

La Libye

Voyages dans l'Afrique des mythes grecs.
L'Égypte. La Libye du Nord. L'Éthiopie. Carthage.
Version pour *Barbarians of Lemuria*



Un supplément pour *Kosmos*, jeu de rôle dans la mythologie grecque,
dans sa version pour *Barbarians of Lemuria*

Pierre Cuvelier
2015-2019

Rappels concernant l'univers du jeu Kosmos

Kosmos est un jeu de rôle amateur proposant de jouer dans un univers directement inspiré par les sources antiques de la mythologie grecque et les recherches récentes à son sujet.

L'univers décrit dans ce jeu et ses suppléments ne reflète aucune époque historique réelle. En revanche, il s'efforce de rester proche de l'imaginaire grec antique tel qu'on le trouve dans les sources anciennes. Il reprend aussi le principe des épopées homériques (*Illiade* et *Odyssée*), c'est-à-dire qu'il mélange des éléments issus de plusieurs périodes de l'Antiquité, sans en refléter aucune exactement et en y ajoutant du merveilleux. En cela, Kosmos cherche à rester plus proche des mythes grecs antiques « authentiques » que d'autres jeux qui s'inspirent surtout des péplums, des BD et des jeux vidéo récents.

De même, le présent supplément décrit l'Afrique telle que les auteurs grecs l'ont imaginée ou fantasmée tout au long de l'Antiquité, mais pas l'Afrique antique réelle. Pour plus de détails sur les sources que j'ai utilisées, voyez le chapitre « Documentation utilisée », vers la fin du supplément.

Qu'est-ce que c'est que toutes ces notes de bas de page ? En général, ce sont des remarques et des précisions sur mes sources et mes choix créatifs. Je les mets pour moi (pour me rappeler où j'ai trouvé quoi) et pour les curieux qui voudraient creuser plus loin. Elles ne sont absolument pas nécessaires pour utiliser le supplément : ne les lisez que si ça vous intéresse.

Remerciements

Un grand merci à mes différents groupes de jeu qui ont accepté de crash-tester les différentes versions de Kosmos et ses scénarios dans la joie et la bonne humeur : Caroline, David, Julia, Estelle, Florian, Fanny, Nils, Juliette, Marion, Jérémy, Karine, Sébastien. Un grand merci également aux membres des forums CasusNO, la FFJDR, la Cour d'Obéron et Rêves d'ailleurs, pour leurs avis, leurs conseils et leurs encouragements. Tout cela m'a été et m'est toujours d'une aide précieuse.

Merci aux joueuses et joueurs des parties-tests : Antoine, Caroline, David, Fanny, Florian, Julia.

Licence

La Libye est un supplément pour Kosmos, un jeu de rôle amateur créé et écrit par Pierre « Eunostos » Cuvelier (moi) depuis 2005 et que j'ai adapté pour Barbarians of Lemuria en 2019. La première version de ce supplément sur la Libye utilisait les règles de BaSIC et est parue en 2017.

Ce supplément *La Libye* est © Pierre Cuvelier 2005-2019.

Kosmos version Barbarians of Lemuria est un supplément amateur pour le jeu de rôle Barbarians of Lemuria, Mythic Edition de Simon Washbourne, © Beyond Belief Games. Les termes techniques français et les renvois aux numéros de page font référence à la version française de la *Mythic Edition : Barbarians of Lemuria, le jeu de rôle de Sword & Sorcery*, parue aux éditions Ludospherik en 2016.

Les illustrations de ce supplément sont des œuvres artistiques tombées pour la plupart dans le domaine public ou du moins diffusables dans une licence libre. Je les ai trouvées sur Wikimedia Commons. Merci aux internautes qui contribuent à ce projet : Commons contient des trésors.

Illustration de la couverture : Jean-Léon Gérôme, *Quaerens quem devoret*, 1888.

ISBN : 978-2-9569279-1-4

EAN : 9782956927914

Dépôt légal : janvier 2020

Sommaire

REMERCIEMENTS.....	2
LICENCE	2
SOMMAIRE.....	3
INTRODUCTION	8
UN CONTINENT LOINTAIN ET MYSTÉRIeux	8
UN MOT SUR LES COULISSES	9
LES PÉRILS DU VOYAGE EN LIBYE.....	10
<i>Chaleur, faim et soif.....</i>	10
<i>La chasse.....</i>	11
<i>Les bêtes sauvages</i>	11
<i>Les autochtones.....</i>	12
FAIRE VENIR LES PJ EN LIBYE	12
LA CONFUSION DES CONFINS	14
L'ÉGYPTE	15
CE QUE LES GRECS SAVENT DE L'ÉGYPTE	15
HISTOIRE MYTHIQUE DE L'ÉGYPTE SELON LES GRECS	16
<i>Des Mélampodes aux Danaïdes.....</i>	16
<i>Aperçus des rois d'Égypte : Busiris et Protée</i>	16
HISTOIRE MYTHIQUE DE L'ÉGYPTE SELON LES ÉGYPTIENS.....	17
<i>Rois divins</i>	18
<i>Rois mortels</i>	18
L'ÎLE DE PHAROS, ROYAUME DE PROTÉE	19
L'ÉGYPTE	21
VILLES D'ÉGYPTE.....	24
<i>Canope.....</i>	24
<i>Bouto, la demeure d'Ouadjit</i>	24
<i>Boubastis, la demeure de Bastet</i>	24
<i>Héliopolis, la cité de Rê/Hélios.....</i>	25
<i>Memphis, la ville aux murs blancs.....</i>	26
<i>Per Sobek / Crocodilopolis, la demeure de Sobek</i>	27
<i>Thèbes d'Égypte, la ville aux cent portes (capitale homérique)</i>	27
<i>Abou / Éléphantine.....</i>	28
<i>Gebtou / Coptos.....</i>	28
QUELQUES LIEUX REMARQUABLES EN ÉGYPTE.....	29
<i>Atarbèchis.....</i>	29
<i>Le lac Moéris.....</i>	29
<i>Le Labyrinthe d'Égypte</i>	30
APPARENCE ET HABILLEMENT	31
URBANISME ET ARCHITECTURE.....	32
<i>Décrire les villes d'Égypte</i>	32
<i>Les maisons.....</i>	33
<i>Les temples égyptiens.....</i>	33
<i>Les palais des rois d'Égypte</i>	34
<i>Les tombes.....</i>	34
<i>Les forteresses</i>	35
<i>Le mobilier et la décoration</i>	35
LE ROI D'ÉGYPTE ET SES POUVOIRS	36
<i>Le roi et ses agents</i>	36

<i>L'économie d'État</i>	38
LA RELIGION ÉGYPTIENNE	39
<i>Les divinités d'Égypte vues par les Grecs</i>	39
<i>Catalogue des principales divinités égyptiennes</i>	40
<i>Divinités zoomorphes et animaux sacrés</i>	42
<i>L'âme et l'au-delà selon les Égyptiens</i>	42
<i>Un clergé puissant</i>	45
<i>La hiérarchie des prêtres</i>	46
L'ARMÉE ET LA GUERRE	47
LA NAVIGATION	48
L'ARTISANAT	49
LES PAYSANS ET L'ANNÉE AGRICOLE	50
LES ESCLAVES	51
LA NOURRITURE	51
QUELQUES COUTUMES ÉGYPTIENNES	52
LA LANGUE DES ÉGYPTIENS, L'ÉCRITURE, LES NOMS	52
<i>Mettre en scène la différence des langues</i>	52
<i>Utiliser la barrière des langues dans les aventures</i>	53
<i>L'écriture des Égyptiens</i>	54
<i>Inventer des noms égyptiens</i>	54
LA MAGIE EN ÉGYPTÉ	55
<i>Magie et médecine</i>	55
<i>Sortilèges de magie des noms</i>	56
<i>Sortilèges d'invocation d'esprits</i>	58
RELATIONS ENTRE L'ÉGYPTÉ ET LE RESTE DU MONDE	59
LES DIVINITÉS GRECQUES ET LA TRAME EN ÉGYPTÉ	60
PNJ NOTABLES D'ÉGYPTÉ	63
PNJ TYPIQUES D'ÉGYPTÉ	72
PROFILS DE NAVIRES ÉGYPTIENS	76
UNE BASE EN ÉGYPTÉ : LE CAMPEMENT D'HÉLÈNE ET DE MÉNÉLAS À PHAROS	77
LE CONTEXTE	77
LE CAMPEMENT ACHÉEN	78
QUELQUES PNJ DU CAMP	79
AMORCES D'AVENTURES EN ÉGYPTÉ	79
LA LIBYE DU NORD	81
DU NORD AU SUD	81
D'EST EN OUEST	83
LES LIBYENS	88
LES TRIBUS LIBYENNES DU NORD-EST	88
LES NASAMONS	89
LES PSYLLES, LE PEUPLE DISPARU	90
LES AMMONIENS	91
LES TRIBUS LIBYENNES DU NORD-OUEST	91
PEUPLES MERVEILLEUX DE L'OUEST DE LA LIBYE	93
SCÉNARIO : SOUS LES VENTS DU DÉSERT	94
DÉCLENCHEUR	94
RÉCITS SUR TÉLÉBATÈS	94
ORGANISER LE VOYAGE	96
L'ARRIVÉE EN LIBYE ET LE DOMAINE DE CYRÈNE	96
CHEZ LES NASAMONS	98
PÉRIPÉTIE OPTIONNELLE : LA MORSURE DU SERPENT	99
LE PAYS DES BÊTES ET LES GAMPHASANTES	100
LE PAYS DES DUNES : TROGLODYTES ET GARAMANTES	100

À LA LISIÈRE DU DÉSERT	102
CHEZ LES DERNIERS PSYLLES	103
CE QU'EST DEVENU TÉLÉBATÈS	104
PERSONNALITÉS NOTABLES PARMIS LES PSYLLES	105
VERS LE VENT DU SUD.....	106
LE RETOUR.....	107
CARACTÉRISTIQUES DES PNJ DE <i>SOUS LES VENTS DU DÉSERT</i>	108
PROFIL DU NAVIRE DE DRYS	111
AJUSTER CE SCÉNARIO À VOS BESOINS	111
L'ÉTHIOPIE	114
ARRIVER EN ÉTHIOPIE	114
AU SUD-OUEST : LES STEPPES SCINTILLANTES ET LA VALLÉE DE L'ÉGYPTE.....	115
AU SUD-EST : LE PAYS DES JUNGLES	115
AU CENTRE : L'ÎLE DE MÉROÉ	116
LES ÉTHIopiENS	117
<i>Généralités et différences entre peuplades</i>	117
<i>Les Éthiopiens de Méroé</i>	118
<i>Les Acridophages (aux limites sud-ouest du désert)</i>	118
<i>Les Éléphantomaques (autour de Méroé)</i>	120
<i>Les Rhizophages (autour de Méroé)</i>	121
<i>Les Ichthyophages (sur la côte est)</i>	122
<i>Les Chélonophages (sur les îles près de la côte est)</i>	124
<i>Les Éthiopiens Longues-Vies (à l'extrême sud)</i>	124
HISTOIRE DE L'ÉTHIOPIE	126
AUTRES LIEUX REMARQUABLES D'ÉTHIOPIE	127
<i>Les sources d'eau de jeunesse</i>	127
<i>La Table du Soleil</i>	127
<i>Le lac de vérité</i>	127
LES PYGMÉES ET LEUR PAYS.....	127
<i>Histoire</i>	128
<i>Mode de vie</i>	129
PNJ NOTABLES D'ÉTHIOPIE (NIVEAU « RIVAL »)	130
PNJ TYPIQUES D'ÉTHIOPIE DE NIVEAU « CORIACE ».....	133
PNJ TYPIQUES D'ÉTHIOPIE DE NIVEAU « PIÉTAILLE ».....	135
SCÉNARIO : LA TRISTESSE DES SAUTERELLES.....	136
L'ORIGINE DE LA MALADIE DE LA DÉCOMPOSITION	136
IMPLIQUER LES PJ	137
PISTES PERMETTANT À DES PJ DE DÉCOUVRIR LA VÉRITÉ.....	138
PNJ NOTABLES PARMIS LES ACRIDOPHAGES.....	139
METTRE FIN À LA MALADIE.....	140
PRINCIPAUX PNJ DE « LA TRISTESSE DES SAUTERELLES »	140
AMORCE DE SCÉNARIO : DES RENFORTS POUR TROIE	142
UN CONSEIL DE GUERRE AU PALAIS DE PRIAM	142
QUITTER TROIE ASSIÉGÉE.....	142
LES POURSUIVANTS ACHÉENS.....	143
LES DIEUX ET LE DESTIN	143
CHOISIR UN CHEMIN	144
LE RETOUR VERS TROIE.....	144
ASSEMBLER CE SCÉNARIO AVEC D'AUTRES	145
CARTHAGE.....	146
HISTOIRE DE CARTHAGE	146
<i>La fondation d'une toute jeune cité</i>	146
<i>Événements par défaut jusqu'à la fin de l'âge héroïque</i>	148

DESCRIPTION DE LA VILLE.....	149
<i>Byrsa</i>	149
<i>La ville basse</i>	150
<i>Les ports de Carthage</i>	151
<i>Les remparts</i>	151
<i>Le faubourg de Mégara</i>	151
LES INSTITUTIONS.....	151
<i>La reine et les Conseils</i>	151
<i>Les suffètes et les rabs</i>	152
<i>Le clergé</i>	152
<i>Les finances publiques</i>	153
LA RELIGION DES CARTHAGINOIS.....	153
LE CULTE.....	154
GUERRE ET DIPLOMATIE.....	155
<i>La diplomatie de Didon</i>	155
<i>L'armée carthaginoise</i>	156
LA VIE QUOTIDIENNE.....	156
<i>L'habillement</i>	156
<i>L'alimentation</i>	157
<i>La langue des Carthaginois</i>	157
<i>Noms carthaginois</i>	157
MYTHIFIER ENCORE CARTHAGE.....	158
<i>Les éléphants de guerre</i>	159
<i>Le triple rempart ouest</i>	159
<i>Le double port</i>	159
LA CARCHÉDONIE : LES ENVIRONS DE CARTHAGE.....	160
<i>Autres villes phéniciennes : Utique et Hippo-Zarite</i>	160
<i>Les Nomades</i>	161
<i>Les Gétules</i>	162
PNJ NOTABLES DE CARTHAGE.....	163
PNJ TYPIQUES DE CARTHAGE (NIVEAU « CORIACE »).....	164
PROFILS DE NAVIRES CARTHAGINOIS.....	165
SCÉNARIO : LA TISSERANDE DE TINNIT.....	166
CE QUE TRAME APHRODITE.....	166
UNE RENCONTRE PRÉDESTINÉE.....	166
VERS CARTHAGE.....	167
INTRIGUES À CARTHAGE.....	168
LES CONSÉQUENCES DE L'ATTAQUE.....	170
CARACTÉRISTIQUES DES PRINCIPAUX PNJ.....	172
AMORCES D'AVENTURES À CARTHAGE.....	175
LE CULTE DE MOLOCH.....	175
LES TROYENS À CARTHAGE.....	176
FAUNE DE LIBYE.....	178
PHARMAKA DE LIBYE.....	191
PERSONNAGES PRÊTS À JOUER.....	193
PERSÉE, ANDROMÈDE ET LA MAISON ROYALE DE TIRYNTHÉ.....	193
HÉLÈNE ET MÉNÉLAS APRÈS LA GUERRE DE TROIE.....	201
ÉNÉE LE TROYEN ET SES COMPAGNONS DE ROUTE.....	205
DOCUMENTATION UTILISÉE ET INSPIRATIONS POSSIBLES.....	212
SUR LA LIBYE EN GÉNÉRAL ET SUR LA LIBYE DU NORD.....	212
SUR L'ÉGYPTE.....	212
SUR CARTHAGE.....	212

SUR L'ÉTHIOPIE	213
ANNEXES	214
CARTE APPROXIMATIVE DE L'ÉGYPTE PENDANT L'ÂGE HÉROÏQUE	215
CARTE APPROXIMATIVE DE LA LIBYE	216
CARTE APPROXIMATIVE DE L'ÉTHIOPIE.....	217
PLAN IMAGINAIRE DE CARTHAGE VERS LA FIN DE L'ÂGE HÉROÏQUE GREC	218
PLAN D'UN TEMPLE ÉGYPTIEN TYPIQUE.....	219
PLAN DU PALAIS DU ROI D'ÉGYPTE À MEMPHIS.....	220
PLAN D'UN PETIT SANCTUAIRE CARTHAGINOIS TYPIQUE.....	221
LEXIQUE ÉGYPTIEN	222
NOMS DE ROIS ET REINES D'ÉGYPTE.....	223

Introduction



Image : Lawrence Alma-Tadema, *Pastime in ancient Egypt*, 1864.

Un continent lointain et mystérieux

Dans la mythologie grecque, le nom de Libye désigne un continent situé au sud de l'Europe et à l'ouest de l'Asie. Les Grecs en connaissent surtout la côte nord, mais ce continent s'étend loin vers l'ouest et le sud et ses limites exactes sont inconnues.

L'Égypte. À l'âge héroïque, les Grecs ont surtout entendu parler de l'Égypte, pays très ancien situé à la limite entre l'Asie et la Libye et qui constitue à leurs yeux la plus ancienne civilisation du monde¹. Mais lorsqu'ils s'y aventurent, ils ne dépassent pas les bouches de l'Égyptos (le delta du Nil) : l'intérieur des terres, c'est-à-dire la majeure partie du pays, leur est inconnu et ne manquera pas de déconcerter les héros qui s'y aventureraient.

La Libye vers l'ouest et le sud. De même, longer la côte nord de Libye vers l'ouest présente vite beaucoup d'obstacles pour les voyageurs qui s'y aventurent, car certaines régions en sont désertiques et elle abrite de nombreuses peuplades étranges. La Grande Syrte, un large golfe rendu périlleux par les hauts fonds, les bancs de sable et les vents contraires, marque la limite au-delà de laquelle pratiquement personne ne s'aventure : la côte à cet endroit forme un désert dépourvu de vie et de tout moyen de subsistance. Il reste possible de la contourner en s'enfonçant vers le Sud... région tout aussi mal connue.

Les Grecs savent que la côte de Libye se prolonge encore plus à l'ouest et qu'elle aboutit aux Colonnes d'Héraclès, qui forment la limite ouest du monde connu, baignée par les flots du fleuve

¹ Les Grecs ignoraient tout des Sumériens et des Akkadiens de Mésopotamie.

Océan. Mais ils ne savent rien de ces contrées et des peuples qui y vivent, en dehors de rumeurs et de mythes colportés par les marchands, les voyageurs et tous ceux qui aiment écouter et répéter des histoires hautes en couleurs.

L'Éthiopie est une terre purement mythique aux yeux des Grecs. Ils n'en connaissent que les anecdotes merveilleuses racontées par les aèdes : les dieux, notamment Apollon, s'y rendraient pour banqueter aux côtés d'un peuple à la peau entièrement noire, les Éthiopiens (c'est-à-dire les « Visages-Brûlés ») et à la piété exemplaire. Certains situent ce peuple dans un pays qui s'étendrait au sud du grand désert de Libye, qui marque pourtant la fin du monde connu selon beaucoup de gens : existe-t-il réellement quelque chose au-delà ? D'autres les placent loin vers l'est du monde, du côté de l'Inde. Bref, là encore, les Grecs n'en savent à peu près rien.

Carthage, la jeune ville. Vers la fin de l'âge héroïque, à la fin de la guerre de Troie, les rares voyageurs ou marchands qui cabotent le long de la côte libyenne ou suivent les caravanes par-delà les déserts de la Syrte commencent à rapporter des rumeurs au sujet d'une toute jeune cité fondée par des colons phéniciens : Karkhèdôn, qui n'est autre que Carthage. Des héros vivant à cette période et ne craignant pas les longs voyages pourront s'aventurer jusque-là ou y être amenés par leurs aventures.

Un mot sur les coulisses

Ce supplément décrit la Libye, c'est-à-dire l'Afrique, telle que les mythes grecs l'imaginent. Mais autant les mythes grecs tissent une géographie étonnamment précise pour la Grèce centrale, autant les autres régions du monde ne sont parfois que des brumes imprécises. *L'Illiade* et *l'Odyssée*, en particulier, ne disent pas grand-chose de la Libye, de l'Éthiopie ou de l'Égypte.

Pour faire face à ces vides et ne pas laisser les MJ en plan, j'ai adopté deux tactiques. La première a été d'utiliser des sources plus variées que ce que j'ai utilisé pour le livre de base. Tout en intégrant tout ce que j'ai pu trouver dans les épopées homériques et chez les poètes archaïques, j'ai puisé plus abondamment chez des historiens et des géographes d'époques variées comme Hérodote, Diodore de Sicile et Strabon. Le résultat s'éloigne parfois de la pure adaptation des mythes grecs bien connus pour aller chercher du côté des récits de voyage merveilleux qui ne dépareraient pas dans des jeux de rôle comme *Oikouménè*, *Terra incognita* ou même, par endroits, *Rêve de dragon*. Par bonheur, il reste une certaine continuité entre les affabulations des épopées mythologiques et les récits des géographes antiques d'époques plus récentes : ces derniers sont toujours plus ou moins bien informés et décrivent des pays merveilleux parfois aussi hors du temps que les Cyclopes ou les Phéaciens de *l'Odyssée*.

La deuxième tactique a été de puiser aussi dans l'Histoire et la géographie réelles, en tâchant de restituer ce que pouvait être un « point de vue grec » sur ces pays lointains, mais en incluant aussi une part de réalité historique. Si les PJ vont en Égypte et qu'ils y abordent, ils rencontreront d'abord Protée ou Busiris, bien connus des mythes grecs. Mais les épopées homériques ne disent presque rien de l'intérieur du pays et il serait dommage d'interdire aux PJ de s'y aventurer. De même, toutes sortes d'aspects de la vie quotidienne tels que l'architecture, les coutumes, le gouvernement, etc. ne sont pas décrits dans les récits mythologiques. Que faire ? J'ai choisi de proposer, dans une sous-partie distincte, une solution qui fait la même chose que ce que font les épopées homériques pour la Grèce. Tout comme *l'Illiade* et *l'Odyssée* fabriquent un monde imaginaire en mélangeant des éléments empruntés à plusieurs époques anciennes (l'époque mycénienne et les « âges obscurs ») et des éléments mythiques, j'ai opéré un mélange d'éléments historiques empruntés aux dynasties pharaoniques les plus anciennes (en fixant le règne des premiers Ramsès comme limite la plus récente) et d'éléments légendaires provenant de la mythologie égyptienne et de la littérature égyptienne antique, riche en contes et en récits merveilleux.

L'Égypte de Kosmos est ainsi le produit d'un mariage entre l'imaginaire des Grecs sur l'Égypte, l'imaginaire des Égyptiens eux-mêmes et des morceaux de réalité historique pour le décor. Ce supplément contient donc, de fait, des informations sur l'Égypte pharaonique réelle – ce qui est en soi dépayasant par rapport aux clichés que véhiculent les films à son sujet – mais il conserve le point de vue de voyageurs grecs sur ce pays, en exagérant ou en déformant certains détails et en insistant sur tout ce qui peut surprendre des héros grecs dans ce pays.

Le même problème s'est présenté pour Carthage, à l'échelle plus réduite d'une ville et de sa région. Là encore, j'ai comblé les vides des épopées et des récits mythographiques à l'aide d'informations sur le régime politique, la vie quotidienne, etc. tirés de la réalité historique des périodes les plus anciennes de l'existence de Carthage. Mais la reine au pouvoir reste Didon, qui n'a jamais existé !

Ces différentes sources sont clairement identifiées dans les pages qui vont suivre, afin que vous puissiez voir d'où vient tel ou tel détail et, au besoin, tout ajuster selon vos envies. Tout cela est précisé dans les notes, que vous pouvez ignorer si cela ne vous intéresse pas. J'ai mélangé diverses sources, mais j'ai inventé très peu de choses (en le signalant en note).

Les périls du voyage en Libye

Un voyage des personnages-joueurs en Libye ne doit jamais être anodin. Il faut qu'ils aient l'impression constante d'évoluer dans un monde immense, peu sûr et de moins en moins connu, loin de tous leurs repères habituels ; qu'ils aient l'impression de parcourir des espaces immenses où les gens civilisés se font rares et où l'espèce humaine n'est plus toujours l'espèce dominante ; que chaque trajet comporte plus de risques que le trajet équivalent en Grèce centrale ; que chaque rencontre soit déroutante (parfois au sens propre du terme) ; qu'ils se perdent souvent, ou bien, quand ils ne se perdent pas, qu'ils ne sachent pas toujours bien par où ils sont passés pour atteindre leur but.

Afin de produire l'impression d'un pays immense, étrange, peu peuplé et où il est difficile de s'orienter, il est indispensable de mettre en scène les difficultés du voyage pour tout trajet un peu long en Libye. Ces périls sont de plusieurs types :

Chaleur, faim et soif

Les PJ originaires de Grèce ont beau être habitués à des températures élevées, le soleil de Libye est le plus accablant du cosmos, même pour des héros. Dès que les PJ s'aventurent dans le Sud (et plus encore dans le désert), cela implique de prendre en compte les points suivants :

- voyager sous un soleil ardent peut multiplier par cinq (voire par dix dans le désert) les rations d'eau nécessaires à une seule personne pour chaque journée de voyage. Dans le cas contraire, le personnage perd des points de vie à cause de la déshydratation et subit des malus à augmenter progressivement (de -2 à -6) tant qu'il n'est pas désaltéré et réhydraté convenablement. Bien entendu, des héros résisteront bravement à toutes sortes de privations... mais pas éternellement.

- la simple exposition à la chaleur sans protection adéquate peut aussi faire perdre des points de vie (en dehors du problème de la déshydratation). Si le MJ le souhaite, il est possible de mettre en scène des insolations ou même des hallucinations dues au soleil.

Les héros des mythes grecs ne sont pas non plus insensibles à la faim et à la soif. Bien qu'ils survivent généralement à ce type d'épreuves, ils peuvent être temporairement très affaiblis et peuvent aussi perdre des compagnons chers. Les héros épiques comme Ulysse dans l'*Odyssée* ou les Argonautes dans les *Argonautiques* sont bel et bien vulnérables à ces périls. Dans cette région du monde encore plus qu'ailleurs, il peut être intéressant d'obliger les PJ à tenir le compte de leurs rations de provisions et de leur faire sentir l'effet de la faim et de la soif dès qu'ils commencent à manquer de vivres. Si les PJ ne pensent pas à faire des provisions à chaque étape, ils apprendront vite à le faire.

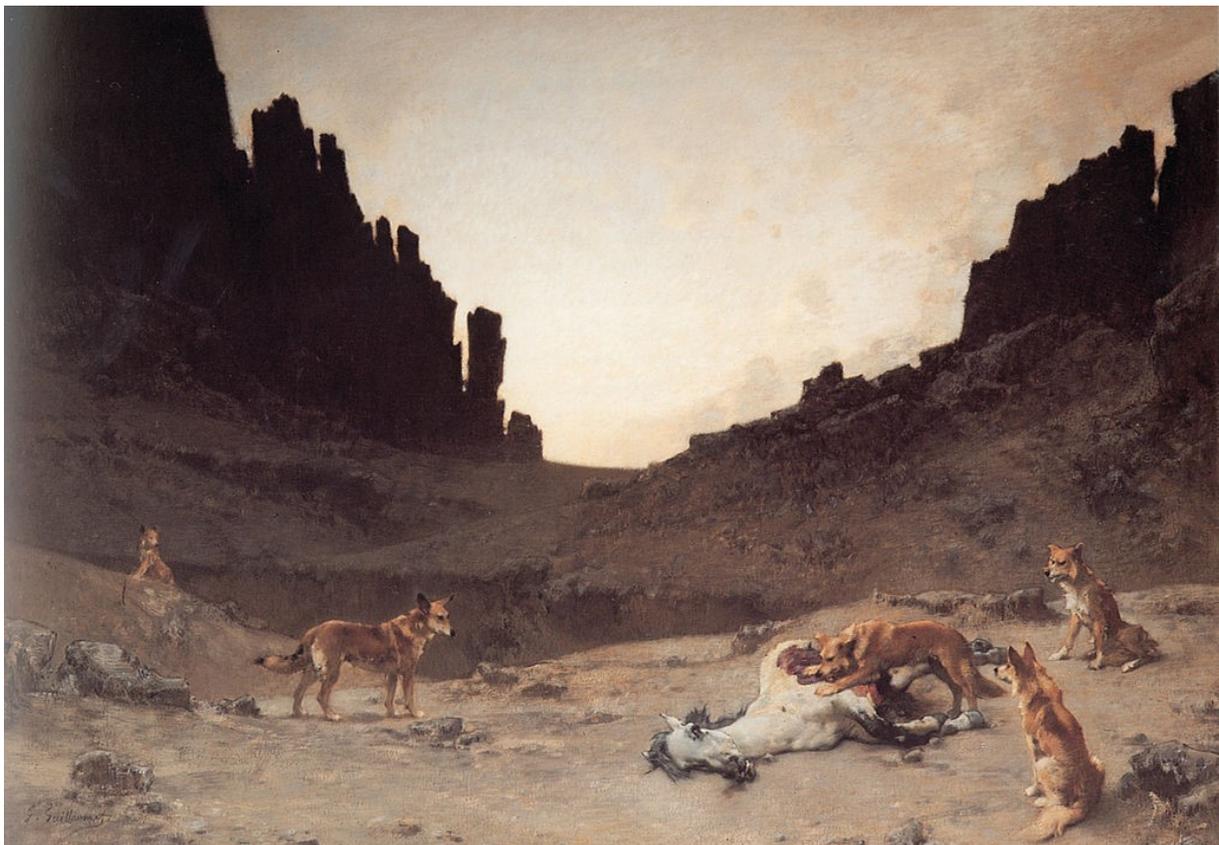
C'est surtout l'eau qui risque de manquer rapidement dans les endroits désertiques. Il est possible de trouver de l'eau en mangeant ou en suçant les tiges de certaines plantes (jet de Connaissance de la nature pour ne pas se tromper). Les PJ peuvent aussi attendre qu'il pleuve, voire prier Zeus de faire pleuvoir (mais il faudra offrir au dieu quelque chose en échange, et ne pas oublier de tenir leur promesse ! sans compter que le dieu ne fera pas cela tous les jours...).

La chasse

Dans les espaces sauvages, il est possible de chasser pour se nourrir, mais pas partout. Il est possible de prier une divinité de leur envoyer une proie, mais cela ne peut pas se faire tous les jours et implique de penser à remercier la divinité par des offrandes appropriées (au moins en lui sacrifiant l'animal en question avant d'en manger).

La chasse présente naturellement des risques. Dans ces vastes espaces, les PJ risquent surtout de passer du temps à courir derrière leurs proies. S'ils les rattrapent, un animal traqué voire aculé peut vite devenir dangereux.

Il peut aussi arriver que les PJ, alors qu'ils meurent de faim, voient passer sous leur nez une proie magnifique, l'animal le plus beau, le plus éclatant de santé et le plus appétissant qu'ils aient jamais vu... et qu'il s'agisse d'un animal sacré appartenant à une divinité ou à une nymphe locale, et qu'il vaut mieux ne pas tuer en dépit des protestations de leurs estomacs. Sauront-ils résister ?



Gustave Guillaumet, *Chiens du Douar dévorant un cheval mort dans les gorges d'El Kantar*, 1883.

Les bêtes sauvages

La majorité des animaux que rencontreront les PJ en Libye ne sont pas hostiles au point de vouloir les dévorer, mais ils peuvent vouloir défendre leur territoire, ou bien protéger un nid ou des jeunes dont les PJ risquent de s'approcher sans toujours s'en rendre compte, ou bien encore s'effrayer d'un geste brusque ou être simplement occupés à fuir, se battre entre eux ou contre

des prédateurs au moment où les PJ croiseront leur route. Cela suffit à rendre potentiellement dangereux de simples herbivores comme une bande de gazelles ou d'oiseaux coureurs géants ou un groupe d'éléphants.

Naturellement, il y a aussi les fauves, qui, eux, dévorent régulièrement des humains dans les espaces sauvages. Même les caravanes de nomades et les petits villages ne sont pas à l'abri d'une incursion de lionne, surtout à la nuit tombée.

En outre, la Libye est le pays des serpents : on en rencontre de multiples espèces aux endroits les plus imprévisibles (les principales figurent dans le bestiaire du livre de base, mais n'hésitez pas à en inventer d'autres). En dehors des serpents, araignées et scorpions abondent et peuvent s'avérer tout aussi dangereux.

Enfin, n'oubliez pas que lorsque les PJ rencontrent un animal inconnu, ils ne peuvent pas toujours savoir tout de suite s'il s'agit d'un herbivore ou d'un carnivore.

Les autochtones

En Libye vivent une multitude de peuples avec lesquels les PJ vont devoir traiter pour faire accepter leur séjour ou même leur simple passage dans la région. Chaque peuple compte souvent un assez petit nombre d'individus ; certains se fréquentent mutuellement au quotidien, tandis que d'autres vivent dans un isolement complet vis-à-vis du reste du cosmos. À l'arrivée des PJ, les choses peuvent mal se passer... ou trop bien se passer. Les descriptions ci-après vous donneront diverses pistes, mais voici quelques exemples génériques de péripéties (vous pouvez en choisir un au hasard en lançant un dé à 6 faces) :

1. Les PJ arrivent dans un territoire dont la peuplade locale sacrifie tous les étrangers (très classique, mais les mythes grecs, qui n'ont pas une vision toujours très subtile des étrangers, connaissent plusieurs cas comme celui-ci, le plus fameux étant Busiris, roi d'Égypte).

2. Les PJ quittent le territoire d'une peuplade pour arriver sur celui d'une seconde peuplade voisine, en guerre contre la première : la seconde peuplade pense alors qu'ils sont des alliés ou des espions envoyés par la première.

3. Les PJ viennent d'abattre un animal à la chasse ou de cueillir des fruits ou légumes quand les habitants de l'endroit surviennent et leur font comprendre qu'ils sont propriétaires de l'endroit : ils réclament un dédommagement pour les ressources prélevées (au besoin en nature sous forme de travail – ce que des PJ de famille royale risquent d'avoir du mal à accepter – ou d'alliance militaire temporaire, ou d'autres services encore).

4. Les PJ sont les hôtes d'une peuplade nomade ou sédentaire et sont en plein repas quand une attaque d'une peuplade voisine survient et les prend pour des alliés de ses ennemis.

5. Un PJ reçoit une demande en mariage de la part du chef ou d'un aristocrate local qui lui offre la main d'une de ses filles (si c'est un PJ) ou la lui demande pour lui-même ou un de ses fils (si c'est une PJ). Accepter implique de rester dans la région *ad vitam aeternam*. Refuser suppose de faire preuve de beaucoup de diplomatie.

6. Les PJ séjournent quelque temps chez un peuple lointain accueillant, prospère ou du moins heureux, peut-être même un peuple disposant d'avantages importants inconnus en Grèce (par exemple les fontaines de jouvence des Éthiopiens Longues-Vies). Et ils s'y sentent bien... trop bien ! À tel point qu'ils risquent d'en oublier leurs familles et leurs responsabilités laissés au pays. Sans parler du culte de leurs dieux. Cela peut donner lieu à une ficelle classique d'épopée : les dieux envoient Hermès pour rappeler à un ou plusieurs héros qu'ils manquent à leurs devoirs et que leur destin les attend ailleurs. Un jet de Dèmesure raté risque de provoquer un conflit entre les PJ qui y auront échoué et les dieux.

Faire venir les PJ en Libye

Que peuvent venir faire les PJ en Libye ? Cette région, puisqu'elle est très mal connue des Grecs, est un terrain idéal pour les aventures du type *Odyssée*, à savoir les voyages de retour après que

les PJ se sont retrouvés emportés malgré eux dans un endroit lointain et inconnu. Vous pouvez ainsi vous inspirer de l'épisode libyen du retour des Argonautes, relaté par Apollonios de Rhodes dans ses *Argonautiques* : les Argonautes, déroutés au dernier moment par une tempête, s'échouent dans la Grande Syrte et ne s'en sortent vivants que grâce à l'intervention des divinités locales. Ils doivent ensuite porter l'Argo sur leurs épaules à travers un paysage désertique, sans boire, pendant douze jours, jusqu'à retrouver la mer un peu plus à l'est !

La Grande Syrte, décrite en détail plus loin, est un « piège à PJ » particulièrement commode. Qu'ils y arrivent depuis l'est en longeant la côte ou depuis le large au nord, ils peuvent venir s'y piéger logiquement ou bien vous pouvez les y pousser au moyen d'**une tempête** qui les fait dériver. Cela peut sembler dirigiste, mais c'est à l'image de ce qui se produit dans les épopées : ce genre de péripétie frappe les Argonautes dans les *Argonautiques* ou Ulysse et Ménélas dans l'*Odyssée*, et les héros ne peuvent rien faire tant que la tempête fait rage. C'est un bon outil pour amener les PJ à un endroit donné et les placer dans une situation périlleuse, quitte à leur redonner toute liberté d'agir dès que la tempête se termine et qu'ils doivent trouver un moyen de survivre à la Grande Syrte.

Une autre porte d'entrée sur la Libye, moins brutale et moins linéaire, est l'Égypte. Les PJ peuvent y voyager pour des raisons diplomatiques (s'ils sont de famille royale ou au service des dirigeants d'une cité) ou commerciales ; les PJ magiciennes peuvent vouloir y rechercher des *pharmaka* qu'on ne trouve que là ; sorciers, aèdes, artistes et inventeurs peuvent être intéressés par le savoir immémorial qui y est préservé. Si les PJ voyagent en Basse-Égypte (c'est-à-dire au Nord), ils peuvent ensuite, en partant vers l'ouest, arriver en Libye à la hauteur du pays des dunes et voyager d'oasis en oasis, puis explorer les contrées plus proches de la côte.

L'ensemble de ce supplément contient de nombreuses pistes d'aventures fondées sur des détails précis de l'univers. Voici aussi quelques amorces génériques pour amener les PJ en Libye :

- **une poursuite**. Les PJ sont aux trousses d'un PNJ, humain ou créature. Mais le PNJ les sème et ils se retrouvent perdus dans un pays inconnu². Ou bien les PJ vont rattraper le PNJ mais se trouveront confrontés à un ou plusieurs peuples libyens et devront se montrer diplomates pour parvenir à leurs fins. Autre solution : ce sont les PJ qui sont pourchassés par des ennemis (par exemple, sur mer, la flotte d'un roi ennemi auquel ils auraient échappé, ou bien, sur terre, les hommes du roi après une mésaventure en Égypte...) et ils ne parviennent à les semer qu'en s'enfonçant toujours plus loin vers l'inconnu.

- **un oracle**. Les PJ consultent un oracle ou aperçoivent un signe divin et reçoivent ainsi des dieux l'injonction à se rendre en Libye. *A priori* très linéaire, ce type d'amorce peut l'être moins si l'oracle est assez énigmatique pour que les PJ aient du mal à trouver précisément où ils doivent se rendre ou ce qu'ils doivent faire. Attention malgré tout à ne pas abuser de ce procédé au risque de lasser votre groupe de jeu.

- **la quête d'un PNJ, d'un être vivant, d'un objet**. Les PJ peuvent devoir aller retrouver un PNJ disparu, ou aller consulter un PNJ plus ou moins légendaire qui vivrait quelque part en Libye. Ils peuvent aussi avoir besoin d'y capturer ou d'y tuer un être vivant pour le rapporter en Grèce (la peau d'un éléphant, un oryx vivant...). Ils peuvent s'y aventurer en quête d'un ingrédient rare, par exemple un *pharmakon* destiné à rendre possible la préparation d'une mixture magique ou d'un sortilège, ou bien la recherche d'une simple matière précieuse (ivoire, or) ou simplement locale (le silphion, une plante présente au nord de la Libye).

- **la diplomatie**. Les PJ sont d'une famille royale, ou bien ils sont au service d'un PNJ puissant. Le fait est qu'ils sont chargés d'aller entretenir des relations avec le roi d'Égypte, ou bien avec un peuple de l'est de la Libye. Entre les péripéties du voyage et les complications sur place, les occasions d'imprévus sont nombreuses.

² Le PNJ n'est alors que ce que le cinéaste américain Alfred Hitchcock appelait un « MacGuffin », un prétexte à amorcer l'histoire qui n'a plus vraiment d'importance dans la suite.

La confusion des confins

Dans certains récits grecs antiques, qu'il s'agisse des aventures des héros et des dieux ou bien de considérations d'historiens, de géographes et de voyageurs sur des contrées lointaines supposées réelles, il arrive régulièrement que certains peuples et certaines créatures soient situées tantôt à une extrémité du monde, tantôt à une autre. Ainsi, le peuple des Longues-Vies (les Macrobioi) est ici inclus dans la description de l'Éthiopie, comme le fait Hérodote, mais on en fait parfois un peuple d'Hyperborée, situé à l'extrême nord du cosmos, comme c'est le cas dans les *Argonautiques orphiques*. Des peuples extraordinaires comme les Pygmées, les Cynocéphales ou les Sciapodes se rencontrent aussi bien dans les descriptions de la Libye que dans celles de l'Inde.

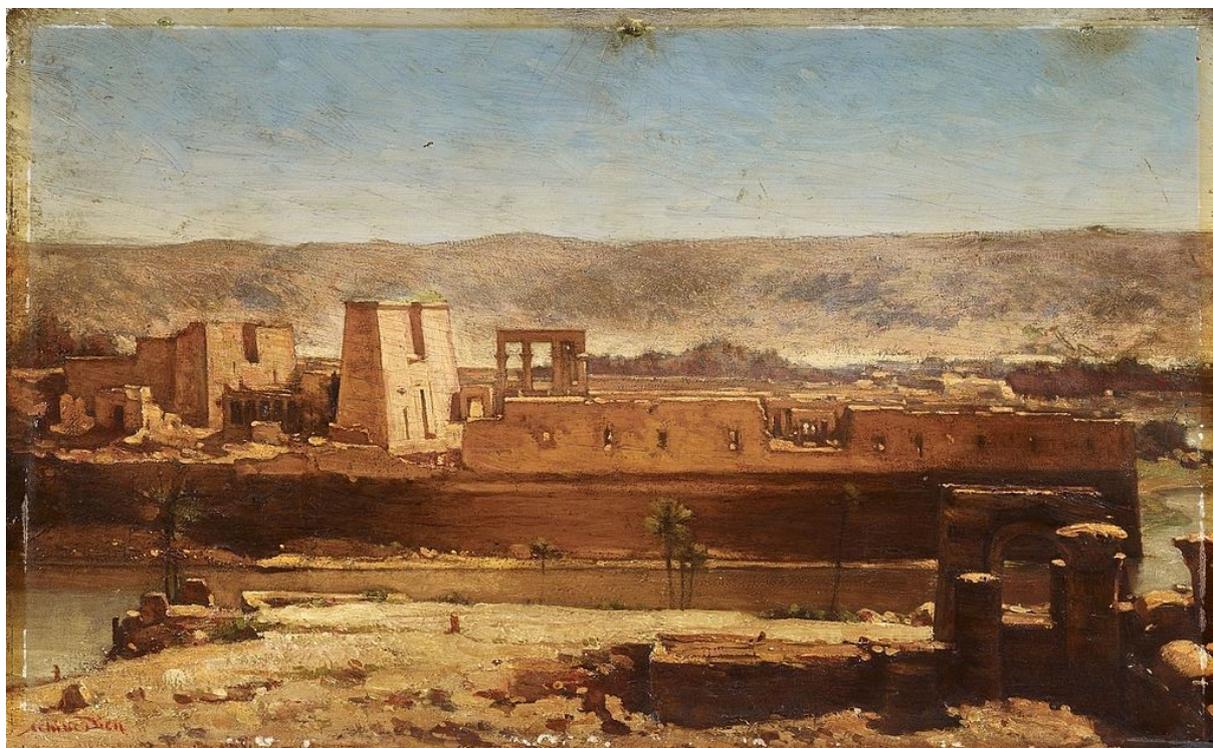
À la lecture, de telles étrangetés m'ont souvent donné l'impression que les confins du cosmos selon les Grecs anciens tendent parfois à être véritablement des confins au sens propre du mot, à savoir qu'ils se fondent ensemble, que la géographie et l'espace lui-même n'y sont pas contraints par les mêmes principes d'apparent bon sens qui prévalent pour les déplacements à faible distance. Il ne serait alors pas impossible de partir vers le sud et de se retrouver à l'est ou au nord, ou l'inverse, sans trop comprendre comment, un peu comme les spéléologues du *Voyage au centre de la Terre* de Jules Verne qui descendent dans un cratère en Islande et ressortent en Italie. Les contours du paysage dans les différentes masses de cette *terra incognita* deviennent presque aussi flous, changeants et imprévisibles que ceux des contrées oniriques du jeu *Rêve de dragon*.

Je pousse l'idée un peu loin. Reste qu'elle peut vous fournir une inspiration pour l'atmosphère et les rebondissements fantastiques des voyages les plus lointains des personnages-joueurs.

Si vous préférez une explication plus « réaliste », n'oubliez pas que les contours exacts de la Libye en tant que continent sont encore inconnus dans la vision du monde que colportent les mythes grecs... de même que les contours de l'Asie. Vous pouvez donc décider (dans vos brouillons de MJ et bien sûr sans le dire aux joueurs) que, dans le cosmos, le continent de la Libye s'infléchit vers l'Est et rejoint le sud de l'Inde au-delà de la mer Érythrée (qui ne serait alors qu'une grande mer intérieure, à la façon de la Méditerranée).

Si cette idée de faire se rejoindre les confins ne vous plaît pas du tout, libre à vous de vous en tenir à l'une des variantes de la géographie cosmique mythologique qui existent, en vous contentant d'ignorer les autres variantes, ou bien en inventant vos propres explications pour les ressemblances entre ces pays diamétralement opposés dans la géographie du cosmos : ce sont autant de mystères à lever pour les héros.

L'Égypte



Louis-Félix-Achille Dien, *Paysage sur le Nil*, XIX^e siècle.

Ce que les Grecs savent de l'Égypte

Au sud de la Crète, à environ cinq jours de navigation par temps clément et Borée favorable, s'étend la côte de l'Égypte. Seuls quelques marchands courageux et quelques voyageurs téméraires passent régulièrement par là. Ils en rapportent des récits et des rumeurs au sujet de peuples très anciens vivant là depuis des temps qui remontent bien avant les premiers héros grecs.

Les marins ayant déjà navigué dans les eaux voisines ont tous entendu parler de l'Égyptos, dont les nombreuses bouches donnant sur la mer forment un vaste delta, et de Pharos, l'île qui s'élève à peu de distance du delta en question. Ces marins et les aèdes versés dans les mythes disent que l'île serait l'une des résidences de Protée, l'un des Vieillards de la mer, ces divinités très anciennes qui ont précédé Poséidon dans les royaumes marins.

L'Égyptos est appelé « le fleuve venu de Zeus³ » et c'est un dieu-fleuve puissant. Ceux qui ont déjà voyagé dans la région savent que ce nom provient des pluies annuelles de Zeus qui font entrer l'Égyptos en crue au point qu'il inonde une immense bande de territoire sur chacune de ses berges, pour la plus grande chance des Égyptiens qui doivent chaque année leurs cultures et donc leur survie à la fertilité des terres inondées. Il semble en effet que le reste du pays ne consiste qu'en un vaste désert.

Les Égyptiens semblent civilisés et disposés à faire du commerce, mais prompts à repousser les armes à la main quiconque cherche à piller leurs villages. Les guérisseurs versés dans l'art des

³ *Odyssée*, IV, 581 : *diipetos potamoïo* (l'expression peut se traduire par « tombé de Zeus », d'où « tombé du ciel », ce qu'on peut interpréter prosaïquement comme : « formé par les eaux de pluie »).

plantes, les magiciennes, les sorciers et les aèdes les plus érudits savent que l'Égypte est une terre où les simples abondent et où beaucoup de gens sont guérisseurs.

Ce sont là à peu près toutes les informations que l'on peut rassembler sur l'Égypte avant de s'y rendre soi-même. Le reste, l'étendue exacte du pays, l'intérieur de ses terres, son histoire, les mœurs des Égyptiens, tout cela est entièrement inconnu du commun des Grecs.

Histoire mythique de l'Égypte selon les Grecs

Les Grecs les mieux versés dans les mythes en savent un peu plus sur le passé de l'Égypte, ou du moins sur les contacts anciens entre les Égyptiens et les Grecs. Ces informations peuvent être toutes vraies, en partie vraies ou ne former qu'un tissu de mensonges, selon vos besoins pour les scénarios.

Des Mélampodes aux Danaïdes

Aux débuts du monde, dès l'apparition des hommes ou peu après mais bien avant l'apparition des Grecs, un peuple appelé **les Mélampodes** (« Pieds noirs ») se développe sur la terre de la future Égypte, sur une large bande de pays désertique située entre la Libye et l'Asie.

Dans les premiers temps de l'âge héroïque, en Grèce, a lieu l'histoire d'**Io**, une femme transformée en vache par la déesse Héra après avoir été la maîtresse de Zeus. Or la longue course d'Io à travers le monde s'achève au pays des Mélampodes, sur les rives du grand fleuve qui sera plus tard baptisé l'Égyptos. Là, Io reprend enfin forme humaine et accouche d'un fils, **Épaphos**. Héra ordonne aux Courètes, un groupe de guerriers, d'enlever l'enfant, ce qu'ils font, et Zeus les foudroie pour les punir lorsqu'il apprend l'enlèvement. Io part à la recherche de son fils et retrouve Épaphos en Syrie, à Byblos. Elle revient alors chez les Mélampodes et épouse le roi qui règne là, un nommé **Télégonos**. Toujours selon les Grecs, la jeune femme introduisit dans la région le culte de la déesse Déméter, et Io en vint à être elle-même divinisée sous le nom d'**Isis**, ce qui explique que la déesse soit représentée souvent avec des cornes de vache. Épaphos, une fois adulte, devient roi des Mélampodes. Il épouse une nymphe, **Memphis**, fille du fleuve, et fonde une ville à laquelle il donne le nom de son épouse. Épaphos et Memphis ont une fille, **Libye**, qui s'avère être également une nymphe⁴.

Quelque temps après, le dieu **Poséidon** s'unit à la nymphe **Libye** qui lui donne deux fils : **Agénor** et **Bélos**. Tous deux explorent ce qui est ensuite nommé l'Asie. Agénor fonde la Phénicie. Bélos, de son côté, se rend au pays des Mélampodes. Il y épouse une femme nommée **Anchinoé**, également fille du fleuve, qui lui donne au fil du temps trois fils : **Danaos**, **Égyptos** et **Céphée**. Lorsqu'ils deviennent adultes, Bélos attribue la Libye à Danaos tandis qu'Égyptos part pour l'Arabie. Égyptos conquiert ensuite le pays des Mélampodes et le nomme « Égypte » d'après son propre nom. Le fleuve qui traverse le pays du sud vers le nord-est de son côté baptisé « Égyptos ». Danaos et Égyptos ont chacun cinquante enfants. Par la suite, après le conflit qui les oppose, les **fils d'Égyptos** sont tués par les filles de Danaos, **les Danaïdes**, lesquelles sont punies par les dieux : elles sont enfermées dans le Tartare, condamnées à un supplice sans fin consistant à verser de l'eau dans une jarre au fond percé.

Aperçus des rois d'Égypte : Busiris et Protée

Les Grecs ignorent le détail des rois qui se succèdent en Égypte par la suite. Ils n'en connaissent que des noms, rapportés par les héros grecs qui s'y aventurent au fil de l'âge héroïque et colportés par les aèdes ensuite.

⁴ Passage inspiré du Pseudo-Apollodore, II, 1, 3-4 (Loeb). Pour les époques les plus anciennes précédant l'arrivée du héros Égyptos, qui est le héros éponyme des Égyptiens (c'est-à-dire celui qui a donné son nom à ce peuple), j'ai utilisé le nom des Mélampodes au lieu d'Égyptiens.

Lors d'un passage en Égypte, Héraclès est capturé par un roi cruel, **Busiris**⁵. Busiris est un fils de **Poséidon** (l'une des très rares interventions du dieu en Égypte). Sa mère est une mortelle, mais son nom et son ascendance varient. Au cours de l'âge héroïque on la nomme souvent **Lysianassa** et on la dit fille d'Épaphos. Mais cela pose un problème, car cela voudrait dire que Busiris aurait vécu cinq ou six générations avant Héraclès ! Vous pouvez résoudre ce problème de différentes façons : 1) en modifiant simplement l'ascendance de Lysianassa (vous pouvez en faire la fille d'un PNJ inventé par vous) 2) en considérant que Busiris et/ou son épouse disposent de pouvoirs magiques et ont prolongé leurs vies au-delà du naturel (après tout, si Médée sait rajeunir les gens, il n'y a pas de raison que d'autres magiciens dans d'autres parties du monde n'y soient pas arrivés...).

Ce problème est aussi un bon prétexte pour mettre en scène Busiris dans vos aventures plus tôt dans l'âge héroïque. Dans ce cas, ce sont peut-être les PJ qui débarrasseront le cosmos de ce roi cruel bien avant la naissance d'Héraclès. Vous pouvez aussi vous donner comme contrainte de faire en sorte que Busiris reste en vie jusqu'à l'époque d'Héraclès (selon la façon dont vous mettez en œuvre le Destin). Les PJ gardent alors la possibilité de le mettre en fuite, de le blesser, de l'enfermer quelque part, voire de le laisser dans une situation a priori mortelle et dont il s'échappera. Ce qui n'empêchera pas Poséidon d'en vouloir aux PJ pour s'en être pris à son fils... S'ils reprennent la mer avant d'avoir compris le courroux du dieu et trouvé moyen de le calmer, tempêtes et naufrages les attendent.

Le fait est, en tout cas, que Busiris est connu pour sa cruauté. Pendant son règne, une famine s'abat sur l'Égypte pendant neuf ans sans que personne ne trouve moyen d'y remédier. Finalement, un devin venu de Chypre, un nommé **Phrasios**, prédit à Busiris qu'il est possible de faire cesser la famine en sacrifiant chaque année à Zeus un homme venu de l'étranger. Busiris prend Phrasios au mot et le sacrifie à Zeus. Après cela, il prend l'habitude de sacrifier aux dieux les étrangers qui se présentent.

Dans la « vraie » mythologie grecque, la fin du règne de Busiris arrive lorsqu'Héraclès se trouve capturé par les hommes du roi. Lorsque Busiris veut le sacrifier, Héraclès brise ses liens et tue Busiris ainsi que son fils **Amphidamas**, leur héraut **Chalbès** et de nombreux autres serviteurs présents là, après quoi il quitte le pays⁶. Les Grecs ignorent qui prend la suite de Busiris sur le trône.

Vers la fin de l'âge héroïque, Ménélas, de retour de Troie avec Hélène, dérive jusqu'à la côte d'Égypte où son navire est retenu sur l'île de Pharos par des vents hostiles. Ménélas rencontre alors **Protée**, le Vieillard de la mer, qui lui apprend que les dieux désirent qu'il se rende vers les eaux de l'Égyptos et effectue là des sacrifices somptueux avant de pouvoir repartir : c'est un voyage long et périlleux. C'est probablement à ce moment que Ménélas remonte l'Égyptos jusqu'à Thèbes et reçoit l'hospitalité de Polybe et Alcandre. Une fois les sacrifices effectués, il peut repartir⁷. Mais les Grecs ne connaissent pas bien le statut de Protée (simple dieu résidant dans les environs ? roi-dieu local ? roi de tout le pays ?). Vous trouverez de nombreux détails sur Protée plus loin dans ce chapitre au moment de la description de l'île de Pharos.

Bref, les connaissances des Grecs sur les rois d'Égypte restent très parcellaires, ce qui vous laisse toute liberté pour en inventer en plus des deux déjà décrits.

Histoire mythique de l'Égypte selon les Égyptiens

L'Égypte possède naturellement une histoire longue et riche d'innombrables détails, mais les personnages-joueurs ne devront jamais avoir l'impression de la connaître en entier, ni même d'en

⁵ Sur Busiris, je suis la version du Pseudo-Apollodore dans sa *Bibliothèque*, II, 5, 11 (numérotation de l'édition Loeb).

⁶ Le héraut Chalbès est mentionné par une scholie à Apollonios de Rhodes, *Argonautes*, IV, 1396 (citée par Frazer dans l'édition Loeb du Pseudo-Apollodore, tome I, p. 26, note 1).

⁷ Les étapes précises du voyage restent floues dans l'*Odyssée*. Je les reconstruis à peu près logiquement.

maîtriser complètement l'un des pans : il importe que le pays reste mystérieux à leurs yeux. En revanche, en se renseignant auprès des Égyptiens les plus cultivés (scribes, prêtres, nobles et rois), ils pourront recueillir les quelques informations que voici⁸.

Rois divins

L'Égypte a été gouvernée par des dieux avant de l'être par des hommes et ce sont les dieux qui ont institué la charge de roi, qui est le nom que les Égyptiens donnent aux rois exerçant un pouvoir sur toute la péninsule (ou sur une bonne partie). Cela semble vouloir dire que les dieux en personne arpentaient la terre d'Égypte ou s'y montraient régulièrement sous des formes regardables sans dommage, afin de gouverner, d'élaborer les institutions et de rendre la justice. Où peuvent-ils avoir résidé à cette époque fabuleuse ? Sans aucun doute dans la Thèbes d'Égypte, puisque les Grecs se la représentent comme une ville d'or à la richesse inconcevable et que seule une ville pareille semble appropriée en tant que résidence divine en Égypte⁹. Dans les derniers temps des luttes cosmiques, peu avant le début de l'âge héroïque, les deux derniers rois divins du pays auraient été **Typhon**, que les Égyptiens nomment Seth, puis **Dionysos**, qu'ils appellent Osiris.

En toute bonne logique, Typhon a régné là après sa première victoire temporaire sur Zeus, à qui il avait arraché les tendons, et avant qu'Hermès ne retrouve et ne rende ses tendons au dieu des dieux qui put alors contre-attaquer.

La mention du nom de Dionysos est plus étrange, car le dieu est considéré par les Grecs comme étant de naissance récente : il naît même pendant l'âge héroïque. Si les personnages-joueurs arrivent en Égypte avant la naissance de Dionysos, ce nom ne leur dit rien et ils y voient une divinité ancienne désormais méconnue. S'ils y voyagent après la naissance de Dionysos, ils sont étonnés par cette contradiction. Des aèdes ou des experts en mythes peuvent alors se rappeler de mythes et de rumeurs selon lesquels Dionysos aurait existé plusieurs fois et aurait été tué puis ressuscité... comme Osiris chez les Égyptiens. Cela peut être un moyen de lancer les PJ sur la piste de l'orphisme, cette secte grecque créée par Orphée et qui affirme que Dionysos a vécu une première fois mais a été tué par les Titans avant de renaître de l'union de Zeus et de Sémélé¹⁰.

Rois mortels

Au cours de l'âge héroïque, à en croire les prêtres qui sont chargés par excellence de la mémoire du pays, l'Égypte est gouvernée successivement par les rois suivants : **Bélos, Égyptos, Min, Nitocris, Moéris, Sésostris, Phéros** et **Protée**. À cette liste, vous pouvez ajouter **Busiris**, dont le placement chronologique est variable, si vous voulez l'utiliser. Il est possible que le nom de Protée soit à prendre comme le nom du tout dernier souverain divin du pays, qui serait resté actif

⁸ Si vous voulez savoir à quelles sources puise cette partie : elle se fonde sur ce que les historiens grecs ont appris de l'Égypte en y voyageant (notamment Hérodote, *Enquête*, II). Il s'agit donc d'une histoire de l'Égypte par les Égyptiens racontée par des Grecs. Elle contient de nombreux éléments de mythologie égyptienne, mais vus par le filtre déformant du point de vue des Grecs (qui assimilent les divinités égyptiennes aux leurs, remettent des bouts de traditions grecques comme Protée dans le tas, etc.)... d'où un résultat encore un peu différent de la mythologie et de l'histoire égyptiennes telles qu'on peut les apprendre sur les monuments et papyri égyptiens. Vous suivez ?

⁹ Ce détail est une proposition de mon cru.

¹⁰ Ce rapprochement entre l'équivalence Seth = Typhon et la version de l'affrontement avec Zeus dans laquelle Typhon est provisoirement victorieux sont une proposition de ma part, de même que le rapprochement entre l'ancienneté de Dionysos et les mythes de l'orphisme. Les noms des deux derniers souverains divins et la chronologie des rois proviennent d'Hérodote, II, 142 et suivants. Cette chronologie des rois n'a que peu de choses à voir avec les véritables dynasties égyptiennes. L'idée selon laquelle Protée est à la fois un Vieillard de la mer et un roi d'Égypte se trouve chez Hérodote et chez Euripide dans sa tragédie *Hélène*, mais ces deux auteurs présentent alors Protée comme un mortel : je propose un compromis afin d'être cohérent avec l'*Odyssée* où Protée est un dieu.

pendant tout l'âge héroïque, puisque le dieu marin Protée exerce encore une forme de pouvoir sur l'Égypte même après la guerre de Troie (voyez plus loin)¹¹.

L'île de Pharos, royaume de Protée

Pharos. Pharos est une île située à une faible distance de la côte de l'Égypte, au nord-ouest en face du delta de l'Égyptos, à une journée de navigation du delta par vent favorable. La majeure partie de l'île consiste en un plateau rocheux aux flancs parsemés d'une végétation basse et percés de grottes profondes. Ce plateau est entouré de tous les côtés par plusieurs plages, dont la plus large forme un port naturel commode pour échouer les navires et les relancer à la mer.

Protée. Depuis l'aube des temps, l'île est le domaine terrestre de Protée, l'un des Vieillards de la mer, ces divinités marines très anciennes désormais sous l'autorité théorique de Poséidon, mais qui disposent de leur autorité propre dans tous les lieux où ils ont leurs habitudes. Protée sort de la mer régulièrement, menant son troupeau de phoques aux corps gras et à l'odeur âcre, pour y compter ses bêtes et se reposer parmi elles, allongé au soleil.

Selon certaines rumeurs courant parmi les Égyptiens, Protée est le véritable souverain de l'Égypte, car les rois, roitelets et autres potentats qui s'y sont succédé depuis des générations ont toujours dû se soumettre à ses volontés. Mais tout le monde est loin d'y croire, ne serait-ce que parce que les mortels à avoir véritablement vu ou aperçu le dieu sur l'île sont rarissimes.

La vérité est que le plus clair du temps, Protée vaque à ses propres affaires et laisse les rois s'occuper des mortels. Mais il est vrai qu'il garde toujours un œil sur ce qui se passe dans la péninsule et qu'il serait capable d'intervenir, directement ou indirectement, si l'attitude d'un roi ou plus généralement le cours des événements lui déplaisaient. Rien n'est dit sur les relations entre Protée et le dieu-fleuve Égyptos, mais, dans cette optique, il est très probable que le dieu-fleuve, tout en jouissant d'une indépendance de fait la plupart du temps, obéit aussi au Vieillard de la mer, au moins pour les affaires se déroulant dans son delta.

Idothéa. La fille de Protée, la nymphe Idothéa (« Allure divine »), l'accompagne parfois. Idothéa est bien mieux disposée que lui envers les simples mortels, et c'est à elle que des voyageurs égarés gagneraient à s'adresser d'abord pour recevoir de l'aide, voire, dans les cas les plus graves, savoir comment aborder le dieu et le contraindre à leur révéler quelques informations.

Autre famille de Protée. On ignore le nom de la mère d'Idothéa. Chez Euripide, d'autres noms sont donnés : Protée a pour épouse Psamathée, dont il a un fils, Théoclymène, et une fille, Eïdo. Cette dernière, en parvenant à l'âge adulte, développe des pouvoirs de devineresse qui lui valent un nouveau nom : Théonoé¹². Vous pouvez mettre en scène ces autres personnages ou non, à votre convenance, y compris en faisant de Psamathée la mère d'Idothéa au besoin.

Rencontrer Protée. Protée ne se montre qu'à un visiteur isolé : des étrangers qui s'aventureraient dans son domaine en groupe ne trouveraient que des grottes vides aux salles particulièrement impressionnantes, ainsi que des plages désertes ou bien occupées par les troupeaux des plus gros phoques qu'ils aient jamais vus. Il faut donc venir seul pour espérer rencontrer le dieu. Protée n'aidera aucun mortel sans le mettre à l'épreuve. Pour toute information un peu importante, le dieu fera mine de s'en aller vers ses grottes profondes et laissera là les héros trop timides pour le retenir. Si on tente de le retenir physiquement ou de le suivre dans ses grottes, Protée se métamorphosera alors pour prendre une apparence effrayante (une bête fauve, par exemple) ou insaisissable (oiseau, insecte, voire eau courante ou même flammes). Il reste bien entendu immortel quelle que soit l'apparence qu'il prend et les armes physiques ne lui feront pas grand-chose. Si son visiteur tente de se battre, il se contentera de le

¹¹ Bélos, Égyptos et Busiris ne figurent pas dans la liste fournie par Hérodote : je les ajoute afin que le MJ dispose d'une liste cohérente avec les mythes grecs racontés plus haut.

¹² Signification de ces noms propres en grec ancien : Psamathée : « Déesse des sables ». Théoclymène : « Celui qui écoute les dieux ». Eïdo : « Observe ». Théonoé : « À la sagesse divine ».

mettre hors de combat aisément sans le tuer ou le blesser trop gravement, ou bien il tentera de s'échapper (inutile de lancer des dés pour vérifier s'il réussit : Protée est un dieu).

Remporter l'épreuve des métamorphoses. La seule solution consiste à employer la ruse. Seule Idothéa peut conseiller les personnages-joueurs à ce sujet, à moins qu'ils n'aient déjà été confrontés à une autre divinité marine protéiforme auparavant (Thétis, par exemple). Il faut agripper fermement le dieu et tenir bon sans le lâcher malgré toutes ses transformations. Protée utilisera alors ses métamorphoses pour mettre à l'épreuve la force, l'endurance, la dextérité et la ruse de son visiteur. Si ce dernier tient bon, le dieu, satisfait quoique un peu grommelant, reprendra son apparence humanoïde et consentira à écouter les questions. Son savoir est immense : tous les événements passés ou récents qui se sont déroulés sur, dans ou à proximité de l'océan, des mers ou des cours d'eau, même les plus infimes, lui sont connus, aussi bien les actes que les paroles échangées. Divinité très ancienne, il connaît aussi nombre d'événements peu connus du cosmos survenus depuis sa naissance, qui précède nettement celle des dieux de l'Olympe. Mais il n'en livrera jamais que quelques bribes à de simples mortels, et seulement s'il a de bonnes raisons de le faire (les PJ peuvent essayer de le convaincre, mais en jouant le dialogue, pas avec un jet de dés).

Vers la fin de l'âge héroïque, Ménélas, le roi de Sparte, rencontre Protée à Pharos sur le chemin du retour après la guerre de Troie où il est allé reprendre sa femme Hélène. Grâce à Idothéa, Ménélas parvient à saisir le dieu afin de l'amener à lui révéler comment rentrer chez lui ainsi que le destin de plusieurs de ses compagnons d'armes depuis leur départ de Troie¹³.

Relations des PJ avec Protée. Protée n'aura plus besoin de mettre à l'épreuve quelqu'un qui lui a déjà prouvé son courage et il viendra directement lui parler. En revanche, si un personnage multiplie inutilement les visites, Protée en sera importuné et cessera purement et simplement de lui apparaître pendant quelque temps.

Les conseils et les informations sont la principale forme d'aide que peut apporter Protée à des mortels. Cependant, il peut parfois recourir pour cela à l'une de ses filles, les Néréides, ou à un ou plusieurs des innombrables phoques de ses troupeaux.

Protée peut aussi faire un formidable ennemi. Outre qu'il est immortel comme toute divinité et peut intervenir sous toutes sortes de formes différentes, il dispose aussi d'un contrôle sur les vents, la mer, les cours d'eau ainsi que leur faune et flore, dans l'île de Pharos et dans ses alentours marins immédiats et surtout dans tout le reste de l'Égypte, qui est son domaine réservé tandis que Poséidon dirige le reste des royaumes marins. Protée peut aussi poursuivre des personnages sur et sous la mer dans le reste du cosmos, mais il ne peut rien y faire d'important sans l'accord des dieux qui lui sont supérieurs dans la hiérarchie divine, à savoir Poséidon et les autres grandes divinités de l'Olympe. En revanche, les relations entre Protée et l'Égyptos ne sont réglées par aucune hiérarchie protocolaire fixe : les deux dieux sont à peu près aussi anciens l'un que l'autre et ils peuvent coopérer ou entrer en conflit selon leurs intérêts du moment ; si un conflit grave éclate, c'est Zeus qui tranche, toujours au cas par cas.

Les troupeaux de phoques. Il va de soi que les phoques des troupeaux de Protée sont sacrés et ne doivent pas être tués, ni même blessés ou malmenés : cela attirerait aussitôt le courroux du dieu sur les imprudents, qui devraient déployer des trésors de diplomatie (et de solides capacités de survie) avant de se réconcilier avec le Vieillard de la mer.

De manière plus générale, Protée n'apprécie pas que l'on s'en prenne à la faune et à la flore de l'île sans raison sérieuse, qu'il s'agisse des oiseaux marins, des poissons, des arbres ou des autres plantes ; il enverra des signes de mécontentement à quiconque lui paraît outrepasser les limites qu'il estime raisonnables.

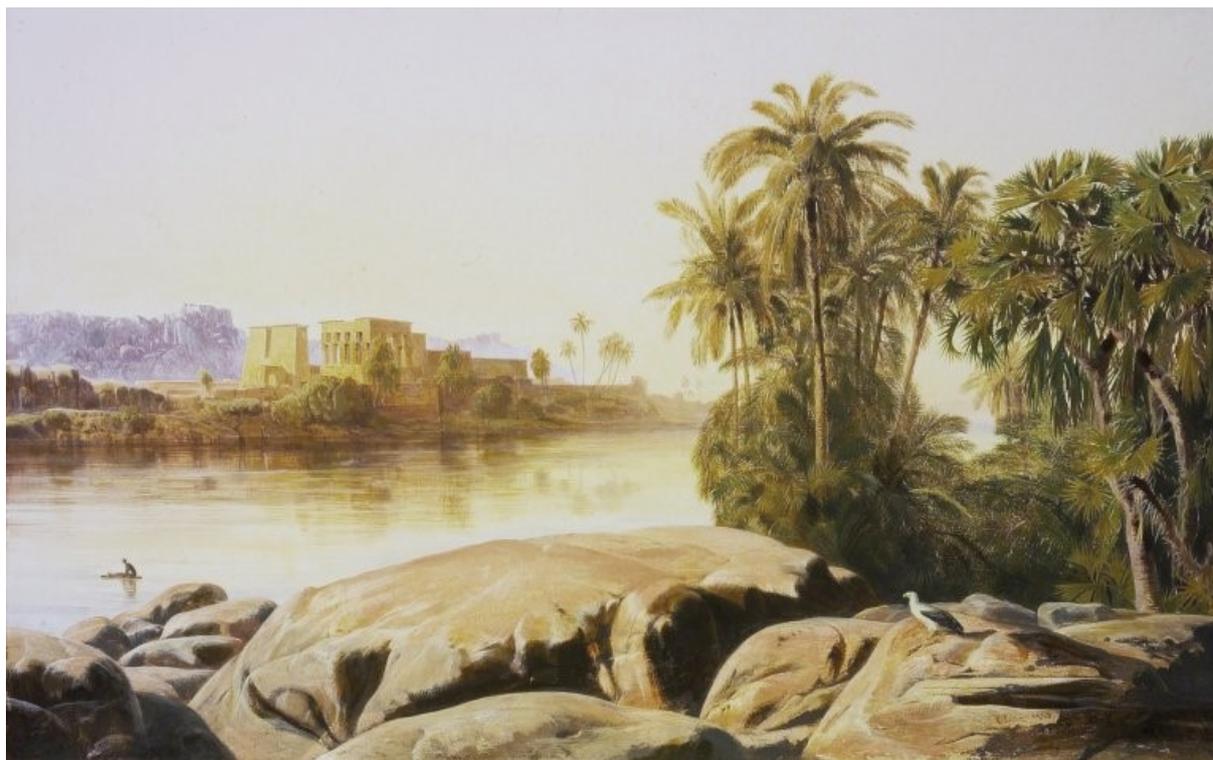
¹³ Odyssée, IV, 351-575.

L'Égyptos

L'Égypte est traversée du sud vers le nord par un puissant dieu-fleuve. Les Grecs l'appellent l'Égyptos, ou plus rarement Neilos. L'Égyptos est l'un des plus grands, des plus larges, des plus anciens, des plus puissants et des plus mystérieux dieux-fleuves du cosmos aux yeux des Grecs, et ils ont raison¹⁴.

Les Égyptiens et l'Égyptos. Sans l'Égyptos, le pays entier ne serait qu'un désert. Non seulement le dieu-fleuve procure une source d'eau douce précieuse tout le long du pays ainsi qu'une voie de communication importante, mais il a une caractéristique unique au monde : il entre en crue chaque été, à la période où tous les autres cours d'eau s'étiolent ou s'assèchent. Ce sont ces crues qui fertilisent une large bande de terre de part et d'autre du fleuve et qui rendent possibles des récoltes plus que suffisantes pour nourrir la population. Les paysans égyptiens puisent l'eau du fleuve pour irriguer leurs champs à l'aide de nombreux canaux. Les rois ont même mis en place, depuis longtemps, un système de mesure et d'archive permettant d'enregistrer chaque année l'ampleur de la crue afin de vérifier qu'elle ne diminue pas, ce qui voudrait dire que les dieux sont contrariés : il faudrait alors immédiatement prendre les mesures nécessaires pour faire face à la catastrophe (rationnement des populations, ouverture de stocks de blés au besoin, et surtout offrandes, sacrifices et cérémonies propitiatoires pour se réconcilier avec les dieux).

L'Égyptos est un fleuve paisible : il est aisé de naviguer sur ses eaux sur la plus grande partie de son cours et l'on n'y rencontre ni turbulences, ni rochers dangereux. Les seuls endroits périlleux de son cours se trouvent au Sud, en Haute-Égypte : ce sont les cataractes.



Edward Lear, *Philae au bord du Nil*, 1855.

Arriver en Égypte par mer. Quand on arrive en Égypte par la mer (que les Égyptiens nomment « la Très-Verte »), il faut tout d'abord se méfier du large banc de sable qui longe la côte et qui fait s'échouer plus d'un navire au pilote inexpérimenté ou imprudent¹⁵. Une fois à terre, les fatigues

¹⁴ Sur l'Égyptos, j'ai lu pour cette partie Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, I, 32 (notamment les cataractes) ; Hérodote, *Enquête*, II, en particulier 19 à 31 (sur la crue et les sources du Nil).

¹⁵ Diodore de Sicile, I, 31.

de la navigation ne sont pas terminées, car il n'y a aucune ville d'importance sur la côte. Pour s'enfoncer à l'intérieur du pays jusqu'aux grandes villes, il faut remonter le fleuve, ce qui implique d'arriver à le trouver. Or la chose n'est pas si simple qu'elle en a l'air. En effet, l'Égyptos n'a pas une embouchure : il en a cinq !

Les cinq bouches de l'Égyptos et le pays marécageux. Dans la partie de la Basse-Égypte qui se rapproche le plus de la mer, à partir d'Héliopolis, le fleuve se divise en ramifications successives qui aboutissent à plusieurs embouchures¹⁶. Les voyageurs grecs les appellent les cinq bouches de l'Égyptos¹⁷. Bien que fertile, la région qui les environne n'est pas très peuplée, et pour cause : très humide, elle comprend de larges zones marécageuses où l'on avance d'un pas incertain, sans trop savoir si l'on se trouve sur terre ou sur mer¹⁸. Les Égyptiens l'appellent *To-méhi*, le « pays marécageux ». La faune et la flore y sont exubérantes et variées : le papyrus y pousse en abondance, le *cheval du fleuve* (l'hippopotame) et le crocodile y rôdent. Parfois franchement insalubres en raison des moustiques porteurs de maladies, ces marais sont le terrain d'opération de nombreuses bandes de brigands, et peut-être de créatures pires que des brigands ou des bêtes sauvages. Pendant la crue, la région est complètement inondée, à l'exception de quelques sommets sur lesquels se sont établis les villages.

Les cataractes. Les cataractes sont des endroits dans lesquels le fleuve passe entre des parois rocheuses étroites et escarpées comprenant de nombreuses crevasses et des différences d'altitude brutales. Le fleuve se précipite alors entre les rocs, en formant des rapides et parfois des cascades ; le fleuve est blanc d'écume et l'air est saturé d'eau. Dans les environs immédiats en amont et en aval, des tourbillons prodigieux et d'innombrables écueils forment des périls infranchissables pour les embarcations. Il faut accoster et longer la cataracte à pied ou à dos d'animal, jusqu'à atteindre le point où le cours du fleuve s'apaise et redevient navigable. Les Égyptiens utilisent souvent des embarcations fabriquées en papyrus, assez légères pour être tirées de l'eau et portées à dos d'homme ou d'animal jusqu'au point où l'on peut les remettre à l'eau.

La crue est la seule période de l'année pendant laquelle il devient concevable de franchir les cataractes en barque, car l'eau gonfle suffisamment pour submerger les rochers et les tourbillons sont moins dangereux ; mais cela implique malgré tout de disposer d'un pilote aguerri et d'avoir le vent avec soi.

Les sources de l'Égyptos. L'Égyptos est rendu mystérieux non seulement par ses étranges crues d'été, mais aussi par le fait que personne ne sait exactement où se trouvent ses sources. En effet, plus on s'enfonce vers le sud, plus les cataractes rendent difficile de voyager sur le fleuve et plus la contrée environnante devient désertique et hostile, au point qu'au bout d'un moment il devient pratiquement impossible de suivre le fleuve. Ce n'est pas complètement impossible, et les prêtres égyptiens disent que certains rois ont déjà envoyé des expéditions vers le sud, dont certaines sont revenues. Les émissaires envoyés vers le sud ont confirmé que l'Égyptos passe par l'Éthiopie, pays situé immédiatement au sud de l'Égypte ; mais les jungles, les bêtes sauvages, la chaleur accablante et les peuples locaux peu disposés à les laisser passer les avaient empêchés d'aller très loin.

Rumeurs sur une sorcellerie retenant les crues du fleuve. Les Égyptiens eux-mêmes ignorent donc l'emplacement de la ou des sources de ce dieu-fleuve auquel ils doivent tout. La plupart du temps, cette ignorance ne leur cause pas d'inquiétude, car, à leurs yeux, tout dépend de leurs bonnes relations avec les dieux. Mais de temps en temps, surtout les années où les crues sont

¹⁶ C'est la région appelée de nos jours le delta du Nil (mais à l'âge héroïque, où l'alphabet grec et donc la lettre delta n'existent pas encore, ce nom ne peut pas être employé).

¹⁷ Hérodote, II, 17. Les auteurs grecs parlent souvent de sept bouches, mais les deux supplémentaires sont des canaux artificiels creusés par les pharaons à l'époque classique, ce qui fait qu'Hérodote les mentionne sans les compter dans le nombre. Ces canaux sont donc bien plus récents que les époques servant d'inspiration au supplément que vous lisez ici.

¹⁸ Le climat du delta était beaucoup plus humide dans l'Antiquité que de nos jours.

moins abondantes et provoquent des disettes, des rumeurs circulent. Il se trouve parfois des gens pour imaginer que les rois d'Éthiopie exercent un contrôle sur les crues du fleuve. Les racontars les plus fous vont jusqu'à affirmer que le roi d'Éthiopie, ou bien les magiciens qu'il compte parmi ses serviteurs, disposent de pouvoirs magiques et sont capables de « verrouiller » le fleuve pour exercer un chantage diplomatique sur les rois d'Égypte. Ils pourraient de cette façon imposer leur volonté aux Égyptiens, qui, privés des crues du fleuve, seraient incapables de survivre aussi nombreux qu'ils le sont et seraient voués pour la plupart à mourir de faim¹⁹. Les rois d'Égypte, les prêtres, les scribes et la majorité des gens cultivés refusent d'accorder foi à de tels récits. Mais il va de soi que ce n'est pas le genre de situation dont les rois se vanteraient si elle se présentait bel et bien.

Si vous voulez utiliser cette idée, voici quelques détails. Premièrement, il s'agit d'une magie puissante très difficile à mettre en œuvre, nécessitant un rituel complexe (avec des ingrédients rares), qui ne peut pas se lancer tous les jours. Deuxièmement, cette magie ne peut que susciter ensuite la colère du dieu-fleuve qu'elle malmène, sauf à lui avoir fait des offrandes et à l'avoir persuadé de l'intérêt d'agir ainsi à l'encontre des Égyptiens. Or il n'a aucun intérêt à le faire puisqu'il est très bien honoré par ce peuple. Il faudrait donc que le fleuve ait été gravement offensé par les Égyptiens, ou qu'il soit persuadé qu'il l'a été. Il est possible de fonder un scénario sur une machination de ce genre mise en place par des PNJ d'Éthiopie pour mettre en difficulté le roi d'Égypte, lequel enverrait alors des voyageurs (dont les PJ si ce sont des alliés) pour tirer l'affaire au clair, démanteler la ruse et mettre le ou les mages hors d'état de nuire. Or les Éthiopiens, de leur côté, peuvent avoir d'excellentes raisons d'en vouloir aux Égyptiens, qui ne cessent de tenter de conquérir des régions situées toujours plus au sud.

Le dieu-fleuve Égyptos dans la Trame. Comme tous les fleuves, l'Égyptos est un dieu et à ce titre, il joue son rôle dans la Trame des desseins des divinités. Les Égyptiens eux-mêmes honorent le fleuve comme un dieu, mais ne lui attribuent pas une personnalité très forte : les aléas des crues de l'Égyptos sont dus, selon eux, aux dieux plus puissants qui influencent le cours du fleuve. En tant que MJ, vous êtes libres de vous en tenir à une situation de ce type, ou bien d'imaginer une personnalité plus développée au dieu-fleuve. Voici quelques propositions en ce sens.

L'Égyptos, fleuve ancien et puissant, est extrêmement attachée à ses prérogatives locales, en particulier sa liberté : il n'acceptera pas facilement que trop de ponts soient construits par-dessus son cours (à l'âge héroïque, par défaut, il n'y en a pas : on utilise des passeurs qui se déplacent en barques). Tout ce qui peut l'empêcher de suivre son cours jusqu'à son embouchure ou menacer le bon déroulement de sa crue peut aussi le mécontenter. Le dieu-fleuve est attaché à sa liberté, mais il a une attitude bienveillante et même protectrice envers les Égyptiens : cela explique son cours généralement paisible et les nombreux bienfaits qu'il leur apporte depuis des temps immémoriaux, bienfaits dont ils le remercient constamment par des offrandes.

Une autre piste intéressante peut être l'idée que l'Égyptos ne veut pas que l'on découvre ses sources, car il se sentirait alors vulnérable. Cela signifie que toute personne qui tente de remonter le fleuve au-delà des cataractes les plus lointaines pour trouver les sources éveille peu à peu la méfiance puis le mécontentement du dieu-fleuve, lequel peut agir par le biais de rapides, de crues ou d'assèchements imprévisibles, mais aussi d'attaques de prédateurs.

On peut aussi mettre en scène des moustiques, non pas un ou deux dérangeant les héros la nuit, mais des nuées denses au point d'obscurcir la lumière du soleil et capables de désoler des régions entières : imaginez une variante du combat d'Héraclès contre les oiseaux du lac de Stymphale, mais avec des moustiques à la place des oiseaux (aux PJ d'être inventifs sur les moyens de s'en débarrasser : prières à Zeus Chasse-Mouches, ingénierie hydraulique d'un inventeur de génie pour assainir les abords du fleuve, mixture d'herbes plus ou moins magique agissant comme répulsif...). Si les PJ accomplissent des exploits sans attaquer frontalement le dieu-fleuve, les dieux de

¹⁹ En réalité, cette légende est surtout attestée au Moyen âge en Europe, mais elle m'a paru fournir une inspiration supplémentaire intéressante.

l'Olympe interviennent en leur faveur auprès de l'Égyptos et l'apaisent, tandis que les Pj peuvent continuer leur voyage et se couvrir de gloire).

En termes de hiérarchie divine, l'Égyptos peut obéir à Protée, principale divinité marine de la région. Si vous utilisez le panthéon égyptien en tant qu'ensemble de divinités distinctes, il obéit à Isis et Osiris, ou, après eux, à leur fils Horus.

Villes d'Égypte

Voici les présentations succinctes de quelques villes d'Égypte, dans l'ordre dans lequel on les rencontre en remontant le cours de l'Égyptos vers l'intérieur des terres. Les villes de Thèbes et de Canope sont les seules à avoir été intégrées à la mythologie grecque. Comme cela faisait assez peu pour un pays si vaste, j'ai complété les descriptions avec quelques éléments historiques (en englobant les périodes anciennes de l'Égypte jusqu'aux premiers Ramsès) afin de pouvoir proposer des descriptions un peu précises des principaux quartiers et hauts lieux de chaque ville, et des éléments tirés de la mythologie égyptienne. Pour des détails sur l'urbanisme et l'architecture, voyez plus loin.

Canope

Canope est un village situé au nord-ouest de l'Égypte, à l'embouchure ouest de l'Égyptos. Il n'est fondé que vers la toute fin de l'âge héroïque : lorsque Ménélas et Hélène rentrent de Troie après la guerre, une tempête les déroute jusqu'à la côte de l'Égypte. Lorsqu'ils accostent et mettent pied à terre, le pilote de leur navire, Canopos, est mordu par un serpent et meurt. Ils lui accordent des funérailles généreuses et fondent un village à son nom, peuplé par quelques marins qui décident de s'établir là et par des Égyptiens déjà sur place. Canopos n'est qu'un petit village, mais c'est un des rares endroits où l'on peut trouver des Grecs dans le delta de l'Égypte à la fin de l'âge héroïque²⁰.

Bouto, la demeure d'Ouadjit

Cette ville ancienne se trouve au nord-ouest de la région marécageuse, à l'intérieur des terres, à quelques jours de marche à l'est de Canope. Son site naturel consiste, *grosso modo*, en trois collines disposées en triangle. Sur la colline est s'élève le **temple d'Ouadjit**, la déesse serpent, d'où le nom égyptien de l'endroit : Per-Ouadjit, « la demeure d'Ouadjit ». Le temple comprend un pylône et une cour ornée de nombreuses statues, le tout précédant le sanctuaire réservé aux prêtres. Sur les deux autres collines, l'une au nord-ouest et l'autre au sud-ouest, s'étendent les principaux quartiers de la ville ainsi que plusieurs petits cimetières dont les tombes abritent les momies des défunts. Ouadjit est une déesse protectrice importante : c'est elle qui, sur la demande d'Isis, aurait caché et protégé Horus encore enfant contre la haine de Seth jusqu'à ce que le fils d'Osiris soit assez vigoureux pour châtier le meurtrier de son père. Ouadjit est considérée comme une déesse bienveillante et protectrice de la Basse-Égypte, représentée sur la couronne des rois d'Égypte sous la forme de l'*uraeus*, un cobra dressé. On la dit capable, sous cette forme, de souffler le feu sur les ennemis de l'Égypte. Les gens du lieu vénèrent aussi particulièrement l'inquiétante **Sekhmet**, la déesse lionne.

Boubastis, la demeure de Bastet

Située dans le sud-est du delta de l'Égyptos, Boubastis est la ville principale du culte de la déesse féline Bastet. Le **temple de Bastet**, spacieux, comprend deux cours et à deux salles hypostyles

²⁰ Pour l'anecdote, Canope a donné leurs noms aux « vases canopes » entreposés près des morts dans les tombes, car les premiers vases de ce type découverts en grand nombre l'ont été à Canope.

dans le quartier nord. De là le nom égyptien de la ville, Per-Bastet (« la demeure de Bastet »). Sekhmet, autre aspect de la déesse, y est aussi spécialement vénérée. Des chats sacrés, au nombre d'une dizaine, sont élevés dans l'enceinte du temple. Le **temple d'Atoum**, dieu solaire des premiers temps du monde, se trouve au sud de la ville et constitue l'autre grand sanctuaire local.

Au centre de Boubastis s'étend un très vaste **palais royal** entouré d'une enceinte massive. Il adopte la structure habituelle d'un palais égyptien avec cours intérieures et salle hypostyle, mais les corps de bâtiments annexes qui entourent son bâtiment principal sont strictement agencés en ensembles concentriques séparés par des enceintes internes percées chacune d'une unique porte. Seuls les dignitaires, les prêtres et les fonctionnaires de haut rang ont le droit d'accéder à la salle hypostyle et à ses dépendances immédiates, tandis que les serviteurs inférieurs peuvent travailler toute une vie sans jamais pénétrer les bâtiments fréquentés par le roi et sa noblesse.

À bonne distance des dernières maisons, au nord, s'étend **une nécropole** où les chats sacrés sont momifiés et déposés après leur mort. On rencontre aussi dans les parages **des tombeaux très anciens** témoignant d'une ancienne nécropole humaine qui n'est plus utilisée. Au sud se trouve **une nécropole humaine** toujours utilisée et qui atteint déjà une étendue impressionnante : les tombes sont des mastabas de taille et de raffinement très variables selon le rang social du mort.

Image : Weguelin, John Reinhard, *Les Obsèques d'un chat égyptien*, 1886.



Héliopolis, la cité de Rê/Hélios

Connue pour son temple de Rê, la ville apparaît logiquement pour des Grecs comme Héliopolis, la ville d'Hélios. Les Égyptiens, eux, la nomment « Iounou ». Héliopolis se trouve sur la rive est de l'Égypte, à peu de distance au sud de la première division du fleuve en deux branches qui préfigure sa séparation en cinq bouches à son arrivée à la mer. De la mer jusqu'à Héliopolis, un Grec compterait 1500 stades²¹, soit environ trois jours de navigation sur le fleuve (dans des conditions idéales et en l'absence de tout incident de brigands ou de bêtes sauvages dans la région marécageuse).

²¹ Hérodote, *Enquête*, II, 7.

Héliopolis est la troisième ville la plus importante du pays après Memphis et Thèbes. La ville s'organise autour de l'immense **sanctuaire de Rê**, l'un des plus grands temples d'Égypte. Rê est adoré sous un grand nombre de formes représentées par des statues, des bas-reliefs et un animal sacré bien vivant, le taureau Mnèvis, entretenu par les prêtres durant toute sa vie. À sa mort, les prêtres enterrent le taureau sacré dans un **cimetière** situé au nord de la ville, puis partent en quête d'un taureau portant des signes particuliers qui le désignent comme réincarnation du dieu afin de le faire venir au temple.

Le temple de Rê abrite aussi la pierre sacrée *benben* qui représente le premier tertre primordial de terre surgi des eaux au début du monde. Elle est disposée de façon à recevoir les premiers rayons du soleil levant. On dit que tous les cinq cents ans, Rê se manifeste aux mortels sous la forme de l'oiseau légendaire Bénou, dont la venue fournit un repère aux prêtres pour mesurer le temps à une échelle très longue. Semblable à un héron cendré, l'oiseau Bénou vient se poser sur la pierre à l'occasion de sa mort et de sa résurrection : il se consume d'un feu spontané puis renaît de ses cendres avant de s'envoler. Au cours de l'âge héroïque, c'est cette légende entendue directement ou indirectement qui donne naissance chez les Grecs à la légende du *phœnix*, le phénix.

Le temple de Rê d'Héliopolis entretient une certaine rivalité avec le temple de Ptah de Memphis en termes d'influence auprès du roi et de prestige à l'échelle du pays. C'est à Héliopolis que s'est développée une des versions les plus célèbres de la naissance du monde où intervient un groupe de neuf divinités, l'ennéade. Ce nom regroupe des divinités de plusieurs générations successives : Atoum, le dieu le plus ancien, donne naissance à Chou (Sec) et Tefnout (Humide), qui s'épousent et enfantent Geb (dieu de la Terre) et Nout (déesse du Ciel). Geb et Nout s'épousent à leur tour et ont pour enfants Osiris, Isis, Seth et Nephthys, qui à leur tour s'épousent deux par deux (Isis et Osiris ont pour fils Horus). Cette vision des choses est très influente, mais d'autres versions existent, promues par les prêtres d'autres sanctuaires, ce qui peut engendrer des rivalités intellectuelles et religieuses, mais aussi, plus prosaïquement, des luttes de pouvoir politiques.

Memphis, la ville aux murs blancs

Memphis, que les Égyptiens appellent « Ineb Hedj », « le mur blanc », se situe sur la rive ouest de l'Égyptos, peu avant l'endroit où son cours se divise en plusieurs branches avant d'arriver à la mer, mais un peu plus au sud qu'Héliopolis. Memphis fait partie des villes les plus anciennes et les plus vénérables du pays : selon les mythes grecs, elle a été fondée par **Épaphos** qui lui donna le nom de son épouse, la nymphe Memphis, fille du fleuve Égyptos.

Au centre de Memphis s'étend **la citadelle**, protégée par un rempart en briques crues d'une blancheur immaculée qui vaut son nom à la ville. L'enceinte est nommée *Hout ka Ptah*, la demeure du *ka* de Ptah. En effet, à l'abri de la muraille, le cœur de la ville est formé par l'immense **temple de Ptah**, divinité principale de Memphis. Il abrite le sanctuaire proprement dit, mais aussi de multiples dépendances, dont les maisons des prêtres, des artisans et des nombreux serviteurs qui travaillent là. Très ancien, ce temple est agrandi et embelli par les rois successifs, désireux de se concilier les faveurs du dieu, au fil de l'âge héroïque. D'autant plus influent que Memphis a souvent été capitale royale, le temple de Ptah a développé une cosmogonie propre dans laquelle le monde est créé par le seul Ptah : accomplissant le rôle de démiurge, le dieu crée le monde par sa parole et sa pensée. Mais cette cosmogonie n'est reconnue que dans la région : ailleurs, mille autres croyances existent. La cohabitation reste pacifique, mais il existe bel et bien une rivalité avec les autres grands sanctuaires comme celui d'Héliopolis.

La ville s'étend hors de la muraille vers l'est, en direction du fleuve, et vers l'ouest, en direction du désert. Sur la rive du fleuve s'étend **le chantier naval de Perou-Nefert**, l'un des principaux chantiers navals d'Égypte, dont les ouvriers sont capables de construire des navires de toutes sortes pour le roi, les prêtres et les riches marchands. Vers l'est se trouvent plusieurs temples voués à d'autres divinités, dont un **temple d'Hathor**, mais aussi le **palais royal**, très grand, même s'il n'égale pas l'immensité du temple de Ptah. Près du palais se trouvent aussi les **casernes** des

soldats du roi. Au nord-est se trouve le **port fluvial** de la ville d'où barques et navires s'élancent sur l'Égyptos. Vers l'ouest, c'est le **quartier d'Ânkḫ Taouy**, « la vie des deux terres » (les deux terres étant la Haute et la Basse-Égypte). Plus loin encore vers l'ouest, une fois franchie la limite des terres fertiles, c'est le désert, où s'étend la **nécropole royale de Saqqarah**. C'est là que de nombreux rois construisent leur tombeau, notamment sous forme de pyramides.

Parmi les personnalités de Memphis figure **Setné-Khâemouaset** (cf. dans « PNJ notables »).

Per Sobek / Crocodilopolis, la demeure de Sobek

La ville que les Égyptiens nomment Shedet ou plus couramment Per Sobek est une agglomération de taille modeste, mais extrêmement ancienne, qui se dresse dans l'oasis du Fayoum, sur les rives de l'immense lac Moéris (voyez plus loin). La ville est connue pour son **temple consacré à Sobek**, le dieu crocodile, ce qui explique que des voyageurs grecs qui en ont entendu parler la nomment Crocodilopolis, « la ville du crocodile ». Des crocodiles sacrés sont élevés par le personnel du temple, le plus beau et le plus grand d'entre eux étant considéré comme le représentant du dieu sur terre. Ces animaux sont libres d'évoluer à leur guise sur le lac et dans ses alentours, et il est bien évidemment défendu de les tuer ou de les blesser. Les humains dévorés par les crocodiles sacrés sont jugés chanceux dans leur malheur, car on considère qu'ils ont été choisis par le dieu.

Outre ce temple, la ville tire sa physionomie du long **canal** qui la traverse et, venant de l'Égyptos, vient alimenter le lac Moéris en eau douce. Des champs fertiles d'une superficie réjouissante environnent la ville. À quelque distance de la ville s'étend le curieux **Labyrinthe d'Égypte** (voyez plus loin).

Thèbes d'Égypte, la ville aux cent portes (capitale homérique)

La Thèbes d'Égypte est la seule ville de ce pays à être mentionnée dans les épopées homériques, où elle est évoquée de façon aussi vague qu'admiration. Si vous mettez en scène une Égypte « à la Homère », elle en est la capitale. Thèbes se situe très loin à l'intérieur des terres, en Haute-Égypte, sur la rive orientale de l'Égyptos. Un voyageur grec pourrait compter 6120 stades entre la côte et cette ville²². Cela équivaut à environ douze jours de navigation.

Thèbes est une ville extrêmement ancienne, encore plus que son homonyme grecque. C'est une ville énorme en comparaison de n'importe quelle ville grecque, aussi bien par sa taille que par sa population et donc par ses forces armées : on dit que ses remparts immenses sont percés de cent portes dont chacune peut laisser passer deux cents guerriers avec leurs chevaux et leurs chars. C'est surtout une ville d'une richesse incomparable, dont chaque habitant possède autant de trésors qu'un petit roi de Grèce : on dit que la moindre maison y recèle maints trésors²³. Il est probable qu'aux tout premiers temps de l'Égypte, les dieux ont habité là²⁴.

Après la guerre de Troie, **Ménélas et Hélène** séjournent quelque temps en Égypte au cours de leur voyage de retour et sont accueillis à Thèbes par un riche habitant nommé **Polybe** et sa femme **Alcandre** (cf. plus loin dans « PNJ notables »), qui ne les laissent pas repartir sans leur avoir fait des présents magnifiques²⁵.

²² Hérodote, II, 9. Les distances données en jours de navigation se basent sur les nombres donnés par Hérodote. Il indique que la distance entre Héliopolis, actuel Caire, et Thèbes s'élève à 4860 stades que l'on parcourt en neuf jours de navigation, ce qui signifie qu'on parcourt environ 540 stades par jour de navigation, le tout, je suppose, dans de bonnes conditions de voyage : tout cela reste indicatif.

²³ *Illiade*, IX, 381-384.

²⁴ Cette idée est une proposition de ma part. Les Grecs associent l'or et les matériaux luxueux aux dieux : il dans cette logique, une ville d'or était probablement une résidence divine au début.

²⁵ *Odyssée*, IV, 125-135. Ces présents sont : de Polybe à Ménélas, deux baignoires d'argent, dix talents d'or, deux trépieds ; d'Alcandre à Hélène, une quenouille en or et une corbeille en argent à lisières peintes d'or et munie de roues.

Abou / Éléphantine

Abou est une île petite mais verdoyante située à la hauteur de la première cataracte sur l'Égyptos. Son nom égyptien, Abou, signifie « éléphant » ou « ivoire », ce qui explique que les voyageurs grecs la nommeraient sans doute Éléphantine par équivalence. Elle se trouve à environ 1800 stades de Thèbes, ce qui représente un peu moins de trois jours et demi de navigation dans des conditions optimales. Elle abrite une ville fortifiée, **Sount**, où réside une garnison nombreuse chargée de surveiller la frontière proche avec les pays du Sud, dont l'Éthiopie. En cas de conflit, elle devient une position stratégique à contrôler. Mais la ville voit aussi passer de nombreux marchands dans les deux sens : les pays du Sud regorgent de biens précieux dont les rois d'Égypte ont besoin. La divinité principale de la région est Satis, déesse des cataractes de l'Égyptos.

Image : Frederick Arthur Bridgman, *Funérailles d'une momie*, vers 1877.



Gebtou / Coptos

Gebtou, qui, aux oreilles d'un voyageur grec, ressemblerait plus à quelque chose comme « Coptos », est une ville importante de Haute-Égypte qui se trouve à environ 220 stades²⁶ au sud de Thèbes (moins d'une demi-journée de navigation dans des conditions idéales), sur la rive droite du Nil. La ville s'organise autour d'un grand **temple de Min** situé en son centre (Min étant un dieu lié au ciel). On y vénère aussi le dieu **Geb** (lié à la terre). Min est lui-même associé à Amon. **Isis** est aussi très vénérée à Coptos, car c'est là qu'elle aurait appris la mort d'Osiris²⁷. On dit même qu'un **tombeau** de la région aurait abrité ou abriterait encore l'une des seize parties du corps du dieu. Outre son importance religieuse, le temple abrite aussi des **bâtiments administratifs** qui relaient le pouvoir du roi dans cette région éloignée.

Mais Coptos est surtout connue en tant que point de passage incontournable des marchands et des voyageurs qui se dirigent vers (ou viennent de) l'Océan et la mer qui s'enfonce au nord-est entre l'Égypte et l'Arabie, cette mer que les Égyptiens appellent souvent de ce fait « la mer de Coptos²⁸ ». C'est en effet de cette ville que partent les deux seules **routes** convenablement entretenues menant aux petites villes portuaires du sud-est. Une bonne partie des commerçants et des voyageurs allant ou venant d'Asie au nord-est, ou au contraire d'Éthiopie au sud, doivent passer par là.

²⁶ Environ 40 km.

²⁷ Plutarque, *Isis et Osiris* (classé dans les *Œuvres morales*), 14.

²⁸ La mer Rouge.

Quelques lieux remarquables en Égypte

Atarbèchis

Atarbèchis est une ville située sur l'île de Prospitis, quelque part parmi les branches du fleuve dans la région des bouches de l'Égyptos²⁹. Il y a plusieurs autres villes sur cette île, mais Atarbèchis est la plus importante, surtout sur le plan religieux. En effet, outre son fameux temple d'Aphrodite/Hathor, Atarbèchis accueille les squelettes de toutes les vaches et bœufs d'Égypte après leur mort : c'est là qu'on les transporte en barque pour les y enterrer dans une vaste nécropole. Les vaches et les bœufs sont des animaux sacrés voués à la déesse Isis et, à ce titre, les Égyptiens les vénèrent et s'interdisent de les tuer. Lorsqu'une vache meurt de sa mort naturelle, on traite différemment les bœufs et les vaches. Les dépouilles des vaches sont jetées au fleuve. Celles des bœufs, en revanche, sont enterrées là où ils sont morts ou non loin, en laissant dépasser l'extrémité d'une corne, voire des deux, pour marquer l'emplacement. En effet, après quelque temps, quand il ne reste plus qu'un squelette, on le déterre et on l'emporte jusqu'à Atarbèchis.

Au fil du temps, la nécropole d'Atarbèchis est devenue particulièrement impressionnante : sur un espace à perte de vue s'étend un sol criblé de cornes dépassant du sol, chaque paire de cornes signifiant la présence d'un squelette de bœuf, cette fois dans sa sépulture définitive.

Utilisations possibles. Outre qu'elle fournit un décor pittoresque, la nécropole d'Atarbèchis peut inspirer plusieurs types d'intrigues ou de péripéties :

- un défi à l'intelligence : les PJ doivent découvrir à Atarbèchis un objet important (une corne ? un os gravé de hiéroglyphes qu'il faudra déchiffrer ? ou bien tout objet caché là au moment de l'ensevelissement d'un animal) et, pour cela, ils doivent retrouver dans la nécropole le squelette d'un bœuf bien précis... Reste à imaginer comment l'identifier parmi les dizaines de milliers qu'abrite l'endroit ! Aux PJ de faire preuve d'astuce et de ruse, avec ou sans des indices divins pour les aider. S'ils doivent récupérer tout ou partie d'un des squelettes, il leur restera à se montrer discrets, sous peine de devoir convaincre les probables gardiens du lieu, qui ne seront pas enchantés de voir des étrangers repartir en emportant des vestiges sacrés.

- Imaginons qu'un personnage (un PNJ ou même un PJ à la suite d'un élément de Destin) soit métamorphosé en bœuf ou en génisse et connaisse le même sort que la malheureuse Io dont l'errance la mène dans toute l'Europe et en Asie : Atarbèchis pourrait devenir le but ultime de sa course folle. Peut-être même les dieux veulent-ils que les PJ fondent un sanctuaire à un autre dieu ou élèvent un monument en l'honneur du malheureux personnage ainsi métamorphosé et mort en cet endroit.

Le lac Moéris

Le *Mer Our*, « le grand lac », que les voyageurs grecs appellent le lac Moéris, est un immense lac artificiel situé sur la rive ouest de l'Égyptos à une vingtaine de jours de marche au sud de Memphis³⁰. Les Égyptiens l'appellent aussi couramment *Pa Yom*, « l'eau », d'où le nom de la région fertile qui l'entoure, le Fayoum, la plus grande oasis d'Égypte. La ville de Per Sobek, Crocodilopolis en grec ancien, se dresse non loin de là (voyez plus haut).

Le lac est alimenté par un impressionnant canal aménagé sur ordre d'un ancien roi (lequel ? on ne sait plus bien), qui y apporte l'eau de l'Égyptos. Le niveau du lac est maintenu constant par un mécanisme de régulation naturelle aidé par la crue de l'Égyptos : pendant six mois de l'année, l'eau coule du fleuve vers le lac, et pendant les six autres mois dans le sens inverse. Plus intimidants encore sont les monuments visibles au centre du lac : deux pyramides de pierre

²⁹ Librement inspiré d'Hérodote, *Enquête*, II, 41.

³⁰ Hérodote, *Enquête*, II, 149-150.

sombre, à moitié immergées, s'élèvent de plus de cinquante orgyies³¹ au-dessus de l'eau. Au sommet de chaque pyramide se trouve un colosse de pierre sculpté représenté assis et vêtu comme un roi. Les pyramides et les colosses sont usés par l'érosion du sable et de l'eau, mais ils ont remarquablement résisté au temps.

Le lac Moéris est une vaste oasis de verdure, de fraîcheur et de fertilité dans une région par ailleurs très aride. Les Égyptiens qui habitent sur ses rives pratiquent essentiellement la cueillette et l'agriculture. Selon une rumeur locale, le lac communiquerait par un conduit souterrain avec la Grande Syrte, le golfe marécageux situé sur la côte à plusieurs dizaines de jours de marche à l'ouest de l'Égypte. Selon une autre rumeur, un autre conduit souterrain conduit son eau vers l'ouest, dans les montagnes au-dessus de Memphis. S'ils existent, ces conduits peuvent acheminer l'eau, y compris en cas d'empoisonnement ou d'assèchement, mais aussi des poissons, des animaux ou des objets perdus, y compris des restes d'épaves. En revanche, un héros n'a aucune chance de survivre à une plongée si longue, sauf exception accordée par Poséidon (mais il ne l'accorderait pas sans une raison vraiment très importante).

Le Labyrinthe d'Égypte

Le labyrinthe se trouve près du lac Moéris, non loin de la ville de Crocodilopolis. C'est un monument gigantesque, au moins aussi impressionnant que les pyramides et au moins aussi ancien qu'elles³². Lorsqu'on en approche, on en aperçoit pour commencer le mur extérieur, extrêmement élevé, qui dessine une enceinte rectangulaire dépourvue de fenêtre. Une seule porte, large et monumentale, la perce, dans l'un des angles ; cet angle de l'enceinte est surmonté par une petite pyramide dont les faces arborent de grands personnages sculptés (dieux ? rois ? créatures fantastiques ? Peut-être un peu tout cela). Elle est fermée par un double vantail de bois très pesant doté d'une serrure de bronze.

Le voyageur qui parviendrait à entrer suivrait un couloir sur quelques dizaines de pas, puis déboucherait sur une cour longue et étroite flanquée par deux corps de bâtiments, l'un à gauche et l'autre à droite, chacun percé de six portes ; les douze portes se font face deux à deux. Ces corps de bâtiments sont des cours couvertes de forme carrée ; chacune est entourée d'une colonnade faite de pierres blanches impeccablement assemblées. Autour de ces cours s'organise un nombre vertigineux de pièces : pas moins de mille cinq cents, à ce que disent les prêtres dans la région. Les murs sont partout couverts de scènes sculptées en bas-relief et d'inscriptions soignées. Les sculptures sont peintes de couleurs vives, plus ou moins passées sous l'effet du temps. Et à intervalles réguliers dans ces douze cours couvertes, des escaliers descendent vers les profondeurs de la terre, où, à ce qu'on dit, un niveau souterrain tout aussi vaste, comprenant lui aussi mille cinq cents pièces, s'étend sous le premier.

Utilisations possibles. Quel fut le but premier de ce bâtiment ? Selon les prêtres, il abrite les tombeaux de plusieurs anciens rois d'Égypte ainsi que de nombreux crocodiles sacrés embaumés et enterrés là après leur mort. Mais pourquoi un tel nombre de pièces ? L'endroit recèle-t-il des trésors ou d'autres genres de richesses ? On l'ignore, mais une chose est sûre : les constructeurs du labyrinthe n'ont pas manqué d'écrire mainte malédiction adressée aux intrus sur les murs du monument, et l'immensité et la complexité des cours, des salles et des couloirs constitue en elle-même un piège redoutable. Peut-être est-ce la dernière demeure d'un puissant scribe magicien.

Un conseil si vous voulez laisser les PJ s'aventurer dans le labyrinthe : inutile de numéroter et de décrire en détail les mille cinq cents pièces de chaque niveau façon *Donjons & Dragons* ! Une bonne solution est de faire fonctionner le Labyrinthe d'Égypte comme celui de Crète : ce qui compte est de trouver un moyen pour s'y orienter. Si les PJ ne trouvent pas, ils pourront errer pendant des jours sans rien croiser de particulier au risque de mourir de faim et de soif. S'ils trouvent, ils pourront triompher du Labyrinthe. En Crète, Thésée arrive à s'orienter grâce au fil

³¹ Environ 80 mètres.

³² Ce monument s'inspire librement d'Hérodote, *Enquête*, II, 148.

d'Ariane dont l'idée provenait de Dédale, l'architecte du Labyrinthe. Laisser les joueurs reproduire la même idée est une possibilité, mais c'est un peu facile. Vous pouvez mettre davantage d'obstacles sur leur chemin (le Labyrinthe est habité par des rats qui rongent le fil) et les obliger à trouver autre chose. Un éclair de génie révélant la configuration géométrique des pièces ou un jeu de symboles sur les peintures ? Des jours passés à déchiffrer les hiéroglyphes qui indiquent tout simplement les directions mais ne sont lisibles que pour les scribes ? Ou bien une enquête préalable pour retrouver l'architecte de ce Labyrinthe (ou sa tombe, dans laquelle il peut avoir enfermé les secrets de la conception de ses œuvres... tombe qui pourrait se trouver ailleurs ou bien dans le Labyrinthe lui-même, à un emplacement secret) ? À vous d'en décider.

Image : Edwin Long, *Love's Labour Lost*.



Apparence et habillement

Les épopées homériques et les autres grands textes fondant la mythologie grecque évoquent très vaguement les Égyptiens. Mais si vous situez des aventures dans ce pays, vous devrez tôt ou tard entrer davantage dans le détail. Les précisions de la suite de ce chapitre mêlent des éléments historiques sur l'Égypte (correspondant *grosso modo* aux vingt premières dynasties, donc jusqu'aux Ramsès) et quelques détails semi-véridiques trouvés chez des auteurs grecs décrivant l'Égypte (comme Hérodote ou Strabon), afin de donner une coloration « vue par les Grecs » à ce pays. À vous d'y piocher selon vos envies et vos besoins.

Les Égyptiens ont la peau plus sombre que les Grecs. Plus on se dirige vers le sud, plus la peau des autochtones est sombre, jusqu'aux Éthiopiens qui sont complètement noirs. Les chevelures des Égyptiens sont généralement noires, brunes ou châtaines : ils ignorent les cheveux blonds et s'en étonneraient certainement. Les Égyptiens aiment porter les cheveux courts (contrairement aux Grecs de Grèce centrale où les cheveux longs ou mi-longs sont fréquents), lorsqu'ils ne se les rasent pas complètement, comme c'est d'ailleurs l'usage pour certaines charges, en particulier chez les prêtres, les scribes et les militaires. Les enfants ont une coiffure particulière, très reconnaissable : ils ont le crâne rasé, sauf une longue mèche de cheveux nattée sur le dessus de la

tête et qui retombe sur le côté. Le port de la perruque, inconnu en Grèce, est fréquent en Égypte : les perruques sont faites de cheveux noirs épais et lourds coiffés en bol et descendant jusqu'aux lobes des oreilles.

Les vêtements ordinaires en Égypte sont sommaires, eu égard au climat chaud : un simple pagne de lin d'un blanc cassé laissant le torse et les bras nus, une tunique ou une robe, avec rarement plus d'une épaisseur de vêtement sur le corps dans la journée. Une cape, un manteau ou une peau de bête jetée sur les épaules protègent contre le froid du soir, de la nuit ou de la mauvaise saison. Les Égyptiens apprécient les tissus plissés. Plus l'étoffe est claire et propre, plus elle signale noblesse et richesse. Les prêtres ne portent que du lin à l'exclusion de la laine, considérée comme impure.

Les bijoux et le maquillage sont extrêmement appréciés et portés abondamment par les hommes aussi bien que par les femmes, souvent pour signaler la richesse, mais aussi pour dénoter une charge ou un métier particulier ainsi qu'une prédilection pour tel ou tel dieu. Les frontaux, pectoraux, longs colliers à plusieurs rangs de perles, boucles d'oreilles, bracelets de poignets, d'avant-bras ou de chevilles, sont complétés par des pendentifs de culte, statuettes et amulettes. Le maquillage le plus répandu est le khôl qui souligne ou entoure les yeux et épaissit cils et sourcils.

Les vêtements et les équipements de chasse et de guerre sont en cuir fait de peau d'animal tannée : les chasseurs se protègent à l'aide de pagnes en cuir, les soldats sont munis de cuirasses et de sandales faites de ce matériau, qui sert aussi pour les brassards des archers et les carquois.

Urbanisme et architecture

Décrire les villes d'Égypte

Les villes égyptiennes sont souvent beaucoup plus anciennes que n'importe quelle ville grecque. Les plus anciennes montrent des rues tortueuses formant un plan complexe où il est difficile de s'orienter. Pour autant, les rois successifs ont l'habitude de fonder souvent des villes nouvelles, souvent autour de nouveaux sanctuaires, de forteresses où stationnent des garnisons importantes, ou bien près des chantiers de construction des monuments funéraires en leur honneur. Or l'urbanisme rationalisé existe lui aussi depuis longtemps en Égypte, alors qu'il n'existe pas du tout en Grèce. Dans une ville d'Égypte d'âge moyen ou récente (pour les Égyptiens, c'est-à-dire souvent quand même ancienne pour des Grecs), un voyageur grec serait certainement impressionné par la régularité du plan des rues, qui se croisent à angles droits pour former des pâtés de maisons rectangulaires. Ce type de ville est aussi organisé en quartiers séparés par des murs et dédiés chacun à une catégorie sociale ou à un type de métier. Une muraille protectrice court tout autour de la ville, d'une hauteur variable selon son degré de fortification (dans les villes pas ou peu fortifiées, la muraille ne dépasse pas les six coudées, soit trois mètres de haut).

En revanche, un Grec ne serait pas dépaycé par l'étroitesse des rues, l'absence de trottoir ou de caniveau et l'inexistence de tout système d'égout. L'éclairage urbain n'est assuré que par les torches des gardes des grands bâtiments : les passants doivent se munir de leurs propres flambeaux.

Certaines villes nouvelles, construites d'un coup sur ordre d'un roi pour loger les équipes de construction d'une pyramide (ce sont les « villes de pyramides »), peuvent être entièrement abandonnées après quelques années et rester ainsi désertes sous le soleil. Cela vaut encore plus pour les villages temporaires d'ouvriers créés dans le même but. De là vient que des voyageurs égarés en Égypte peuvent faire parfois d'étonnantes découvertes. Arrive-t-il que des brigands, des esclaves ou ouvriers fuyant les soldats du roi ou d'autres personnes ayant dû s'exiler de leur communauté trouvent refuge dans ces villes ou villages fantômes ? Oui. Seraient-ils contents qu'on vienne les surprendre là ? Non. Il faudra faire preuve de tact avec ces parias méfiants.

Les maisons

Les maisons égyptiennes communes sont des bâtiments rectangulaires dotés seulement d'un rez-de-chaussée et d'un toit plat, souvent fait de branches de palmiers. Elles sont bâties en briques crues, qui est le matériau utilisé pour la plupart des bâtiments de vie, y compris les palais (seuls les temples et les tombeaux sont bâtis en pierre). Les maisons comprennent en général deux pièces, l'une servant de chambre où l'on va surtout pour dormir et l'autre de séjour abritant le foyer, autour duquel on mange ou on travaille ; le tout est complété par une petite cour. Étant données la luminosité et la chaleur, les Égyptiens ne percent leurs maisons que de fenêtres rares et petites. Dépourvues de vitres³³, les fenêtres sont dotées de claustras, des ornements ajourés³⁴ qui préservent l'ombre et la fraîcheur tout en laissant circuler l'air.

Plus les habitants sont aisés, plus la maison comprend de pièces : salle de réception (qui peut être structurée par quatre colonnes en bois dressées sur des bases de pierre), chambres supplémentaires, et, à l'arrière, cuisine séparée et salle de bain. Elle peut aussi se doter de caves, d'entrepôts, de salles servant d'ateliers, d'un jardin abritant des arbres fruitiers, voire d'un étang. Elle s'entoure alors d'un mur percé par un portique.

Moins communes, **les maisons-tours** sont des maisons à un ou deux étages : des ateliers au rez-de-chaussée, les salles de séjour au premier, et, lorsqu'il y a deux étages, les chambres et pièces privées au second, avec parfois un accès à une terrasse où l'on peut manger, discuter, voire dormir en été.

Les temples égyptiens

Les principaux grands bâtiments que les voyageurs seront frappés de voir partout en Égypte, ce sont les temples. Le moindre village a le sien. Leurs bâtiments dominent en hauteur les maisons ordinaires, même si les grands sanctuaires arborent des temples plus vastes et mieux décorés qu'ailleurs. Un temple forme en général le cœur d'un village ou l'un des hauts lieux de vie d'une ville. Selon la taille du village ou de la ville, il peut faire vivre quelques dizaines, centaines voire milliers de prêtres et de prêtresses, de scribes, de servantes et de serviteurs, d'artisans, etc. Le temple typique est organisé selon le plan suivant :

- Une **voie d'accès** plus ou moins longue bordée de statues de sphinx de part et d'autre, conduisant au temple depuis le Nil ou depuis le village ou la ville voisine (quand le temple est au milieu d'une ville, il ne s'agit que d'une grande allée d'accès traversant un parvis).

- La voie d'accès mène à une vaste enceinte percée d'une **porte monumentale** (les voyageurs grecs appelleraient cela un *pylône* : un portail). Il s'agit d'un double vantail en bois entouré d'une arche de pierre elle-même flanquée par deux bâtiments plus hauts que l'arche de la porte, larges à leur base et qui s'étrécissent en hauteur. Ces bâtiments latéraux sont ornés de bas-reliefs et supportent des mâts en bois où flottent des oriflammes multicolores hissés en l'honneur des divinités. Ils abritent chacun un escalier desservant de petites salles. Au-dessus de la porte proprement dite est aménagé un chemin de ronde.

- Une fois franchi le pylône, on entre dans **une cour** spacieuse abritée par l'enceinte et parfois entourée de colonnes (un voyageur grec parlerait de cour *péristyle*, « avec des colonnes tout autour »). Quand le temple est grand, la première cour donne accès à une seconde porte donnant sur une **seconde cour** encore plus grande. Murs d'enceinte et colonnes sont peints de couleurs éclatantes et de motifs bariolés, avec des pigments rares. Ces cours sont les principaux lieux de rassemblement de la population à l'occasion des cérémonies et fêtes variées qui rythment le culte. En revanche, seuls les prêtres ou serviteurs spécialisés peuvent accéder au reste du temple.

- Une fois passées la ou les cours, les prêtres ou serviteurs du culte sont les seuls à pouvoir pénétrer dans **la grande salle à colonnes**, une salle couverte dont le toit est soutenu par des

³³ Les vitres n'apparaissent pas avant les derniers siècles de l'Antiquité et restent rares.

³⁴ C'est ce qu'on appellerait des moucharabiehs pour des périodes plus récentes.

dizaines de colonnes (un Grec parlerait de salle *hypostyle*, « sous les colonnes »). C'est un lieu impressionnant en raison de la pénombre qui y règne, traversée de puits de lumière par les ouvertures sélectives pratiquées dans le toit, et des décorations somptueuses figurant sur les colonnes, couvertes d'inscriptions en hiéroglyphes et de bas-reliefs, le tout peint de couleurs vives avec un luxe de détails et de jeux de contrastes.

- Cette salle donne à son tour, par une grande porte intérieure, sur **le sanctuaire**, qui est le cœur du bâtiment du temple et abrite la statue de la divinité. Le sanctuaire est souvent précédé d'une antichambre (les Grecs parleraient de *pronaos* précédant le *naos*). Mais beaucoup de temples sont consacrés à plusieurs divinités : une principale et plusieurs autres, dont les statues se trouvent soit dans le sanctuaire, soit dans des salles situées de part et d'autre du sanctuaire principal Set formant des sortes de « chapelles ». Seule une poignée de prêtres de haut rang peuvent se rendre dans le sanctuaire ou ses salles attenantes afin d'accomplir les rites quotidiens devant les statues des divinités, le matin pour les honorer à leur éveil et le soir afin de les honorer avant la nuit.

Sur ce plan simple, vous devez imaginer toutes sortes de petites salles de stockage des provisions et des offrandes, des chambres destinées aux prêtres et aux serviteurs, de colonnes ornementales, etc. Il arrive très souvent qu'une partie des serviteurs ou des artisans réside à l'extérieur du temple et partout aux alentours.

Les palais des rois d'Égypte

Des palais royaux ont été construits un peu partout dans le pays au fil des règnes et des changements de capitales. Leur structure principale consiste en une cour impressionnante que l'on traverse pour entrer dans un bâtiment principal où l'on pénètre dans une salle d'audience, avant d'accéder enfin, au fond, à la salle du trône³⁵. Autour de ces trois lieux principaux s'ajoutent d'autres pièces dans le bâtiment principal, notamment les appartements des membres de la famille royale et le harem, et plusieurs autres corps de bâtiments qui abritent les services administratifs de la cour, les résidences des serviteurs du roi et des esclaves, les ateliers, les entrepôts, les jardins, des cours secondaires, etc. Plusieurs milliers de personnes travaillent et vivent là.

Les tombes

Aussi étrange que cela paraisse à un Grec, les tombes sont aussi les bâtiments qu'on aperçoit le mieux près des villes et des villages d'Égypte. Les Égyptiens se préoccupent tout au long de leur vie de s'assurer la meilleure existence possible après la mort, ce qui explique le soin voire le luxe qu'ils accordent à la construction de leurs tombeaux, souvent ornés de peintures et de bas-reliefs magnifiques. Il en existe de différents types :

- **Les plus pauvres** n'ont guère les moyens de s'en faire construire et se contentent d'enterrer leurs morts dans des fosses, enveloppés dans une natte ; lorsqu'ils le peuvent, ils momifient le défunt et déposent auprès de lui quelques objets représentatifs de sa vie et de son métier.

- **Les mastabas** sont des bâtiments rectangulaires trapus abritant une chapelle où l'on peut déposer des offrandes au défunt. Sous cette pièce s'étendent des souterrains peu profonds auxquels il est difficile d'accéder après les funérailles, puisque le puits raide qui y conduit est rebouché. Ces souterrains comprennent un *serdab* où s'élève une saisissante statue du défunt regardant vers le puits, une chambre funéraire (où est déposée la momie du défunt proprement dite) et une ou plusieurs pièces servant de magasins pour les objets destinés à l'après-vie. Les plus luxueux sont pratiquement des maisons à part entière avec couloir, nombreuses pièces et salles à colonnes.

³⁵ Tout le palais est centré sur l'accès progressif et intimidant à la salle où attend le roi, de même que les temples sont structurés autour d'un accès progressif et intimidant à la salle où réside la statue du dieu.

- **Les pyramides** sont d'imposants monuments réservés aux rois et à leur famille, parfois à quelques fonctionnaires de très haut rang. Elles sont bâties en pierre, matériau coûteux. Construites sur une base carrée, elles s'élevaient en pente raide jusqu'à se terminer en pointe. Les plus anciennes sont à degrés (à pente en forme d'escalier, bien qu'elles ne comportent pas d'escalier praticable). Mais la plupart sont à côtés lisses et leurs pierres sont couvertes d'un enduit blanc qui resplendit sous le soleil. Elles abritent la chambre funéraire du roi, située en général en profondeur et accessible par un couloir descendant. Une pyramide peut abriter plusieurs chambres (par exemple celles du roi et de la reine) lorsqu'il n'y a pas plusieurs pyramides distinctes. Chaque chambre dispose d'un plafond en voûte renforcé par d'énormes dalles de granit qui supportent la charge de la partie supérieure du bâtiment. Pour décourager les tentatives de pillage, il arrive fréquemment que de fausses chambres vides soient ménagées dans la pyramide, de même que de fausses portes ou inversement de fausses impasses. Quels que soient les choix architecturaux du roi pour sa pyramide, la pyramide n'est jamais isolée : elle forme toujours le centre d'un complexe funéraire comprenant au moins un temple relié au monument par une route et dans lequel ont lieu les cérémonies du culte funèbre une fois que le destinataire de la pyramide y a été déposé.

- **Les hypogées** sont des tombes beaucoup plus discrètes construites pendant les périodes où les pillards de tombes sévissaient le plus : souterrains, ils sont aménagés à l'écart des lieux des cultes funèbres et sont beaucoup plus difficiles à localiser. Un hypogée est très différent d'un mastaba ou d'une pyramide, car ce n'est pas un bâtiment : il est creusé dans la roche, dans les régions montagneuses du pays. La structure typique d'un hypogée consiste en un couloir descendant jusqu'à un puits servant à la fois de lien cosmique avec le royaume souterrain et de piège à voleurs. Au-delà du puits, le couloir mène ensuite à une ou plusieurs chambres funéraires dont le toit est creusé en voûte. Parmi les régions montagneuses de l'Égypte, la région située à l'ouest de Thèbes est la plus souvent choisie par les souverains pour y édifier leurs tombes, au point que deux vallées y sont respectivement appelées « Vallée des Rois » et « Vallée des Reines ».

Les forteresses

L'Égypte est protégée par des forteresses édifiées dans les régions frontalières les plus exposées (principalement la frontière nord-est avec l'Asie, la partie sud du Delta et tout l'extrême sud du pays en contact avec l'Éthiopie, surtout les environs des différentes cataractes). Les Égyptiens sont doués pour bâtir des murailles hautes et solides (souvent plus de 20 coudées de haut et 10 d'épaisseur³⁶), formant des enceintes quadrangulaires dont les parois sont renforcées par de nombreux redents à coins carrés qui forment des saillies régulières le long du rempart. À cela s'ajoutent des portes monumentales, des tours d'angles, de nombreux bastions, des parapets, des meurtrières permettant de cribler de flèches les assaillants, des fossés redoublant la difficulté d'accès au pied des murs. Tout cela abrite les cantonnements où loge la garnison, les magasins et greniers à provisions, les quartiers administratifs et les maisons des civils et serviteurs.

Les places fortes jouxtant le Nil disposent de fortifications renforcées et d'escaliers protégés donnant accès au fleuve. Les forteresses les plus élaborées comprennent même deux enceintes concentriques par sûreté. Les fortins les plus rudimentaires doivent se contenter de murs en terre et de palissades de bois.

Le mobilier et la décoration

L'ameublement des Égyptiens est très réduit. Les gens modestes n'ont pas de lit et dorment sur une natte complétée au besoin par un accessoire en bois sculpté servant d'appui-tête, lui-même recouvert d'un coussin en tissu rembourré pour les plus chanceux. Les plus riches disposent de lits

³⁶ En simplifiant beaucoup, 1 coudée = 50 cm, ce qui donne 10 mètres de haut et 5 d'épaisseur.

en bois ornementé avec des pieds carrés ou même en forme de pattes de lion. Le reste des meubles, fait de bois complété de vannerie, consiste en sièges bas et en coffres de rangement. À cela s'ajoutent des boîtes plus petites en bois et, dans les demeures aisées, des flacons et récipients en verre ou en faïence. La vaisselle est en céramique le plus souvent, en métaux précieux chez les plus riches.

Les coffres sont plus ou moins décorés selon le niveau de richesse : ils peuvent être peints de scènes animalières ou de motifs végétaux, par exemple, ou encore incrustés d'éléments de bois précieux exotique ou de pierres semi-précieuses représentant des amulettes ou des hiéroglyphes formant un mot ou un court texte (le nom du ou de la propriétaire, le type de contenu, des menaces contre d'éventuels voleurs...). Les coffres servent à des usages multiples : on utilise des coffres pour tout ranger, de la nourriture aux bijoux en passant par la vaisselle et les ustensiles de toilette, mais ils peuvent aussi servir de tables, ou même être déposés dans la tombe de leur propriétaire après sa mort, à défaut d'une meilleure offrande. Les coffres n'ont pas de serrures très complexes, en général un simple système de fermeture avec des filins ou de petites boucles qu'on passe autour de boutons (lorsqu'on a besoin de défendre l'ouverture d'un coffre, on appose sur le filin un sceau de cire à l'emblème du propriétaire, lequel est le seul à posséder le sceau).

Le roi d'Égypte et ses pouvoirs

Le roi et ses agents

Image : Lawrence Alma-Tadema, *Joseph Overseer of Pharaoh's Graneries*, 1874.

L'Égypte est une monarchie de droit divin : elle est gouvernée par un **roi**³⁷ qui tire sa légitimité du fait qu'il est chargé de représenter le dieu Horus sur terre. Il n'est pas considéré comme un dieu de son vivant, mais il possède une part divine qui lui survit, ce qui signifie qu'il est divinisé après sa mort. Du fait de ce statut et de l'énorme étendue sur laquelle il règne, le roi d'Égypte est beaucoup plus lointain pour ses sujets que les rois des cités grecques : il est rare qu'on le voie et on le considère avec beaucoup plus de crainte et d'égards (sans pour autant le vénérer comme un dieu, encore une fois).

Le roi gouverne le pays, édicte les lois avec l'aide de ses conseillers et des écrits anciens, dirige l'armée et décide des grands travaux à entreprendre. Sa fonction la plus importante et la plus générale consiste à préserver l'ordre cosmique tel que les Égyptiens le conçoivent, ce qui implique de s'assurer des bonnes relations entre les hommes et les dieux (notamment pour que les crues de l'Égyptos restent régulières et abondantes), de nourrir et de protéger la population, de



³⁷ Eh oui, je n'emploie pas le mot « pharaon ». Je m'inspire ici d'époques de l'histoire de l'Égypte qui, en gros, coïncident à peu près avec la période mycénienne en Grèce. Or le mot « pharaon » n'a été couramment utilisé pour désigner les rois d'Égypte qu'à des époques plus récentes. Éviter ce mot contribue aussi à donner à l'Égypte de Kosmos une coloration différente et moins historique.

garantir le respect des frontières du royaume (voire de les agrandir).

Le plus souvent, le pouvoir est héréditaire. Dans le meilleur des cas, le roi forme son fils de son vivant et l'associe progressivement au pouvoir. Il arrive parfois que le trône revienne au frère ou au neveu du roi. Plus rarement, en l'absence d'un héritier dans la famille royale et pour préserver la stabilité politique, il arrive que ce soit le *tchâty* (sorte de vizir : voyez plus loin) qui devienne roi, ayant déjà une bonne maîtrise des affaires royales. Les rois sont généralement des hommes, mais il arrive que des femmes arrivent à s'imposer sur le trône. Le choix de l'héritier du trône est effectué en général par le roi au pouvoir, influencé par ses conseillers et par les prêtres, mais aussi par les oracles ou les songes envoyés par les dieux. Tout roi ou reine se choisit un nom de règne différent de son nom de naissance³⁸.

Pour gouverner, le roi a sous ses ordres une administration nombreuse, seule capable d'assurer le contrôle du vaste pays qu'est l'Égypte. Son principal conseiller et représentant est le *tchâty*, sorte de vizir qui peut être choisi au sein de la famille royale ou en dehors. Il se tient au courant des affaires du royaume et de l'état du pays, dirige les finances, la police, l'aménagement des cultures et les productions des domaines possédés par les temples. Il approuve les décisions au nom du roi à l'aide de son sceau et peut nommer ou révoquer les serviteurs de l'État au plus haut niveau. Les affaires étrangères et la diplomatie, en revanche, restent l'apanage du roi en personne.

Parmi les autres serviteurs de l'État les plus importants placés sous les ordres du *tchâty*, citons : le **directeur des Six Grandes Cours**, chef de l'administration ; le **directeur de tous les travaux du roi**, chargé des constructions de toutes sortes (incluant l'irrigation) ; le **directeur du Double-Grenier**, responsable de l'approvisionnement en céréales (chargé d'ouvrir les greniers du pharaon en cas de famine) ; le **directeur du Double-Trésor**, sorte de ministre des finances.

D'autres **serviteurs de haut rang** vivent au palais en contact permanent avec le roi, en particulier des scribes, prêtres et prêtresses de haut grade, très érudits. Certains peuvent être dotés de puissants pouvoirs magiques et agir de fait comme des magiciens d'État (voyez plus loin).

Le territoire de l'Égypte est divisé en provinces appelées les *sepat* qui sont dirigées par des **gouverneurs**³⁹. Chaque gouverneur lève les impôts, réalise un cadastre, veille au bon déroulement des récoltes et a plus généralement des responsabilités économiques.

L'administration locale sous les ordres du gouverneur se compose de **scribes**. Très nombreux, ils assurent des tâches de comptabilité et de contrôle au quotidien dans tous les domaines d'activités politiques et économiques (de la vérification d'un mandat délivré à un messenger royal en mission dans la région jusqu'au comptage de la production d'un forgeron en nombre de haches ou de pointes de flèches par semaine). Stable, bien payé et bien considéré, le métier de scribe représente en soi une ascension sociale enviable pour le petit peuple.

Chaque ville ou village est dirigé par un *haty-â*, sorte de maire dont le pouvoir varie énormément selon la taille et la puissance de la ville en question. Il arrive que le *haty-â* soit en même temps un prêtre d'une divinité dont le culte local est particulièrement important. Le *haty-â* se charge notamment du recensement de la population et des ressources telles que le bétail ; c'est aussi lui qui se charge de distribuer de la nourriture à la population en cas de famine.

Des **messagers royaux** dotés de pouvoirs importants sont envoyés par le roi, le *tchâty* ou les autres hauts serviteurs du roi pour transmettre les ordres et diffuser les lois auprès des administrations locales.

Que penserait un Grec de l'âge héroïque d'un tel appareil administratif ? C'est simple : même les palais des plus puissants rois de Mycènes, d'Argos ou de Cnossos n'ont pas une bureaucratie aussi complexe ni aussi étendue. Des souverains ou membres de familles puissantes ne manqueront pas d'être impressionnés par l'efficacité de l'ensemble... mais pourraient aussi voir leur patience

³⁸ Une liste de noms de rois et de reines d'Égypte (inspirés de pharaons réels, les plus simples à trouver) est fournie parmi les annexes à la fin de ce supplément.

³⁹ En grec ancien, « province » se dit *nomos*, ce qui explique que, dans l'Histoire réelle, les Grecs ont par la suite appelé ces divisions des « nomes » et leurs gouverneurs des « nomarques ».

mise à rude épreuve s'ils tentent de démêler l'écheveau des responsabilités au sein de cet appareil, par exemple pour découvrir l'origine d'un complot contre le roi ou un autre PNJ – ou contre eux ! L'Égypte se prête donc particulièrement bien aux intrigues de cour et aux intrigues politiques à l'échelle du pays⁴⁰.

L'économie d'État

La notion de propriété privée n'existe pas en Égypte. La terre, le personnel qui la cultive, les bâtiments et les outils utilisés pour ce faire ainsi que le bétail et les ressources obtenues par la culture, l'élevage et l'artisanat, tout cela est la propriété du roi et de son administration. Ce sont eux qui contrôlent la production, la centralisent dans les domaines et dans les villes, et la redistribuent à la population selon des règles fixées depuis longtemps. Autant dire que le pouvoir du roi d'Égypte et de ses hauts fonctionnaires est énorme !

En pratique, le roi attribue toute une partie des terres à des institutions ou à des personnes en particulier, qui s'en occupent de fait comme si elles étaient leur propriété. Ces institutions sont principalement les temples, dont certains possèdent des domaines extrêmement vastes. Quant aux simples particuliers, ce sont en général de hauts fonctionnaires qui reçoivent la possession de ces terres en guise de salaire pour les hautes charges qu'ils remplissent au service de l'État.

Dans l'un et l'autre cas, ces terres peuvent être transmises au fil du temps, tout comme certaines charges religieuses et/ou administratives. Cela permet à certaines familles de hauts fonctionnaires ou de prêtres d'accumuler une puissance et une prospérité durables. Mais le roi garde toujours un pouvoir de contrôle sur ces terres au moment de leur transmission et peut décider de les reprendre (parfois pour les attribuer à quelqu'un d'autre ou à un autre temple). En revanche, les possesseurs de ces terres ne sont pas libres de les revendre (ils peuvent seulement revendre les bâtiments).

Le pouvoir royal impose des quotas qu'il prélève sur toute la production issue de l'agriculture, de l'élevage, de la pêche et de l'artisanat. Ces prélèvements servent aux salaires des fonctionnaires et aux distributions dues aux temples, tout cela étant donné directement en nature (on mesure à chaque fonctionnaire telle quantité de blé, d'orge, d'huile, etc. et même chose pour les temples). Les greniers royaux sont également ouverts en cas de mauvaise crue et donc de mauvaise récolte, ou dans tout autre cas de disette : les sujets du royaume reçoivent alors des distributions, car c'est le rôle du roi que d'empêcher le peuple de mourir de faim (et s'il n'y parvient pas, cela peut se terminer mal pour lui).

Ce que les paysans, fermiers, pêcheurs et artisans ne versent pas à l'administration royale leur appartient et devient leur possession, ce qui les autorise à acheter et vendre, à économiser, à s'enrichir ou à s'appauvrir. **Tout comme en Grèce, l'usage de la monnaie est inconnu : les échanges se font par troc.** Il existe simplement un étalon monétaire sous forme d'un poids en métal (les plus précieux étant le cuivre, l'or et l'argent).

Le roi d'Égypte a enfin le monopole sur tout le commerce avec l'extérieur (imports et exports). C'est lui qui supervise les expéditions visant à aller récupérer telle ou telle ressource naturelle rare en Égypte (en particulier le bois, mais aussi la pierre et les métaux précieux) et les expéditions à but commercial vers l'Asie.

⁴⁰ Vous pouvez aussi, bien sûr, mettre en scène la lourdeur de l'appareil administratif, mais gare à ne pas trop vous éloigner d'un climat épique. On ne connaît aucun mythe où Persée, Atalante ou Héraclès doivent obtenir un papyrus A-38 pour avoir l'autorisation de garer leur pégase devant le palais.

La religion égyptienne

Les divinités d'Égypte vues par les Grecs

Comme les Grecs, les Égyptiens sont polythéistes. Ils révèrent une multitude de divinités, encore plus nombreuses que les grecques. Contrairement aux Grecs, qui ont assez vite rassemblé leurs principales divinités en un panthéon (ce qu'on appelle couramment « les douze dieux de l'Olympe »), il n'existe pas de panthéon unifié ou même une variante ou un texte principal qui pourrait jouer ce rôle pour la religion et la mythologie égyptiennes. Des voyageurs grecs auraient donc le plus grand mal à s'orienter parmi les divinités de l'Égypte : ils ne peuvent pas espérer les connaître toutes, ni même en apprendre la majorité, à moins de passer le reste de leur vie dans ce pays.

Pour s'orienter, des Grecs auraient un réflexe simple : retrouver dans les divinités égyptiennes les mêmes divinités qu'ils vénèrent aussi, mais dissimulées sous d'autres noms. Cela veut-il dire que les divinités grecques et égyptiennes désignent en réalité les mêmes puissants PNJ vénérés sous des noms variables dans diverses régions du monde ? À vous d'en décider selon ce qui vous intéresse. Voici en tout cas une proposition de tableau d'équivalence entre les principales divinités grecques et quelques divinités égyptiennes⁴¹.

Poséidon n'a pas d'équivalent égyptien. La principale divinité marine active en Égypte est Protée, l'un des Vieillards de la mer, qui réside sur l'île de Pharos, en face du delta de l'Égyptos.

Il s'agit bien d'une proposition parmi d'autres possibles, car les deux religions étant très différentes et les dieux ayant des attributions variées et complexes, chacun pouvait établir sa propre conviction religieuse sur les équivalences entre divinités en fonction de ses propres réflexions (par exemple, Hadès peut être associé à Anubis, mais aussi à Osiris).

Divinité grecque	Divinité égyptienne
Apollon	Horus
Artémis	Bastet / Sekhmet
Aphrodite	Hathor
Athéna	Neith
Déméter ou Héra, ou l'héroïne Io	Isis
Dionysos	Osiris
Hadès	Anubis
Héphaïstos	Ptah
Héraclès, fils de Zeus et d'Alcmène	Khonsou, fils d'Amon et de Mout
Hermès	Thot
Léto	Outo
Pan	Le dieu de Mendès
Protée	Protée
Typhon	Seth
Zeus	Amon

Naturellement, les joueurs ne sont pas censés avoir un pareil tableau complet sous les yeux pendant les parties ! Ce sera à eux d'établir, à tâtons, ces équivalences, en fonction des informations données par leurs informateurs sur place et des signes divins qu'ils pourront observer pendant leurs aventures.

⁴¹ Ce tableau provient en grande partie des équivalences faites par Hérodote, *Enquête*, II, complétées par Dunand et Zivie-Coche, 1991, p. 239. J'ai ajouté les équivalences pour Hadès et Héra.

Si vous jouez en considérant que les divinités égyptiennes sont en réalité les mêmes que les grecques mais sous d'autres noms, vous trouverez plus loin des détails sur la Trame des dieux grecs en Égypte.

Catalogue des principales divinités égyptiennes

Voici à présent une présentation des principales divinités d'Égypte telles que les voient les Égyptiens. Je rappelle entre parenthèses la ou les divinités grecques auxquelles chaque divinité égyptienne est souvent assimilée.

Amon (Zeus). Dieu créateur, roi des dieux, protecteur du roi légitime. D'apparence humaine, il est aussi associé au bélier et à l'oie. Uni à Mout, il devient le père du dieu Khonsou. Principal sanctuaire : Thèbes d'Égypte.

Anubis (Hadès). Dieu à tête de chacal, il est le protecteur des nécropoles, mais aussi le détenteur du savoir lié à l'embaumement des défunts, qui assure leur bon passage dans l'au-delà.

Apophis (?). Monstre plus que dieu, ce serpent gigantesque menace chaque nuit la barque solaire pendant son voyage dans les ténèbres d'ouest en est ; chaque nuit, il doit être vaincu de nouveau. Il incarne le mal et le désordre cosmique.

Bastet/Sekhmet (Artémis). Déesse anthropomorphe mais à tête de félin, Bastet est une déesse chatte paisible et bienveillante. Mais lorsqu'elle entre en courroux, elle devient la redoutable Sekhmet, la déesse fauve. Principal sanctuaire : Bubastis.

Hapy. C'est le nom donné par les Égyptiens au dieu-fleuve Égyptos, vénéré dans tout le pays. Voyez sa présentation détaillée plus haut.

Hathor (Aphrodite). Déesse vénérée sous la forme d'une femme à tête de vache ou simplement d'une vache. Ses attributions incluent l'amour, mais aussi l'ivresse (comme Dionysos) et tout ce qui concerne les pays étrangers. Principal sanctuaire : Thèbes d'Égypte, où elle est aussi révérée en tant que protectrice du domaine des morts (aurait-elle donc aussi un lien avec Perséphone ?). Principaux sanctuaires : Memphis, Atarbèchis.

Horus (Apollon). Fils d'Isis et d'Osiris, dont il devient le vengeur contre Seth qui a tué Osiris avant la naissance d'Horus. Horus est représenté sous la forme d'un faucon ou d'un homme à tête de faucon. Il règne sur le ciel et est proche des divinités solaires (principalement Rê). Le roi est considéré comme le représentant d'Horus sur terre. Horus a aussi quatre fils portant le même nom que lui et associés à la fois aux quatre points cardinaux et aux quatre vases canopes où l'on range les organes des défunts pendant l'embaumement.

Isis (Déméter/Héra). Sœur et épouse d'Osiris, dont elle reconstitue le corps après son meurtre et son démembrement par Seth, puis le ranime et le féconde pour devenir mère d'Horus. Isis est représentée souvent sous l'aspect d'une femme, parfois dotée d'ailes, mais elle est souvent combinée avec d'autres déesses et peut prendre alors des apparences multiples. Sous son aspect de femme au front orné de cornes de vaches, elle est comprise par les Grecs comme une forme divinisée de l'héroïne Io. Le culte d'Isis monte en puissance au fil de l'âge héroïque. Principaux sanctuaires : diverses villes du delta de l'Égyptos, et plus tard Philae (à l'extrême sud, sanctuaire fondé vers la fin de l'âge héroïque).

Khepri. Dieu scarabée, il incarne la forme du soleil au matin. Pour des Grecs, ce serait sans doute l'équivalent, quoique très différent, de la déesse Aurore, Éôs.

Khonsou (Héraclès). Fils d'Amon et de Mout, c'est un dieu errant lié à la lune. Anthropomorphe, il est souvent associé à un disque ou à un croissant lunaire. En dépit de ses différences avec Héraclès, les Grecs l'assimilent au héros divinisé en raison de son ascendance et de ses voyages. Principal sanctuaire : Karnak.

Maât. Déesse représentée sous la forme d'une femme accroupie, portant, fichée dans ses cheveux, une plume où est inscrit son nom. Elle incarne l'équilibre cosmique et l'ordre social. Pour des Grecs, elle pourrait être Thémis.

Mnévis. Taureau sacré de la ville d'Héliopolis, représentant sur terre de Rê.

Mout (?). Déesse vénérée sous l'apparence d'un vautour femelle ou d'une femme, elle est la parèdre (la compagne) d'Amon, dont elle a un fils, Khonsou. Principal sanctuaire : Karnak.

Neith (Athéna). Neith règne sur la Basse-Égypte⁴² et elle est particulièrement populaire dans toute la région du delta. Elle est représentée sous la forme d'une femme portant la couronne rouge et anguleuse de la Basse-Égypte. Elle est en outre la divinité principale de la ville de Saïs, où se trouve son principal sanctuaire.

Nephtys. Déesse sœur et amie inséparable d'Isis, qu'elle aide à reconstituer le corps d'Osiris. Elle est parfois considérée comme l'épouse de Seth.

Osiris (Dionysos). Frère et époux d'Isis et père d'Horus, Osiris est représenté sous l'apparence d'un homme à la peau verte cadavérique et embaumé comme un défunt, paré de la couronne blanche et oblongue de Haute-Égypte. Il est tué et démembré par Seth, puis reconstitué par Isis qu'il féconde pour engendrer Horus. Osiris est le dieu ressuscité par excellence : il règne sur le royaume des morts, où il représente l'espoir d'une nouvelle vie éternelle. Il est aussi lié au cycle des saisons et au retour de la fertilité. Les Grecs l'assimilent à Dionysos en tant que puissance de vie, mais ce sont surtout les orphistes qui rapprochent les deux dieux en raison de leurs croyances propres sur Dionysos qui, selon eux, aurait été tué par les Titans avant de ressusciter. Principaux sanctuaires : Bousiris (dans le delta), Abydos (en Haute-Égypte).

Ptah (Héphaïstos). Ptah peut revêtir plusieurs apparences. Il est parfois représenté comme un homme momifié (assez proche d'Osiris). Mais parfois, il prend l'aspect de « Ptah patèque » : il est alors figuré comme un homme difforme et laid et, sous cet aspect, il est le patron des artisans. C'est cette apparence du dieu que les Grecs aiment rapprocher d'Héphaïstos. Comme lui, il a aussi des attributions de demiurge capable de créer la vie à partir de matériaux inanimés. Principal sanctuaire : Memphis.

Rê (Hélios). Dieu-soleil, représenté voyageant dans la barque solaire. La nuit, la barque parcourt les profondeurs ténébreuses du monde, où Rê et son équipage doivent affronter le serpent Apophis. Les Grecs assimileraient tout naturellement Rê à Hélios. Principal sanctuaire : Héliopolis.

Satis. C'est la déesse qui règne sur la première cataracte de l'Égyptos et plus généralement sur la région des cataractes, dans les parties les plus reculées du pays et au-delà même de l'Égypte. Elle est vénérée à Abou (Éléphantine).

Selkis. Vénérée sous la forme d'une femme portant un scorpion sur la tête, Selkis est une déesse protectrice à laquelle on fait appel contre les morsures et piqûres diverses. Elle fournit aussi une protection dans les relations des vivants avec les morts.

Seth (Typhon). Dieu ayant l'apparence d'un animal surnaturel noir au museau fin et aux oreilles tronquée, ou bien d'un homme ayant la tête de ce même animal⁴³, Seth est un dieu ambivalent. D'un côté, il protège la barque solaire de Rê. De l'autre, il est souvent un fauteur de trouble dans le cosmos et il est l'ennemi juré de son frère Osiris, qu'il tue et démembre. Il est parfois marié à Nephtys. Il finit vaincu par le fils d'Osiris, Horus.

Sobek. Dieu crocodile et patron de ces animaux. Il dispose de nombreux sanctuaires un peu partout en Égypte.

Thot (Hermès). Scribe des dieux, patron de l'écriture et du savoir, Thot est représenté comme un ibis ou un homme à tête d'ibis, ou encore sous l'aspect d'un babouin. Principal sanctuaire : Hermopolis. Sa compagne, **Sechat**, patronne de l'écriture, a l'apparence d'une femme au front orné d'un hiéroglyphe énigmatique et est souvent invoquée dans les rites de fondation des temples.

Touéris. Cette déesse a la forme d'un hippopotame femelle debout sur ses pattes postérieures et doté d'une chevelure humaine coiffée à l'égyptienne. Protectrice des parturientes, elle serait sûrement assimilée par les Grecs à Illithye.

⁴² C'est-à-dire sa moitié nord.

⁴³ Cet animal ne correspond à aucun animal réel précis : il peut rappeler tour à tour un oryctérope un fennec, un tapir, etc.

Divinités zoomorphes et animaux sacrés

Image : Edwin Long, *Alethe gardienne des ibis sacrés dans le temple de Memphis*, 1888.

Les Égyptiens vénèrent souvent leurs dieux sous des formes animales ou semi-animales, chaque animal étant associé à une divinité, parfois même deux ou plusieurs, de façon assez complexe.

Certains sanctuaires égyptiens abritent en outre des élevages d'animaux sacrés consacrés aux divinités en question : des chats dans les sanctuaires de Bastet, des fauves dans ceux de Sekhmet, des crocodiles dans ceux de Sobek, etc. Plus de détails sont mentionnés dans la description des grands sanctuaires des villes égyptiennes. Outre les animaux déjà mentionnés, les ibis sont considérés comme des animaux sacrés.

Un animal sacré est confié à la garde de gardiens qui se succèdent souvent de pères en fils.

Le meurtre délibéré d'un animal sacré est passible de la peine de mort. S'il est involontaire, le coupable ne se voit infliger qu'une amende décidée par les prêtres, sauf si l'animal tué est un ibis ou un faucon, auquel cas la mort est inévitable. En dehors même des condamnations prévues par la loi pour les animaux sacrés, il est généralement très mal vu de tuer un animal appartenant à une espèce liée à une divinité : le meurtrier s'expose à une grande impopularité, voire à des vengeances ou même à un lynchage.

Inversement, une personne qui périt tuée par un crocodile reçoit de riches honneurs funèbres, car c'est une mort qui l'élève au-dessus des défunts ordinaires.

Des voyageurs grecs ne manqueraient pas d'être déconcertés par des habitudes pareilles, car, en Grèce, on ne vénèrerait jamais une simple bête.

Pour autant, tous les animaux ne sont pas sacrés en Égypte, loin de là. Certains sont considérés comme impurs. Les prêtres ne doivent ni les manger, ni les toucher, ni rien utiliser qui provienne d'eux. L'animal le plus impur selon les Égyptiens est le porc⁴⁴.

L'âme et l'au-delà selon les Égyptiens

Les croyances des Égyptiens au sujet de l'âme et de son devenir après la mort ne déstabiliseront pas fondamentalement un Grec, mais le surprendront sûrement par leur complexité. En voici un résumé à grands traits, en insistant sur ce qui peut vous inspirer pour vos aventures.

Les forces constitutives de l'individu. Comme les Grecs des épopées homériques, les Égyptiens distinguent plusieurs forces à l'œuvre dans un individu. Le corps (*djet*) abrite des organes primordiaux, en particulier le cœur (*ib*) qui est selon les Égyptiens l'endroit où se forment les pensées et les sentiments. Mais un individu dispose surtout d'un *ka*, qui désigne sa force vitale et son énergie tout au long de sa vie, et d'un *ba* qui est en très gros son esprit, sa personnalité ; enfin, tout individu possède une petite part divine, l'*akh*. Le nom d'une personne (*ren*) est un moyen puissant pour agir sur elle dans les cérémonies du culte mais aussi les sortilèges : donner son nom à quelqu'un est toujours un signe de confiance et quelqu'un qui a trop de choses à se



⁴⁴ Toute cette partie sur les animaux s'inspire d'Hérodote, *Enquête*, II, 65.

reprocher ou a trop peur de vous préférera toujours rester anonyme, par crainte de représailles physiques, mais aussi divines ou magiques. Enfin, l'ombre (*chout*) d'une personne peut elle aussi connaître des destins variés.

Au moment de la mort, l'*akh*, le *ka* et le *ba* quittent le corps, qui devient un cadavre. L'*akh* rejoint le ciel. Le *ka* et le *ba* se dispersent également. La suite dépend du comportement passé du défunt pendant sa vie, mais aussi du soin qui est mis à préserver son corps et ses organes. Les Égyptiens pensent en effet que l'*akh*, le *ka* et le *ba* d'une personne peuvent regagner son corps si celle-ci passe avec succès le tribunal des morts : dans cette éventualité, la meilleure de toutes, le défunt, devenu un mort transfiguré (*imakh*), accède à une forme d'après-vie éternelle et agréable dans l'au-delà.

Les funérailles. Les funérailles en Égypte font donc l'objet de soins étonnants aux yeux de tous les autres peuples du cosmos. Le procédé de la momification constitue déjà un trait culturel caractéristique du pays. Les rites du deuil consistent, pour un homme, à cesser de se raser, et, pour une femme, à pleurer, à se lamenter, à se couvrir de poussière et à se frapper le corps. Des pleureuses professionnelles sont parfois engagées pour cela.

Les membres de la famille royale et les principaux nobles et hauts fonctionnaires du pays se font édifier des tombes somptueuses où seront déposés leurs corps soigneusement momifiés, richement parés et accompagnés d'un magnifique mobilier funéraire. Les dépouilles, lavées, baignées puis vidées de leurs organes vitaux (placés dans quatre vases canopes pour une meilleure préservation, sauf le cœur, qu'on laisse toujours en place), sont soigneusement enveloppées dans plusieurs couches de bandelettes et pourvus de multiples amulettes protectrices. Leurs tombes sont couvertes de textes en hiéroglyphes, de peintures et de bas-reliefs dotés d'une efficacité magico-religieuse par-delà la tombe : ce sont des formules d'éveil pour l'accession à l'au-delà, des rappels du bon comportement à adopter face aux dieux, mais aussi des formules de protection face aux dangers de cet autre monde et des représentations de provisions et de serviteurs qui y deviennent réels et peuvent y assurer le confort du défunt. Les futurs défunts n'hésitent d'ailleurs pas à faire placer dans leurs tombes de petites figurines de serviteurs, les *oushebti*, qui se chargeront à leur place de toutes les tâches pénibles une fois parvenus dans l'au-delà.

Néanmoins, tout le monde en Égypte n'a pas les moyens de s'offrir des funérailles aussi élaborées. La plupart des gens se contentent d'un procédé de momification plus sommaire consistant, en gros, en un lavage au sel (le natron) puis à un emmaillotage simple ; le mobilier se réduit d'autant plus que le niveau de vie avant la mort était bas. Pour les plus pauvres, paysans misérables ou ouvriers mal payés, c'est une simple natte de papyrus qui enveloppe le corps et les objets d'accompagnement se résument à une amulette ou à un objet représentatif du métier du défunt. Tout le monde tâche cependant de se faire équiper d'un *Livre des morts*, un recueil de formules et de conseils destinés à aider le défunt (de la même façon que les textes gravés et peints sur les parois des tombes, qui reprennent parfois les mêmes formules).

Pourtant, même les plus pauvres gardent confiance, car, une fois dans l'au-delà, ce qui compte n'est plus le niveau de richesse ou de pouvoir, mais bien la probité observée pendant la vie : le respect de la Maât, qui regroupe ce que les Grecs appelleraient l'ordre cosmique et la vertu. Les scribes magiciens ayant eu des aperçus de l'au-delà y ont vu plusieurs fois de riches personnages se faire refuser l'entrée dans le paisible séjour des défunts tandis que de plus modestes y avaient droit.

Géographie incertaine de l'au-delà : le voyage des morts. Les Égyptiens situent l'au-delà sous la terre, dans la couche la plus basse du monde : le Noun, l'océan primordial, qui est aussi la partie du monde où le soleil, Rê, voyage chaque nuit. Or les défunts suivent le même trajet à leur arrivée, et, par la suite, s'ils ont un sort heureux à l'issue de leur jugement, leurs *ba* ont la possibilité d'accompagner Rê dans son voyage.

Une fois passé dans le monde divin, le défunt s'éveille grâce aux formules dont il a été équipé et il retrouve son *akh*, son *ba* et son *ka*. Il commence alors à suivre Rê et les autres dieux à travers les

douze étapes que sont les douze heures de la nuit. Ces douze étendues sont séparées par d'imposants portails gardés par des serpents géants et divers monstres.

Les trois premières heures sont **l'Amdouat**, l'espace intermédiaire entre le monde des vivants et le monde d'en bas. Le défunt est alors guidé par Anubis qui le conduit dans la **salle du jugement des morts**, où l'attend le tribunal présidé par Osiris. Son cœur est placé sur l'un des plateaux d'une balance dont l'autre porte une plume recelant Maât, l'ordre cosmique. Le mort peut plaider sa cause, aidé dans le meilleur des cas par les textes placés dans sa tombe. Mais le jugement est sans appel, quel que soit son verdict. Maât observe la pesée, Thot note le résultat en tant que scribe des dieux, tandis qu'un monstre hideux observe la scène. C'est la Grande Dévoreuse, un être hybride dont l'avant du corps est un lion, l'arrière un hippopotame, et qui possède une tête de crocodile. Si le jugement est défavorable au défunt, la Grande Dévoreuse se jette sur son cœur et le dévore, puis le mort est envoyé jusqu'à l'Hetemit où il sera anéanti (voyez plus bas). Si le jugement est favorable au défunt, celui-ci est proclamé « juste de voix » : Thot le mène devant Osiris qui fait de lui un *imakh*, un défunt transfiguré. Ses différents éléments constitutifs peuvent se réunir et le défunt s'avance pour son séjour éternel dans l'au-delà.

Le mort parvient ensuite dans l'au-delà proprement dit, **la Douat**. Comme les Grecs, les Égyptiens situent là un immense fleuve, mais, dans les croyances égyptiennes, ce fleuve n'entoure pas le monde des morts : il le traverse comme une colonne vertébrale, à l'image de l'Égyptos dans le monde des vivants. Rê y progresse sur la barque solaire, entouré de nombreuses divinités, et les morts peuvent l'y suivre ou progresser sur les rives. La Douat est un pays assez proche de l'Égypte elle-même, mais les défunts qui se sont montrés justes et dont les proches ont bien préparé les funérailles peuvent y vivre une vie agréable.

Au cœur de la nuit, le mort parvient à la partie la plus profonde de l'au-delà, **l'hetemit** ou « lieu de l'anéantissement », un abîme insondable plongé dans les ténèbres éternelles. C'est là que les mortels qui ont trop fait de mal pendant leur vie reçoivent leur châtement. Leur corps est soumis à mille tortures par des serpents géants et d'autres monstres qui les dévorent, leur *ba* est réduit à néant, leur ombre leur est arrachée, leur nom est jeté dans l'oubli et c'en est fini d'eux à tout jamais. Les autres morts peuvent poursuivre leur route, toujours guidés par Rê qui, quoique son rayonnement soit à son point le plus réduit, brave avec succès cette noirceur primordiale. Ils resurgissent finalement avec lui au matin, acclamés par les quatre babouins qui gardent le portail du ciel.

Une entrée des Enfers en Égypte ? Si vous avez besoin de placer une entrée des Enfers quelque part en Égypte : il s'en trouve une non loin de la ville de Memphis, qui prend la forme d'une caverne ouverte au flanc d'un massif rocheux. Cependant, seuls les défunts et les puissants magiciens peuvent en voir l'entrée⁴⁵.

Les pouvoirs des morts. Un défunt *imakh* reste dans l'au-delà pour l'éternité, mais son *ba* garde la possibilité de se promener un peu partout, y compris dans le monde des vivants. Les Égyptiens pensent que leurs ancêtres veillent ainsi sur leur famille. Mais ils redoutent aussi l'action des défunts encore puissants qui pourraient s'en prendre à eux (par exemple en servant les intérêts d'une autre famille que la leur !).

⁴⁵ Je m'inspire pour ce détail de la seconde histoire du cycle de Setné.



Elihu Vedder, *Le Questionneur du Sphinx*, 1863.

Un clergé puissant

En Égypte, les prêtres sont nombreux, érudits, longuement formés, et ils sont structurés en un clergé puissant dont même le roi doit tenir compte. C'est une situation très différente de la Grèce où les sanctuaires ont pour la plupart des dimensions modestes (hormis de rarissimes exceptions, principalement Delphes) et où les prêtres n'ont que peu de pouvoir politique.

Le pouvoir des temples. La puissance du clergé provient d'abord de sa richesse. En effet, les temples constituent des domaines fonciers autonomes dont les prêtres sont propriétaires et ils sont souvent complétés par des terres que les prêtres mettent en culture (champs, vergers, potagers, etc.) ou dont ils font des pâturages, tous domaines sur lesquels des paysans libres mais pauvres peuvent venir travailler. Les temples les plus vastes occupent des superficies comparables à celles de palais royaux et il est fréquent que, si l'on observe tous les terrains possédés par le temple dans un village ou une ville donnés, on ait affaire à une véritable ville dans la ville.

Le clergé a donc ses propres ressources en nature et en argent, ce qui lui confère une autonomie financière forte par rapport au roi. En dépit du fait que le roi est le représentant d'Horus sur terre, les prêtres possèdent un grand pouvoir d'influence ou d'interdit dans toutes les décisions religieuses qu'il prend. Cependant, la puissance du clergé est avant tout locale : les prêtres travaillent d'abord dans l'intérêt du temple auquel ils sont rattachés, temple exerçant son

influence sur une ville ou un village. Les différents temples peuvent entretenir des relations plus ou moins bonnes entre eux et peuvent être amenés à rivaliser, qu'il s'agisse de controverses théologiques, de querelles de prestige ou plus prosaïquement de réduction des impôts prélevés par le roi, lequel peut jouer de ces divisions pour contrebalancer le pouvoir des prêtres.

La formation des prêtres. Les prêtres constituent aussi la principale élite intellectuelle du royaume. Bien que d'un niveau d'instruction très variable selon leur place dans la hiérarchie, ils sont toujours plus cultivés que le reste de la population d'une localité donnée. Ils sont formés dans les maisons de vie (cf. plus loin). Tous ont été instruits à des degrés divers dans le savoir traditionnel des prêtres en matière d'histoire du monde, de divinités et de cérémonies du culte. Une grande partie d'entre eux sait lire et une partie non négligeable sait écrire. Ils exercent une grande influence sur les populations locales et les plus puissants figurent parmi les conseillers du roi.

Les charges de prêtres sont majoritairement héréditaires, de sorte qu'il existe de très anciennes familles de prêtres ou de prêtresses. Les nouveaux prêtres sont investis par cooptation par un grand prêtre ou un prêtre chef de tribu. Les prêtres les plus importants sont directement choisis par le roi, ce qui lui permet d'exercer un certain contrôle sur le clergé.

Une dernière précision : en Égypte, les charges religieuses et les charges civiles, notamment politiques, sont compatibles, de sorte qu'un prêtre peut être en même temps *haty-â*, voire gouverneur...

Les maisons de vie. Toute ville et même le plus petit village possède au moins un endroit appelé la « maison de vie ». C'est un bâtiment carré ou rectangulaire à un seul étage, souvent modeste par ses dimensions et son allure austère, mais qui joue un rôle crucial dans la vie intellectuelle de la localité. Une maison de vie est un lieu d'éducation dispensant des enseignements destinés à des classes d'âge variées, dans tous les domaines intellectuels : on y forme aussi bien de futurs scribes ou de futurs prêtres que des médecins, des astronomes. Certaines maisons de vie situées dans les temples contiennent des livres sacrés et servent aussi de lieu d'étude aux prêtres. Les plus vastes abritent de spacieuses bibliothèques dont les livres ont la forme de rouleaux de papyrus.

La hiérarchie des prêtres

Le **roi** d'Égypte, en vertu de ses fonctions religieuses, se trouve au sommet du clergé. Il est en théorie le grand prêtre de chaque dieu et il est plus spécifiquement le représentant d'Horus sur terre, chargé de veiller à la préservation de l'ordre cosmique. Cependant, en dehors des circonstances exceptionnelles, le roi s'en remet à des prêtres pour le représenter dans les cérémonies du culte auprès des nombreuses divinités du pays. Les prêtres sont très nombreux et se répartissent *grosso modo* entre le haut clergé et le bas clergé.

Au sommet du haut clergé se trouvent les **grands prêtres** dirigeant chaque sanctuaire. Ils ont le titre générique de « premier serviteur » ou « premier esclave » du dieu, mais ils peuvent porter des noms variés selon les villes et les localités. La prêtresse la plus élevée dans la hiérarchie est **l'épouse du dieu** qui a autant de pouvoir que le premier grand prêtre : la fille du roi remplit souvent cette fonction. Immédiatement en-dessous d'eux vient le deuxième serviteur du dieu, et parfois le troisième voire le quatrième dans les grands sanctuaires, chacun ayant appartenant aussi à la catégorie des grands prêtres mais obéissant à ses supérieurs. Viennent ensuite les **prêtres ordinaires**, qui accomplissent les cérémonies quotidiennes du culte. Ils n'exercent pas leur charge toute l'année, mais seulement un mois par saison (le reste du temps, ils ont un métier comme n'importe qui d'autre). Ces prêtres ordinaires sont répartis en quatre tribus qui se succèdent au cours des douze mois de l'année. Chaque tribu est dirigée par un **prêtre chef de tribu** ayant pouvoir sur tous les prêtres de la tribu dans le royaume ; ses ordres sont relayés par des chefs de tribus régionaux, puis locaux.

Le bas clergé regroupe des prêtres subordonnés aux prêtres ordinaires et remplissant des tâches spécifiques du culte. Les **prêtres purs** se maintiennent en état de pureté pour accomplir les

rituels les plus exigeants sur ce plan. Les **prêtres-lecteurs**, chargés de lire les textes religieux pendant les cérémonies, comptent parmi les plus cultivés ; c'est aussi parmi eux que l'on rencontre le plus de magiciens. Citons aussi les **prêtres porteurs** qui portent les objets sacrés, les **interprètes des songes**, les **oracles**, les **prêtres-médecins**, les prêtres astronomes, etc. Parmi les prêtresses du bas clergé se rencontrent les **danseuses**, les **musiciennes** et les **chanteuses** servant telle ou telle divinité.

Enfin, les Égyptiens exerçant des métiers liés aux soins des morts (dont la momification, mais aussi les cérémonies du culte funéraire après les funérailles) ont le statut de **prêtres funéraires**, même s'ils ne sont souvent pas rattachés au personnel des temples. Ils se reconnaissent à la peau de panthère qui orne leurs épaules.

L'armée et la guerre

La structure de l'armée. Pendant l'âge héroïque grec, l'armée égyptienne est une armée de métier qui compte environ 20 000 hommes aux ordres du roi. Mais l'armée n'est jamais entièrement concentrée en un seul point du royaume, puisqu'elle doit toujours assurer une défense minimale aux frontières et assurer la protection de la capitale. Elle se structure en quatre grands **corps d'armée** comptant chacun environ 5000 hommes : en général, deux ou trois suffisent à mener une guerre. Chaque corps d'armée comprend quatre ou cinq **éléments** regroupant entre 250 et 500 soldats. Chaque **élément** se compose à son tour d'unités de 50 hommes, chacune portant un nom qui permet au soldat de s'identifier rapidement. Au combat, ils manœuvrent parfois par groupes de dix.

La composition de l'armée. L'armée égyptienne se compose essentiellement d'une infanterie et d'une charrerie ; il existe également une cavalerie, mais celle-ci joue un rôle assez effacé dans l'art de la guerre égyptien. L'**infanterie** comprend des fantassins polyvalents dotés d'armes de corps à corps et de tir à distance ainsi que des archers d'élite, les *medjai*. Elle est parfois augmentée de mercenaires étrangers venus de Libye, d'Éthiopie ou d'Arabie. La **cavalerie** combat surtout au corps à corps. La **charrerie** est le corps d'élite par excellence : elle regroupe les chars de combat, légers et très mobiles, tirés par deux chevaux, sur lesquels embarquent un conducteur et un archer. **Le roi** en personne combat de cette façon, armé d'un arc. Il est conseillé et relayé par un **état-major** d'officiers supérieurs dirigeant l'infanterie, la cavalerie et la charrerie ainsi que les différents corps d'armée. Parmi eux peut se trouver le prince royal lorsque le roi commence à l'associer à son pouvoir de son vivant. Le **scribe de l'armée** en dirige la gestion administrative, qu'il s'agisse du recensement des hommes et du matériel ou du ravitaillement.

L'armement. Le **fantassin** est habillé d'un simple pagne. Il dispose d'un arc et de flèches pour le combat à distance ; au corps à corps, il se bat à la hache (l'usage de la lance commence à se répandre vers la fin de l'âge héroïque). Il se protège à l'aide d'un grand bouclier rectangulaire, plus haut que large, dont le sommet se termine en ogive ; ce bouclier est fait de bois couvert d'une peau de bœuf. Le *medjai* est un archer d'élite doté d'un meilleur arc et de flèches en bon nombre. L'**archer de char** est équipé comme un *medjai* tandis que le **conducteur de char** dispose d'une simple hache. Au début de l'âge héroïque, les armes sont en bronze. Au fil de l'âge héroïque, l'Égypte se dote d'armes en fer. Apparaissent aussi des unités de fantassins lourds dotés de cuirasses de cuir et de bronze (mais les soldats ne portent toujours pas de casque).

Les tactiques de combat. L'infanterie forme le front principal pendant une bataille. Les chars sont utilisés pour opérer des percées dans l'infanterie adverse, où l'infanterie peut ensuite s'engouffrer ; leur mobilité permet de les utiliser ensuite pour harceler et mettre en déroute les forces les plus faibles de l'infanterie ennemie, et, en cas de victoire, poursuivre et massacrer les fuyards. L'armée égyptienne est également capable d'assiéger des forteresses : on grimpe sur les remparts à l'aide de longues échelles et on défonce les portes à coups de grandes haches.

Fonctions de l'armée. En temps de guerre, l'armée défend les frontières du royaume ou tente de les élargir. Son but n'est pas de mener une guerre d'extermination mais seulement de vaincre les armées adverses, dont les troupes sont parfois marquées au fer et intégrées à l'armée

égyptienne en tant qu'auxiliaires. Un autre but important de la guerre, parfois même son but principal, est d'emporter du butin, ce qui apparente les batailles à de simples razzias. Il s'agit de revenir avec des ressources en tout genre : troupeaux, chevaux, chars, esclaves, sacs de céréales, or, argent, ivoire, bijoux et vaisselle de luxe, pierres précieuses et parfums, mais aussi du bois, très rare en Égypte, et d'autres matériaux de construction.

Ce qu'en penseraient des Grecs. L'ampleur et la bonne organisation des armées égyptiennes auraient de quoi rendre jaloux n'importe quel voyageur grec. Certains modes de combat sembleraient familier à des Grecs, en particulier les déplacements en chars. En revanche, le recours aux arcs et aux armes à distance leur paraîtrait peu estimable, car les Grecs considèrent souvent l'arc comme une arme traîtresse.

La navigation

Les Égyptiens naviguent constamment sur le fleuve Égyptos, rarement sur la mer.

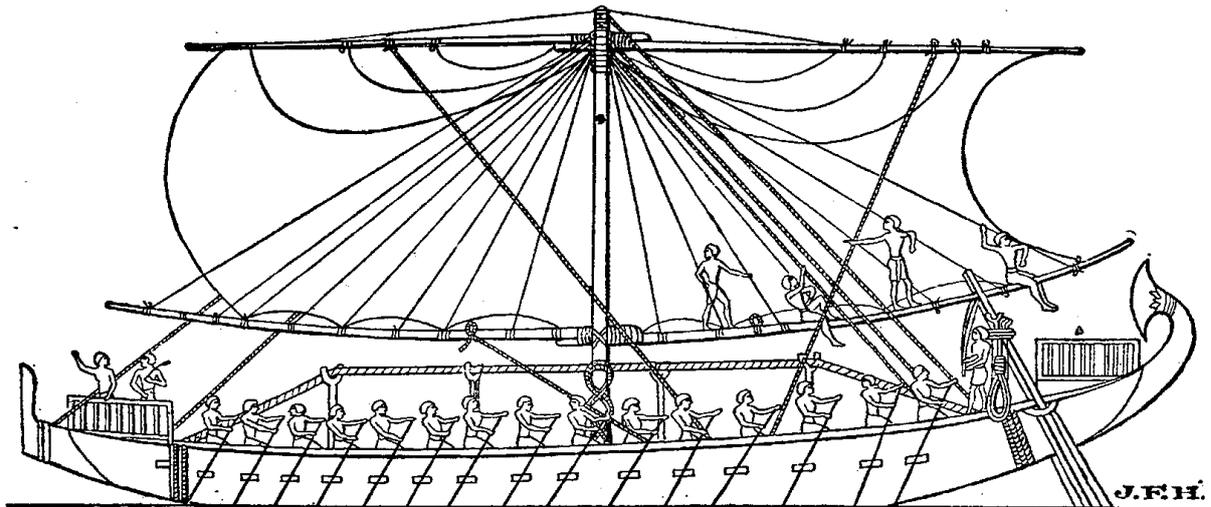
Pour les trajets sur des distances très courtes ou la petite pêche au quotidien, ils utilisent de petites **barques de papyrus**, faites de pousses de papyrus liées en fagots et assemblées, qu'ils dirigent avec des gaffes. Ce sont des embarcations mobiles, rapides, mais très fragiles et qui risquent de chavirer lors d'un coup de vent un peu brusque ou d'être disloquées par une colère du fleuve. C'est pourquoi, dès qu'il faut construire une embarcation plus grande ou plus résistante, on utilise du bois. Le navire égyptien typique est un **navire de bois assez ventru**, doté d'une cabine et capable d'abriter des gens et des marchandises dans sa cale. Il se dirige à la voile quand il fait vent, à la rame le reste du temps, et est dirigé par un pilote à l'aide d'une grande rame-gouvernail située à la poupe. Les plus grands servent au transport du bois, de la pierre et du métal nécessaires aux chantiers monumentaux. Il existe aussi de **grandes barques rapides** utilisées par les hauts serviteurs du roi dans leurs déplacements entre les régions, les villes et les villages. Enfin, le roi lui-même dispose de **vaisseaux royaux** richement ornements.

Deux particularités de construction des navires égyptiens étonneront les architectes navals grecs. D'abord, les extrémités de la coque d'un navire égyptien sont très relevées, comme les bouts d'un croissant de lune (ou d'une banane, mais les Grecs n'en ont jamais vu). Ensuite, tout navire censé être un peu solide est rigidifié au moyen d'un **énorme câble** en cordes tressées qui passe au-dessus du pont, dans l'axe proue-poupe, et est maintenu par de solides piliers de bois plus hauts qu'un homme. C'est dû au fait que les navires égyptiens n'ont pas de quille pour rigidifier leur coque. Ce câble sert donc à tenir ensemble les deux extrémités de la coque afin qu'elle ne se disjoigne pas en cas de tempête. Sauf si la corde est abîmée ou tranchée, bien sûr...

À bord, le navire est commandé soit par l'armateur qui l'a fait construire, l'**âper**, soit par un capitaine engagé pour la tâche, l'**imy-irty**. Il est épaulé par le **shedj âperou**, le second.

La flotte de guerre égyptienne est commandée par un amiral, le **khetemou neter**, ou par un chef de flotte, l'**imya-ra âhâou**. Les soldats embarqués sont appelés les **khenyt**. Les navires spécialement conçus pour la guerre sont étonnamment peu nombreux. En effet, on utilise en général des navires civils mobilisés pour l'occasion afin de servir au transport des troupes jusqu'aux champs de bataille terrestres. Les Égyptiens considèrent le combat sur mer proprement dit comme inutilement risqué. S'ils n'ont pas le choix, ils tentent d'aborder les navires ennemis, puis de combattre les ennemis au corps à corps, comme sur terre, avant de s'emparer du navire. Ils disposent pour cela de quelques navires de guerre dotés d'un poste de vigie et surtout d'une plate-forme sur laquelle des archers peuvent viser et tirer de façon stable. Les bateaux étant coûteux, on ne les sacrifie pas à la légère : on préfère les capturer.

Lorsqu'ils s'aventurent en mer, les Égyptiens, comme les Grecs, privilégient le cabotage le long des côtes. Ils le pratiquent régulièrement pour commercer avec des peuplades voisines, en Libye à l'ouest, en Asie à l'est. La haute mer, au contraire, leur semble mal connue et périlleuse. Dans leur région du cosmos, ce sont surtout les Phéniciens qui la sillonnent. Les contes égyptiens racontent parfois les aventures étranges de marins perdus en haute mer et naufragés hors du monde connu.



Navire à voile égyptien (v.1250 av. J.-C.) d'après un bas-relief de Deir-el-Bahari (Louxor).
Dessin de J.F.H. dans H. G. Wells, *Outline of History*, 1920.

L'artisanat

Les **artisans** jouissent d'un statut social modeste, quoique variable selon leur degré de qualification ; ils peuvent espérer bénéficier d'une meilleure considération que les paysans. La plupart des artisans ne sont pas des travailleurs indépendants mais des sortes d'ouvriers spécialisés qui répondent à des commandes. Ils travaillent parfois successivement dans différents lieux selon les besoins, sous la direction des chefs de chantier et sous la surveillance des scribes qui comptabilisent leur production.

Parmi les matériaux abondants en Égypte, le **papyrus**, plante aux allures de roseau qui pousse dans les marais du Nil, est utilisé pour les usages les plus divers. Il est d'ailleurs comestible, mangé cru ou cuit en bouillie. Mais la plupart du temps, on le tresse et on le ligature pour fabriquer des embarcations légères, des nattes qui servent de lit aux plus humbles, des cordes et cordages, des sandales légères... et des feuilletés sur lesquels les scribes écrivent et dessinent. Sur les feuilletés, on écrit en colonnes de texte qui s'alignent dans le sens de la largeur (au « format paysage »), avant d'enrouler le tout pour former un rouleau qu'on range ensuite dans un étui de cuir étiqueté.

Les **fileuses et les tisseuses** préparent le fil puis confectionnent les pagens et les tuniques. Elles peuvent travailler dans un atelier ou chez elles, toujours sur un métier à tisser en bois de conception assez simple. Les vêtements sont faits de lin plus ou moins fin, parfois de laine (un matériau impur que les prêtres ne portent pas sur eux).

Les **forgerons** travaillent en équipes. Ils utilisent des fours alimentés au charbon de bois qu'un assistant attise en soufflant dans des cannes de roseau pour chauffer le métal jusqu'à la fusion. Les **orfèvres** travaillent les métaux précieux : ils savent fabriquer des bijoux et des plaques d'or, mais aussi de fines feuilles d'or pour pratiquer la dorure sur bois ou sur cartonnage.

Le **bois** est rare et précieux en Égypte : les **menuisiers** travaillent le plus souvent sur des matériaux importés. Avec ce bois, on fabrique les meubles (que l'on peint ensuite), mais aussi des arcs, des pièces de chars, des éléments de charpenterie, des navires, ainsi que de grands cercueils que les Grecs appellent « sarcophages » (« mangeurs de chair »).

Les **potiers** utilisent des tours posés sur le sol pour fabriquer la vaisselle de céramique, décorée de scènes peintes voire vernissée pour la plus luxueuse.

Les **verriers** fabriquent des flacons et des récipients destinés souvent aux cosmétiques et aux substances précieuses plutôt qu'à la boisson ; le verre est opaque, mais pouvait être coloré (principalement en bleu, vert ou blanc) et travaillé en relief voire sculpté⁴⁶.

⁴⁶ Note : on ne sait pas souffler le verre dans l'Antiquité.

Les carriers extraient la **pierre** des carrières situées un peu partout en Égypte. Leurs conditions de vie sont pénibles, mais moins que celles des mineurs qui travaillent dans les mines d'or. L' **or** est extrait dans le désert aux confins de l'Égypte et de l'Arabie. Le roi peut aussi en obtenir sous forme de butin à la guerre ou bien de tributs versés par des peuples soumis ou alliés. L' **argent** est importé des pays lointains d'Asie.

Les paysans et l'année agricole

Les paysans et les éleveurs forment la plus grande partie de la population. Leur vie est rythmée par les crues de l'Égyptos, dont leur niveau de vie dépend.

L'inondation commence au milieu de l'été, vers ce qui serait le milieu de notre mois de juillet, mais elle marque le nouvel an pour les Égyptiens et le début de la première des trois saisons de l'année. Les activités agricoles sont alors suspendues.

Lorsque les eaux se retirent, c'est le début de la deuxième saison, **l'émergence** (vers le milieu de notre mois de novembre) : munis d'arares en bois parfois dotés de socs de bronze, les paysans labourent le sol rendu fertile par le limon avant qu'il n'ait séché et font aussitôt les semences à la volée avant d'enfouir les graines en faisant piétiner le sol par leurs troupeaux.

La troisième saison est **la sécheresse** (entre notre mi-mars et notre mi-juillet) : c'est pendant cette saison qu'a lieu la récolte (autour de nos mois de mai et de juin). Les produits des récoltes, céréales (blé, orge), lin, légumes (pois chiches, fèves, lentilles, ail, oignons, poireaux, radis, laitues), fruits (dattes, figues, grenades, pastèques, melons), etc. sont recensés par les scribes. Les céréales sont préparées et stockées dans les greniers publics. Les terres, une fois moissonnées, deviennent des lieux de pacage pour les troupeaux.

Les cultures autour du fleuve sont rendues possibles par un réseau dense et soigneusement entretenu de canaux d'irrigation alimentés de main d'homme dans des seaux, parfois à l'aide d'un mécanisme appelé le *chadouf* (un système de perche à contrepoids permettant de soulever aisément une outre remplie d'eau afin d'élever l'eau jusqu'à un terrain plus élevé). À chaque début d'année, les canaux sont réparés lorsque le fleuve se retire, puis utilisés jusqu'à la crue suivante. Il revient au roi et à ses serviteurs d'organiser et de surveiller l'entretien de ces canaux dont le rôle pour les paysans est vital : leur désaffectation ou leur destruction (par exemple en raison d'une catastrophe naturelle, ou bien de troubles politiques, guerre ou révolte) pourrait perturber assez rapidement les récoltes et entraîner une famine.

Les éleveurs élèvent une grande diversité d'animaux, certains domestiqués depuis longtemps (boeufs, vaches, chèvres, ânes, oies, canards, grues, abeilles et plus récemment les chevaux), d'autres venus du désert que les Égyptiens tentent de domestiquer avec des succès variés (antilopes, oryx, daims, mouflons, ibex – sortes de bouquetins – et même des hyènes...) ⁴⁷.

Les relations entre les paysans et le roi rappellent assez les droits et les devoirs des serfs dans la France médiévale. Les paysans égyptiens sont libres, mais ils paient un impôt en nature au roi sur leurs productions et doivent aussi un temps de corvée à l'état. Ces corvées consistent à entretenir les infrastructures publiques, canaux, digues, routes, mais aussi à travailler sur les chantiers des constructions monumentales telles que les temples, les pyramides et les autres types de tombeaux des rois et de leur entourage. Tenter d'échapper à la corvée revient, pour un paysan, à courir le risque d'être rattrapé et réduit en esclavage, ou bien d'être la cause de représailles exercées par les autorités sur sa famille.

Malgré ces conditions de vie pénibles, les paysans semblent accepter leur sort sans se révolter, tant que le roi assure ses fonctions de maintien de l'ordre cosmique, c'est-à-dire essentiellement de respect des rites et des coutumes et de protection contre les famines et les invasions.

⁴⁷ Cette pratique est bien attestée, mais seulement pendant l'Ancien Empire : Podvin (2009), p. 196. Je la garde ici parce qu'elle est pittoresque à souhait. Notez en revanche l'absence des chameaux, inconnus avant la période romaine. Les Égyptiens de l'Ancien et du Moyen Empire n'élevaient pas non plus de poules, qui ont été introduites par les Grecs (une idée d'innovation à faire réaliser par un PJ ?).



Karel Ooms, *Au bord du Nil*, vers 1865-1900.

Les esclaves

La majorité des travailleurs corvéables n'ont techniquement pas le statut d'esclaves : ce sont des hommes entièrement à la merci du pouvoir, paysans et artisans surtout, mais au moins ont-ils le statut d'hommes libres : on ne peut pas les acheter, les vendre, les marquer au fer ou les contraindre à accomplir tous les désirs d'un maître. Cependant, l'esclavage existe bel et bien en Égypte, même si les esclaves y sont moins nombreux qu'en Grèce.

Il y a deux façons de devenir esclave en Égypte. La première et la plus commune est d'être fait prisonnier par des Égyptiens au cours d'une bataille : cela explique que la grande majorité des esclaves soient des étrangers (ce qui est, là encore, très différent de la situation en Grèce). La deuxième, plus rare, est d'être réduit en esclavage en punition d'un délit grave, le plus souvent pour avoir tenté d'échapper aux corvées imposées par le roi.

Toute personne réduite en esclavage devient la propriété de l'État, c'est-à-dire du roi, qui peut ensuite la mettre à la disposition temporaire de tel ou tel de ses serviteurs, voire lui en faire cadeau, avec possibilité de la revendre à qui lui plaira s'il en a la fantaisie.

La nourriture

Les bases de la nourriture des Égyptiens sont en partie familières aux Grecs : céréales, pain, fruits et légumes, œufs, poisson, occasionnellement gâteaux et viande animale pour les jours de fêtes. Mais voyons surtout ce qui diffère.

Les multiples sortes de pains, d'abord, pourraient intriguer des voyageurs grecs, sans les dépayser beaucoup. Plus exotiques : les fruits et légumes locaux ou venus d'ailleurs en Libye, comme les racines de lotus, le papyrus, le kiki ou le silphion (voyez plus loin le chapitre

« Pharmaka de Libye » pour plus de détails sur ces plantes) ; mais aussi la viande d'animaux locaux comme les gazelles ou les oryx.

Pour ce qui est des boissons, l'eau et le lait sont répandus. Si les voyageurs grecs vivent après l'arrivée du dieu Dionysos, ils connaissent le vin et les Égyptiens aussi (Dionysos le leur apporte comme à beaucoup de peuples mortels). Mais les Égyptiens boivent le vin pur, ce que les Grecs jugeraient barbare puisque l'alcool est beaucoup plus fort ainsi. Les Égyptiens connaissent aussi la boisson d'orge que les grecs appellent le zythos⁴⁸ et qui est consommée en Grèce par les pauvres : mais en Égypte, c'est une boisson extrêmement répandue et populaire, tandis que seuls les riches et les catégories sociales privilégiées ont accès au vin.

Les Égyptiens prennent trois repas par jour et mangent assis sur le sol sur des nattes, sauf les catégories supérieures de la population qui peuvent s'offrir du mobilier (tables basses et chaises basses).

Quelques coutumes égyptiennes

- Les femmes d'Égypte ont une grande autorité, que ce soit dans la sphère privée ou publique. Les Grecs sont même persuadés que l'épouse a autorité sur le mari et la reine sur le roi. En réalité, ce n'est pas à ce point, mais les femmes égyptiennes frapperont les Grecs comme particulièrement puissantes⁴⁹.

- En Égypte, le mariage entre frère et sœur n'est pas interdit. Il s'en produit régulièrement dans les familles royales, moins dans le reste de la population, mais il existe.

- Un voyageur égyptien quittant sa maison se laisse pousser les cheveux pendant son voyage et ne les coupe qu'à son retour chez lui⁵⁰.

- Les fêtes sont très nombreuses en Égypte. Vous pouvez considérer à l'aise qu'il y a au moins une occasion de festivités par semaine en moyenne sur l'année dans un endroit donné. La plupart sont des fêtes religieuses en l'honneur de telle ou telle divinité, variable selon l'endroit. Mais plusieurs concernent directement le roi. Le **couronnement d'un nouveau roi** donne naturellement lieu à une fête importante, au cours de laquelle le nouveau roi est mené jusqu'au palais de la capitale qu'il s'est choisie, puis subit plusieurs rites pour se voir remettre ses différents titres et pouvoirs en présence des prêtres les plus importants du pays et des sanctuaires proches ainsi que de l'administration ancienne et future. Une fête encore plus importante, quoique un peu moins fréquente, est le **jubilé du roi** ou **fête sed**, célébrée après trente années complètes de règne, puis renouvelée tous les trois ans. Enfin, le **nouvel an** est l'occasion de réjouissances où l'on fête le roi.

La langue des Égyptiens, l'écriture, les noms

Mettre en scène la différence des langues

Vous pouvez ne pas vouloir vous embarrasser des questions de langue dans des aventures mythologiques afin de ne pas limiter les interactions entre personnages. Considérez alors que tout le monde comprend tout le monde. Cela ne vous interdit pas d'utiliser des noms exotiques pour les personnages égyptiens (voyez plus bas).

Cependant, dès Homère, les Égyptiens font partie de ces habitants des pays lointains régulièrement qualifiés de « peuples d'autre langue ». Voici quelques conseils pour mettre en scène cette frontière linguistique.

La grande majorité des Grecs ignore complètement la langue des Égyptiens. La seule exception concerne les marchands qui sont régulièrement en contact avec des gens de ce pays, même s'ils n'ont pas eux-mêmes fait le voyage. De rares marchands, mais aussi de rares marins, ont bel et

⁴⁸ La bière. Sur son invention par Dionysos : Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 2.

⁴⁹ Croyance grecque sur l'Égypte qui se trouve chez Hérodote (II) et Diodore de Sicile (I, 27).

⁵⁰ Croyance grecque sur l'Égypte trouvée chez Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, I, 18.

bien mis les pieds en Égypte, mais ils n'ont jamais dépassé la côte : l'intérieur des terres est entièrement inconnu des Grecs. Ces marins et ces marchands comprennent assez la langue pour mener une transaction et parfois une conversation très simple, mais jamais plus. Comme il est rare que les PJ soient eux-mêmes des marchands, ils devront se reposer sur un PNJ marchand qui peut figurer parmi leurs serviteurs ou qu'ils devront trouver.

La seule autre solution pour apprendre l'égyptien est de passer du temps en Égypte. D'un point de vue réaliste, il faut au moins six mois à une personne livrée à elle-même dans un environnement linguistique inconnu pour commencer à acquérir des rudiments de compréhension de la langue, et au moins un an avant de pouvoir bien comprendre et s'exprimer correctement. Ce temps peut être réduit de moitié si la personne bénéficie d'une assistance régulière, qu'il s'agisse d'un professeur ou simplement d'un proche indigène (ami ou amie, amant ou maîtresse, ou simplement serviteur ou servante) qui prend le temps de lui enseigner la langue. Les PJ étant des héros et des héroïnes, donc plus doués que la moyenne, un PJ qui réussit un jet d'INTelligence x3% peut diviser par deux ce temps d'apprentissage (le personnage peut recourir à une Prière et/ou tenter un Exploit).

Les Égyptiens, de leur côté, ignorent le grec, sauf ceux de la côte qui ont parfois affaire à des voyageurs ou à des naufragés et qui en maîtrisent quelques mots (là encore, rien de plus que le minimum permettant une conversation extrêmement simple). Dans l'intérieur des terres, personne ne comprend le grec. Cependant, la mythologie grecque considère l'Égypte comme un pays détenteur d'un savoir très ancien et d'une grande érudition bien supérieure à celle des Grecs de l'âge héroïque. Les prêtres et prêtresses, ainsi que les scribes de la cour du roi, voire certains notables des grandes villes, font donc exception : ce sont des érudits, qui détiennent un savoir extrêmement ancien, et certains maîtrisent le grec bien mieux que les PJ eux-mêmes ne pourraient rêver de maîtriser l'égyptien. Ils connaissent surtout le grec par des épopées, des hymnes et des poèmes appris par des aèdes de passage au cours des siècles passés, ce qui explique qu'ils le parlent en employant parfois un vocabulaire et des tournures anciens, et bien sûr avec un accent dépaysant⁵¹.

Utiliser la barrière des langues dans les aventures

En termes d'intrigue, le recours indispensable à des interprètes pour communiquer avec les Égyptiens présente bien sûr son lot d'inconvénients (l'interprète est-il compétent ou même fiable ?). En outre, les PNJ égyptiens qui comprennent le grec sont avantagés par rapport aux PJ hellénophones qui ne comprennent pas l'égyptien. Les PJ peuvent être écoutés à leur insu. Ainsi, dès lors que leurs aventures en Égypte se prolongeront un peu, les PJ feront bien de s'atteler à l'apprentissage de la langue. Vous pouvez ménager des ellipses commodes pour leur faciliter la tâche.

Veillez cependant à ce que les PJ ne soient jamais complètement à l'aise avec la langue égyptienne. L'Égypte doit demeurer une terre de mystères dont les secrets ne doivent jamais se retrouver à portée de main. Il y aura donc toujours des tournures anciennes, poétiques ou savantes, ou encore des dialectes locaux, que les PJ ne peuvent pas espérer maîtriser, même en toute une vie. Sans parler du fait que, même s'ils apprennent à parler l'égyptien, ils ne sauront encore ni le lire ni l'écrire !

⁵¹ Inspirez-vous par exemple de l'image de l'Égypte que donne Platon dans le *Timée*, 22b et suivants : il imagine la rencontre entre Solon (sage du VI^e siècle av. J.-C.) et un prêtre égyptien de Saïs qui lui explique que les Égyptiens gardent la mémoire de millénaires passés dont les Grecs eux-mêmes ont tout oublié (c'est ainsi que Platon introduit son récit sur l'Atlantide, supposé remonter à « 9000 ans avant Solon » !).

L'écriture des Égyptiens

L'âge héroïque grec, surtout dans l'*Illiade* et dans l'*Odyssée*, ignore tout de l'écriture. Tout au plus les PJ peuvent-ils avoir déjà croisé quelques symboles de reconnaissance rudimentaires utilisés pour compter ou identifier les propriétaires du bétail ou pour transmettre un message secret ponctuel à un roi. Or les Égyptiens maîtrisent l'écriture, et depuis longtemps. Ils disposent en particulier d'une écriture sacrée, les **hiéroglyphes**, système complexe permettant de noter tantôt des sons et tantôt des idées à l'aide de dessins stylisés.

Les scribes utilisent des roseaux à la pointe biseautée appelés « calames » et de l'encre végétale noire ou rouge pour écrire ces symboles sur des feuillets faits de plusieurs couches de lamelles de papyrus martelées formant de longs rouleaux. Ces rouleaux peuvent accueillir des textes aussi longs que des livres actuels. Le texte est écrit sous forme de colonnes courtes mises en page dans ce qu'on appellerait aujourd'hui le format paysage (et non le format portrait). Les écrits peuvent être accompagnés de dessins et de schémas faits d'encres de plusieurs couleurs. Pour lire un rouleau, on le déroule avec une main en renroulant le texte déjà lu au fur et à mesure quand on avance dans le texte.

En Égypte, seul un scribe, un prêtre ou une personne de la noblesse ayant reçu une longue éducation sait lire et écrire. D'innombrables inscriptions en hiéroglyphes ornent les monuments d'Égypte, souvent sous forme de bas-reliefs rehaussés de couleurs vives. Mais les sculpteurs et les peintres eux-mêmes n'en connaissent souvent pas le sens : c'est le scribe sous la direction duquel ils travaillent qui vérifie le texte.

Les scribes, les prêtres et les nobles disposent de bibliothèques qui se trouvent dans les temples, les maisons de vie, les palais et les riches demeures. Palais et sanctuaires disposent d'archives qui comprennent des registres de comptes recensant les biens matériels, le personnel, etc. mais aussi des annales et des chronologies datant les règnes des dieux et des rois.

Pour des Grecs, l'écriture des Égyptiens est une nouveauté totale et déconcertante au possible, qui peut même les laisser incrédules dans un premier temps, ou qui peut leur faire l'effet d'une magie pure et simple. Un PJ peut tenter d'apprendre à déchiffrer quelques hiéroglyphes, disons un nom propre ou quelques mots, mais pas plus. Seules des magiciennes peuvent espérer apprendre à lire des textes magiques – et encore, il vaudrait mieux que la magie égyptienne garde toujours une aura de mystère et de puissance aux yeux des PJ.

Inventer des noms égyptiens

Pour mettre en scène une Égypte « vue par les Grecs », vous pouvez tout à fait vous permettre d'utiliser des noms grecs. Modifiez au besoin la terminaison pour éviter les « -os », trop typiquement hellènes.

Si vous avez envie d'utiliser des noms plus historiques, voici des noms d'hommes et de femmes historiquement attestés en Égypte. Vous trouverez aussi des listes de noms de rois et de reines parmi les annexes à la fin de ce supplément. J'indique la signification des noms quand je l'ai trouvée.

Voici quelques explications pour vous aider à forger vos propres noms. Beaucoup de noms de personnes égyptiens ont des significations religieuses et vous pourrez y reconnaître des noms de divinités (Rê, Amon, Djéhouty/Thot, Sobek, souvent Mout pour les femmes, etc.) accompagnés de mots formant des expressions du type « serviteur/servante de », « (telle divinité) est satisfaite », « (telle divinité) est parfaite », etc. Ce type de nom opère comme un appel à la protection divine sur l'enfant auquel il est conféré. D'autres noms sont beaucoup plus terre à terre et désignent des qualités ou des réalités de la vie quotidienne. D'autres, enfin, n'ont pas de signification connue.

Noms d'hommes : Anoup, Any, Bak, Baefrê, Bata, Didia, Djaou, Djédi, Djéhoutiemheb, Djéhouty, Djéhoutynakht, Hâpydkjéfa, Hapouseneb, Henou, Hessounebef, Hordjedef, Hori (« d'Horus »), Inaros, Ipouer, Khâemouaset, Kounoupou, Maya, Men, Mîhet, Nakht (« le fort »), Nefermaât

(« perfection de justice »), Neferrohou, Néhésy, Oubaoné, Ounamon, Paneb, Pédoubastis, Pendoua, Pétouchons, Qenna, Rensi, Satni, Senmout, Senosiris, Sinouhé, Tehouti, Youya, Youti.

Noms de femmes : Ahoury, Amenye, Gaoutsechen (« bouquet de lotus »), Hel, Houy, louy, Itet, Khuwy, Mahî, Neferourê (« la beauté de Rê »), Nesyamon, Oubekhet, Peseshet, Rahonem, Rai, Reddjédet, Roudididi, Roy, Satrê, Thoubouï, Thouya, Touy.

Noms mixtes : Ahmès.

Vous pouvez enfin mélanger noms grecs et noms égyptiens en prenant le préfixe de l'un et le suffixe de l'autre ou quelque chose de ce genre, pour obtenir des noms pas du tout historiques, mais reflétant bien les déformations propre aux mythes.

La magie en Égypte

Magie et médecine

Les magiciennes d'Égypte. La terre d'Égypte est l'une des plus fertiles en *pharmaka* du cosmos : il y pousse mille espèces de plantes propres à fournir des drogues, poisons, antidotes, remèdes et substances actives⁵². Forts de cet avantage naturel et de la grande ancienneté de leur civilisation, les Égyptiens ont accumulé un savoir en la matière qui dépasse généralement de loin celui des Grecs.

En Égypte comme en Grèce, la magie des plantes est pratiquée en majorité par des femmes. Les reines et les femmes des familles puissantes du pays ont souvent reçu des connaissances en la matière. Les autres formes de magie sont pratiquées indifféremment par des femmes et par des hommes, qui n'en font pas leur métier principal, mais sont en général scribes ou prêtres par ailleurs⁵³.

Scribes et prêtres magiciens. Les contes et récits égyptiens mettent surtout en scène des magiciens qui tirent leurs pouvoirs de leurs connaissances avancées en matière de lecture et d'écriture et de leur grande érudition en matière d'écrits anciens. Contrairement aux magiciennes et aux magiciens de Grèce, ceux d'Égypte disposent de livres de magie sous forme de papyrus et peuvent aussi aller étudier les inscriptions anciennes sur les murs des temples, monuments, tombeaux et autres édifices d'accès plus ou moins malaisé. La magie telle qu'elle est imaginée dans la littérature égyptienne relève complètement de la magie des noms, fondée sur des incantations à prononcer. Par défaut, le scribe ne connaît pas l'incantation par cœur et doit la lire à voix haute sur un papyrus déroulé à cet effet, sans se tromper. Un magicien plus puissant connaît la formule par cœur et n'a plus besoin du papyrus.

Les médecins. En outre, la médecine d'Égypte passe auprès des Grecs pour être la meilleure du monde. Selon le mythe, les tout premiers médecins d'Égypte ont été les enfants du dieu Païan, le médecin des dieux de l'Olympe (certains disent qu'il n'est autre qu'Apollon sous un nom différent). Leurs talents ne leur sont pas venus par hérédité, mais grâce au fait que le dieu s'est occupé personnellement de leur formation, ce qui en fait les plus savants du monde.

Les divinités et la magie. Dans Kosmos, les sorts produisent des effets magiques avec l'accord d'une divinité que le magicien prie ou évoque d'une façon ou d'une autre. Cette divinité est variable selon les effets recherchés. Cependant, en tant que dieu de l'écriture par excellence, Thot est fréquemment invoqué par les scribes et les prêtres magiciens.

Nouveaux sortilèges. Vous trouverez ci-dessous quelques sortilèges issus de l'imaginaire égyptien et que vous pouvez mettre en scène manipulés par des magiciens égyptiens. Les PJ ne devraient pas y avoir accès, ou alors de façon très exceptionnelle.

⁵² Cette partie s'inspire de l'*Odyssée*, IV, 227-234.

⁵³ Je conserve une magie des plantes féminine comme dans l'imaginaire grec, tout en ajoutant des personnages de magiciens masculins tels que je les ai rencontrés dans les contes égyptiens antiques (où leurs sortilèges sont faciles à rattacher à la magie des noms ou à l'évocation d'esprits).

Utiliser les sortilèges du livre de base pour des PNJ égyptiens. Les PNJ égyptiens disposent en outre de variantes proches des sortilèges grecs du livre de base, ce qui n'a rien d'étonnant dans la mesure où les magiciennes et magiciens grecs ont repris nombre de sortilèges des magiciens égyptiens au fil des âges. Les sorts nécessitent peu d'adaptations. Pour ce qui concerne l'évocation d'esprits, c'est un art considéré comme désapprouvé par les dieux. Même si les Égyptiens n'ont pas exactement de notion d'*hubris* (démésure), ils considèrent qu'une telle forme de magie est une atteinte à la *Maat*, à l'ordre cosmique. Cependant, c'est surtout l'animation de cadavres ou la résurrection qui leur font horreur. L'invocation de puissances divines mineures les révolte moins.

Sortilèges de magie des noms

Absorber un texte

Divinité à prier : Thot.

Préparation nécessaire : se munir d'un feuillet de papyrus neuf. Copier soigneusement le texte que l'on souhaite retenir. La copie doit être rigoureusement identique au manuscrit choisi pour modèle. Puis mouiller le papyrus avec du zythos (de la bière), avant de le plonger dans l'eau. Laisser le papyrus se dissoudre complètement. Lorsque le mélange est fluide, le boire jusqu'à la dernière goutte.

Effet : la personne qui boit le mélange assimile parfaitement le texte copié. Elle le connaît par cœur et en maîtrise parfaitement le sens. Utilisé par un magicien pour apprendre un nouveau sort, il lui permet de l'apprendre sans besoin de recourir à l'enseignement d'un magicien plus expérimenté. Il acquiert directement la maîtrise du nouveau sort.

Mentionné dans : le roman de Satni, conte égyptien antique. La prière à Thot est un ajout de ma part.

Lire sans voir

Divinité à prier : Thot.

Préparation nécessaire : aucune.

Effet : le magicien peut lire le texte écrit sur un papyrus alors qu'il ne le voit pas. Le texte doit cependant se trouver dans les environs du magicien (si le magicien se trouve dans un bâtiment, le texte doit se trouver dans la même pièce). Ce sort permet notamment de lire un livre sans avoir à le sortir de son coffret ou une lettre sans avoir à en briser le sceau.

Mentionné dans : le roman de Satni (exploits de son fils Sénosiris). La prière à Thot est un ajout de ma part.

Partage des eaux

Divinité à prier : Hâpy (le dieu-fleuve Égyptos) ou Horus.

Préparation nécessaire : se munir d'un bâton de magicien. Se placer à l'endroit du cours d'eau ou de la pièce d'eau à partager, puis prononcer l'incantation.

Effet : le magicien peut soulever et replier des pans d'eau entiers comme s'il s'agissait de pans de tissu léger. Il peut ainsi aller chercher ce qui se trouve dans l'eau, jusqu'au fond. L'espace libéré par les eaux est parfaitement sec, de même que tout ce qui peut s'y trouver.

Mentionné dans : « Un prodige sous le roi Snéfrou » (ou « Le conte des rameuses »), parmi les contes du papyrus Westcar⁵⁴.

Rituel royal d'exécration

Divinité à prier : Rê, Horus et la part divine du roi d'Égypte.

⁵⁴ Oui, cela rappelle furieusement le prodige du partage de la mer Rouge par Moïse dans la *Bible*... ce qui n'a rien de surprenant quand on sait que celle-ci doit beaucoup à l'imaginaire du Proche-Orient antique.

Préparation nécessaire : Ce rituel ne peut être effectué que par un magicien au service du roi d'Égypte, assisté généralement par plusieurs serviteurs. Rassembler des pots de terre cuite en argile rouge en grand nombre (une ou deux dizaines pour un rituel d'exécration préventive de routine, jusqu'à une centaine pour une guerre contre un royaume ennemi, plusieurs centaines pour un rite à grande échelle visant une portée cosmique à l'occasion d'une crise majeure traversée par le pays). Les graver d'inscriptions nommant les personnes, les villes et/ou les pays visés. Prononcer les incantations appelant la malédiction sur les ennemis de Rê, d'Horus et du roi d'Égypte. Tout en prononçant les incantations, briser les pots, puis piétiner leurs débris. Plus le rituel est puissant, plus le magicien doit occuper un rang élevé dans la hiérarchie royale, plus les objets gravés puis brisés doit être nombreux et plus ces objets doivent être faits d'une matière solide, quoique non noble (pas de métal précieux, par exemple).

Effet : ce rituel à grande échelle envoûte les ennemis présents, futurs et éventuels du roi d'Égypte et de l'État égyptien. Il les maudit afin de les affaiblir et de causer l'échec de leurs entreprises, voire leur destruction pure et simple. S'il fonctionne, toute personne tentant quelque chose en tant qu'ennemi du roi et du royaume d'Égypte voit ses jets de dés frappés d'un malus conséquent allant jusqu'à -6 aux jets d'action.

Mentionné dans : les textes d'exécration égyptiens antiques, attestés dès l'Ancien Empire et retrouvés dans des villes très diverses, dont Abydos et Thèbes. Des objets gravés d'inscriptions ont également été découverts.

Statuette de cire

Divinité à prier : variable selon ce que représente la statuette à animer : Thot pour un humain, Sobek pour un crocodile, Sekhmet pour un fauve, Horus pour un faucon, etc.

Préparation nécessaire : prendre de la cire et façonner une statuette représentant l'être vivant que l'on veut créer. Réciter la formule magique appropriée et donner les ordres à la statue. Puis animer la statuette, soit avec une formule magique appropriée, soit en la mettant en contact avec son milieu naturel (eau, sable, terre, ciel...). La statuette peut être façonnée et/ou animée par des personnes différentes de l'initiatrice du sortilège.

Temps de préparation : au moins une demi-heure pour façonner correctement la statuette, qui doit être assez détaillée.

Effet : la statuette s'anime et grandit jusqu'à prendre la taille habituelle de l'être vivant qu'elle représente. Par exemple, une statuette de crocodile longue de sept pouces devient un crocodile long de sept coudées (3,60 m). L'être vivant ainsi créé remplit les ordres donnés par la personne qui l'a façonnée. Pour tout le reste, il a le comportement habituel qu'on peut en attendre (un humain écouterait le magicien et lui obéirait, mais un animal n'a qu'une intelligence animale, un animal sauvage reste sauvage, etc.), mais ne s'en prendra jamais ni au magicien ni à ses alliés. Dès que les ordres donnés par le magicien sont accomplis, l'être vivant part dans la nature et on ne le revoit plus jamais.

Mentionné dans : plusieurs contes égyptiens, dont « Un prodige sous le roi Nebka » (ou « Le conte du mari trompé »), parmi les contes du papyrus Westcar. La prière à une divinité est un ajout de ma part.

Trombe d'eau

Divinité à prier : Thot.

Préparation nécessaire : prononcer la formule adéquate.

Temps de préparation : quelques minutes, le temps de prononcer la formule.

Effet : une trombe d'eau venue du midi surgit dans le ciel et s'abat à l'endroit désigné par le magicien. L'eau est en quantité suffisante pour éteindre un incendie, inonder copieusement un bâtiment, détruire une habitation fragile ou noyer quelqu'un. Le magicien ne peut pas la déplacer une fois qu'elle est arrivée à l'emplacement qu'il a désigné. La trombe disparaît au bout de 10 rounds.

Mentionné dans : le roman de Satni (sort employé par Panishi contre Nasi l'Éthiopien). La prière à une divinité est un ajout de ma part.

Vent puissant

Divinité à prier : Thot.

Préparation nécessaire : prononcer la formule adéquate.

Temps de préparation : la formule prend environ une minute à prononcer.

Effet : un puissant souffle de vent balaie le ciel de fond en comble. Ce n'est pas un vent de tempête, mais il est assez puissant pour dégager entièrement le ciel des nuages, brouillard ou fumée qui l'obstruaient, ou bien pour gonfler les voiles d'une embarcation, attiser un feu, disperser une structure de paille ou de papyrus fragile, ou encore renverser à terre une structure fragile ou une personne très exposée.

Mentionné dans : le roman de Satni (sort employé par Panishi contre Nasi l'Éthiopien). La prière à une divinité est un ajout de ma part.

Sortilèges d'invocation d'esprits

Doléance aux ancêtres

Préparation nécessaire : ce sortilège est une manœuvre magique très simple qui consiste en une prière améliorée et un peu plus autoritaire adressée à un membre de sa famille mort dont on espère la protection d'outre-tombe. Les ancêtres et parents morts sont réputés veiller sur leurs descendants depuis l'autre monde et certains vivants n'hésitent pas à le leur rappeler en leur adressant des reproches s'ils estiment que les défunts ont failli à ce devoir. La personne qui rédige la lettre à un parent défunt n'a pas besoin d'être versée dans les arts magiques. En revanche, une fois la lettre rédigée, il faut une personne savante en magie pour la compléter des formules nécessaires et aller la placer dans la tombe (ce qui n'est pas une transgression en soi).

Temps de préparation : variable ; environ une demi-heure pour rédiger une lettre bien présentée.

Gain de points de démesure : 1 point si le vivant a objectivement de bonnes raisons de penser que ses protecteurs surnaturels le délaissent (s'il a enchaîné les calamités, par exemple). 2 points au moins sinon.

Effet : à la discrétion du MJ selon la personnalité du défunt, le savoir et les pouvoirs éventuels dont il disposait, sa relation avec la personne rédactrice de la lettre et éventuellement l'intervention de divinités plus puissantes. Si la « prière améliorée » fonctionne, le vivant obtient un bonus de +6 à son test pour une action décisive dans la suite de l'aventure (le MJ choisit à quel moment cela se déclenche). Sinon, rien ne se produit.

Mentionné dans : de telles lettres sont une pratique historiquement attestée en Égypte ancienne (surtout pendant l'Ancien et le Moyen Empire).

Replacer les têtes

Préparation nécessaire : se placer auprès du corps d'un être vivant mort par décapitation. Le corps doit être encore en bon état (non décomposé). Replacer la tête sur le cou. Prononcer les incantations.

Temps de préparation : quelques minutes, mais variable selon que l'on dispose déjà du corps concerné ou non.

Gain de points de démesure : 1 point pour un petit animal (insecte, rongeur, batracien, volaille, chat, serpent). 2 points pour un gros animal (taureau, bœuf, fauve, crocodile). 4 points pour un humain.

Effet : la blessure guérit aussitôt et l'être reprend vie.

Mentionné dans : « Un prodige sous le roi Snéfrou » (ou « Le conte des rameuses »), parmi les contes du papyrus Westcar. Le magicien, Djédi, refuse d'accomplir le sort sur un humain et

n'accepte d'opérer que sur des oies et un taureau. Cela laisse supposer que ressusciter un humain ainsi serait un sacrilège susceptible d'attirer le courroux divin sur le magicien.

Relations entre l'Égypte et le reste du monde

La Grèce. L'Égypte connaît mieux la Grèce que les Grecs ne connaissent l'Égypte. Ce savoir, rapporté par les marchands et les rares voyageurs égyptiens à avoir exploré le Nord, a été soigneusement conservé par les scribes au service des rois d'Égypte. Si le savoir des gens du commun en Égypte ne dépasse pas ce qu'un Grec peut savoir des Égyptiens, c'est-à-dire pas grand-chose, les gens cultivés d'Égypte (les scribes, les prêtres et certains aristocrates et nobles de la cour) sont les gardiens d'un savoir sur le passé beaucoup plus élaboré et remontant beaucoup plus loin que ce que peuvent connaître les gens de Grèce ou des environs. Les Égyptiens connaissent ainsi nombre de détails sur les agissements des différents peuples humains depuis la création de l'humanité. Ils pourraient même connaître des héros grecs particulièrement anciens que les Grecs ont eux-mêmes déjà oubliés, ainsi bien sûr que des divinités, des monstres ou encore des lieux anciens ou enfouis.

En Grèce, les Égyptiens entretiennent des relations diplomatiques et commerciales avec, principalement, la Crète et la ville de Mycènes. Les rois de ces villes ou régions (notamment Minos et Agamemnon) échangent régulièrement messages et présents avec le roi d'Égypte. Les relations sont généralement pacifiques.

Le reste de la Libye : à l'Ouest. L'Égypte exerce une forte influence sur les peuples libyens situés immédiatement à l'ouest, qui lui font tous plus ou moins allégeance. Les principaux freins à une expansion militaire en bonne et due forme de ce côté viennent des obstacles naturels que représentent les zones arides et sauvages et le désert, mais aussi du fait que l'Égypte a fort à faire avec ses voisins turbulents, soit au nord-est, soit au sud, soit simplement à l'intérieur du pays lorsque le roi peine à maintenir son autorité sur l'ensemble du territoire.

Le reste de la Libye : au Sud. Au sud-est de l'Égypte, entre le grand désert de Libye et les rivages de l'Océan, s'étendent les territoires intermédiaires menant à l'Éthiopie. Les Égyptiens font tout pour intégrer le nord de l'Éthiopie à leur royaume, mais les Éthiopiens résistent et pourraient bien devenir une véritable menace pour la Haute-Égypte si leur puissance en venait à égaler leurs désirs de fonder dans cette région un royaume rivalisant avec l'autorité du roi d'Égypte⁵⁵. Plus près de la côte dans cette même région se trouve ce que les Égyptiens nomment le **pays de Pount**. C'est un pays riche, qui abonde en biens rares et précieux utiles aux cérémonies du culte des dieux égyptiens, comme l'encens, l'ivoire, l'or, les bois rares comme l'ébène ainsi que les peaux de fauves. Les Égyptiens entretiennent de bonnes relations commerciales avec cette partie de l'Éthiopie. En revanche, les peuples situés plus à l'intérieur des terres et plus au Sud sont leurs ennemis, les plus acharnés étant les Éthiopiens de Méroé, dont les vellétés de conquête se heurtent à celles du roi d'Égypte.

L'Asie. L'Égypte forme la frontière entre la Libye et l'Asie. À l'est, au delà de la mer de Coptos⁵⁶, s'étend le pays des Arabes, auxquels les Égyptiens achètent des biens précieux, principalement des épices. Les Égyptiens entretiennent des relations plus pacifiques avec le pays des Phéniciens, qu'ils nomment le Retjénou. Plus loin au nord-est, ce sont les empires d'Asie, le puissant empire

⁵⁵ Pour mémoire : dans la réalité historique, cette région correspond au pays de Koush, plusieurs cultures et royaumes successifs se développent dans la région à partir de 2500 av. J.-C. environ (pendant l'Ancien empire égyptien). Mais les Koushites n'ont rien à voir avec les Éthiopiens merveilleux de l'*Illiade* et de l'*Odyssée* ou même des géographes grecs postérieurs.

⁵⁶ L'actuelle mer Rouge, parfois appelée ainsi par les Égyptiens par référence à la ville égyptienne de Coptos située en Haute-Égypte et reliée à la côte par un petit fleuve.

de Mitanni et le jeune mais turbulent royaume hittite. Les Égyptiens entretiennent de bonnes relations avec le Mitanni, mais cet empire semble fragile depuis quelques générations ; s'il s'effondrait, laissant libre cours aux ambitions des Hittites, la frontière nord-est de l'Égypte deviendrait plus que jamais un champ de bataille. Remarquez que le Mitanni et l'empire hittite sont des parties du monde avec lesquelles les Grecs n'ont vraiment aucun contact et qu'ils n'imaginent pas du tout dans leur mythologie : si vous vous y aventurez, vous sortez complètement de la mythologie grecque pour passer à de l'historico-fantastique.

L'Atlantide. Si vous incluez dans le jeu le mythe platonicien de l'Atlantide, aucun peuple d'Europe ou d'Asie ne sait grand-chose de ce continent, de ses origines, de sa civilisation et de ses ambitions militaires croissantes jusqu'au moment où l'Atlantide envahit l'Europe... aucun peuple, sauf les Égyptiens, qui n'ont pas oublié ce qu'ils savent sur les origines de la lignée royale atlante, l'emplacement du continent, les ressources qu'on y trouve et toutes sortes d'autres informations utiles. Si, au cours d'une aventure, des PJ grecs veulent chercher des informations sur l'Atlantide, ils ne trouveront rien nulle part, sauf en Égypte, auprès des prêtres de Thèbes ou de Memphis.

Les divinités grecques et la Trame en Égypte

Si vous jouez en partant du principe que les grandes divinités égyptiennes ne sont autres que les divinités grecques vénérées sous d'autres noms, voici quelques éléments qui vous aideront à les impliquer dans vos scénarios⁵⁷. Les divinités sont présentées ci-dessous des plus actives et vénérées aux moins actives dans cette partie du cosmos.

Zeus / Amon. Comme partout ailleurs, le dieu des dieux est attentif au bon déroulement du destin du cosmos. L'Égypte est l'une des plus anciennes civilisations sur lesquelles il ait veillé et elle lui est particulièrement chère en raison de sa grande piété. Sous le nom d'Amon, Zeus accorde donc généralement sa protection au roi d'Égypte et l'aide à faire prospérer le pays. Cependant, à plusieurs reprises, des souverains sont tombés dans la démesure ou ont négligé d'appliquer correctement la Maat, la bonne conduite qui rend seule possible la justice et l'harmonie. Dans ces périodes, Zeus n'hésite pas à soumettre le pays à de rudes épreuves. Tout le pays en souffre, mais plusieurs rois y ont laissé la vie et ont été les derniers de leur dynastie. Ainsi, pendant l'âge héroïque, Zeus envoie Héraclès à Busiris pour punir sa cruauté. Mais les moyens peuvent être plus radicaux : famines, épidémies, troubles politiques sous forme de querelles intestines et de complots mais aussi de menaces extérieures. Zeus n'hésite pas à accorder la gloire aux ennemis de l'Égypte, à commencer par les Éthiopiens mais aussi les Libyens, les Arabes ou les Crétois, aussi longtemps que la Maat n'a pas été restaurée.

L'oracle de l'oasis d'Amon, à l'ouest du pays, et les prêtres du temple de Thèbes d'Égypte, au cœur du royaume, sont les principales voix de Zeus en Libye.

Apollon / Horus. Apollon est l'un des dieux les plus actifs en Libye, pour plusieurs raisons : parce qu'il doit aider l'accomplissement des desseins de son père, mais aussi par goût pour ce continent ensoleillé cher à lui-même et à Hélios, et pour les peuples qui y vivent, qu'il s'agisse des peuplades libyennes ou bien de ses chers Éthiopiens chez qui il va banqueter dès qu'il en a le loisir. Sous le nom d'Horus, son pouvoir en Libye s'exerce à sa manière typique : rapide comme un rapace, sanguine, prompt à tuer ou à couronner les efforts. Le dieu est bien placé pour faire progresser ses intérêts et soutenir ses héros et ses villes favorites.

Hadès / Anubis (ou Osiris). L'Égypte est le pays du monde où Hadès est le plus honoré, auquel il s'intéresse le plus et qu'il apprécie le mieux. Il y est vénéré beaucoup plus que partout ailleurs, et

⁵⁷ Cette partie comporte naturellement de nombreuses inventions de ma part, basées sur des comparaisons entre les religions et les mythologies des deux civilisations.

sans être tenu pour maléfique, ce qui le repose. Il faut dire que la préoccupation constante des Égyptiens à l'idée de leur mort inévitable et le soin qu'ils mettent à préparer leurs funérailles, leurs tombeaux et leur séjour dans l'autre monde sont les résultats d'une influence permanente, subtile et de longue date de la part du souverain des Enfers. Bien que ne disposant de presque aucun rejeton direct dans le long et complexe arbre généalogique de l'âge héroïque, Hadès a régulièrement distillé signes et oracles auprès des Mélémpodes et des premiers Grecs à s'être aventurés dans la région. Par la suite, il n'a plus eu de difficulté pour maintenir les importantes prérogatives qui lui étaient acquises, d'autant moins que son influence en Grèce même reste très modeste et qu'il était en droit de réclamer aux autres dieux un pays « à lui ». Hadès est très satisfait de sa réussite : à ses yeux, les Égyptiens sont les mortels les plus sages du monde. En contrepartie, il montre une certaine indulgence envers les magiciens égyptiens, qui parviennent parfois à descendre au pays des morts pour contempler ses paysages.

La raison la plus secrète et la plus importante de la puissance accordée à Hadès en Égypte est liée aux luttes cosmiques du début du monde. Bien avant la création de l'humanité, peu après la titanomachie puis le duel entre Zeus et Typhon, Zeus et les dieux de l'Olympe durent affronter plusieurs autres divinités archaïques dont la demeure se trouvait en Égypte. Le serpent Apophis et Seth sont les deux principales. Autant Seth a pu être vaincu et apprivoisé par Apollon/Horus après des péripéties qui ont failli mener à l'emprisonnement d'Hadès dans son propre royaume, autant le serpent Apophis est particulièrement puissant et n'est toujours pas complètement vaincu. Imaginez Apophis comme un serpent gigantesque, un peu à l'image du Python que vainc Apollon près de Delphes, mais en encore plus ancien et dangereux, du même calibre que Typhon. Malgré une lutte immémoriale, les dieux de l'Olympe n'ont jamais réussi à vaincre tout à fait Apophis : ils ont seulement pu l'enfermer dans une partie reculée du Tartare située sous l'Égypte et dont Hadès est le gardien, tout comme il surveille l'ensemble du Tartare. Hélios passe toutes les nuits à proximité d'Apophis au cours de son voyage dans le monde souterrain, et il vérifie si les forces d'Apophis se reconstituent. Quand le serpent redevient trop dangereux, Apollon descend le combattre afin de l'affaiblir de nouveau. La lutte est pour le moment sans fin. Il est possible que des héros et des héroïnes aient leur rôle à jouer à leur échelle dans ce combat inachevé, car il n'est pas impossible que des sectes impies ou des magiciens sans scrupule vénèrent Apophis pour renforcer leurs pouvoirs.

Dans une ville ou un village, Hadès est particulièrement attentif à ce qui se passe dans les maisons d'embaumement. Mais il surveille bien entendu surtout l'ensemble des tombeaux, pyramides, mastabas et nécropoles du pays.

Hermès/Thot. Qui croit connaître Hermès aura du mal à reconnaître sa présence dans certains domaines en Égypte où on ne l'attendrait pas. Mais c'est bel et bien lui qui se cache derrière le nom de Thot, le dieu qui préside à l'écriture, au métier de scribe, mais aussi à une bonne partie des pratiques magiques légales. Divinité liée à la communication, Hermès se passionne pour cette invention qu'est l'écriture. La culture si particulière du pays lui offre aussi le moyen de lier entre elles ses attributions liées à la communication et celles de psychopompe (guide des âmes vers l'Hadès) par le biais d'écrits religieux tels que le livre des morts, décrivant l'au-delà, mais aussi par l'intermédiaire de sortilèges écrits.

Hermès est ainsi beaucoup plus puissant, mais aussi beaucoup plus « sérieux », en Égypte qu'en Grèce, et il fait tout pour continuer à développer ce domaine de savoir. Pour autant, il reste aussi le facétieux dieu des commerçants et des voleurs : il soutient aussi bien les marins qui commercent le long de l'Égyptos que les pirates et les brigands des régions côtières ou encore les cambrioleurs qui percent les murs des maisons. Si des PJ ou des PNJ grecs s'aventurent hardiment dans les tombeaux pour y faire quelques emprunts, Hermès/Thot est le seul dieu qui pourrait accepter de les aider un tant soit peu... sauf s'ils essaient de s'approprier une formule magique qu'il n'a pas envie de leur octroyer.

Artémis / Bastet / Sekhmet. En Grèce, Artémis affectionne les forêts et les campagnes sauvages, loin des villes et des villages. Elle apprécie l'ombre et les lieux à l'écart. Mais que faire dans ce pays semi-désertique où tous les mortels se regroupent dans les quelques espaces fertiles, formant des villes parfois immenses ? Sans compter que ses animaux préférés, cerfs, biches, daims et sangliers, n'existent pas ou pratiquement pas dans ces pays du sud. Qu'à cela ne tienne : Artémis a adopté les félins d'Égypte. Les chats correspondent à son humeur la plus douce, mais tiennent d'elle leur caractère capricieux, voyageur, imprévisible et indépendant. C'est seulement dans cette mesure qu'Artémis s'est introduite en ville. Lions et lionnes, de leur côté, incarnent sa colère et sa prédilection pour les lieux sauvages. De cette façon, la déesse a pu se faire bâtir une ville où son culte est au premier plan : Boubastis. C'est à cette ville et à ses alentours (la région des bouches de l'Égyptos) qu'elle se consacre essentiellement.

Athéna/Neith. Athéna fait partie des divinités relativement peu actives en Égypte. Elle se contente d'y exécuter les volontés de son père Zeus, notamment en assistant au combat les héros égyptiens ou en les contrecarrant lorsque le destin commande de donner la gloire à leurs ennemis. Elle s'intéresse cependant à ses autres domaines de prédilection habituels : la sagesse (elle suit de près la formation des prêtres et des scribes, tout en laissant les attributions les plus importantes à Hermès/Thot), le tissage (qui produit des merveilles dans ce pays, surtout à Thèbes d'Égypte), mais aussi les chevaux, l'équitation et la conduite des chars (elle profite du faible intérêt de Poséidon pour cette partie du monde afin d'enseigner elle-même un certain nombre d'innovations aux Égyptiens). La ville d'Égypte où Athéna est la plus active est Saïs, où elle a un sanctuaire important.

Aphrodite/Hathor. Sous le nom d'Hathor, Aphrodite bénéficie d'un culte prospère un peu partout dans le pays. Sa ville favorite est Memphis où elle a un grand sanctuaire. Parmi les lieux moins connus où elle est vénérée figure Atarbèchis. La déesse accorde logiquement son attention à toutes les personnes amoureuses ou désirant quelqu'un d'autre, aussi bien parmi les reines et les princesses que les courtisanes.

Poséidon. Poséidon tente d'avancer quelques pions en Égypte au tout début de l'âge héroïque en engendrant des enfants : c'est dans ce but qu'il s'unit à la nymphe Libye (qui lui donne Agénor et Bélos). Un peu plus tard pendant l'âge héroïque, il donne naissance à Busiris et le pousse vers le trône afin de garder un ascendant sur la dynastie royale du pays... mais une fois Busiris mort, le dieu se désintéresse quelque peu du pays. Remarquez que, si jamais Busiris survivait pour une raison ou pour une autre, le dieu continuerait peut-être à s'impliquer dans les affaires égyptiennes plus qu'on ne le voit dans la « vraie » mythologie grecque...

De manière générale, Poséidon est peu présent en Égypte, du moins en tant que dieu des mers (Protée sur l'île de Pharos et l'Égyptos au cœur des terres sont les deux principales divinités liées à l'eau qui peuvent tenir un rôle équivalent). Il n'y reçoit d'ailleurs presque aucun culte. En revanche, Poséidon garde une certaine présence en tant que dieu lié aux chevaux et aux séismes. Il apprécie les chevaux et les chars égyptiens. En tant que dieu chtonien, c'est à lui qu'il faut attribuer les glissements de terrain et les bouleversements du sol qui se produisent parfois dans la région des cataractes.

Dionysos / Osiris. L'Osiris égyptien est au départ Hadès, mais Dionysos, après sa naissance, reprend à son compte une partie des attributions du dieu, à savoir ses aspects les plus liés à la vie, à la renaissance, à la croissance des plantes et à la fertilité. Dionysos parcourt lui-même le pays pendant quelque temps, répand son culte et introduit la fabrication du vin et du zythos (la bière), le tout en ayant recours à ses bacchantes et bacchants, à ses ménades et au reste de son cortège. Il ne semble pas avoir rencontré d'opposition farouche, mais il reste toujours possible de consacrer un scénario à un cas problématique (noble local, prêtre ou chef de village resté

incrédule, par exemple). Dionysos ne reste pas longtemps présent en personne dans le pays et ne tarde pas à repartir à la conquête des autres continents.

PNJ notables d'Égypte

Voici quelques PNJ d'Égypte inspirés de personnages fameux (et fictifs) de la littérature égyptienne antique. Dans leurs récits d'origine, ils sont au service de rois variés, parfois fictifs, mais vous pouvez facilement les faire apparaître à des moments variés de l'âge héroïque grec en fonction de vos besoins.

Alcandre, magicienne de Thèbes d'Égypte (inspiré de l'Odyssée, chant IV, vers 125-135)

Histoire. Alcandre est une magicienne noble qui vit heureuse à Thèbes d'Égypte en compagnie de son mari Polybe (voyez plus haut). Elle est spécialisée dans la magie des plantes, qu'elle utilise généralement à des fins de guérison et de protection. Lorsque le couple héberge Ménélas et Hélène pendant leur périple de retour vers Sparte après la fin de la guerre de Troie, Alcandre fait notamment présent à Hélène de la potion d'indifférence nommée en grec *nèpenthes*. (Hélène la rapporte en Grèce et l'utilise par la suite sur son mari et sur Télémaque afin de les apaiser au cours d'une conversation particulièrement triste portant sur Ulysse disparu.)

En dépit de sa longue habitude des richesses de Thèbes, Alcandre est moins fière de sa richesse que son mari et a les pieds sur terre. Elle se consacre à la préservation de la santé de la population. Il lui arrive de voyager dans le pays pour apporter son savoir aux prêtres, aux guérisseurs et aux scribes magiciens. Mais Alcandre a aussi ses petits secrets : elle se renseigne aussi sur les diverses formes de magie



noire et nourrit une certaine ambition à l'idée d'accroître encore son savoir magique, mais toujours dans l'idée que c'est pour le bien de son pays (ex. contre les magiciens éthiopiens).

Apparence. De taille plutôt petite, bien en chair et dotée d'une chevelure noire étonnamment longue par rapport aux coutumes égyptiennes, Alcandre possède de nombreuses robes longues, blanches ou teintées de pourpre ou d'autres couleurs, qu'elle aime draper de diverses manières et rehausser de bijoux variés, fibules, colliers, amulettes et pendentifs divers, bracelets, anneaux de cheville, boucles d'oreilles...

Utilisations possibles. Alcandre est le contact idéal en Égypte pour une magicienne grecque spécialisée dans la magie des plantes.

Langues maîtrisées : égyptien (+ tous les systèmes d'écriture), grec, libyen, éthiopien, phénicien.

Attributs Vigueur 0 Agilité 0 Esprit 4 Aura 2	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 0 Tir 0 Défense 0	Carrière : magicienne 4 Armes : aucune Protection 0 Points de démesure 3 Points d'héroïsme : 2 Vitalité 10
--	---	--

Avantages : Laboratoire fourni (dé de bonus pour préparer une mixture quand elle est dans son repaire),

Résistance à la magie (dé de bonus pour résister à un sort),
Sentir la magie (dé de bonus pour identifier un effet magique)

Désavantages : Curiosité (dé de malus pour y résister),
Gourmandise (dé de malus pour y résister)

Sortilèges de magie des plantes : Onguent de guérison, Onguent de puissance temporaire, Onguent somnifère, Panacée, Potion d'avortement, Potion d'indifférence, Potion d'oubli temporaire.

Sortilèges de magie des noms : Chant de guérison, Formule contre la colère, Formule pour cueillir une plante, Formule de désenvoûtement, Formule de protection, Onguent d'invisibilité, Statuette de cire.

Sortilèges d'évocation des esprits : Invoquer l'âme d'un défunt, Replacer les têtes.

Équipement notable : coffret à herbes contenant 1 dose de chacune de ses potions.

Busiris, roi sanguinaire des bouches de l'Égypte

Reportez-vous à l'histoire de l'Égypte vue par les Grecs (plus haut) pour plus de détails sur Busiris et sur les périodes de l'âge héroïque où vous pouvez le mettre en scène. Son profil est proche de celui du « Tyran orgueilleux » de Kosmos, mais plus axé sur la force brute.

Attributs Vigueur 3 Agilité 2 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 2 Tir 1 Défense 0	Carrières tyran 3, soldat 3 Armes : hache d6+3, lance d6+3 (en mêlée) / d6+1 (à distance) Protection : armure lourde (-3 aux dégâts reçus mais Busiris a -2 en agilité quand il la porte) Points de Démesure 7 Points de vilénie 4 Vitalité 13
--	---	---

Avantages : Athlète (dé de bonus pour activités athlétiques)

Bagarreur (dé de bonus au combat à mains nues)

Colosse (dé de bonus pour lever, pousser, tirer ou briser des objets)

Tireur puissant (ajoute sa vigueur aux dégâts qu'infligent ses tirs)

Désavantages : Arrogant (dé de malus dans interactions avec provinciaux et étrangers)

Impétueux (dé de malus pour résister à l'envie de se mettre en colère)

Inquiétant (dé de malus dans les interactions sociales)

Hor fils de Pnesh, magicien mythique

Inspiré du cycle de Setné (récits écrits à la Basse-Époque).

Histoire. Hor, fils de Pnesh, est l'un des meilleurs magiciens qu'a connus l'Égypte. Il a vécu il y a 1500 ans, dans les temps lointains des premiers rois, bien avant ce que les Grecs appellent le déluge de Deucalion. Scribe de formation, il accumula peu à peu de puissants pouvoirs qu'il utilisa toujours au service de son royaume natal. Sa résidence principale se situait dans ce qui devint ensuite la ville de Memphis, et sa tombe se trouve non loin de là.

Lorsqu'un puissant mage venu du nord de l'Éthiopie, **Hor fils de la Nubienne**, tenta de s'en prendre à distance au roi d'Égypte, Hor fils de Pnesh le protégea de ses talismans. Grâce à une prière à Thot, il eut accès au *Livre de magie*, l'un des papyrus écrits par le dieu et caché quelque part en Égypte, et il peut en recopier les formules pour devenir plus puissant. Les deux magiciens finirent par s'affronter en un spectaculaire duel de magie devant le roi. Hor fils de Pnesh, vainqueur, exila Hor fils de la Nubienne ainsi que sa mère hors d'Égypte pour les 1500 années à venir. Mais une fois ce temps écoulé, Hor fils de la Nubienne, qui se trouvait toujours vivant (certainement grâce à sa puissante magie), revint défier le roi d'Égypte. Hor fils de Pnesh avait prévu cela et, dans l'au-delà, pria Osiris de le laisser se réincarner sur terre pour affronter une seconde fois sa némésis. Hor fils de Pnesh naquit ainsi une seconde fois en tant que **Sioussir**, fils du

prince **Setné-Khâemouaset** (voyez son entrée plus bas), et vainquit une deuxième fois Hor fils de la Nubienne, cette fois définitivement. Il disparut ensuite, sans doute de retour au pays des morts.

Apparence. Hor est un homme grand et bien découplé qui porte le pagne blanc habituel des Égyptiens. Comme tous les scribes, il a le crâne nettement rasé, mais conserve des sourcils noirs épais au tracé rendu plus net par l'épilation et le khôl qui cerne aussi ses yeux d'un trait noir. Ses traits sont pleins, un peu empâtés avec l'âge, son visage calme et sérieux. Un pectoral d'or et de lapis-lazuli couvre le haut de sa poitrine et de nombreux pendentifs et amulettes ornent son cou, marquant à la fois sa richesse, son haut statut et ses pouvoirs de magicien. Il porte lui-même les rouleaux de papyrus contenant ses formules, trop précieuses (et parfois trop dangereuses) pour être confiées à quiconque. Il s'en remet en revanche à ses serviteurs pour transporter son matériel d'écriture. Réincarné en tant que Siousir, il porte le crâne rasé sauf la tresse enfantine traditionnelle et un pagne, mais plus le moindre papyrus (il maîtrise tout par cœur et peut lire des papyri à distance).

Utilisations possibles. Hor fils de Pnesh peut servir d'enjeu dans un scénario qui consisterait à retrouver sa trace, à découvrir son tombeau ou à identifier sa nouvelle réincarnation quelque part dans le pays, afin de bénéficier de son aide contre un danger magique sérieux menaçant l'Égypte. Si jamais Hor devient un adversaire des PJ, sachez qu'il est trop puissant pour être vaincu par eux dans un affrontement physique ou magique frontal, car ils n'ont aucune chance de maîtriser un jour la magie égyptienne aussi bien que lui (si les PJ pouvaient faire une chose pareille, cela ferait s'effondrer toute l'image de puissance et de mystère de la magie égyptienne dans le jeu). Ils peuvent en revanche le vaincre en recourant à la ruse ou en appeler aux dieux pour le châtier.

Caractéristiques. Voici les caractéristiques de Hor « jeune », c'est-à-dire au moment de son affrontement contre Hor fils de la Nubienne.

Attributs	Attributs de combat	Carrière : invocateur 4, scribe 2
Vigueur 0	Initiative 0	Armes : aucune
Agilité 1	Mêlée 0	Protection 0
Esprit 5	Tir 0	Points de démesure 1 Points d'héroïsme : 2
Aura 0	Défense 0	Vitalité 10

Avantages : Bibliothèque savante (*dé de bonus* quand il peut consulter ses papyri),

Résistance à la magie (*dé de bonus* pour résister à un sort),

Savant (déjà inclus dans son profil),

Sentir la magie (*dé de bonus* pour identifier un effet magique)

Désavantages : Curiosité (*dé de malus* pour y résister),

Obsession : protéger les rois d'Égypte (*dé de malus* pour s'écarter de cette obsession).

Langues maîtrisées : égyptien (y compris tous les systèmes d'écriture), grec, phénicien.

Sortilèges de magie des noms : Absorber un texte, Chant de guérison, Formule contre la colère, Formule pour cueillir une plante, Formule de désenvoûtement, Formule de protection, Partage des eaux, Rituel royal d'exécration, Statuette de cire, Trombe d'eau, Vent puissant.

Sortilèges d'évocation des esprits : Doléance aux ancêtres, Invoquer et contrôler un *daimôn* mineur, Invoquer et contrôler un *daimôn* majeur, Invoquer et contrôler un *daimôn* parèdre.

Si Hor fils de Pnesh apparaît après sa mort, il a ces caractéristiques, augmentées à mesure que les années passent, car son *ka* accumule des pouvoirs pendant son bienheureux séjour dans l'au-delà.

Une fois réincarné en Siousir 1500 ans après sa mort, Hor est trop puissant pour que ses caractéristiques aient un intérêt. Il maîtrise l'ensemble des sortilèges égyptiens et grecs ainsi que d'autres pouvoirs à la discrétion du MJ. Son corps est celui d'un jeune garçon d'une quinzaine d'année (points de vitalité 8) et à ce titre il reste vulnérable, mais ses puissants pouvoirs magiques lui permettent de se protéger aisément. S'il est tué, il se réincarne aussitôt dans un nouveau-né parmi ceux qui viennent au monde quelque part en Égypte au moment de sa « mort », et ses plans n'en sont que retardés.



Image : Lawrence Alma-Tadema, *Joueurs d'échecs égyptiens*, v.1879.

Horoudja, harpiste dévoyé

Inspiré du « harpiste dévoyé » (poème d'époque romaine).

Pendant leurs aventures en Égypte, les PJ devront tôt ou tard de prendre part à une fête religieuse, à un rituel pour se concilier une divinité importante, ou à un divertissement de haute tenue organisé par une sommité locale. S'ils en parlent autour d'eux, un homme se présentera aussitôt : Horoudja, maître harpiste. Aveugle, très laid et assez sale, le musicien déclare cependant être le meilleur dans son art. Pris de pitié ou pensant que les apparences ne reflètent pas toujours la réalité, les PJ accepteront peut-être de le prendre à leur service. Ils devront alors le nourrir avant qu'il n'accepte de jouer la moindre note – et le bougre mange et boit pour cinq. Seuls des PJ observateurs pourront remarquer qu'à son entrée Horoudja est salué comme « le grand maître ! » avec des sourires narquois, tandis qu'une autre partie du public prend un air soucieux. Copieusement ivre, Horoudja peine à soulever son instrument une fois venu le moment de jouer. Faut-il honorer un mort ? Il risque de chanter le chant du nouvel an à la place. Doit-il chanter un chant liturgique ? Il entame une chanson paillardes. Faut-il chanter à un endroit précis, respecter un usage ? Il n'y pensera jamais. Si les PJ lui demandent conseil pour leurs rites, il a toutes les chances de leur désigner comme victime un animal en réalité sacré.

Bref, Horoudja est un incompetent complet, doublé d'un rustre, d'un goinfre, d'un ivrogne et d'un vantard. Le faire chanter en l'honneur d'une divinité ou même d'une personnalité quelconque, c'est courir tous les risques de se la mettre à dos. Si Horoudja n'a pas encore été châtié par les dieux, c'est qu'il n'est pas impie au fond, seulement très stupide. En revanche, il peut attirer bien des ennuis aux PJ en courrouçant hôtes, notables ou divinités peu indulgentes.

Attributs	Attributs de combat	Carrière : aède 0, danseur 1, esclave 1, fermier 1
Vigueur 1	Initiative -1	Armes : aucune
Agilité 3	Mêlée 0	Protection 0
Esprit -1	Tir 0	Points de démesure 4 Points de vilénie : 2
Aura 0	Défense 3	Vitalité 10

Avantages : Beau parleur (*dé de bonus* pour convaincre ou entourlouper),
 Don pour les langues (*dé de bonus* pour (se faire) comprendre par tous les moyens),
 Maître du déguisement (*dé de bonus* pour se déguiser et s'incruster dans les banquets).

Désavantages : Aveugle, Fanfaron, Très soiffard (s'il est chargé d'une tâche importante, lancez 1d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, Horoudja est beaucoup trop ivre pour s'en acquitter correctement).

Le personnage de Horoudja est tel que vous ne devez pas hésiter à lui faire jouer d'autres désavantages qui ne figurent pas dans son profil technique, comme sa laideur ou sa poltronnerie.

Khnoumanoup, paysan éloquent

Inspiré du « conte du paysan » (conte du Moyen Empire).

Histoire. Khnoumanoup est un paysan qui vit quelque part dans la vallée de l'Égyptos. Assez pauvre, il possède un petit lopin et deux ânes pour transporter ses provisions. En dépit de sa basse extraction et de son absence d'éducation, Khnoumanoup est un homme d'une grande intelligence qui a reçu des dieux une éloquence hors du commun. Cette éloquence lui sert lors de la plainte qu'il doit formuler auprès de l'intendant **Rensi** contre son voisin **Djéhoutynakht**, qui a tenté injustement de lui confisquer ses bêtes (il lui a barré le chemin, de sorte que ses ânes ont dû passer près d'un champ d'orge et en ont mangé, beau prétexte pour confisquer les ânes). Le roi lui-même est impressionné par la faconde de Khnoumanoup, qui obtient gain de cause.

Apparence. Khnoumanoup porte un pagne de lin grossier et va torse nu, comme tous les paysans et comme beaucoup d'Égyptiens. Ses cheveux d'un brun tirant sur le noir grisonnent un peu avec l'âge. Ses traits sont un peu maigres. Il a les yeux noirs. Assez calme, il parle abondamment mais sans précipitation, avec juste assez d'animation pour entretenir l'intérêt.

Utilisations possibles. Khnoumanoup est un PNJ que vous pouvez situer où bon vous semblera. Les PJ pourraient le rencontrer juste avant l'affaire qui l'oppose à Djéhoutynakht et lui servir de témoins, occasion risquée mais potentiellement très fructueuse d'entrer en relation avec l'administration royale. Après cette aventure, Khnoumanoup peut être utile aux PJ de tout type : pauvre, il ne méprisera pas des PJ pauvres, mais il saura aussi rendre service à des PJ nobles et/ou riches grâce à son éloquence et à ses entrées au palais.

Attributs	Attributs de combat	Carrière : fermier 3
Vigueur 1	Initiative 0	Armes : aucune (ou outil agricole d6M+1)
Agilité 0	Mêlée 1	Protection 0
Esprit 2	Tir 0	Points de démesure 1 Points d'héroïsme : 2
Aura 1	Défense 1	Vitalité 9

Avantages : Beau parleur (*dé de bonus* pour persuader), Sympathie des humbles (*dé de bonus* dans relations sociales avec les humbles)

Désavantages : Chétif (déjà inclus dans son profil).

Neferrohou, devin sinistre

Inspiré du « conte prophétique ».

Histoire. Neferrohou est un prêtre qui est également conseiller à la cour du roi d'Égypte. Il est connu pour ses dons de divination, mais aussi pour les oracles souvent pessimistes qu'il formule. Il ne cesse en effet de prédire au roi la venue prochaine de famines, de guerres et de colères divines.

Apparence. Neferrohou est vêtu d'une longue robe de lin plissé luxueuse qui épouse assez étroitement son corps maigre. Il a le visage long et émacié, le crâne rasé comme tous les prêtres. Ses yeux un peu enfoncés luisent d'un regard inhabituellement clair sous ces latitudes. Selon les points de vue, ses coups d'œil peuvent rassurer par leur force et leur détermination ou faire craindre la cruauté ou le fanatisme.

Utilisations possibles. À vous de décider si Neferrohou est honnête et intègre, ou s'il formule des prophéties fausses ou arrangées afin de servir ses intérêts (tenir le roi sous influence ?), ou encore s'il est trompé par une divinité qui le manipule afin de servir ses desseins.

Caractéristiques. Neferrohou a le profil d'un prêtre chef de sanctuaire (voyez plus bas).

Pétékhons, héros des guerres lointaines

Inspiré du récit « Pétékhons et les Amazones » (papyrus du II^e s. apr. J.-C.).

Histoire. Pétékhons est un chef de guerre égyptien connu pour sa grande bravoure. Il constitue un bon PNJ de militaire égyptien que les PJ peuvent rencontrer hors d'Égypte, durant l'une des guerres qu'il mène pour le compte de son roi. Ils peuvent ainsi lui venir en aide ou au contraire contrecarrer ses projets.

L'aventure de Pétékhons contre les Amazones est un moyen inespéré pour créer un lien entre le mythe grec des Amazones et l'Égypte. À un moment donné, Pétékhons se lance pour le compte du roi d'Égypte dans une guerre de conquête en Asie qui l'emmène, lui et son armée, dans des contrées de plus en plus lointaines, toujours plus à l'est. Il parvient ainsi jusqu'au mythique pays des femmes, c'est-à-dire les Amazones. Il assiège la forteresse d'une reine nommée **Sarpote** (« Bouton de lotus »), vaillante et avisée. La sœur de Sarpote, **Ashtéshit**, est réputée pour sa ruse et pour ses talents d'espionne : elle lui rapporte de nombreux renseignements sur l'envahisseur. Sarpote et ses guerrières, cuirassées et chevauchant des chameaux, infligent une rude défaite à l'armée de Pétékhons.

Le récit est mal conservé, mais il semble qu'après un combat singulier durant lequel aucun des deux chefs ne parvient à prendre l'avantage, une relation amoureuse se noue entre Pétékhons et Sarpote. Les deux chefs de guerre, malgré tout ennemis, sont alors contraints de s'allier pour faire face à une attaque lancée par les guerriers venus de l'Inde, située encore plus à l'est. Leur victoire commune crée une bonne base à un traité d'alliance et de paix.

Apparence. Hors du champ de bataille, Pétékhons va vêtu du pagne habituel égyptien et d'une ceinture à laquelle pend son sabre. Il porte courts ses cheveux noirs, qu'il couvre parfois d'une perruque tressée noire lorsqu'il doit fréquenter les puissants dans les palais ou les temples. Il est rare qu'il ajoute un manteau de laine sur ses larges épaules. Pour la bataille, il s'équipe d'une armure assez proche des armures grecques, avec un casque bien couvrant, une cuirasse, une ceinture à large ceinturon de métal et des jambières.

Utilisations possibles. L'histoire de Pétékhons fournit une bonne amorce de scénario : les PJ peuvent arriver au beau milieu du conflit et devoir intervenir en faveur de l'un ou l'autre camp, avant que l'arrivée des Indiens ne relance l'intrigue. Cela fonctionne d'autant mieux si les PJ sont des Bacchantes au service de Dionysos, dieu dont la mythologie grecque indique qu'il conquiert les Indes.

Attributs Vigueur 2 Agilité 3 Esprit 1 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 2 Tir 2 Défense 2	Carrières soldat 3, noble 1 Armes : sabre d6+2, hachette d6M+1 Protection : armure lourde (-3 aux dégâts reçus mais Pétékhons a -2 en <i>agilité</i> quand il la porte : casque en bronze, cuirasse en métal protégeant poitrine, dos et épaules, ceinture, jambières), grand bouclier (-1 aux jets d'attaque contre lui, mais -1 en <i>agilité</i> quand il s'en sert) Points de Démesure 4 Points d'héroïsme 2 Vitalité 12
--	---	---

Avantages : Arme favorite (*dé de bonus* quand il utilise son sabre),
Cri de guerre (*dé de malus* aux ennemis pour 1 round, demande 1 point d'héroïsme au-delà de la 1^e utilisation),
Résistance aux privations (*dé de bonus* pour résister aux effets de la faim, soif et sommeil).
Désavantages : Impétueux (*dé de malus* s'il doit contrôler sa colère)

Polybe, noble de Thèbes d'Égypte

Inspiré de l'Odyssée, chant IV, vers 125-135.

Histoire. Polybe est un habitant de Thèbes d'Égypte qui héberge Ménélas et Hélène lors de leur passage en Égypte pendant leur périlleux retour chez eux après la guerre de Troie. On ne sait pas

grand-chose de lui, si ce n'est qu'il est extrêmement riche, comme tous les habitants de la ville, et qu'il offre aux Grecs une hospitalité exemplaire avant de leur faire des présents somptueux puis de les laisser partir⁵⁸. Polybe est l'époux de la magicienne Alcandre (voyez plus haut). Son principal défaut apparent est d'aimer un peu trop faire étalage de sa réussite.

Apparence. Homme de taille moyenne, potelé et d'allure joviale, Polybe est vêtu d'un pagne de tissu luxueux teint et plissé ainsi que de nombreux bijoux (pectoral, bracelets, colliers, le tout en or, argent, cuivre, lapis-lazuli). Il coiffe son crâne quelque peu dégarni d'une ample perruque noire. Lorsqu'il se déplace dans ou hors de sa vaste demeure, il va entouré de nombreux serviteurs et servantes.

Utilisations possibles. La plus évidente est de faire de Polybe l'hôte ou le contact des PJ en Haute-Égypte. Ils peuvent l'y retrouver, ou le rencontrer près des bouches de l'Égyptos et se faire conduire par lui jusqu'à Thèbes. Bienveillant dans l'*Odyssée*, Polybe peut aussi fournir un bon exemple de PNJ complètement inoffensif au début mais peu à peu gagné par l'*hubris*. Si les PJ s'en rendent compte et tentent de le prévenir, il sera tenté d'écraser de son mépris ces barbares à la culture primitive et misérable.

Attributs	Attributs de combat	Carrières : noble 4.
Vigueur 0	Initiative 0	Armes : aucune en général (au besoin, hache d6)
Agilité 0	Mêlée 1	Protection 0
Esprit 2	Tir 0	Points de Démesure 3 Points d'héroïsme 2
Aura 2	Défense 2	Vitalité 10

Avantages : Amis haut placés,
Présence apaisante (*dé de bonus* pour calmer les gens)

Désavantages : Amour-propre excessif (déjà inclus dans son profil).

Langues maîtrisées : égyptien (y compris tous les systèmes d'écriture du moment), grec.

Setné-Khâemouaset, grand prêtre de Ptah à Memphis.

Inspiré du cycle de Setné.

Histoire. Setné est l'un des fils du roi d'Égypte. C'est un homme d'âge moyen, bien découplé, qui porte la tunique et le crâne rasé des prêtres. Il porte souvent sur lui de quoi lire et écrire, ou bien le fait porter par un serviteur. Homme cultivé ayant bénéficié d'une bonne éducation en raison de son haut rang, Setné a endossé la charge de grand prêtre de Ptah à Memphis, la plus haute charge religieuse du pays juste au-dessous de celle du roi lui-même.

Setné est tout dévoué au royaume. Il ne refuse pas ses responsabilités mais ne nourrit pas d'ambition politique personnelle très affirmée. En revanche, c'est un amoureux du savoir et un magicien ambitieux. Pondéré dans tous les autres aspects de sa vie, il devient avide et téméraire dans celui-là. Pour aller vite, si Setné vivait au XIX^e siècle, ce serait un archéologue doublé d'un chasseur d'objets magiques. De son temps, l'Égypte est déjà un pays ancien qui regorge de monuments abandonnés voire oubliés, tombes, temples, parfois des villes ou des villages entiers. Setné a déjà fait restaurer et embellir plusieurs anciens monuments, et a passé parfois des jours et des nuits à déchiffrer les inscriptions sur les colonnes et dans les recoins obscurs des temples ou à recopier des livres de magie sur des papyrus desséchés.

L'une des aventures de Setné le lance à la recherche du livre de Thot, un recueil contenant deux formules magiques puissantes qui confèrent à leur détenteur le pouvoir de voir le cosmos avec une acuité accrue et de comprendre le langage des bêtes. Le livre est conservé dans la tombe de **Nofrekôptah**, un scribe et magicien mort longtemps auparavant et dont le tombeau se trouve près de Memphis. Mais alors que Setné est sur le point de s'en emparer, le fantôme de l'épouse de Nofrekôptah, **Ahouré**, lui apparaît et lui révèle que Nofrekôptah lui-même a volé le livre et que la colère de Thot a provoqué la mort de sa famille et l'a contraint au suicide. Le livre se trouvait

⁵⁸ J'extrapole les apparences et personnalités d'Alcandre et de Polybe pour les besoins du jeu : ils ne sont pas décrits précisément dans l'*Odyssée*.

quelque part au fond de la mer de Coptos, dans des coffres gigognes gardés par un serpent immortel et entourés par une masse de serpents et de scorpions. Vaincu par les pouvoirs combinés de Nofrekôptah et d'Houré, Setné doit remettre le livre à sa place sans l'avoir lu et aider Nofrekôptah à retrouver les corps d'Houré et de son fils **Merib** dans le cimetière de Coptos pour les regrouper avec la momie du défunt magicien près de Memphis. L'histoire ne dit pas si Setné tente une nouvelle fois de s'emparer du livre par la suite, ou s'il envoie quelqu'un d'autre le faire pour son compte, ou si quelqu'un d'autre tente sa chance à son tour.

Dans une autre aventure, Setné et sa femme **Méhousékhé** ont un fils, **Siousir**, qui devient un scribe et un magicien d'une précocité extraordinaire à douze ans à peine. Il se révèle enfin être la réincarnation de Hor fils de Pnesh, le plus puissant magicien d'Égypte (voyez son entrée plus haut), revenu sur terre avec l'autorisation d'Osiris pour aider le roi et Setné à chasser un magicien du nord de l'Éthiopie venu défier l'Égypte. Son devoir accompli, Siousir/Hor disparaît. Par la suite, Setné et Méhousékhé ont un second fils qu'ils nomment **Ousimenrê**. L'histoire ne dit pas quelles aventures a ce fils une fois grand.

Apparence. Setné a l'allure habituelle des scribes : un pagne de lin pour tout vêtement et le crâne rasé. Ses bijoux luxueux montrent cependant son appartenance à la famille royale : un pectoral d'or et d'argent sur la poitrine, plusieurs bracelets d'or et amulettes d'or, de lapis-lazuli et d'autres pierres précieuses ou semi-précieuses. Ses yeux, cils et sourcils sont attentivement maquillés de khôl. Il confie ses rouleaux de papyrus et son écritoire à un serviteur qui l'accompagne partout.

Utilisations possibles. Vous pouvez mettre en scène Setné de plusieurs façons. Comme un prêtre érudit, d'abord : les PJ peuvent avoir à le consulter à Memphis, qu'il s'agisse de découvrir une vérité oubliée sur le passé lointain du cosmos ou l'emplacement d'un lieu ou d'un objet qu'ils recherchent, ou encore de trouver moyen de se protéger contre un maléfice. Comme un commanditaire possible, ensuite : Setné peut envoyer les PJ en mission confidentielle ailleurs en Libye ou loin de Memphis, dans des endroits où il ne peut se rendre lui-même en raison des contraintes inhérentes à sa charge. Cela implique cependant qu'il ait une bonne raison de faire confiance à des étrangers. Enfin, Setné peut devenir un adversaire des PJ s'il convoite le même secret, objet ou papyrus qu'eux... ou bien s'il refuse de les laisser accomplir un acte qui mettrait en péril un monument ancien ou qui risque de déclencher des puissances dangereuses sur le pays à leur insu.

Attributs Vigueur 0 Agilité 1 Esprit 3 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 0 Défense 2	Carrière : prêtre 4, invocateur 1 Armes : aucune Protection 0 Points de démesure 3 Points d'héroïsme : 2 Vitalité 10
--	---	--

Avantages : Bibliothèque savante (papyri anciens, stèles, inscriptions, amis prêtres et scribes),
Érudit (*dé de bonus* pour se rappeler un fait relevant de son domaine),
Perspicace (*dé de bonus* pour sentir un mensonge ou une entourloupe),
Sentir la magie (*dé de bonus* pour reconnaître sorts, sorciers et objets magiques)

Désavantages : Obsession : apprendre (ne perd jamais une occasion d'accumuler toujours plus de savoir : inscriptions dans des ruines, papyri précieux, étrangers susceptibles de l'instruire encore, etc. *dé de malus* pour résister à cette obsession).

Sortilèges de magie des noms : Absorber un texte, Partage des eaux, Statuette de cire, Trombe d'eau.

Sortilèges d'évocation d'esprits : Doléance aux ancêtres, Invoquer un *daimôn* mineur, Invoquer un *daimôn* majeur.

Langues maîtrisées : égyptien (y compris tous les systèmes d'écriture, même anciens), éthiopien (assez pour tenir une conversation), grec, libyen, phénicien.

Sinouhé l'errant, général tourmenté

Inspiré du roman de Sinouhé (environ XX^e siècle av. J.-C.).

Histoire. Sinouhé est un chef de guerre courageux et intègre. De haute taille, il possède des talents guerriers remarquables et a bien des exploits à son actif. Pourtant, il conserve une personnalité austère et taciturne. C'est que Sinouhé est secrètement tourmenté. Né en Égypte, il s'est longtemps battu au service de son roi. Mais un jour, au retour d'une guerre en Libye, il a surpris un complot visant le roi et au lieu d'agir pour dénoncer les coupables, il a pris peur. Il n'a rien pu faire pour s'opposer à la tentative d'assassinat qui se préparait. Honteux de sa lâcheté, il a alors fui son pays, persuadé que son roi était mort par sa faute. En réalité, le roi a survécu à la tentative d'assassinat et il n'est nullement inconcevable qu'il accepte de pardonner Sinouhé. Mais ce dernier n'en sait encore rien. Sinouhé voyage en Asie et cherche l'apaisement, mais sa vocation guerrière reprend tôt ou tard le dessus et lui fait accomplir des exploits. Il s'oppose notamment à un guerrier à la taille hors du commun, le « **colosse du Retjénou** », qui sème la désolation à la tête de son armée entre l'Égypte et la Phénicie. Un jour, Sinouhé saura surmonter le remord qui le ronge et rentrer plaider sa cause auprès du roi. Mais il attend un signe des dieux ou du roi.

Apparence. Sinouhé est un homme d'âge moyen, aux cheveux d'un brun clair tirant sur le châtain et aux yeux verts. Au palais du roi, il porte une perruque tressée noire coupée au bol. Doté d'une taille et d'une carrure pas particulièrement impressionnantes, et de muscles exprimant la santé et la vigueur sans rien de colossal, il cache bien sa force et sa rapidité, car il est facile de le sous-estimer au combat. Son visage calme reste souvent fermé et ses traits peu mobiles, ce qui lui confère une apparence de froideur pour qui ne le connaît pas bien. En société comme au combat, il ne porte que le pagne habituel des hommes, sans protection particulière. En quittant l'Égypte, il a renoncé à porter des bijoux ou des parures dont il se jugeait indigne. Il a aussi laissé pousser ses cheveux et sa barbe, ce qui lui confère peu à peu une allure qu'un Égyptien jugerait sauvage (pour un Grec, il fait simplement penser à un Mycénien).

Attributs Vigueur 2 Agilité 2 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 2 Tir 0 Défense 2	Carrières soldat 3, noble 1 Armes : hache d6+2, hachette d6M+1 Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts reçus mais Sinouhé a -1 en <i>agilité</i> quand il la porte), petit bouclier (-1 à 1 jet d'attaque contre lui par round) Points de Démesure 1 Points d'héroïsme 2 Vitalité 12
--	---	--

Avantages : Discret (*dé de bonus* pour ne pas se faire remarquer),
Renard du désert (*dé de bonus* pour survivre dans les milieux désertiques)

Désavantages : Lent à la détente (*dé de malus* aux jets de réaction)

Langues maîtrisées : égyptien, langues d'Asie.

Utilisations possibles. Les PJ pourraient être envoyés par le roi d'Égypte avec pour mission de retrouver Sinouhé et de le convaincre de rentrer chez lui. En effet, bien que Sinouhé semble avoir passé de longues années en Asie, une rumeur récente affirme qu'il se serait embarqué pour la Grèce. Autre possibilité : les PJ peuvent rencontrer Sinouhé lors d'aventures en Libye avant le moment de sa fuite, nouer amitié avec lui et découvrir sa disparition dans une aventure suivante. Ils peuvent aussi le rencontrer par hasard quelque part hors d'Égypte et apprendre le secret de son passé d'une façon ou d'une autre. Naturellement, le retour de Sinouhé peut se passer sans problème ou bien être rendu plus compliqué. Par exemple, il peut rester des membres de la conjuration qui ont échappé à l'enquête après la première tentative d'assassinat et qui se souviennent de ce témoin gênant. Son retour les contraindrait à persuader le roi que Sinouhé fait partie de la conjuration afin de le discréditer... voire à recourir à des moyens plus expéditifs pour se débarrasser de lui.

PNJ typiques d'Égypte

Danseur ou danseuse d'Égypte (niveau « Coriace »)

Les danseurs et danseuses qui se produisent pour distraire leur public, qu'il soit royal, noble ou simplement populaire, sont très peu vêtus : soit ils dansent nus, soit ils portent des vêtements diaphanes laissant largement deviner leur corps. Hommes et femmes sont maquillés, parfumés à l'aide de cônes de parfum posés sur leur large perruque pour y fondre peu à peu, et parés de bijoux dont le nombre et le luxe croissent avec le rang social du public à divertir. Lorsqu'ils n'ont pas la chance d'être entretenus par le roi ou par une maisonnée noble, ils peuvent vivre dans une grande pauvreté dont ils s'accommodent bon gré mal gré. Ce profil peut aisément être adapté pour des PNJ musiciens ou montreurs d'animaux.

Attributs		Attributs de combat		Carrière :
Vigueur 0	Esprit 0	Initiative 1	Tir 0	danseur/danseuse 2
Agilité 2	Aura 0	Mêlée 1	Défense 0	Vitalité 6

Noble d'Égypte (niveau « Coriace »)

Les hommes et les femmes de la noblesse égyptienne sont des parents proches ou éloignés de la famille royale régnante ou des anciennes dynasties. Leurs compétences varient beaucoup selon leurs métiers. Beaucoup sont prêtres ou prêtresses et/ou occupent de hautes fonctions en tant que scribes (voyez plus loin « Scribe de haut rang ») ou officiers de l'armée. Voici un profil générique pour les proches du roi ou de la reine.

Attributs	Attributs de combat	Carrière : noble 3
Vigueur 1	Initiative 0	Armes : hache d6+1
Agilité 0	Mêlée 1	Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts reçus mais le PNJ a -1 en <i>agilité</i> quand il la porte), petit bouclier (-1 à 1 jet d'attaque contre lui par round)
Esprit 1	Tir 0	Points de démesure : 4
Aura 1	Défense 1	Vitalité 7

Paysan ou paysanne typique d'Égypte (niveau « Coriace »)

Vêtus de simples pagnes ou de robes plus couvrantes pour les femmes, les paysans d'Égypte sont probablement les PNJ que les PJ ont le plus de chances de croiser à leur arrivée dans le pays. Leur profil n'est pas très différent de celui des paysans grecs.

Attributs	Attributs de combat	Carrière : fermier 3
Vigueur 2	Initiative 0	Armes : hachette d6M+2
Agilité 1	Mêlée 0	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 1	Tir 1	Points de démesure : 2
Aura 0	Défense 0	Vitalité 8

Pirates et brigands de l'Égyptos

Il y a toujours des bandits pour pratiquer la piraterie le long de l'Égyptos. Ils sont plus nombreux et plus dangereux dans la région des bouches de l'Égyptos, où l'on rencontre plus de marécages et d'endroits malaisés d'accès qui font de bons repaires. Mais d'autres rôdent dans les régions rocheuses de la vallée du Nil, en général à proximité des cataractes, et profitent parfois de la détresse des embarcations téméraires prises dans les rapides, ou bien du peu de protection dont disposent les caravanes qui longent les cataractes.

Les pirates se déplacent dans de longues barques de papyrus rapides qui embarquent chacune entre 8 et 10 hommes. Ils sont vêtus de simples pagnes, comme la plupart des gens en Égypte, et sont armés d'armes dépareillées (haches et arcs ont leurs faveurs, mais il n'est pas rare d'en voir

brandir des épées ou des gourdins). Rapides, agiles, brutaux et sans scrupules, ils veulent avant tout du butin, mais quelques-uns peuvent être à la recherche d'otages. Ils s'en prennent aux embarcations isolées et mal défendues (voyageurs, pêcheurs), mais la nature marécageuse du terrain leur permet aussi de s'attaquer aux marcheurs qui progressent péniblement dans les marais avec de l'eau jusqu'aux genoux, ou bien aux attelages embourbés.

Ces bandits tiennent plus à rester en vie qu'à réussir à tout prix leurs coups de main : ils s'enfuient dès qu'un tiers de la bande environ a été mis hors de combat. Ils ne combattent à mort que s'ils ont peur d'être pris et livrés au roi (auquel cas ils n'ont rien à perdre) ou s'ils se mettent en rage, par exemple après avoir été humiliés.

Horde de brigands ou de pirates égyptiens de niveau « piétaille »		
Attributs	Attributs de combat	Carrière : assassin 1
Vigueur 1	Initiative 0	Dégâts : d3
Agilité 0	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 0	Tir 1	Vitalité 2
Aura 0	Défense 0	

Brigand ou pirate égyptien de niveau « Coriace » (chef de bande ou combattant doué)		
Attributs	Attributs de combat	Carrière : assassin 2
Vigueur 1	Initiative 0	Dégâts : hache d6+1 ou sabre courbe d6+1
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 0	Tir 1	Vitalité 7
Aura 0	Défense 1	

Prêtre ou prêtresse ordinaire (niveau « Coriace »)

Attributs	Attributs de combat	Carrière : prêtre ou prêtresse 2
Vigueur 0	Initiative 0	Armes : aucune ou bâton d6M
Agilité 0	Mêlée 0	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 2	Tir 0	Points de démesure : 2
Aura 1	Défense 1	Vitalité 6

Langues maîtrisées : égyptien (y compris des rudiments de lecture et d'écriture des hiéroglyphes), grec.

Certaines capacités varient selon les spécialisations des prêtres :

Prêtre devin. Les prêtres devins maîtrisent au moins deux formes de divination.

Prêtre-lecteur. Ils sont beaucoup plus compétents en matière de lecture et d'écriture et savent par exemple lire et écrire le démotique. Les prêtres-lecteurs étant souvent magiciens, un prêtre de ce type est susceptible de maîtriser quelques sortilèges de magie des noms. Les plus courants sont Absorber un texte et Statuette de cire.

Prêtre médecin. 1) Ils maîtrisent plusieurs mixtures de magie des plantes : Onguent de guérison, Onguent somnifère, Potion d'indifférence (*nèpentes*), voire Panacée pour un prêtre médecin de très haut rang.

2) Ils connaissent aussi quelques sorts de magie des noms : Formule pour cueillir une plante, Formule de désenvoûtement.

Prêtre : grand prêtre d'un sanctuaire (niveau « Rival »)

Les prêtres dirigeant les sanctuaires sont plus érudits et généralement beaucoup plus âgés et expérimentés que les prêtres ordinaires. Ils comptent parmi les mortels les plus érudits du cosmos. Ils sont aussi les dépositaires d'un savoir inégalé concernant l'écriture hiéroglyphique. Cependant, même pour eux, certains textes très anciens remontant aux tout premiers temps de l'humanité restent obscurs. Mais, si eux ne comprennent pas un texte, c'est que Thot seul pourrait le comprendre !

Attributs Vigueur 0 Agilité 0 Esprit 3 Aura 1	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 0 Tir 0 Défense 2	Carrière : prêtre/prêtresse 4, noble 1, magicien 1 Armes : aucune ou bâton d6M Protection 0 (aucune armure) Points de démesure : 3 Pts d'héroïsme/vilenie : 3 Vitalité 10
--	---	---

Avantages : Amis haut placés

Bibliothèque savante (*dé de bonus* quand il peut consulter ses papyri)

Sentir la magie (*dé de bonus* pour pister ou identifier sorts, sorciers ou objets magiques)

Désavantages : Lent à la détente (*dé de malus* aux jets de réaction)

Non-combattant (déjà inclus dans son profil).

Langues maîtrisées : égyptien (y compris tous les systèmes d'écriture sur le bout des doigts), éthiopien, grec, libyen, pélasge, phénicien.

Sorts de magie des noms : Absorber un texte, Chant de guérison, Formule contre la colère, Formule de désenvoûtement, Formule de protection, Lire sans voir, Rituel royal d'exécration, Statuette de cire, voire d'autres sortilèges de diverses formes de magie à votre discrétion.

Prêtresse épouse du dieu (rang « Rivale »)

Une prêtresse épouse de dieu est aussi cultivée qu'un grand prêtre, qu'elle égale dans la hiérarchie du culte. Les filles de roi sont souvent éduquées pour occuper cette fonction dans l'un des principaux sanctuaires du pays. Elles sont même parfois plus redoutables que les prêtres, dans la mesure où leurs talents sont plus variés : elles maîtrisent la musique, la danse ou le chant à la perfection, sont encore plus rompues aux négociations et aux intrigues de couloir et sont souvent de puissantes magiciennes.

Attributs Vigueur 0 Agilité 0 Esprit 4 Aura 1	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 0 Tir 0 Défense 2	Carrière : prêtresse 4, ménestrel 2, noble 1, magicienne 2 Armes : aucune Protection 0 (aucune armure) Points de démesure : 3 Pts d'héroïsme/vilenie : 3 Vitalité 10
--	---	--

Avantages : Artiste (*dé de bonus* pour créer ou estimer des œuvres d'art),

Beau parleur (*dé de bonus* pour convaincre ou mentir),

Laboratoire fourni (*dé de bonus* pour mixtures de magie des plantes quand elle est dans son laboratoire)

Désavantages : Ambition (*dé de malus* pour y résister),

Non-combattante (déjà inclus dans son profil)

Langues maîtrisées : égyptien (y compris tous les systèmes d'écriture), éthiopien, grec, libyen.

Sortilèges de magie des noms : Absorber un texte, Formule contre la colère, Lire sans voir, Rituel royal d'exécration, Statuette de cire.

Mixtures de magie des plantes : Bain de rajeunissement, Onguent de guérison, Onguent de puissance temporaire, Onguent somnifère, Potion d'avortement, Potion de domestication, Potion d'indifférence (nèpentes), Potion d'oubli temporaire, Potion d'empoisonnement nocturne.

Ces prêtresses sont régulièrement capables d'Exploits d'Art en Musique.

Scribe de bas rang (y compris un *haty-â*) (rang « Coriace »)

Ce profil de PNJ simule les scribes des derniers rangs de la hiérarchie administrative égyptienne, c'est-à-dire ceux qui sont le plus souvent en relation directe avec les paysans, fermiers et artisans pour comptabiliser la production, prélever les parts dues à l'État, etc. Ce profil peut être utilisé pour un chef de village (*haty-â*).

Attributs Vigueur 0 Agilité 0 Esprit 3 Aura -1	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 0 Tir 0 Défense 2	Carrière : scribe 3 Armes : aucune ou bâton d6M Protection 0 (aucune armure) Vitalité 6
---	---	--

Langue maîtrisée : égyptien (y compris tous les systèmes d'écriture).

Équipement : tout scribe porte en permanence sur lui son écritoire, ses encres et ses calames ainsi qu'une provision de rouleaux et de feuillets de papyrus, dont ses livres de compte.

Scribe de haut rang (y compris un *sepat* voire le *tchâti*) (rang « Rival »)

Attributs Vigueur 0 Agilité 0 Esprit 4 Aura 0	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 0 Tir 0 Défense 2	Carrière : scribe 4, noble 2 Armes : aucune ou bâton d6M Points de démesure : 3 Points d'héroïsme/vilenie : 2 Protection 0 (aucune armure) Vitalité 6
--	---	---

Avantages : Amis haut placés, Bibliothèque savante (*dé de bonus* s'il peut consulter ses papyri), Don pour les langues (*dé de bonus* pour (se faire) comprendre par tout moyen).

Désavantages : Chétif (déjà inclus dans son profil), Non-combattant (déjà inclus dans son profil)

Langues maîtrisées : égyptien (y compris tous les systèmes d'écriture), grec (assez pour tenir une conversation).

Ce profil simule les scribes occupant des postes plus importants dans l'administration égyptienne. En général, ils sont surtout en relation avec des scribes de plus bas rang placés sous leurs ordres. Ce profil peut être utilisé pour les chefs de provinces (*sepat*), voire à l'occasion pour le *tchâti* quand celui-ci est issu de la haute administration.

Équipement : en général, un scribe de haut rang dispose d'un serviteur ou d'un esclave chargé de transporter son équipement d'écriture et les registres et livres dont il est susceptible d'avoir besoin au cours de ses déplacements.

Soldat égyptien moyen : horde de soldats de niveau « Piétaille »

Attributs Vigueur 0 Agilité 1 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 2 Tir 0 Défense 0	Carrière : soldat 1 Dégâts : (hache légère ou sabre courbe) d3 Protection 0 (aucune armure) Vitalité 2
--	---	---

Soldat égyptien d'élite : archer *medjaï* (niveau « Coriace »)

Attributs Vigueur 2 Agilité 2 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 1 Défense 0	Carrière : soldat 2 Armes : arc d6+1, dague d6M+2 Protection 0 Petit bouclier (-1 à une attaque par round) Vitalité 8
--	---	---

Profils de navires égyptiens

Comme la plupart des navires de *Kosmos*, les navires égyptiens ignorent encore l'usage de l'éperon et ne possèdent aucune arme de siège embarquée.

Grand navire de commerce à voile et à rames

Rames 20 Équipage 30 Coque 8 Ressources +1 Aucun armement.

Doté d'une voile et de rames, ce navire de commerce typique dispose d'une coque en bois rigidifiée par un câble de cordes pour affronter les trajets longs par gros temps. Les marchandises sont entreposées dans sa cale.

Navire de commerce royal de prestige

Rames 30 Équipage 40 Coque 14 Ressources +3 Aucun armement.

Ce modèle de navire particulièrement grand et contenant est utilisé par les souverains d'Égypte pour les expéditions vers les terres lointaines comme le pays de Pount. L'équipage compte 40 personnes dont 30 rameurs. Chaque navire peut en outre accueillir une dizaine de soldats sur le pont pour assurer sa protection. La nef est propulsée par une large voile et par ses nombreux bancs de rameurs. Les cales aménagées dans les creux de la vaste coque renflée peuvent accueillir de nombreuses marchandises précieuses (épices et gommés aromatiques, bois de cèdre ou d'ébène, ivoire, poudre d'antimoine pour faire du fard, peaux de bêtes, animaux exotiques, esclaves...). Une grande expédition royale peut comprendre quatre ou cinq navires de ce type. En temps de guerre, un tel navire, réquisitionné pour le transport de troupe, peut accueillir jusqu'à 20 ou 30 soldats selon les provisions embarquées ou non pour assurer leur subsistance.

Barge de transport de matériaux lourds

Rames 0 Équipage 20 Ressources 0 Aucun armement.

Ces lourdes barges, reconnaissables à leur silhouette plus anguleuse et plus trapue que celle de n'importe quelle autre embarcation d'Égypte, sont constituées tout entières par une coque très renforcée, soutenue sur le dessus par plusieurs séries de câbles de cordes tressées, qui longent le pont à bâbord et à tribord. Leur pont accueille, sur de gros madriers de bois, des pierres massives qu'elles acheminent vers des chantiers en cours. Les pierres sont souvent déjà taillées en forme de blocs, d'obélisques ou de statues colossales. Dépourvues de voiles ou de rames, ces barges ne peuvent se propulser seules : elles sont traînées par de grands navires à voiles et à rames auxquels on les attache par de vigoureux réseaux de cordes. Elles disposent à peine de gouvernails. Livrées à elles-mêmes, elles seraient à la merci des premiers rapides, écueils ou hippopotames venus.

Grand navire de guerre

Rames 30 Équipage 40 Coque 25 Ressources +2 Aucun armement.

Ce long navire à voiles et à rames est doté d'un pont large et d'une coque aménagée afin d'accueillir un maximum de troupes. Une cinquantaine de soldats peut y embarquer dans un confort plus que relatif. Parmi eux, les archers, au nombre d'une petite vingtaine, se postent sur les plates-formes situées à la proue et à la poupe. Une figure de proue effrayante (par exemple en forme de tête de fauve ou de tête d'ennemi décapité) et des peintures de guerre en forme d'yeux géants confèrent au navire son aspect intimidant (qu'on peut imaginer complété par des envoûtements défensifs ou agressifs lancés par les prêtres royaux depuis le palais ou une forteresse côtière).

Une base en Égypte : le campement d'Hélène et de Ménélas à Pharos

La description de l'Égypte est conçue comme un gigantesque « bac à sable », c'est-à-dire un réservoir de lieux, de personnages, d'intrigues et d'accroches possibles qui devraient vous permettre de composer vous-même des aventures sur mesure pour les PJ de votre groupe de jeu. Mais il peut arriver que vous ou votre groupe soyez en panne d'inspiration en matière de personnages à jouer ou de motifs commodes susceptibles d'amener ces personnages dans un pays si lointain. Qu'à cela ne tienne, la « vraie » mythologie vous fournit une occasion toute trouvée : le voyage de retour d'Hélène et de Ménélas après la guerre de Troie.

On connaît bien les mésaventures d'Ulysse, relatées dans l'*Odyssée* : le héros achéen, après avoir passé dix ans à guerroyer à Troie, dut encore errer dix ans sur les mers avant de revoir son île d'Ithaque et sa famille (encore ses épreuves étaient-elles loin d'être terminées...). Ce qu'on ignore souvent, c'est que les autres héros achéens de la guerre de Troie ont eu des retours parfois tout aussi mouvementés. Le second héros à errer le plus longtemps dans des pays lointains après Ulysse n'est autre que Ménélas, le roi de Sparte, celui dont l'épouse, Hélène, avait été enlevée par Pâris. À la fin de la guerre de Troie, Ménélas a retrouvé Hélène et tous deux s'embarquent, accompagnés d'une flotte nombreuse, en direction de Sparte. Mais ce n'est que le début d'une nouvelle série de péripéties.

Votre groupe de jeu va pouvoir incarner Hélène et Ménélas (fournis parmi les personnages prêts à jouer, vers la fin de ce supplément), ainsi que des Achéens de leur flotte que vous créerez librement. Le couple royal de Sparte se trouve aux portes de l'Égypte, sur le rivage de l'île de Pharos, retenu depuis vingt jours par des vents défavorables...

Le contexte

La flotte de Ménélas a connu trois ans de tribulations en mer depuis la fin de la guerre : Ménélas souhaitait accumuler encore des richesses et accomplir des sacrifices aux dieux avant de rentrer à Sparte. Il a donc fait escale à Chypre, puis en Phénicie, pour commercer, se ravitailler, mener diverses tractations diplomatiques et vivre diverses aventures à votre discrétion. Actuellement, sa flotte est retenue en Égypte, sur l'île de Pharos, par des vents contraires. Ménélas a interrogé Protée et, grâce à Idothéa, le Vieillard de la mer a consenti à lui révéler pourquoi les dieux le retenaient à Pharos :

« Eh bien, avant de t'embarquer, tu devais absolument faire un beau sacrifice à Zeus et aux autres dieux, pour arriver très vite dans ta patrie, en voguant sur la mer vineuse ! Ton destin, c'est de ne pas revoir les tiens et de ne pas arriver à ta maison avant d'être revenu à l'eau de l'Égyptos, le fleuve qui tombe du ciel, pour y accomplir de saintes hécatombes en l'honneur des dieux immortels qui tiennent le large ciel. À ce moment-là, les dieux t'accorderont le voyage que tu désires tant⁵⁹. »

Ménélas a senti son cœur se briser en entendant cette réponse, car elle signifie qu'il devra non seulement atteindre les bouches de l'Égyptos, mais aussi remonter son cours jusqu'à découvrir un temple de Zeus capable d'accueillir d'importants sacrifices : une hécatombe est un sacrifice de cent têtes de bétail, pas moins ! Or c'est un voyage long et difficile, dans un pays inconnu. Ménélas et Hélène ont assez de richesses pour payer les frais de ce voyage et se procurer le bétail ; ils ont aussi des soldats pour les défendre. Mais où trouver un sanctuaire de Zeus ? Et

⁵⁹ *Odyssée*, IV, 472-480. Traduction de Louis Bardollet (Robert Laffont, 1995).

d'abord, sous quel nom les Égyptiens vénèrent-ils ce dieu ? Que pensera le roi d'Égypte en les voyant arriver sur ses terres entourés d'hommes en armes, pour lui demander de les aider à faire de grands sacrifices ? Ce voyage s'annonce non seulement une exploration hasardeuse, mais aussi une tâche diplomatique délicate. Et qui sait quelles autres péripéties attendent les Achéens à l'intérieur des terres ?

Ces péripéties, ce sera à vous, MJ, de les composer à l'aide de la description du pays fournie plus haut, en fonction des envies de votre groupe de jeu et surtout du temps dont vous disposez pour jouer ensemble.

Le campement achéen

Voici une description du campement achéen de Pharos, qui peut vous servir de « base de départ ».

Le roi de Sparte a perdu de nombreux hommes durant la guerre de Troie, et sa flotte a essuyé une violente tempête à son retour au passage du redoutable cap Malée, où Poséidon a lancé sur lui sa colère. De nombreux navires ont coulé, toute une partie a été entraînée vers la Crète, et Ménélas a été entraîné jusqu'en Égypte avec seulement cinq de ses navires⁶⁰. Ce sont ces cinq navires qui ont abordé sur l'île de Pharos, où Ménélas a trouvé une petite baie. Une partie des soldats et des marins reste à bord des navires pour les entretenir et les surveiller (une dizaine d'hommes par navire).

Ménélas a établi sur une plage au sud de l'île **un vaste campement d'environ 75 tentes** abritant chacune quatre à six personnes. Les tentes sont regroupées selon les navires dont proviennent les hommes, de sorte qu'on peut s'orienter en gros vers la bonne partie du campement, même s'il faut ensuite souvent se faire indiquer la tente exacte pour retrouver quelqu'un. L'ordre et la propreté sont bien maintenus.

Autour du camp, il n'y a ni mur ni fossé, à peine quelques sentinelles autour de feux de camp. Ménélas ne craint aucune attaque : il a la bienveillance du dieu Protée, le Vieillard de la mer, qui réside sur l'île, et on verrait mal quelqu'un attaquer l'île du dieu. Les sentinelles sont peu nombreuses : une dizaine réparties par deux en cinq points du campement sur son pourtour ; elles sont relevées quatre fois par jour et trois fois par nuit. Notez que, cette surveillance n'étant nullement infaillible, il serait faisable d'entrer ou de sortir discrètement, moyennant des précautions raisonnables.

Dans les tentes, le mobilier est restreint mais souvent luxueux, provenant du butin pris à Troie puis lors des escales de Ménélas à Chypre et en Phénicie : tapis de pourpre, sièges pliants, coffres, trépièdes et braseros de bronze et d'or, lampes à huile, bien sûr de la vaisselle faite de métaux précieux (bronze rehaussé d'or et d'argent) ou de terre cuite peinte et vernie, parfois des lits où s'empilent des peaux, des couvertures et des toiles de lin.

La grotte de Protée et d'Idothéa se trouve du côté opposé de l'île, de l'autre côté du massif rocheux qui s'élève en son centre. Elle se trouve à une heure de marche environ du campement achéen. De nombreuses autres grottes s'enfoncent dans les flancs du massif rocheux un peu partout autour de l'île.

Les Achéens ne s'éloignent pas du campement, sur l'ordre de Ménélas et des devins et prêtres qui accompagnent la flotte : il ne faudrait pas risquer de mécontenter le Vieillard de la mer. On ne pêche que le long de la baie où s'est installé le campement, et on ne touche surtout pas aux phoques, à aucun prix (ce sont ceux du troupeau de Protée) ; on évite de s'en prendre aux oiseaux ou à leurs œufs. Ces contraintes obligent parfois les soldats et les serviteurs à quitter l'île en barque, voire avec l'un des navires en utilisant les rames, afin de s'avancer vers les bouches de l'Égyptos pour y chasser du gibier, mets plus convenable que du poisson pour les chefs de l'armée. C'est aussi l'occasion de refaire des provisions d'eau douce.

⁶⁰ *Odyssée*, III, 299-300.

Quelques PNJ du camp

Hélène et Ménélas, roi et reine de Sparte, disposent de nombreux serviteurs et soldats à leur service. En voici quelques exemples, qui peuvent vous aider à créer des intrigues secondaires au besoin. Au moins une partie de ces serviteurs et servantes accompagneront Hélène et Ménélas dans leur voyage vers l'intérieur des terres.

Les servantes d'Hélène sont au nombre de trois⁶¹ :

- **Adrasté**, vieille femme aux cheveux blancs, très compétente. Née au palais royal, elle est entièrement au service de Ménélas. Elle méprise Hélène, qui a failli à son rang selon elle en se laissant enlever par Pâris. Elle rapportera tout ce qu'elle saura à Ménélas et à ses hommes pour médire d'Hélène et se faire bien voir d'eux.

- **Alcippé**, femme esclave d'âge moyen à la peau basanée et aux cheveux noirs, originaire de Phénicie, qui parle peu et ne trahira ni Hélène ni Ménélas. Elle rêve de s'enfuir pour retrouver sa liberté et sa région natale.

- **Phylo**, jeune Troyenne de 17-18 ans, aux cheveux châtain aux reflets dorés rassemblés en belles tresses, à la peau hâlée. Entrée au service d'Hélène peu avant la prise de Troie, elle a tout de suite eu la confiance de la Spartiate. Les deux femmes sont amies et Hélène se confie parfois à Phylo, qui ferait n'importe quoi pour elle, avec un brin d'inconscience juvénile.

Les interprètes. Plusieurs esclaves, souvent des précepteurs ou des nourrices, connaissent l'égyptien et peuvent faire office d'interprètes (en plus, bien sûr, de ceux que les Égyptiens ont à leur service, et des prêtres et nobles égyptiens qui connaissent le grec). Voici deux exemples :

- **Gnomon**, vieux précepteur de petite taille à la barbe courte et blanchissante. Il vient de Sparte et s'entend bien avec Hélène et Ménélas, même s'il est un peu envahissant parfois.

- **Makaré**, poétesse lyrique troyenne d'origine égyptienne, à la peau sombre et aux cheveux noirs frisant. Elle chantait pour Priam au palais jusqu'à la destruction de la ville. Les Achéens l'ont terrifiée par leurs exactions pendant la prise de la ville (elle a vu Priam se faire égorger près d'un autel par Néoptolème, le fils d'Achille). Elle n'aime pas Ménélas, même si elle ne le montrera pas beaucoup. Hélène lui inspire plus de confiance. Mais revoir l'Égypte la rend triste, car cela lui donne des envies de liberté...

Les soldats du campement achéen. Ce sont en majorité des vétérans de la guerre de Troie fidèles à Ménélas.

Amorces d'aventures en Égypte

Busiris II. Parvenus sur la côte, Hélène et Ménélas rencontrent une délégation d'un homme qui se présente comme le roi d'Égypte. Il a son palais sur la rive du fleuve et est justement en train de préparer un grand sacrifice à Zeus auquel il les associera volontiers. Mais une fois devant le temple de Zeus, pas de bœufs en vue, seulement quelques prisonniers. Le roi dévoile alors son projet : il se nomme Busiris et c'est eux, les étrangers, qu'il va sacrifier à Zeus !

En réalité, ce roi n'est pas le vrai Busiris, qui est bel et bien mort des années plus tôt sous les coups d'Héraclès (comme les PJ pourront le savoir via un jet de Mythes réussi ou plus tard en interrogeant des PNJ). Il s'agit en fait d'un brigand dangereux qui a repris ce nom et qui désole la région des bouches de l'Égyptos. Quoi qu'il en soit, le combat sera difficilement évitable pour s'échapper. Utilisez le profil des brigands égyptiens de niveau « piétaille » pour mettre en scène une série de duels rapides contre des adversaires éliminables en un coup. Busiris lui-même est plus dangereux et doit donner lieu à un vrai duel, mais le tuer suffit à mettre les autres en déroute. Utilisez pour lui le même profil que pour le vrai Busiris, en l'ajustant au niveau des PJ.

⁶¹ Elles apparaissent dans l'*Odyssée*, IV. Je reprends leurs noms et étoffe librement leurs personnages.

En continuant vers le sud, Hélène et Ménélas pourront apprendre la vérité... et rencontrer à Thèbes le vrai roi d'Égypte, qui leur sera reconnaissant de l'avoir débarrassé du bandit⁶².

Les crocodiles du lac Moéris. Dans la région du lac Moéris, des crocodiles attaquent les Grecs. Mais gare à ne pas les blesser : ce sont des crocodiles sacrés de Sobek... Si les PJ se rendent coupables d'impiété, ils auront vite affaire à une foule vindicative qui les poursuivra. Se réfugier dans le temple de Sobek ou plus généralement auprès d'un prêtre leur permettra de bénéficier d'un avis plus mesuré et de se faire purifier de leur impiété (ils ne seront pas condamnés à mort du tout : la peine tiendra plutôt de la grosse amende). Sinon, ils se retrouveront peut-être à l'abri dans un mystérieux bâtiment à la lisière du désert : le Labyrinthe... dont ils n'auront plus qu'à tenter de ressortir.

Chez Setné à Memphis. S'ils passent par Memphis, les Grecs sont conduits chez Setné, l'un des fils du roi (décrit parmi les PNJ notables du pays, plus haut), qui les accueille bien. Il peut sans problème leur fournir un navire pour remonter le fleuve, des indications de route, des vivres et même des bœufs pour leurs hécatombes. En échange, il leur confie une mission. Le roi d'Égypte est de santé fragile et il est possible que les enchanteurs éthiopiens n'y soient pas pour rien. Or Setné a découvert que le grand magicien Hor fils de Pnesh a remis autrefois à Égyptos, ce Grec qui a été roi d'Égypte, un papyrus de protection qui a amélioré sa santé et prolongé sa vie. Jaloux de son frère Danaos, le roi grec d'Égypte a fait enfermer le papyrus avec lui à sa mort dans la pyramide où il a été momifié et déposé à l'égyptienne, quelque part dans le désert à l'est de la ville. Setné peine à convaincre les prêtres de le laisser explorer la pyramide lui-même ou d'y envoyer un serviteur égyptien. En revanche, des Grecs devraient pouvoir sans problème rendre une petite visite à l'un de leurs ancêtres, n'est-ce pas ? La mission confiée par Setné frise les limites de la légalité, mais il est fils de roi, et les PJ n'ont que moyennement le choix (ils peuvent cependant refuser, mais n'auront aucune aide à Memphis : ils devront attendre de rencontrer des hôtes à Thèbes, plus bas).

La pyramide (voyez la description des pyramides, plus haut) ne contient pas de piège particulier en dehors des fosses, portes murées et impasses habituelles. Égyptos lui-même est au royaume d'Hadès depuis longtemps et ne représente pas un danger immédiat.

En revanche, deux autres groupes vont rendre le voyage plus dangereux :

1) un groupe de pilliers de tombes éthiopiens envoyés par le roi d'Éthiopie afin de dérober le précieux papyrus dont un espion à la cour du roi leur a révélé l'existence. Ils savent qu'ils risquent la peine de mort pour avoir violé une sépulture et feront donc tout (combat, fuite) plutôt que de se rendre. Utilisez les mêmes caractéristiques que celles des brigands égyptiens.

2) un groupe de soldats du roi qui ont aperçu les pilliers et vont attendre tout le monde à la sortie.

Naturellement, une fois la mission accomplie, les PJ vont se retrouver nez à nez avec les soldats du roi, lesquels ont été envoyés par le sinistre devin Neferrohou (décrit parmi les PNJ notables du pays, plus haut). Ce dernier va tenter de calomnier les PJ auprès du roi, car il voit là l'occasion de supplanter Setné dans l'estime du roi afin de devenir son conseiller le plus influent.

Plus tard, il est possible qu'Égyptos se plaigne auprès d'Hadès du vol dont il a été l'objet. Les PJ, Setné et le roi d'Égypte ont intérêt à penser à lui faire de belles offrandes (oui, encore des offrandes !) pour l'apaiser et se concilier son indulgence, sans quoi Hadès pourrait leur mettre quelques bâtons dans les roues avant peu.

À Thèbes d'Égypte, chez Polybe et Alcandre. À Thèbes, les premiers Égyptiens qu'Hélène et Ménélas rencontreront seront Polybe et Alcandre (présentés parmi les PNJ notables du pays, plus haut). Alcandre peut enseigner à Hélène la recette de la potion d'indifférence, le *nèpenthès*.

⁶² J'ai testé cette amorce avec le groupe des personnages prêtirés comprenant Hélène et Ménélas, pour une courte partie durant entre 2 et 3 heures.

La Libye du Nord



David Bates, *Une oasis dans le désert*, 1899.

Du Nord au Sud

Les voyageurs décrivent la Libye comme étant composée de trois types de paysages, chacun formant une bande qui court d'est en ouest parallèlement à la côte⁶³. En s'enfonçant vers l'intérieur des terres, on découvre successivement ces trois types de paysages. Les peuplades vivant dans chaque région sont présentées plus en détail dans un chapitre à part entière.

Les régions côtières au nord

Près des côtes, le sol est généralement fertile et les contrées accueillantes, même si les ressources ne sont pas surabondantes. Le relief est peu prononcé, partagé entre des plages, des prairies et des plaines ondulées de petites collines, où l'herbe et les arbustes laissent parfois place aux rochers et à la terre nue. Il est généralement facile d'aborder sur cette côte depuis la mer ou de la longer en cabotant, tout comme on peut y camper ou s'y établir de manière pérenne, pour peu qu'on se contente d'un mode de vie assez chiche et qu'on n'ait pas une trop grosse population à nourrir. Le seul endroit de la côte à déroger à cet aspect général est le golfe de la Grande Syrte, qui est beaucoup plus aride et inhospitalier (voyez plus bas).

⁶³ Cette répartition en trois types de paysages vient d'Hérodote, IV, 181 et suivants.

Les peuplades de la région sont d'Est en Ouest : les Adyrmachides, les Giligames, les Asbystes, les Machlyes, les Nasamons, les Maces, les Gindanes et les Nomades.

L'arrière-pays : le pays des bêtes sauvages

Lorsqu'on s'enfonce un peu vers l'intérieur, on arrive dans le pays des bêtes sauvages. Le relief y est plus prononcé, formant des collines nombreuses et de vastes plateaux. La faune et la flore y sont variées, étonnantes, voire extraordinaires. Le sol y est fertile et propice tant à la cueillette qu'à l'élevage ou aux cultures. Le climat est rendu supportable par une véritable alternance entre belle et mauvaise saison et par des pluies à peu près régulières.

Peuplades de la région, d'Est en Ouest : Gamphasantes, parfois Nasamons, Zauèces, peut-être Acéphales et Cynocéphales.

Au bord du désert : le pays des dunes

À la frontière entre le pays des bêtes sauvages et le désert, aux lisières des premières étendues de sable, c'est le pays des dunes. Le climat change : les pluies sont rares et peu abondantes. Le sol devient aride, à peine agrémenté d'une végétation basse, rare et chétive, qui ne produit aucun fruit ou légume. Mais dans cette contrée déjà peu hospitalière, on peut trouver des oasis régulièrement, à raison d'une tous les dix jours de marche environ, si l'on prend les trajets les plus courts (autrement dit, si l'on connaît la région de longue date ou si l'on dispose d'un guide autochtone).

Les oasis ont toutes à peu près le même aspect. On aperçoit d'abord des buttes couvertes de gros blocs de sel faits d'une infinité de cristaux agglomérés. Le sel couvre le sol d'une couche mince et impropre aux cultures. Mais au beau milieu de ces plaques de sel, une ou plusieurs sources jaillissent et fournissent une eau pure. Autour des sources, là où le sel ne couvre pas trop le sol, pousse une végétation très dense, notamment des palmiers dattiers précieux pour se réapprovisionner lorsqu'on y fait étape, mais aussi pour construire des cahutes en bois aux toits de palmes.

Les voyageurs, marchands et expéditions variées de passage dans la région font étape à chaque oasis. Les autochtones contrôlant l'oasis doivent traditionnellement l'hospitalité à tout voyageur, sauf lorsque des conflits entre peuplades ou avec l'Égypte toute proche (qui rêve de s'étendre jusqu'à ces oasis), auquel cas des escarmouches peuvent éclater. L'eau et les dattes doivent parfois être payées en troquant quelques menus objets (viande salée, tissus, outils, bijoux, parfois des armes).

Peuplades de la région, d'Est en Ouest : Ammoniens, Troglodytes, Garamantes.

Au sud : le désert de Libye

Plus au sud encore, enfin, c'est le désert complet : une étendue stérile à perte de vue, couverte d'un sable où le vent efface les traces derrière vous, écrasée par un soleil ardent. Il n'y a plus la moindre oasis. On ne trouve là ni eau, ni nourriture, et personne ne peut y survivre longtemps.

Les seules formes de vie capables de survivre au désert sont des animaux nuisibles et souvent monstrueux. Au cours de l'âge héroïque, l'aventure de Persée avec la Gorgone Méduse a pour conséquence indirecte l'apparition du pire fléau de la région : les serpents. Cette région de Libye est d'ailleurs l'endroit d'où provient la majorité des serpents du monde. Au moment où le héros grec Persée survole le désert en portant la tête de la Gorgone Méduse sur le chemin du retour, des gouttes de sang de la Gorgone tombent jusque sur le sable et c'est de ce sang abominable que naissent des serpents innombrables de toutes sortes d'espèces. Ils infestent toute la région et représentent un péril redoutable pour les voyageurs pendant le reste de l'âge héroïque. Aux

endroits où ils grouillent en grand nombre, ils seraient capables de barrer la route à une armée entière tant leur masse devient dense et le danger de leurs morsures mortel⁶⁴.

Les autochtones vivant en bordure du désert racontent que d'autres animaux repoussants pourraient y vivre, surtout des scorpions de taille inhabituelle et des araignées. Il arrive, selon eux, que le désert génère spontanément des animaux. Des récits circulent sur des villages qui auraient été dépeuplés par des bandes de lions sorties du désert comme de nulle part et venus attaquer les habitants⁶⁵.

Au péril des serpents s'ajoute celui des vents. Des vents pestilentiels balaient le désert et certains sont empoisonnés. On raconte que certains peuvent suffoquer humains et animaux en quelques instants, voire les dissoudre sur place. Par bonheur, ces vents toxiques peuvent se remarquer à l'avance : l'air devient plus opaque et plus sombre et forme comme des nuages d'ombre qui se déplacent rapidement. Même si on les aperçoit alors qu'ils sont encore à l'horizon, il ne reste parfois que quelques minutes pour fuir ou s'abriter.

Enfin, il y a la chaleur. Dans cette région, encore plus qu'ailleurs en Libye, le soleil est à son point le plus proche de la terre. Au cœur du désert lui-même, au niveau du sol, la chaleur devient insupportable. Tout matériau combustible devient susceptible de s'enflammer spontanément dans la fournaise ambiante. Même en buvant autant que possible, un simple mortel ne peut que finir déshydraté, voire prendre feu et finir en cendres.

Soyons clairs : le désert de Libye est l'un des plus redoutables obstacles naturels du cosmos. Les PJ ne doivent pas pouvoir le traverser du nord au sud en marchant, même avec l'aide des dieux. Il faut procéder autrement : soit contourner le désert en suivant la côte par l'est (l'Égypte puis l'Éthiopie) ou par l'ouest (les terres complètement inconnues de la Libye, sur les territoires de la future Carthage), soit le traverser partiellement en diagonale sans trop s'y enfoncer, soit enfin emprunter un moyen de transport extraordinaire pour le survoler (en utilisant une monture volante, un char de fabrication divine ou un équipement comme les sandales ailées de Persée).

Au-delà du désert au sud s'étend l'Éthiopie, qui est décrite dans un chapitre à part entière.

D'Est en Ouest

Voici maintenant les principaux lieux remarquables quand on parcourt le pays d'est en ouest.

Le domaine de Cyrène

Lorsqu'on s'avance vers l'ouest en voyageant dans les régions du nord de la Libye, à peu de distance de la côte, et qu'on arrive à une douzaine de jours de marche des frontières ouest de l'Égypte, *grosso modo* entre le pays habité par les Giligames et celui peuplé par les Asbystes (voyez plus loin), on parvient à l'endroit où, peu après le retour de Jason après son expédition en Colchide, le dieu Apollon vient s'unir avec une nymphe chasseresse nommée **Cyrène** et lui offre un domaine dans cette partie fertile du pays⁶⁶. Apollon rencontre la nymphe en Grèce, plus précisément en Thessalie.

Histoire de la nymphe Cyrène. Cyrène est en effet la fille d'Hypseus⁶⁷, roi des Lapithes, lui-même fils du dieu-fleuve Pénée et de son épouse Créüse (la tradition ne dit rien sur la femme d'Hypseus : le MJ peut librement inventer ce personnage au besoin). Cyrène se fait remarquer très jeune, à la fois par sa beauté et par sa propension à arpenter témérairement les campagnes et les espaces sauvages, et elle délaisse les hommes au profit du culte d'Artémis. Cyrène participe aux jeux

⁶⁴ On trouve ce détail repris chez le poète épique romain Lucain dans sa *Pharsale*, IX, 765.

⁶⁵ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, III, 30.

⁶⁶ Cette histoire s'inspire de plusieurs écrits grecs, principalement la neuvième *Pythique* de Pindare, les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes (II, 502 et suivants) et un peu la *Bibliothèque historique* de Diodore de Sicile (IV, 81).

⁶⁷ Vous trouverez parfois son nom francisé en « Hypsée ».

funèbres en l'honneur de Pélias après la mort « accidentelle » de ce dernier provoquée par Médée après le retour des Argonautes en Grèce. La jeune nymphe remporte l'épreuve de la course avec un char tiré par deux chiens offerts par Artémis elle-même⁶⁸.

Mais la plupart du temps, Cyrène est bergère au service de son père le roi dont elle garde les nombreux troupeaux. Elle est si forte et si courageuse qu'elle affronte et tue les bêtes sauvages à mains nues... Un jour, le dieu Apollon, de passage, l'aperçoit alors qu'elle affronte un gigantesque lion comme il en rôde en Grèce aux débuts de l'âge héroïque. En voyant Cyrène venir à bout du monstre seule et sans armes, Apollon tombe aussitôt amoureux d'elle. Il se rend jusqu'à la caverne du centaure Chiron et de son épouse Philyra, qui se trouve non loin, et lui demande conseil : le centaure lui recommande de ne pas violer la jeune femme mais de recourir à la persuasion.

Selon certains récits, Apollon courtise ainsi la nymphe ; selon d'autres, il se métamorphose en loup pour l'approcher. Le fait est qu'il la séduit et, pour s'unir à elle, l'emmène d'abord jusqu'en cet endroit de Libye, où bientôt il fait surgir pour elle un vaste palais doré et rend la végétation du lieu encore plus profuse et verdoyante qu'elle ne l'était. L'union sera de courte durée, car le destin d'Apollon lui dérobe toute relation durable : selon toute vraisemblance, Cyrène reprend simplement sa vie de chasseresse, mais cette fois en Libye. Elle donne naissance à plusieurs enfants, principalement son fils **Aristée**, qui devient un petit dieu bienveillant pour les hommes : il assure la fertilité des troupeaux et des ruches.

L'hospitalité de Cyrène. Si les personnages-joueurs traversent la région après l'époque de cette union et s'ils n'ont pas de forfait particulier sur la conscience, Cyrène les laissera peut-être voir son domaine. Ils verront alors s'étendre devant eux, à un moment donné, des vergers à l'atmosphère plus fraîche où paissent de petits troupeaux de moutons, de chèvres et de bœufs, des jardins superbes aux arbres fruitiers épanouis où ils verront et entendront des ruches... Ils parviendront enfin à un village petit mais soigné entourant un palais magnifique. C'est le domaine de Cyrène, qui laisse venir à elle quelques voyageurs grecs ou libyens. Les PJ n'auront ainsi pas de mal à trouver quelqu'un parlant grec dans ce village. Ils pourront s'y reposer avant de reprendre leur route et y rencontrer de rares voyageurs. Si les PJ ont commis récemment un crime ou un délit quelconque non encore purifié, ou encore un acte de Démonstration, ou si l'un d'eux a plus de 3 points de démonstration, ils passeront dans une région fertile mais sauvage sans voir trace d'aucune habitation.

Les habitants du domaine. La nymphe elle-même n'est dans son palais qu'un jour sur deux au maximum, tant elle aime courir la région et chasser. En son absence, son palais est seulement occupé par ses servantes et parfois par des voyageurs. Parmi les servantes de Cyrène se trouvent des nymphes plus jeunes et trois ou quatre femmes mortelles au passé douloureux ayant trouvé refuge chez elle, parfois après avoir reçu son aide au détour d'un voyage qui aurait pu très mal se terminer pour elles ; toutes ont décidé de la remercier pour son aide en restant à son service. Cyrène possède aussi des animaux extraordinaires : quatre lévriers automates en or fabriqués pour elle par Héphaïstos. Ce sont des chiens de chasse excellents, qui n'ont en outre besoin ni de dormir, ni de manger, ni de respirer, et qui sont insensibles à tous les dommages que pourraient leur causer des mortels. Leur mécanisme ne se détraque jamais.

Cyrène est un PNJ relativement puissant, plus puissant qu'un humain ordinaire sans avoir les pouvoirs d'une déesse. Les PJ pourraient avoir affaire à elle. Imaginez son caractère comme foncièrement bienveillant, mais vif et fougueux. Elle est capable de colères et de détestations franches, un peu comme Artémis elle-même : elle peut faire une alliée solide pour les PJ, mais aussi leur mettre de vilains bâtons dans les roues si elle se courrouce contre eux pour une raison ou pour une autre.

⁶⁸ Callimaque, Hymne 3, pour Artémis, 206-208.

Le Lac Triton

Le lac Triton, que d'autres appellent le lac Tritonis, est un vaste lac qui s'étend, d'après ce que disent les voyageurs et les aèdes, à peu de distance de la côte au nord-est de la Libye, dans la région habitée par les Nasamons (voyez plus bas). Ses eaux sont limpides, ses rives superbes, peuplées d'une végétation dense et variée, dont des palmiers dattiers. Le lac est surtout la résidence du dieu **Triton**, fils de Poséidon et d'Amphitrite. Du lac Triton, par un étroit goulet qui passe souvent inaperçu, part un petit fleuve, **le Lathon ou Ladon**, qui coule vers l'est avant d'obliquer vers le nord et de se jeter dans la mer⁶⁹. Certains voyageurs appellent simplement ce fleuve « le fleuve Triton ».

Aussi étrange que cela paraisse, bien des gens se sont perdus en pensant se rendre facilement au lac Triton. Il faut dire que les récits des aèdes et des voyageurs et même parfois les indications des autochtones restent un peu vagues sur son emplacement précis. Ou alors, il est possible que le dieu dispose du pouvoir d'égarer les gens qui n'ont pas sa bienveillance et dont il ne souhaite pas qu'ils trouvent le lac. Ou encore qu'il lui arrive de déplacer le lac pour se promener dans la région.

La Grande Syrte

À une quinzaine de jours de marche à l'ouest du lac Triton, la partie de la côte libyenne qu'on nomme « la Syrte » ou « la Grande Syrte », ou encore parfois « les Syrtes », est un renfoncement de la côte vers le sud qui forme un vaste golfe de forme à peu près carrée.

À première vue, c'est un havre de calme où l'on est tenté d'accoster. Mais un observateur attentif remarquera bientôt la couleur trouble de l'eau due à la vase et aux algues denses, l'absence totale d'oiseaux, de poissons ou de toute autre forme de vie, et les débris d'épaves qui flottent entre deux eaux ici et là. Puis ce sera un raclement soudain et assourdissant sous la coque, des voies d'eau multiples et le naufrage, à cause d'un écueil inaperçu... ou bien le bruit sourd de l'étrave en train de s'enfoncer dans de la vase ou du sable, et le navire se retrouvera échoué sans issue possible.

Les récifs. Car la Grande Syrte forme un piège pernicieux et mortel pour les navires. Partout dans le golfe, la profondeur est très inégale et rendue imprévisible par des hauts fonds irréguliers, crénelés d'écueils et de crêtes rocheuses sous-marines. Les plus visibles affleurent juste sous la surface de l'eau, mais beaucoup d'autres sont dissimulés par les denses forêts d'algues qui poussent au fond et par la vase épaisse qui se mêle à l'eau, parfois au point de donner l'impression de se trouver dans un marécage et non sur un bras de mer. Seuls les pilotes de navires les plus aguerris, aidés par des vigies à l'attention sans faille, peuvent espérer déceler et éviter ces rochers.

Les bancs de sable. Ailleurs, plus près du rivage, d'immenses bancs de sable rendent constant le risque d'échouage. Il est extrêmement ardu, voire impossible, de déloger de là un navire une fois qu'il s'y est enfoncé profondément. À la rigueur, le seul moyen simple serait de le soulever pour le porter, mais cela ne fonctionnerait qu'avec une embarcation légère et délestée de toute sa charge, et encore : même ainsi, seul un équipage nombreux et d'une vigueur peu commune en serait capable.

Les vents. Le dernier rouage de ce piège, et pas le moins redoutable, ce sont les vents contraires et la marée. Les vents contraires soufflent constamment vers la terre, de sorte qu'il est aisé de s'aventurer dans la Syrte, mais impossible d'en ressortir à la voile. Voulez-vous recourir aux rames pour ressortir, ou même pour éviter d'entrer dans ce funeste golfe ? Le courant, renforcé par les vents, pousse également vers les terres. Aux heures de marée montante, il est si puissant que nul, sauf un dieu, ne peut espérer aller contre : les navires se trouvent projetés par-dessus écueils et bancs de sable jusqu'au rivage, ce qui est une bonne chose puisqu'ils ne se font pas fracasser ;

⁶⁹ Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, IV, 1537 et autour.

mais ensuite, ils s'échouent profondément. Puis la marée baisse et l'eau se retire si loin qu'il est impossible de déséchouer la nef. Quant à attendre la marée montante suivante, le courant, comme je l'ai dit, rend impossible de cingler vers la mer.

L'aridité. Et ce n'est pas tout. Car les rivages de la Syrte, contrairement au reste de la côte libyenne, sont étrangement arides. Aucune forme de vie n'y réside, ni oiseaux, ni poissons, ni animaux, ni arbres. Il n'y a qu'un sol rocheux et sablonneux, surmonté par un ciel dépourvu de tout nuage de pluie, un pays sur lequel règne un silence complet et pesant. Un tel pays n'est pas fait pour des mortels. À partir du rivage, il faut douze jours et douze nuits de marche pour en sortir et rejoindre des régions plus hospitalières.

Un piège pour les voyageurs. Dans la mesure où la plupart des voyageurs grecs se rendent en Libye par voie de mer en cabotant le long de la côte, la Grande Syrte représente un obstacle pratiquement insurmontable dans un voyage vers l'ouest. C'est pourquoi beaucoup de marins grecs ne s'aventurent pas plus loin, car cela supposerait de s'écarter de la côte pour s'aventurer au large, chose autant voire plus périlleuse encore à l'âge héroïque. Seuls des marins de génie, comme les Phéaciens ou les Phéniciens, peuvent s'y risquer. Les autres voyageurs accostent à l'est de la Syrte et la contournent par voie de terre en descendant vers le sud. Quoi qu'il en soit, la Syrte est l'une des raisons pour lesquels les Grecs ignorent pratiquement tout de ce qui se trouve au nord-ouest de la Libye, vers les colonnes d'Héraclès.

Les Héroïnes, divinités tutélaires de la Syrte. N'y a-t-il donc aucun moyen de survivre à la Syrte ou de la traverser ? Si, mais cela suppose d'en appeler aux dieux. Les grandes divinités olympiennes elles-mêmes peuvent intervenir, mais rechignent à empiéter sur le domaine des divinités locales. Car des divinités résident dans la Syrte, loin des hommes. Encore faut-il penser à cette éventualité, se montrer respectueux envers elles, les prier et leur promettre des offrandes. Les voyageurs pieux qui font tout cela sauront peut-être s'attirer la bienveillance des **Héroïnes**, qui sont trois déesses tutélaires de la région. Elles apparaissent aux mortels en rêve ou, plus rarement, sous forme d'images lointaines, flottantes et fugitives, similaires à des mirages. Elles ont l'apparence de jeunes filles vêtues de peaux de chèvre que l'on peut facilement prendre pour des nymphes ensauvagées. Les Héroïnes ont la Syrte pour domaine d'attribution et vivent généralement à l'écart des dieux comme des hommes, mais elles ont de bonnes relations avec Athéna ainsi qu'avec Poséidon, Amphitrite et Triton⁷⁰.

Le fleuve Cinyps

Le Cinyps est un petit fleuve qui coule du sud vers le nord à une bonne quinzaine de jours de marche à l'ouest de la Grande Syrte. Sa source se trouve à hauteur de la région des dunes : elle jaillit d'une colline que les Grecs appellent la colline des Grâces et qui est couverte d'un bois ombreux très dense, alors que la région environnante compte beaucoup moins d'arbres. Les rives du fleuve, herbues et flanquées de quelques arbres fruitiers dont des palmiers dattiers, forment un havre agréable et hospitalier. Le Cinyps est le seul cours d'eau important entre la Syrte et le site de Carthage, lequel se trouve encore à plus d'une vingtaine de jours de marche vers l'ouest.

Le nord-ouest de la Libye : les colonnes d'Hercule et les terres inconnues

Si l'on continue à suivre la côte nord de la Libye vers l'ouest, on parvient pour finir à un détroit rocheux qui est le point le plus proche entre la Libye et l'Europe. Dans la « vraie » mythologie grecque, un seul héros grec notable parvient jusqu'à cet endroit : Héraclès, qui y érige un autel ainsi que deux colonnes de pierre, une sur chaque rive. Ce sont ces colonnes qui donnent son nom à l'endroit : les « colonnes d'Héraclès ». Cela ne se produit naturellement qu'à l'époque où vit Héraclès : avant cela, le détroit n'a aucun nom en grec et fait partie des terres inconnues. Et il pourrait arriver que les PJ s'y rendent avant que lui ou en même temps que lui et que ces lieux

⁷⁰ Ce qui concerne la Grande Syrte s'inspire d'Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, IV, 1232 et suivants.

soient de ce fait nommés différemment, d'après les noms des PJ ou en souvenir d'aventures qu'ils y auront vécues.

En dehors du tracé de la côte, lui-même mal déterminé, les terres situées le plus au nord-ouest de la Libye sont complètement inconnues des Grecs. Dans l'arrière-pays, ces terres correspondent au domaine de la future Carthage, qui est fondée peu avant la guerre de Troie par la princesse phénicienne Didon. Carthage fait l'objet d'un chapitre à part entière plus loin. Mais pendant la plus grande partie de l'âge héroïque, ces terres sont peu habitées et sont peuplées par des Nomades (voyez leur présentation à la fin du chapitre sur Carthage). Encore plus loin dans l'intérieur des terres, vous pouvez aussi y placer les Acéphales et les Cynocéphales (voyez plus loin le chapitre « Peuples merveilleux de Libye »), qui vivent principalement plus au sud-ouest mais pourraient s'aventurer au nord de temps à autre.

Les Libyens

Voici davantage de détails au sujet des Libyens de la côte et de leurs différentes peuplades. Elles sont présentées dans l'ordre où un voyageur les rencontrerait en quittant l'Égypte et en s'aventurant toujours plus loin vers le couchant.

Un habitat dispersé. En Libye, il n'y a pas de cité ou même de ville importante comme ce serait le cas en Grèce ou en Égypte. Il n'y a plus que des peuples peu nombreux vivant sur un territoire restreint et qui, soit sont nomades, soit bâtissent, au mieux, de gros villages. D'autres ne possèdent guère qu'un village unique comptant une dizaine de maisons, voire n'ont pas de maisons du tout.

Les maisons libyennes. Chez les Libyens qui bâtissent des maisons, les demeures sont petites, ne comptant souvent pas plus de deux ou trois pièces ; elles ont des toits en terrasse et les terrasses comptent comme des pièces à part entière, car on peut facilement y venir faire toutes sortes d'activités et même dormir à la belle saison. Les meubles sont absents ou rares (tables, coffre de rangement, natte ; tapis et rideaux chez les plus riches).

Des modes de vie variés et mal connus. De manière générale, les Libyens qui vivent à l'est de la Grande Syrte sont nomades tandis que ceux qui vivent plus à l'ouest sont sédentaires. Mais cette règle souffre des exceptions, car l'ouest de la Libye reste une région complètement inconnue pour les Grecs pendant tout l'âge héroïque, à l'exception de rares voyageurs dont personne ne peut vérifier les récits. Ainsi, à la fin de l'âge héroïque, les PJ qui s'aventureront jusqu'à Carthage pourront rencontrer les Nomades qui vivent à l'ouest de cette cité.

Inventer des noms de PNJ libyens. Il est rarissime que les auteurs antiques évoquant les mythes mentionnent des noms de Libyens. Par défaut, vous pouvez utiliser des noms grecs, car il est fréquent que des héros et héroïnes supposément étrangers dans la mythologie grecque arborent en réalité des noms grecs.

Les tribus libyennes du nord-est

Les peuplades du nord-est de la Libye sont majoritairement nomades. Elles ne sont pas toujours bien distinctes : en rapport fréquent les unes avec les autres, elles partagent les mêmes bases culturelles et ne se démarquent que par leur régime politique ou par quelques coutumes différentes. Voici quelques exemples en allant toujours d'est en ouest⁷¹. Toutes ces peuplades sont nomades et se déplacent régulièrement à l'intérieur de leur territoire.

Les Adymachides. Ils vivent tout près des frontières ouest de l'Égypte, dont la culture les influence beaucoup, que ce soit en matière de société ou d'usages religieux. Ils sont reconnaissables au fait que les femmes adymachides ont les cheveux extrêmement longs et portent des anneaux de cuivre aux jambes. Ils sont dirigés par un roi qui dispose d'un droit de cuissage sur les jeunes mariées. La pratique du droit de cuissage n'est pas inconnue en Grèce dans certains royaumes à l'âge héroïque, mais elle peut déplaire à des PJ de passage, surtout s'il se trouve parmi eux de jeunes mariés ou s'ils doivent justement escorter dans la région des PNJ récemment mariés...

Les Giligames. Ce peuple se distingue surtout par la culture et le commerce du **silphion**, une plante que l'on trouve en abondance dans cette partie de la Libye et qui a toutes sortes de propriétés utiles. Voyez sa présentation plus loin dans le chapitre sur les *pharmaka* de Libye.

Les Asbystes, qui sont particulièrement doués dans la fabrication et le maniement des chars à quatre chevaux. Il arrive que des Égyptiens ou des marchands ou des voyageurs venus d'assez loin en Libye viennent leur passer exceptionnellement commande d'un bel attelage.

⁷¹ Hérodote, *Enquête*, IV, 168 et suivants.

Les PJ eux-mêmes pourraient être intéressés par le savoir-faire artisanal des Asbystes et par leurs talents de cochers. Et si c'était même une divinité locale (une nymphe, par exemple) qui venait leur demander de confectionner pour elle un quadriges ? Si un différend survenait, peut-être les PJ pourraient-ils intervenir.

Les Nasamons

Les Nasamons sont un peuple qui vit dans les régions côtières de la Libye, au sud et à l'est des rivages de la Grande Syrte. Ils comptent parmi les plus nombreux et les plus influents du pays.

Histoire. Les Nasamons sont les descendants d'Acacallis, une Crétoise que le roi Minos exila en Libye au début de son règne. Parvenue en Libye à l'ouest de l'Égypte, Acacallis s'unit au dieu Apollon et enfanta un fils appelé tantôt Amphithémis, tantôt Garamas. Amphithémis, une fois adulte, rencontra et aima une Nymphé fille du dieu Triton et dont on ignore le nom. Cette Nymphé lui donna deux fils : Caphauros et Nasamon. Ce dernier prit la tête d'une peuplade locale à laquelle il donna son nom⁷².

Voici ce que les voyageurs rapportent à leur sujet⁷³.

Habitations. Les Nasamons vivent dans des maisons faites de tiges d'asphodèles et de roseaux entrelacés. Elles sont légères, pas très résistantes, vite construites et vite détruites. Conçues pour ne durer que le temps de la belle saison, elles ne résisteraient pas à l'hiver ou à des tempêtes trop furieuses.

Mode de vie et alimentation. Ce type d'habitation s'accorde à merveille avec leur mode de vie, car les Nasamons forment un peuple semi-nomade. En hiver, les Nasamons s'installent tout près de la côte et surveillent leurs troupeaux. À la belle saison, en revanche, ils laissent leurs troupeaux sur la côte avec quelques gardiens et migrent plus au sud, dans l'intérieur des terres, où ils s'orientent parmi les régions arides et rejoignent les quelques oasis qu'on y rencontre régulièrement. Ils trouvent là de nombreux arbres appelés « palmiers » dont ils récoltent les dattes pour assurer leur subsistance, en en préparant des réserves pour le reste de l'année. Ils se nourrissent aussi beaucoup de viande et de lait ; mais ils ne mangent jamais de viande de bœufs ou de vaches, qui sont des animaux sacrés pour eux, comme pour les Égyptiens. Enfin, les Nasamons sont aussi insectivores : ils chassent les sauterelles pour les faire sécher au soleil, avant de les broyer et de mélanger la poudre ainsi obtenue avec du lait pour s'en faire une boisson énergisante.

Gouvernement. Dans la continuité du règne de leur héros éponyme, les Nasamons sont gouvernés par un roi. Cependant, en dehors de ses responsabilités politiques, le roi des Nasamons mène le même train de vie que le reste de la population, à savoir qu'il s'occupe d'élevage, de cueillette, de construction et des autres activités quotidiennes comme n'importe quel autre Nasamon. Lorsqu'il est occupé à régler les litiges ou à s'occuper des sujets concernant tous les Nasamons, ce sont ses épouses qui prennent le relais jusqu'à ce qu'il revienne. Inversement, selon les rois, il peut arriver que le souverain confie certaines attributions à une ou plusieurs de ses épouses, qui peuvent ainsi disposer d'un pouvoir et d'une influence politiques importants. Il y a ainsi parfois des reines, en particulier en cas de régence due au jeune âge de l'héritier mâle.

⁷² Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, IV, 1496 et autour.

⁷³ Cette description s'inspire d'Hérodote, *Enquête*, IV, 172. En revanche, les parties « Gouvernement » et « Guerre » sont des inventions de ma part pour compléter des domaines importants pour le jeu mais dont Hérodote ne parle pas du tout.

Religion et cultes. En matière de religion, les Nasamons vénèrent principalement les dieux du soleil et de la lune, c'est-à-dire Hélios et Séléne et/ou Apollon et Artémis. Leurs rites sont un peu différents de ceux des Grecs. Ils ont en particulier un usage étonnant dans la façon dont ils procèdent pour sacrifier des animaux : ils commencent par trancher l'oreille de la victime et la jettent par-dessus leur maison, puis ils tordent le cou à l'animal. Ils accordent aussi une grande importance aux ombres de leurs ancêtres. Un moyen de consulter les dieux chez les Nasamons consiste à aller dormir une nuit sur la tombe d'un ancêtre : cela amène des rêves sur lesquels on se fonde ensuite pour déterminer ce qu'il faut faire.

Coutumes sur les serments. Pour prêter un serment, les Nasamons ont plusieurs rites. L'un consiste à se rendre près de la tombe d'un de leurs ancêtres et à y poser la main avant de prononcer l'engagement. L'autre est pratiqué lorsque deux personnes souhaitent se jurer alliance ou fidélité : chacun donne à boire à l'autre dans sa main et boit ensuite dans la sienne. Quand aucune boisson n'est disponible, ils utilisent de la poussière qu'ils lèchent.

Coutumes sur le mariage. Les coutumes des Nasamons ne sont pas moins surprenantes pour un Grec que leur alimentation. Ils connaissent le mariage, mais sont polygames et ne pratiquent pas l'exclusivité sexuelle : tout homme peut s'unir avec toute femme. Avant d'entrer dans la maison d'une femme avec laquelle il souhaite passer du temps et s'unir, un homme doit planter un bâton devant sa porte (il le remporte en partant). Lorsqu'un homme se marie, la coutume veut que d'autres hommes puissent proposer à sa future épouse de coucher avec eux au préalable ; en échange, chacun doit faire un riche présent au futur mari.

Coutumes funéraires. Une coutume propre aux Nasamons concerne les rites funèbres : les Nasamons veillent à ne jamais laisser l'un des leurs mourir allongé, mais le placent en position assise, et ils enterrent ensuite leurs morts en position assise.

Guerre. Lorsque les Nasamons doivent partir en guerre contre un autre peuple, leur organisation est proche de celle des Grecs : il n'y a pas d'armée de métier, c'est tout le peuple qui s'arme pour se défendre. En revanche, les Nasamons ne trouvent pas indigne de faire combattre les femmes et même les vieillards aussi longtemps qu'ils tiennent encore sur leurs jambes. Ils sont équipés de lances et de hachettes qu'ils peuvent aussi utiliser à distance, quoiqu'ils préfèrent recourir pour cela à des frondes.

Les Psylles, le peuple disparu

Voici une histoire que les PJ pourront entendre raconter par les peuples qui vivent dans la région de la Grande Syrte, par exemple chez les Nasamons⁷⁴.

Les Psylles étaient un peuple qui vivait au sud et à l'ouest de la Syrte et qui était voisin des Nasamons. Leur premier roi fut un nommé Psyllos, auquel, après sa mort, ils dressèrent un tombeau quelque part dans la Syrte⁷⁵. Les Psylles étaient sédentaires et vivaient dans de petits villages aux maisons dotées de citernes pour stocker l'eau potable dans cette région où elle est rare. Ils étaient réputés pour leurs talents de charmeurs de serpents et passaient pour être si bien adaptés à la vie dans les régions désertiques infestées par ces animaux qu'ils auraient été immunisés aux morsures de serpents. Les Psylles furent plusieurs fois en guerre contre les Nasamons qui étaient leurs ennemis. La dernière guerre qui les opposa infligea de très lourdes pertes aux Psylles. Les survivants de ce peuple partirent s'installer un peu plus au sud.

⁷⁴ L'histoire de ce peuple fusionne plusieurs inspirations : Hérodote, *Enquête*, IV, 168 et suivants ; Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, VII, 2, 14 (éd. Loeb) ; Lucain, *Pharsale*, IX, 891.

⁷⁵ Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, VII, 2, 13-15.

Une année, le vent du Sud, le Notos, souffla pendant un temps inhabituellement long et avec une force peu commune, si bien que le pays devint aride et qu'il assécha entièrement l'eau des citernes. Dans cette situation désespérée, les Psylles se réunirent en conseil et prirent la décision de partir en guerre contre le vent du Sud, qui était responsable de leurs maux. Le peuple entier des Psylles, en armes, entreprit de marcher en direction du Sud. Personne ne les a revus depuis. On raconte que le vent recommença à souffler et les recouvrit de sable. Aux yeux des Grecs, ce serait logique, puisque, après tout, les Psylles étaient partis en guerre contre un dieu.

Qu'est-il réellement advenu des Psylles ? Ont-ils été simplement engloutis comme on le raconte ? Ont-ils été métamorphosés et n'ont-ils plus forme humaine ? Ont-ils survécu d'une façon ou d'une autre ? Le scénario *Sous les vents du désert*, plus loin, donne aux personnages-joueurs l'occasion de le découvrir.

Les Ammoniens

Les Ammoniens vivent loin dans l'arrière-pays, dans le pays des dunes, autour de l'oasis appelée « **oasis d'Ammon** ». Leurs coutumes sont très influencées par celles des Égyptiens. Ils vénèrent Zeus sous le nom d'Ammon et le représentent doté d'une tête de bélier. Dans l'oasis se trouve une source appelée **la Source du Soleil**. Son eau se réchauffe avec la nuit et refroidit dans la matinée : elle est bouillante à minuit, fraîche à l'aube et au crépuscule et glacée à midi.

Une telle source, unique dans le cosmos, est une aubaine divine dans un pays aussi aride. Elle peut éveiller bien des convoitises de la part des voisins des Ammoniens, qui pourraient vouloir conquérir l'oasis. Conscients d'une telle éventualité, les Ammoniens sont pris entre leurs devoirs d'hospitalité, qui font partie de leur piété (comme de la piété grecque), et la crainte que des étrangers venus utiliser la source ne représentent un danger. Or les PJ pourraient avoir besoin de profiter des propriétés de la source, par exemple pour soigner une maladie étrange nécessitant d'exposer le malade à des températures contrastées, ou bien pour préparer une mixture magique nécessitant à la fois de l'eau bouillante et de l'eau glacée. Ils vont devoir se montrer diplomates, ou bien se changer en voleurs pour accéder à la source sans se faire arrêter par les gardiens.

Les tribus libyennes du nord-ouest

Les tribus du nord-ouest de la Libye, qui vivent entre la Grande Syrte et la région de la future Carthage, sont majoritairement sédentaires. Voici quelques peuplades remarquables, en commençant par celles qui vivent le plus près de la côte.

Les Maces. Les Maces vivent à l'embouchure du fleuve Cinyps et dans les environs, ainsi que sur ses rives un peu plus à l'intérieur des terres. Ils ont une apparence aisément reconnaissable une fois qu'on en a rencontré, car hommes et femmes se rasent presque entièrement le crâne, à l'exception d'une houppe de cheveux située sur le dessus au milieu de la tête et qu'ils laissent pousser assez longue. Ils utilisent des peaux et des plumes de moineau-dromadaire⁷⁶ pour se confectionner des armures.

Pour éprouver les talents des PJ, les Maces pourraient leur proposer ou leur imposer de prendre part à une chasse au moineau-dromadaire avant de leur accorder ce dont ils ont besoin.

Les Gamphasantes. Les Gamphasantes vivent au sud des Maces, à hauteur du pays des bêtes sauvages. Ils vivent dans un isolement complet et volontaire par rapport aux autres humains et fuient tout contact avec eux. Ce peuple ignore entièrement tout ce qui relève de la guerre et ne fabrique aucune arme.

Quelle sera l'attitude des PJ vis-à-vis d'un peuple aussi radicalement différent des Grecs, qui sont au contraire assez belliqueux ? Cela peut poser des cas de conscience. Exemple : si un oracle

⁷⁶ D'autruche. Voyez plus loin la description de ces animaux.

demande aux PJ d'aller fonder une cité dans la région et qu'ils rencontrent ce peuple qui n'a aucun moyen de se défendre, il sera tentant de les attaquer et de les vaincre, voire de les massacrer – mais que penseront les dieux de ce triomphe sans péril et peu moral ? La tentation sera d'autant plus forte pour les PJ ayant une Hubris déjà haute et fiers de leur puissance guerrière. Vaincre un Gamphasante occasionne pour un PJ un jet d'Hubris. Si le jet est raté, le PJ est pris d'une bouffée d'orgueil guerrier méprisant à l'égard de cet adversaire insignifiant ; si le jet est réussi, le PJ éprouve de la compassion.

À l'inverse, on peut imaginer que les PJ sont témoins d'une attaque d'un peuple voisin contre les Gamphasantes, qui ne se défendent pas et courent au massacre : vont-ils laisser un tel massacre se perpétuer sans rien faire, sachant que les Gamphasantes ne les remercieraient pas mais les fuiraient comme tout le reste de l'humanité ?

Les Gindanes. La tribu des Gindanes se distingue essentiellement par la liberté sexuelle accordée aux femmes, qui peuvent s'unir avec qui bon leur semble. Chaque union est ensuite représentée par un mince anneau de cuir que la femme ajoute à l'une de ses chevilles, et c'est un honneur que d'en avoir de nombreux.

Un séjour parmi les Gindanes peut être l'occasion rêvée de résoudre d'éventuels éléments de Destin des PJ liés à l'amour et à la descendance (que ces éléments soient heureux, par exemple une descendance nombreuse, ou plus dramatiques, par exemple un adultère, voire franchement tragiques, par exemple une passion dévorante mais non réciproque d'un PJ pour une Gindane ou l'inverse). Un tel séjour peut aussi menacer de retenir les PJ loin de chez eux, puisqu'ils peuvent tout à fait être tentés de ne plus repartir (auquel cas ils pourraient être relancés par un messager divin relayant le mécontentement des dieux qui les voient traîner dans l'accomplissement de leur destin ou d'un oracle).

Les Machlyes vivent sur les rives du lac Triton. Ils sont reconnaissables au fait qu'ils gardent les cheveux très courts à l'avant du crâne mais les laissent pousser en abondance sur la nuque.

Plus au sud, dans le pays des dunes, vivent encore d'autres peuplades, dont :

Les Troglodytes. Les Troglodytes vivent dans le pays des dunes, très loin au sud de la Grande Syrte. Ils habitent dans un petit massif montagneux isolé qui émerge du sable, couvert de sel, et qui est parcouru par un réseau de cavernes. Ils se nourrissent de reptiles, de serpents et de lézards. Ils sont extrêmement doués à la course, plus que tous les peuples voisins. Leur langage est incompréhensible pour la plupart des mortels et ressemble aux cris des chauves-souris. En matière de guerre, ils privilégient un armement léger (principalement des lances et des frondes). Leur stratégie est fondée sur l'escarmouche : des attaques rapides et imprévisibles suivies de promptes retraites vers l'abri de leurs grottes⁷⁷. Leur organisation sociale les divise en tribus dirigées chacune par un chef. Les femmes et les enfants sont communs, sauf la femme du chef dont l'union est exclusive. Les vêtements consistent en de simples pagnes couvrant les hanches et les Troglodytes pratiquent la circoncision⁷⁸.

Les Garamantes. Ils vivent dans l'une des oasis de sel à l'orée du désert. Ils sont capables de cultiver le sol malgré la présence du sel, en recouvrant le sel d'une couche de terre. Ils pratiquent aussi l'élevage des **bœufs opisthodomés**. Les Garamantes connaissent l'usage du char de guerre à quatre chevaux et sont souvent en guerre contre leurs voisins, les Troglodytes. Sur le territoire des Garamantes vit une nymphe, **Garamantis**, qui a un fils vers la fin de l'âge héroïque : Iarbas, le roi des Gétules (voyez plus loin, vers la fin du chapitre sur Carthage).

Les Zauèces. Les Zauèces sont une petite tribu qui vit au sud et au sud-ouest du territoire de la future Carthage et a pour voisins les Nomades au nord. Les Zauèces sont surtout connus par le

⁷⁷ Ces informations sur l'armement et les tactiques des Troglodytes proviennent du roman grec *Les Éthiopiennes* d'Héliodore, livre VIII, 16.

⁷⁸ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, III, 32.

fait que leurs femmes sont autant voire davantage guerrières que les hommes et que ce sont elles qui mènent les chars de guerre au combat⁷⁹.

Peuples merveilleux de l'ouest de la Libye

Vers l'extrême ouest de la Libye et au sud-ouest, dans la partie la plus reculée et la plus inconnue du continent, vivent des peuplades non humaines que seuls les voyageurs les plus téméraires ou les plus égarés pourront rencontrer.

Certains poètes disent que ces peuples ne vivent nullement en Libye mais en Inde, à l'extrême est du monde. L'une ou l'autre de ces traditions doit être vraie. Mais comme on ignore les limites de la Libye, il est aussi possible que le sud de la Libye se prolonge vers l'est au point de rejoindre l'Inde en entourant la mer érythréenne et la mer indienne, ce qui signifie que l'Océan qui entoure le monde se trouverait encore plus loin au sud-est. Dans ce cas, il est possible que ces peuples vivant en Libye soient passés en Inde, ou l'inverse.

Les Acéphales. Les acéphales ont l'aspect d'humains en tout, sauf en ce qui concerne leur tête : ils n'ont ni tête ni cou et leur visage se trouve sur leur poitrine, au-dessous des seins et au-dessus du nombril. Ils vont vêtus de simples pagnes. Leurs mœurs ne sont pas particulièrement farouches.

En termes de jeu, les Acéphales ont les mêmes caractéristiques que des humains. En jeu, il faut prendre en compte leurs différences physiques. Il est naturellement impossible de les décapiter. En contrepartie, leur regard est situé à une hauteur moindre (de ce fait, à taille égale, un humain leur fait l'effet d'être un peu plus grand qu'eux) et ils peuvent moins aisément tourner le regard en tous sens, puisque leur torse n'est pas aussi mobile que le cou d'un humain. De ce fait, le MJ peut leur mettre un *dé de malus* quand il le juge approprié (comme avec le désavantage Borgne).

Les Cynocéphales. Loin au sud-ouest de la Libye, sur la côte ou peut-être sur des îles du sud situées au-delà des colonnes d'Héraclès, vivent des êtres ayant des corps humains mais des têtes de chiens. Ils ont une culture proche de celle des peuples voisins, vivent de la chasse et s'habillent de peaux d'animaux, mais ils communiquent par aboiements.

Cynocéphale de niveau « Coriace »		
Attributs	Attributs de combat	Carrière : chasseur 1, soldat 1
Vigueur 2	Initiative 0	Dégâts : gourdin d6M+2 ou mains nues
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 0	Tir 0	Vitalité 9
Aura 0	Défense 1	

⁷⁹ Hérodote, *Enquête*, IV, 193, ne mentionne que cette dernière coutume. Je m'en inspire librement pour le reste.

Scénario :

Sous les vents du désert

Ce scénario peut être placé à tout moment de l'âge héroïque. Il emmène les PJ depuis une ville de Grèce où ils ont leurs habitudes jusqu'en Libye du Nord puis aux confins du grand désert. Si vous avez besoin de personnages prêts à jouer, vous pouvez utiliser Persée, Andromède et/ou les Perséides, fournis vers la fin de ce supplément.

Déclencheur

Le déclencheur de l'aventure est un oracle confiant aux PJ la mission de ramener dans leur cité un héros grec parti sept ans plus tôt en Libye et dont personne n'a plus de nouvelles.

L'histoire commence au début de la belle saison, au moment où la mer est de nouveau navigable. La cité où vivent les PJ est frappée par un fléau étrange : toutes les constructions en chantier s'écroulent, pas moyen de faire tenir un nouveau bâtiment debout. Les incidents ne font aucune victime, mais inquiètent la population et deviennent de plus en plus inconfortables avec le temps. Il n'y a même plus moyen de faire tenir debout le moindre autel ou la moindre statue (là encore, par une série de coïncidences curieuses, les statues qui tombent ne se brisent pas, mais impossible de les faire tenir debout).

Si les PJ sont en charge de responsabilités importantes dans la cité, ils finissent tôt ou tard par consulter un oracle. Sinon, c'est un représentant du pouvoir local (un émissaire du palais, par exemple) qui vient les trouver pour leur rapporter l'oracle qui les concerne.

Voici l'oracle : « Le sol de ta cité ne supporte plus les fondations, me dis-tu ? C'est parce qu'il pleure en secret un disparu injustement oublié. Ta ville ne goûtera le repos que lorsque le valeureux Télébatès se trouvera de nouveau entre ses murs, quand bien même il devrait ramper entre des pierres étroites ! »

Télébatès⁸⁰ est un héros originaire de la ville qui est né il y a deux générations (il était dans la force de l'âge pendant la jeunesse des parents des PJ). La meilleure solution pour impliquer les PJ dans l'aventure est que Télébatès soit le grand-père d'un des PJ (ou son père si le/la PJ est d'un âge avancé) : cela rend logique que ce soit le PJ et ses alliés directs qui partent en quête du disparu. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas établir ce lien de parenté direct, il est aussi possible de faire de Télébatès un ancêtre d'un allié des PJ haut placé (un roi, dans l'idéal) à qui ses responsabilités interdisent de partir lui-même en quête des restes de son ancêtre.

Si les PJ cherchent des informations sur les **pierres étroites**, ils penseront sans difficulté à une colline à la paroi rocheuse ou à un plateau un peu escarpé quelque part non loin de la cité (situez-le où vous voudrez selon la cité concernée). Mais personne ne vit là à ce moment.

Récits sur Télébatès

Les PJ pourront vouloir commencer par rassembler leurs propres connaissances sur Télébatès et/ou par interroger des PNJ dans l'espoir d'obtenir quelques précisions sur les endroits où ils doivent le chercher. Les PNJ proches de Télébatès que les PJ pourront interroger dépendront de la relation des PJ à Télébatès. Si les PJ sont des descendants du héros, ils sauront déjà eux-mêmes une bonne partie de ces informations, sauf l'endroit exact de Libye où s'est rendu Télébatès.

⁸⁰ « Qui marche au loin ».

- Le problème est que personne ne sait où il se trouve exactement, ni même s'il est encore en vie. La dernière chose que l'on sache de lui en Grèce est qu'il est parti pour la lointaine Libye il y a déjà sept ans. Personne ne sait ce qu'il est advenu de lui ensuite et personne n'en a de nouvelles.

- Télébatès était déjà âgé quand il a quitté la Grèce pour ce dernier voyage : « sa chevelure était blanche et ses forces déclinantes, en dépit de sa vigueur encore considérable ».

- Trois ans plus tôt, sentant ses forces décliner, il avait remis le trône à son fils, **Cléozétès**, avec lequel il avait toujours entretenu d'excellentes relations. Il n'y avait pas eu de tensions particulières autour de l'accession du fils au trône du père. (Cela pour démontrer rapidement aux PJ qu'il n'y a pas de raisons d'imaginer que Télébatès aurait été assassiné par des Grecs pour des raisons de politique intérieure.)

- Télébatès s'était déjà rendu en Libye une fois. Les PJ descendant de Télébatès pourront connaître ce voyage au moins dans ses grandes lignes. Si les PJ ne sont pas des membres de la famille de Télébatès, ils pourront s'adresser à un quelqu'un de sa famille ou à un allié l'ayant bien connu. Télébatès s'était échoué sur la côte libyenne après y avoir été jeté par une tempête qui l'avait éloigné de la Grèce, de retour d'une expédition militaire en Tyrrhénie. Il racontait à qui voulait qu'il avait failli mourir de soif et d'épuisement dans un endroit nommé la Grande Syrte et qu'il avait rencontré une nymphe appelé Cyrène, une chasseresse redoutable mais qui s'était montrée bienveillante et accueillante à son égard. Après cela, il avait pu construire une nouvelle embarcation de fortune, reprendre la mer et rentrer en Grèce en cabotant le long des côtes ou d'île en île jusqu'à être recueilli par des marins corinthiens.

Si les PJ se rendent à Corinthe pour tenter d'y recueillir plus d'informations, ils pourront, de connaissance en connaissance, rencontrer **Halydromos**⁸¹, un ancien marin marchand au train de vie confortable qui a ramené Télébatès en Grèce il y a de longues années. Halydromos a lui-même cessé de voyager depuis peu à cause de sa santé déclinante (c'est toujours un bel homme à la longue chevelure poivre et sel, mais il a les membres douloureux et marche déjà penché, le dos brisé par les années de roulis ; il est jovial, franc et un peu susceptible). Il leur parlera volontiers de Télébatès, dont il se souvient bien : ce n'est pas tous les jours qu'il achemine un roi sur son navire. Les PJ pourront ainsi recueillir les informations suivantes :

- Télébatès était un guerrier accompli et auréolé de prestige. Il a fait honneur à sa lignée.

- Halydromos et les gens de Corinthe raconteront aux PJ divers récits plus ou moins légendaires sur la Libye et ses tribus. Placez là quelques rumeurs concernant des peuples fabuleux comme les Acéphales et les Cynocéphales, mais aussi des coutumes rapportées (vraies ou fausses) sur les Nasamons, et aussi l'histoire des Psylles, qui sont « un peuple qui a disparu du jour au lendemain ». Les Psylles ne doivent pas être beaucoup plus qu'un nom, et ils doivent se fondre dans l'ensemble des racontars sur la Libye.

Les anciens serviteurs de Télébatès encore vivants pourront compléter de façon décisive les informations des PJ, en particulier **Tragopogôn**⁸², un vieux précepteur (il peut avoir prodigué son enseignement aux parents des PJ dans leur jeunesse). C'est un homme grand, maigre et sec, au cheveu rare, à la barbe grise abondante. Il pèse chacun de ses mots avant de les énoncer lentement et est devenu mélancolique avec la vieillesse. Il leur précisera que :

- À son départ, Télébatès n'a jamais précisé l'endroit exact où il se rendait en Libye. Il jugeait simplement « avoir accompli son temps auprès des Grecs » et semblait désireux de passer la fin de son existence à voyager.

Si les PJ tentent de suivre d'autres pistes, il est tout à fait possible qu'ils découvrent en gros les mêmes informations auprès d'autres anciennes connaissances ou alliés de Télébatès, ou bien auprès d'autres PNJ rencontrés au cours de leurs aventures précédentes. Tout cela reste souple : l'essentiel est de mettre en valeur le soin mis par les PJ à rassembler des informations sur le héros disparu avant de partir à sa recherche. Mais tôt ou tard, les PJ vont devoir partir en Libye et y rechercher Télébatès pour le ramener en Grèce.

⁸¹ « Coureur des mers salées ».

⁸² « Barbe de bouc ».

Organiser le voyage

Les conditions de voyage des PJ dépendront fortement de leur statut et de leurs moyens. S'ils sont de famille royale ou membres d'une aristocratie locale, inutile de vous attarder sur l'organisation du voyage : ils ont les moyens et les serviteurs nécessaires pour s'occuper d'affréter un navire de leur flotte ou en obtenir un auprès d'une connaissance ou, au pire, d'un armateur local en le payant par troc.

Ils disposent alors d'un navire typique de l'âge héroïque (du type « navire d'Ulysse »), à un seul rang de rameurs, sans pont ni cale, doté d'un mât et d'une large voile unique. L'**équipage des PJ** compte une vingtaine de rameurs qui peuvent devenir autant de compagnons de route et au besoin de guerriers à leur service, mais qui risquent de vite reculer devant les périls du voyage. Ils refuseront d'aller plus loin que le pays des Nasamons et y attendront les PJ. S'ils le souhaitent, les PJ peuvent aussi s'adresser à des alliés, à des parents ou à d'anciennes connaissances pour les accompagner dans leur voyage, ce qui donne une allure d'expédition des Argonautes à la chose et leur assurera peut-être quelques compagnons plus courageux.

Ce n'est que si les PJ ont un statut plus modeste (ou si la ville qu'ils dirigent est vraiment pauvre) qu'il deviendra intéressant de leur demander comment ils s'y prennent. Ils vont devoir payer un navire ou bien se faire recruter à bord d'un des rares navires en partance pour la Libye et payer leur passage en travaillant à bord.

S'ils cherchent un navire à bord duquel faire le voyage, ils finissent par se faire recommander (par exemple par Halydromos) celui de **Drys**, un marchand de céramique peinte, d'armes et d'objets de bronze⁸³. Drys est un gaillard à la forte carrure quoique courtaud, aux cheveux blonds très pâles et à la peau bronzée et tannée ; une petite cicatrice lui barre une tempe, héritage selon lui d'un combat contre des pirates égyptiens. Sa vêtue négligée semble rebutante au premier abord, mais il est d'un abord très convenable et respectueux des usages.

Si vous souhaitez corser le voyage, Drys peut jouer lui-même un double jeu et conduire délibérément son navire vers les eaux fréquentées par des pirates de sa connaissance, auxquels il remet régulièrement des prisonniers à revendre sur les marchés d'esclaves en échange de la sécurité pour lui-même et sa marchandise.

Insistez sur les modifications progressives du paysage et du climat au fil du voyage. À mesure que les PJ s'éloignent de la Grèce, les navires ou les voyageurs grecs se font de plus en plus rares, remplacés par des étrangers ; des oiseaux marins inconnus se laissent entrevoir dans le ciel, des poissons nouveaux mordent aux lignes de pêche ; la température s'élève peu à peu ; les nuages semblent plus échevelés, la lumière d'Hélios plus intense ; la végétation le long des côtes où ils cabotent et sur les îles où ils font escale change peu à peu. La solitude des voyageurs s'appesantit sur les PJ à mesure que les humains parlant grec deviennent rares là où ils arrivent.

L'arrivée en Libye et le domaine de Cyrène

Les PJ pourront soupçonner que Télébatès a sans doute voulu retrouver la nymphe Cyrène. C'est à vrai dire leur seule piste un peu consistante. Ils peuvent donc tenter de trouver le domaine de Cyrène en Libye, en espérant que les restes de Télébatès s'y trouvent ou que la nymphe sera disposée à les renseigner sur le destin plus récent du héros. Remarquez que cette partie du scénario peut être entièrement éclipsée si les PJ se lancent hardiment à voyager en Libye sans chercher à trouver le domaine de Cyrène. Ils peuvent s'aventurer directement au contact des peuplades libyennes et retrouver quand même la piste de Télébatès ; ils disposeront simplement de moins d'informations sur son passé.

Rencontrer la nymphe. Selon le temps dont disposent les joueurs et le niveau de difficulté que vous voulez donner à ce scénario, soit les PJ arrivent directement au domaine de Cyrène par voie de mer ou de terre, soit ils sont déroutés par une tempête qui les fait aller jusqu'à la Grande Syrte

⁸³ Vous trouverez le profil technique du navire de Drys après les profils des PNJ, plus loin.

(s'ils voyagent par mer) ou arrivent un peu trop au sud du domaine de Cyrène (s'ils arrivent par voie de terre). Attention cependant à ne pas trop prolonger ces périls : bien d'autres péripéties sont encore à venir.

- Si tous les PJ ont assez peu de points de démesure pour être au goût de la nymphe (3 ou moins), elle leur apparaîtra elle-même pour les assister et les conduire dans son domaine. S'ils se sortent dignement des périls du voyage, ils découvrent le domaine de Cyrène par eux-mêmes : un bâtiment splendide entouré d'une oasis miraculeuse qui émerge de l'horizon comme un mirage au beau milieu d'un paysage aride. S'ils rencontrent trop de difficultés et sont contraints de prier les dieux, Hermès ou Iris sont dépêchés par l'Olympe jusqu'au domaine de Cyrène et prient la nymphe de venir tirer d'affaire les PJ. Ils la verront alors apparaître au moment où ils pensent mourir de soif ou d'épuisement, ou bien à l'instant où un fauve est sur le point de se jeter sur eux dans la situation la plus défavorable possible.

- Si jamais tous les PJ ont plus de 3 points de démesure, Cyrène se contente de leur envoyer deux de ses lévriers d'or qui leur apportent, tirées dans leur gueule, des besaces de vivres, et qui les guident ensuite jusqu'à une région plus accueillante ; mais ils ne verront jamais la nymphe. Les lévriers sont trop rapides pour être suivis par les PJ.

- Si seuls certains PJ ont assez peu de points de démesure pour être acceptés dans le domaine, les lévriers viendront tirer doucement les vêtements des PJ élus pour leur faire comprendre de les suivre (le tout à la course : les lévriers ne perdent pas un instant) et ils gronderont en montrant les dents face aux autres PJ qui tenteraient de les suivre. Attaquer les lévriers ne sert à rien : ce sont des automates divins insensibles aux armes des mortels et qui ne se détraquent pas.

Ce que les PJ peuvent apprendre. Après avoir éventuellement accueilli et de toute façon restauré les PJ, Cyrène peut répondre à leurs questions. Elle a accueilli Télébatès dans son domaine par deux fois. La première fois, elle lui est venue en aide alors qu'il était sur le point de périr dans la Grande Syrte et l'a accueilli dans son domaine. C'est le récit que les PJ ont pu entendre en Grèce, mais avec quelques détails supplémentaires. Cyrène leur raconte ainsi que le héros, alors encore jeune, a séjourné avec elle plusieurs années : il était épris de la nymphe, mais celle-ci a fini par juger qu'il s'amollissait trop et par l'encourager à reprendre sa route afin qu'il accomplisse de nouveaux exploits. (Des PJ sagaces pourront lire entre les lignes : Cyrène a sans doute vécu une amourette passagère avec Télébatès avant de se lasser de lui et de retourner à ses chasses.) Télébatès a alors bâti une nouvelle embarcation, une sorte de grand radeau de fortune, avec l'aide de la nymphe. Il a repris la mer et caboté le long de la côte vers l'Est puis a été recueilli par des marins grecs originaires de Corinthe qui l'ont ramené en Grèce.

De longues années après, il y a tout juste sept ans, Cyrène a revu Télébatès, qui est venu la trouver dans son domaine. C'était désormais un vieil homme. Quoique affaibli, l'ancien souverain conservait assez de forces pour faire face aux périls d'un long voyage. Ils ont partagé un repas et une conversation, mais Télébatès n'est pas demeuré longtemps au palais. Plus vite qu'à son premier séjour, il s'est arraché au confort du palais pour reprendre sa route vers le Sud. Aux dires de Cyrène, Télébatès, sentant sa fin approcher, a simplement voulu revoir la nymphe, qui a été touchée par cette attention. Le reste de son voyage n'avait aucun but précis : ce voyage devait être en lui-même le dernier exploit du héros, désireux de mourir sur la route plutôt qu'usé sur un trône. Télébatès voulait simplement aller se perdre au bout du monde.

Cyrène ignore donc où est allé Télébatès après sa dernière visite. Elle lui a simplement conseillé de se rendre chez les Nasamons, l'une des peuplades les plus accueillantes de la région. Cyrène peut aussi fournir aux PJ quelques informations sur les peuplades environnantes avant leur départ.

Développements possibles. Si les éléments de destin d'un ou d'une des PJ s'y prêtent, une relation amoureuse univoque ou réciproque peut se nouer avec Cyrène. Le cas échéant, elle est susceptible de retarder les PJ dans leur quête ou d'altérer sérieusement leurs relations avec la nymphe.

Chez les Nasamons

Qu'ils aient bénéficié ou non de l'aide de la nymphe Cyrène, les PJ finissent par s'aventurer vers l'intérieur des terres libyennes. Selon la route qu'ils ont empruntée, ils rencontrent peut-être des membres des tribus libyennes du nord-est, ou bien ils arrivent directement dans le pays où vivent les Nasamons.

L'arrivée chez les Nasamons. Les PJ arrivent sur le territoire des Nasamons à la belle saison : ils aperçoivent bientôt leurs maisons tressées dispersées sur la prairie, parmi les arbres. Les Nasamons ne se sont pas enfoncés très loin vers le sud cette année-là. Non loin des maisons, de grands troupeaux de bœufs, de vaches et de chèvres paissent ici et là. Quelques bergers sont postés pour les surveiller, mais c'est auprès de palmiers de belle taille que les hommes et les femmes nasamons sont les plus nombreux, occupés à la cueillette des dattes, tandis que des femmes, plus loin, lavent le linge à l'eau d'une petite rivière.

Les Nasamons accueillent les PJ sans difficulté, tant que ceux-ci restent pacifiques. Si vous prenez en compte la barrière des langues, considérez que tout Nasamon parle au moins quelques mots de grec, mais que seuls les dirigeants et les érudits sont capables de mener une conversation approfondie. Mettez en scène quelques moments d'hospitalité chez les Nasamons, en insistant sur l'étrangeté de leur mode de vie pour les PJ. Cela peut occasionner des moments de diplomatie délicats, voire des tensions ou des conflits.

PNJ principaux chez les Nasamons. Voici les PNJ importants que les PJ rencontreront chez les Nasamons et qui sont susceptibles de les aider.

Bouagos, roi des Nasamons, lointain descendant de Nasamon lui-même. Comme ses prédécesseurs, il mène un train de vie relativement sobre pour un souverain. C'est à lui que les PJ seront conduits tôt ou tard et c'est lui qui sera leur hôte s'ils sont de famille royale ou ont l'air de haut rang. Il se montre bienveillant, en partie par curiosité et envie de nouer des liens avec des Grecs, en partie par calcul politique parce qu'il pense que cela peut améliorer ses relations avec les peuples situés plus à l'est (à commencer par les Égyptiens). Bouagos peut donner plus de renseignements sur Télébatès aux PJ : le héros est bel et bien passé par là et a séjourné quelque temps chez les Nasamons, mais il est resté à peine un mois. Il s'est fait remarquer par son âge et par sa vigueur encore bien conservée, mais aussi par son caractère bienveillant : il a prêté main-forte aux bergers nasamons contre les fauves qui menacent souvent les troupeaux. Il a ensuite poursuivi son chemin vers le sud, mais Bouagos n'en sait pas plus.

Phoinissa, épouse favorite de Bouagos. C'est la première Nasamone que les PJ rencontrent, car elle se promène accompagnée de ses servantes pour surveiller la cueillette des dattes et le lavage du linge. Elle fait bon accueil aux PJ, sauf s'il y a des femmes trop séduisantes parmi eux, auquel cas elle les calomnierait auprès de son mari, par jalousie et peur de se faire supplanter par une étrangère (il est cependant possible de l'amadouer en comprenant et en apaisant ses inquiétudes, par exemple si toutes les femmes montrent ostensiblement qu'elles sont mariées et heureuses en mariage).

Pétrás, un homme entre deux âges qui a une frêle maison en bordure du village. Il est connu parmi les Nasamons pour sa sagesse ; le roi et ses épouses prennent quelquefois conseil auprès de lui pour régler les litiges. Il a fréquemment discuté avec Télébatès. C'est lui qui est le mieux au courant des intentions du héros au moment de son départ. Sage et calme, il s'anime dès qu'il est question de savoir et d'apprendre. Il est prêt à renseigner les PJ si son souverain le lui demande, mais il tentera d'abord d'échanger ses informations contre un beau chant d'aède ou un beau morceau de musique ou un bel objet, ou tout autre savoir ou réalisation artistique venu de Grèce et susceptible de nourrir sa curiosité envers le vaste monde. Il est trop âgé pour suivre les PJ, hélas.

Iokréné est la fille de Bouagos et d'une de ses servantes, **Makaré**, morte de maladie depuis deux ans. Phoinissa, sans la persécuter, se montre froide avec elle, mais son père l'adore. Elle apprécie beaucoup Pétras chez qui elle vient au moindre prétexte pour s'instruire auprès du vieux sage. En cas de besoin d'un PNJ pour accompagner les PJ ou remplacer un PJ défunt, elle peut

accompagner les héros, mais cela demandera de donner des gages de confiance à Bouagos (ce qui peut déboucher sur un mariage diplomatique).

Ce que les PJ peuvent apprendre. Chez les Nasamons, les PJ finissent par apprendre les informations suivantes :

- Télébatès a été vu pour la dernière fois séjournant parmi le peuple des Psylles, chez qui il semblait s'être installé.

- Problème : les Psylles ont disparu depuis plus d'une dizaine d'années lorsqu'ils ont marché contre le vent du Sud et se sont enfoncés dans le grand désert, dont aucun n'est revenu.

L'histoire des Psylles est bien connue chez les Nasamons et beaucoup de gens pourront la raconter aux PJ, avec plus de détails que ce qu'ils ont entendu en Grèce. Le problème, c'est qu'il existe plusieurs versions contradictoires sur ce qui leur est arrivé. Selon certains, ils ont été enterrés vivants dans le sable par le vent furieux. D'autres supposent qu'ils sont tout simplement morts de soif, de faim et de fatigue dans ce désert interminable. Mais d'autres encore doutent de tout cela, car les Psylles étaient habitués à vivre aux limites du désert et ne s'y seraient pas aventurés sans précautions. Est-il possible que certains aient survécu ? Peut-être, mais aucun n'est revenu par ici.

Pour savoir ce qu'il est advenu d'eux, il n'y a qu'une solution possible : poursuivre encore vers le Sud, si ténus que soient les indices.

Les Nasamons pourront renseigner les PJ sur les peuples qu'ils sont susceptibles de croiser le long de leur route à la recherche des Psylles. Si les PJ pensent à interroger Pétras à ce sujet, il pourra leur donner quelques conseils. Il les avertira à propos des Gamphasantes, qui fuient toute autre peuplade humaine, et leur dira qu'ils pourront éventuellement les amadouer de deux manières : « en les nourrissant et en faisant mine de les fuir ». À propos des Troglodytes, il les préviendra que ce peuple est civilisé en dépit de sa langue incompréhensible. Et il pourra aussi les avertir que les Garamantes sont les ennemis farouches des Troglodytes, et qu'il faudra veiller à ne pas avoir l'air d'être alliés à ces derniers pour ne pas susciter l'hostilité dans le nouveau territoire où ils parviendront. Si les PJ ne recueillent pas ces informations à l'avance, et qu'ils ne s'en sortent pas avec ces deux peuples, ils peuvent les obtenir en retournant chez les Nasamons provisoirement, ou en s'adressant aux dieux (auquel cas un voyageur passe peu après par là grâce à une coïncidence commode, voyageur qui n'est autre qu'Hermès déguisé).

Péripétie optionnelle : la morsure du serpent

Si vous voulez corser la difficulté du scénario ou relancer la tension un peu avant que les PJ ne découvrent les derniers Psylles, voici une péripétie supplémentaire. Au cours du séjour des PJ dans le pays des Nasamons, l'un des PJ est mordu par un serpent. La morsure ne semble pas grave et n'est pas très douloureuse, mais rien n'arrive à la soigner, et, peu à peu, le mal ronge les forces du personnage. Aucun PJ ne connaît l'espèce exacte de serpent dont il s'agit.

Consulter un guérisseur permet d'apprendre qu'il s'agit d'une espèce de serpent très locale qu'on ne trouve qu'à proximité du désert de Libye (c'est normal : il y grouille des centaines d'espèces de serpents, dont beaucoup encore inconnues des hommes) et que son venin est incurable quoique progressif. Le personnage va s'affaiblir peu à peu et mourir dans une vingtaine de jours. Les PJ peuvent se renseigner ailleurs ou chercher un remède, mais aucun remède connu ne peut soigner les morsures de cette espèce de serpent. Rentrer en Grèce pour trouver une solution est impossible : le blessé serait mort bien avant d'arriver. La seule solution serait... un guérisseur psylle, car ce peuple passe pour avoir été expert en matière de serpents et aurait même été immunisé contre leurs morsures. Les PJ vont alors devoir redoubler de vitesse pour découvrir les Psylles, faute de voir mourir l'un des leurs.

Voici une **chronologie des effets du venin** :

Jours 1 à 5 : le PJ perd un quart de sa *vitalité* (arrondie à l'inférieur) et subit un malus de -1 à toutes ses actions.

Jours 5 à 10 : le personnage est réduit à la moitié de sa *vitalité*. Malus de -2 à toutes les actions.
Jours 11 à 15 : le personnage est réduit à un tiers de sa *vitalité*. Malus de -4 à toutes les actions.
Jours 16 à 20 : le personnage est réduit à un quart de sa *vitalité*. Malus de -6 à toutes les actions.
Il peut à peine bouger et est incapable de se déplacer ou de s'alimenter seul.
Au-delà du 20^e jour : test de *vigueur* Impossible (-6) à réussir chaque nuit. Si échec, perte d'1d6 points de *vitalité*.

Le pays des bêtes et les Gamphasantes

Confrontés aux peuplades pas nécessairement amicales qui vivent en bordure du désert, les PJ trouvent des indices successifs sur le passage des Psylles, toujours plus au sud. Les trois peuples qu'ils vont croiser au pays des bêtes puis dans le pays des dunes ne parlent pas ou pratiquement plus leur langue. Ils ne connaîtront pas les noms des PNJ qu'ils croiseront pendant cette partie de l'aventure.

En s'aventurant vers le Sud, les PJ parviennent dans la région des bêtes sauvages. Les bosquets de palmiers se densifient et une faune étonnante peuple la prairie aux herbes hautes : gazelles, oryx, éléphants, et les surprenants moineaux-dromadaires. Mettez en scène une ou deux rencontres avec ces animaux en insistant sur leur étrangeté et leurs réactions imprévisibles.

Moyennant quelques jets de vigilance, les PJ peuvent aussi repérer des traces d'occupation humaine dans la région. Ce sont les Gamphasantes, mais ces derniers restent invisibles : ils évitent les autres humains. Pour autant, les PJ se sentent surveillés de près, pour ne pas dire « accompagnés ». À plusieurs reprises, les PJ peuvent manquer de peu de rattraper des éclaireurs, entrevoir une silhouette aussitôt disparue entre deux troncs de palmiers ou postée aux aguets au beau milieu d'une harde de gazelles. Si les PJ tentent simplement de prendre en chasse les Gamphasantes qu'ils aperçoivent, ces derniers prennent peur et s'enfuient : cela peut faire perdre aux PJ un temps précieux et les conduire nettement plus à l'ouest.

S'ils ont recueilli des conseils sur la manière d'amadouer les Gamphasantes, les PJ peuvent déposer de la nourriture ou même de beaux objets bien en vue avant de se retirer à bonne distance en se cachant (sans quoi les Gamphasantes ne se montrent pas). Comme les Gamphasantes n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent d'ordinaire, ils ne résisteront pas à cette offre et, à partir de là, se sentiront les obligés des PJ. Un émissaire se montre et s'empare de la nourriture avant de se replier du même saut vers le couvert des arbres ou d'une masse touffue de hautes herbes. À partir de là le comportement des Gamphasantes change : ils suivent les PJ discrètement mais sans se laisser voir encore. Si les PJ persévèrent et font d'autres échanges de ce genre, ils peuvent établir une communication. L'unique Gamphasante qui se montre n'adressera jamais la parole aux PJ mais se contentera d'écouter en paraissant avoir quelque peine à comprendre leur langue, puis il réagira par gestes. Si les PJ expliquent qu'ils cherchent le territoire des Psylles, le Gamphasante leur fait signe de le suivre puis s'élançait à foulées sûres vers le sud-est.

Le pays des dunes : Troglodytes et Garamantes

Après deux ou trois jours de progression dans cette direction, la végétation devient plus éparse, laissant place à de larges bandes de terre sablonneuse agrémentée de plantes sèches aux teintes ternes. L'émissaire s'arrête et leur indique du doigt le sud, puis explique par signes qu'il n'ira pas plus loin. Les PJ se trouvent à la limite entre le territoire des Gamphasantes et celui des Troglodytes.

Les Troglodytes : les gens d'autre langage. S'ils poursuivent encore vers le Sud, les PJ progressent à présent dans le pays des dunes. Le soleil commence à peser sur les crânes. Des crêtes rocheuses dentelées percées de bouches d'ombres parsèment les étendues des dunes. Dans les grottes qui s'ouvrent là, les PJ pourront chercher refuge à l'heure de midi, quand le soleil devient pénible. C'est une façon possible de rencontrer les Troglodytes, l'autre étant qu'une fois

que les PJ pénétreront plus avant sur leur territoire, ils se verront confrontés soudain à une petite troupe d'hommes à demi nus à la peau sombre brandissant des javelots et des frondes.

Les Troglodytes sont un tout petit peu plus hospitaliers que les Gamphasantes mais leur langage est incompréhensible. Les PJ vont devoir trouver un moyen de se faire comprendre des Troglodytes sans passer par la parole. Quel moyen fonctionnera le mieux ? L'important est de récompenser les efforts d'imagination du groupe de jeu : mimes, dessins tracés par terre...

PNJ troglodytes. Voici deux PNJ troglodytes pour animer la scène :

- Le Troglodyte au long visage : un jeune homme grand, dégingandé, tout juste entré dans l'âge adulte, avec un visage allongé et émacié et des cheveux filasses d'un châtain sombre. Son comportement est méfiant mais pas hostile. Il garde toujours son javelot à la main. Assez désespéré en voyant que les PJ ne comprennent pas sa langue, il ira chercher sa compagne.

- La Troglodyte frondeuse : une femme d'âge mûr (nettement plus âgée que son compagnon, le Troglodyte au long visage, qui pourrait presque être son fils), petite et en apparence potelée mais musclée et énergique. Yeux verts, cheveux ondulés très noirs. Elle a toujours sur elle sa fronde et des pierres qu'elle porte dans une besace à son épaule. Elle semble disposer d'une autorité bien affirmée parmi les siens. Curieuse plus qu'hostile, elle comprendra très vite les expédients des PJ pour communiquer (voire en aura l'idée à leur place s'ils sèchent).

Les Garamantes : le combat singulier. Si les PJ se découragent, ils peuvent tenter leur chance auprès des Garamantes, le peuple voisin des Troglodytes. Mais les Garamantes ne comprennent pratiquement pas le grec (la seule différence avec les Troglodytes étant que la langue des Garamantes se compose de mots articulés où l'on peut vaguement deviner l'existence de phrases, plutôt que de cris absolument incompréhensibles). Les PJ peuvent espérer échanger des informations avec eux en grec, mais ils devront se limiter à des échanges très simples.

Les Garamantes n'accorderont rien à un étranger avant d'avoir d'abord éprouvé son courage, car ils ne fréquentent pas les lâches. Dès que les PJ arrivent près d'un groupe de Garamantes, ces derniers font cercle autour d'eux puis un guerrier en armes s'avance seul en leur disant ce qui est manifestement un défi. L'un des PJ devra le combattre en combat singulier. Le combat n'est pas à mort mais s'arrêtera à la première blessure un peu sérieuse. Si le PJ se fait battre, ce groupe n'accordera aucune aide aux PJ, qui devront se débrouiller seuls ; s'ils sont trop perdus, vous pouvez les faire tomber sur un autre groupe de Garamantes un peu plus loin et répéter la scène. Si le PJ arrive à vaincre le Garamante, les autres poussent des exclamations approbatrices et lui prêteront leur attention.

PNJ garamante : le guerrier barbu. Le guerrier garamante qui défie les PJ est un homme de taille moyenne, au visage ovale, aux traits délicats, aux cheveux noirs descendant jusqu'aux épaules, à la barbe courte mais très dense et frisée, aux sourcils épais. L'air moqueur en défiant les PJ, mais il combat avec courage et honneur. Il est armé d'une longue lance, d'un large bouclier rectangulaire et d'un casque, mais n'a pas de cuirasse. S'il est mis en difficulté au corps à corps armé, il tentera de désarmer le PJ pour le forcer à combattre ensuite à mains nues.

Ce que les PJ peuvent apprendre. S'ils se débrouillent bien, les PJ peuvent obtenir des informations de l'un ou l'autre peuple (par signes ou par quelques mots simples) : les Psylles ont bien traversé leur territoire et progressaient toujours en direction du Sud, jusqu'au désert où ils ont pénétré. Les autochtones ne proposeront pas de guide aux PJ, mais ils les laisseront passer sans les attaquer et la direction n'est pas difficile à suivre : toujours vers le sud.

Rivalité entre Troglodytes et Garamantes. En revanche, les PJ risquent fort d'être confrontés au problème de l'hostilité féroce qui oppose Garamantes et Troglodytes. Dès lors que les PJ se trouvent en compagnie (ou même à proximité) des uns, même par le plus pur des hasards, ils courent le danger d'être attaqués par les autres. Dosez le nombre d'assaillants en fonction de ce que les PJ peuvent supporter. Les attaquants ne tentent pas de tuer mais de capturer un ou deux de ces voyageurs à l'aspect étrange afin de les étudier plus à l'aise sur leur propre territoire, ce qui peut obliger les PJ restants à se lancer à la poursuite des kidnappeurs, perdant ainsi un temps précieux et épuisant un peu plus leurs ressources.

Si jamais les PJ ont été entraînés vers l'ouest (par exemple en poursuivant des Gamphasantes), ils se retrouvent dans une région limitrophe entre le territoire des Troglodytes et celui des Garamantes : à vous de déterminer, au hasard ou en fonction des besoins de l'histoire, lequel des deux peuples ils rencontrent en premier.

À la lisière du désert

Les PJ parviennent à la lisière du désert de Libye. Mais comment y retrouver les Psylles ? Deux solutions se présentent à eux : soit tenter une ultime fois de recueillir des informations auprès des derniers peuples qu'ils ont rencontrés ; soit s'avancer un peu dans le désert en guettant un indice quelconque de présence humaine ou au moins du passage d'une large expédition.

Si les PJ persistent à chercher des informations auprès des Troglodytes ou des Garamantes en demandant un endroit précis du désert où les Psylles pourraient se trouver, ils finissent par attirer l'attention d'un nommé **Dipsos** qui entreprend alors de profiter d'eux. Selon vos besoins, Dipsos peut être un Troglodyte ou un Garamante, cela ne change pas grand-chose à l'histoire. Dipsos affirme aux PJ qu'il est le seul homme à faire régulièrement des trajets entre le pays des Garamantes et le campement psyllé dans le désert : il fait passer des nouvelles, des provisions complémentaires, de menus objets répondant aux besoins de la vie de tous les jours, et il est aussi guérisseur (c'est le seul point sur lequel il ne ment pas, même si ses compétences ne sont pas mirobolantes).

Le projet de Dipsos est simple : soutirer aux PJ un paiement conséquent (sous la forme d'objets de valeur qu'ils troqueront contre ses services), puis les mener juste assez loin dans le désert pour qu'ils ne sachent plus retrouver leur chemin ensuite, et les abandonner là à la première occasion. Selon lui, il y en a pour deux jours de marche environ, peut-être trois si la route est lente à cause des bourrasques de sable ou des serpents. Les PJ n'ont aucun moyen d'obtenir des preuves indubitables de sa sincérité (au besoin, il peut en inventer une fausse en leur montrant une vieille flasque à eau de confection psyllé, faite en peau de serpent, et en prétendant qu'il l'a troquée au campement psyllé dans le désert).

Dipsos les conduit dans le désert pendant deux journées complètes, puis il s'éclipse discrètement à la fin du deuxième jour, une fois la nuit venue et la plupart des PJ endormis. Si la vigilance des héros leur permet de le surprendre, il invente un prétexte fallacieux. Soumis à un interrogatoire intimidant ou à la violence, il finit par avouer qu'il ne sait rien des Psylles. Aux PJ de voir le sort qu'ils réservent à ce compagnon traître, qui peut vite s'avérer une bouche supplémentaire à faire manger et surtout à faire boire dans un voyage où ils risquent de manquer cruellement d'eau. Si les PJ trouvent moyen de faire pression sur Dipsos, il peut les ramener là d'où ils viennent, mais saisira le premier prétexte venu pour monter son peuple contre eux, ce qui peut les contraindre à s'aventurer dans le désert pour fuir, dans de moins bonnes conditions que la fois précédente.

L'autre option qui s'offre aux PJ est de s'aventurer dans le désert en quête de traces de présence humaine. La tâche est chimérique, car, même si tout un peuple a emprunté une même route, les tempêtes de sable ont eu tout le temps de recouvrir les traces depuis plusieurs années... et les PJ, ne sachant rien de la direction à prendre, risquent fort de passer à côté des indices en question.

Un bon moyen de s'en sortir sans trop de dommage si les PJ optent pour cette solution est tout simplement de prier une ou plusieurs divinités de les mettre sur la bonne route : elles y consentiront. En revanche, hors de question de faire intervenir un expédient trop « *deus ex machina* » du type char volant ou équivalent : les dieux estiment que les PJ peuvent s'en sortir sans cela. Si les PJ ont donc prié une divinité, ils cheminent environ deux jours. Alors qu'ils sont sur le point de se faire frapper de plein fouet par une tempête de sable, ils aperçoivent des rochers dépassant d'une série d'échancrures dans la masse sableuse du sol. En s'y abritant, ils tombent sur l'une des entrées des cavernes et y descendent sans trop de difficultés par une série

de salles, de pentes et de goulets qui les conduisent jusqu'à l'entrée du village des derniers Psylles.

Si les PJ n'ont pris aucune de ces précautions, faites durer le voyage plus longtemps en insistant sur la chaleur intolérable, sur le sol mouvant et l'horizon changeant, sur les bourrasques de sable qui brûlent les yeux. Vous pouvez mettre en scène une ou deux rencontres avec des masses grouillantes de serpents à demi dissimulées dans le sable, voire faire mordre un ou deux PJ. Terminez par une tempête de sable particulièrement pénible qui ôte toute visibilité aux PJ. Au moment où ils en sont réduits à prier les dieux et peuvent se croire perdus, une silhouette assombrit les tourbillons de sable autour d'eux. Un dieu incarné pour les guider ? Un Psylle ? Télébatès ? Vous pouvez faire durer le suspense. Il peut s'agir d'Hermès ou d'Iris, envoyée par une divinité bienveillante pour guider les PJ, ou bien tout simplement d'un Psylle que le destin fait passer par là au bon moment. Quoi qu'il en soit, le mystérieux individu les guide jusqu'à un amoncellement de rochers dont les masses sombres étaient rendus indevinables par le sable et les vents. Les PJ se retrouvent à l'abri dans une grotte souterraine, puis sont conduits le long de couloirs de pierre jusqu'à la plus grande des cavités, une immense salle souterraine qui abrite la plus grande partie du village.

Chez les derniers Psylles

Les PJ découvrent qu'une poignée de Psylles a survécu au désert en se réfugiant dans un réseau de cavernes souterraines. C'est tout un village, petit mais florissant, qui perdure là, coupé de tout contact avec le reste du monde. Les cavernes sont bien assez vastes pour la centaine d'hommes et de femmes qui vivent là⁸⁴. On y trouve une source et la faune et la flore locales fournissent une nourriture correcte, quoique frugale.

Nombre. Les Psylles réfugiés dans les cavernes souterraines sont un peu moins d'une centaine. Cela représente à peine un cinquième du nombre total de leur population avant leur folle expédition contre le vent du Sud. Pour autant, ils gardent espoir, car, depuis qu'ils se sont installés là, leur nombre augmente à nouveau peu à peu. Mais ils devront probablement se restreindre sous peu, car les ressources offertes par leurs nouvelles conditions de vie sont très limitées.

Capacité spéciale. Les Psylles sont bel et bien immunisés contre le venin de pratiquement toutes les espèces de serpents, mais aussi de scorpions et d'araignées. Aucun de ces poisons n'a le moindre effet sur eux (inutile même de tenter un jet de dés). Cette capacité se transmet héréditairement par les deux parents (voyez plus loin « Coutume de l'épreuve du venin »).

Les Psylles émettent même une odeur naturelle qui peut faire fuir les serpents ou au contraire les attirer et les charmer, selon les personnes⁸⁵. Si le Psylle a 3 ou plus en esprit, il peut contrôler cette capacité : le personnage peut faire fuir ou au contraire attirer vers lui des serpents par sa seule présence.

Les textes antiques ne disent rien de précis sur l'origine de ces capacités, hormis l'idée que certains peuples s'adaptent parfaitement à leur milieu naturel (mais c'est loin de tout expliquer). Vous pouvez choisir d'en faire un don divin ou le résultat d'une longue pratique de mithridatisation.

Langue. Les Psylles ne parlent qu'un grec rudimentaire, mais suffisant pour se faire comprendre en termes simples.

⁸⁴ La description des Psylles survivants est une en partie une invention de ma part où j'ai extrapolé à partir du seul auteur que j'avais lu à ce sujet, à savoir Hérodote. Par la suite, je suis tombé sur d'autres textes antiques parlant des Psylles, et ils n'étaient pas moins pittoresques que ce que j'avais imaginé ! J'ai donc ajouté quelques informations en précisant leur source. Pour le principe du peuple caché dont la vie tourne autour d'un animal unique, voyez aussi les Youkols du jeu vidéo d'aventure *Syberia II* de Benoît Sokal.

⁸⁵ Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, VII, 2, 13-15 ; VIII, 38, 93 ; XXI, 45, 78.

Mode de vie. Le mode de vie des Psylles est largement fondé sur le dressage et l'utilisation de nombreuses espèces de serpents parmi les centaines qui prolifèrent à la surface : ils s'en nourrissent, s'en vêtent, fabriquent des objets avec leur cuir, leurs os, leurs crochets à venin, ils savent même en dresser pour chasser les rongeurs des cavernes et les fennecs, etc. La cohabitation entre humains et serpents est permanente et naturelle. Les Psylles ne craignent pas de se faire mordre puisqu'ils sont immunisés contre le poison (voyez ci-dessous). Pour leurs hôtes, en revanche, cela risque de poser quelques problèmes ! Les Psylles utilisent également le sable du désert et la pierre des cavités souterraines comme matériaux de construction. Le sable, mélangé entre autres à des excréments humains et animaux et à de l'urine, leur sert à confectionner une sorte de ciment qui durcit et forme des murs raisonnablement solides.

Coutume de l'épreuve du venin. Les Psylles ont une coutume eugéniste. Peu après la naissance de chaque enfant, son entourage se rassemble et place le nouveau-né sur une place publique, par terre, parmi de nombreux serpents. Si l'enfant n'a pas peur de toucher les serpents ou de jouer avec eux, tout va bien : c'est un Psylle normalement constitué. S'il a peur des serpents, ce qui arrive rarement mais peut arriver, l'enfant est rejeté par la communauté et exposé à l'extérieur du village, où il meurt sous l'effet de la chaleur et du manque d'eau.

Cette épreuve sert aussi à déceler et à condamner à mort les enfants issus d'unions adultérines entre un ou une Psylle et quelqu'un d'un autre peuple. En effet, si les deux parents ne sont pas des Psylles, l'enfant n'est pas immunisé au venin et a peur des serpents, qui le tuent aussitôt⁸⁶.

Régime politique. Les Psylles prennent les décisions collectivement. C'était déjà le cas avant leur expédition contre le vent du Sud et c'est encore plus le cas maintenant qu'ils ne sont plus qu'une poignée par rapport à leur ancien nombre. Les sujets importants sont discutés par une assemblée du peuple qui réunit tous les adultes, hommes et femmes sur un espace rocheux dégagé faisant office de place du village. Chacun parle à son tour et propose des idées, puis la discussion se poursuit jusqu'à ce que l'on parvienne à un consensus (au pire, certaines approbations individuelles sont obtenues bon gré mal gré, mais comme c'est une tradition bien ancrée au sein de ce peuple, chacun y met du sien). Cependant, l'avis des anciens est particulièrement écouté. En cas de désaccord exceptionnel, ce sont les anciens qui décident. En cas de désaccord exceptionnel entre les anciens, c'est le doyen qui a le dernier mot.

Architecture. Dans les grottes souterraines, de nombreuses petites cavités servent de maisons ou d'ateliers avec peu ou pas d'aménagements. Cependant, sans doute par nostalgie de leur ancien mode de vie, les Psylles ont réussi à ériger une poignée de bâtiments qui conservent leur ancienne architecture, c'est-à-dire des maisons à un étage, à toit-terrasse plat et dotées de petites citernes qui sont en réalité vides pour la plupart puisque tout le monde puise l'eau du village directement à la source. Ces bâtiments sont construits à l'aide d'un mélange de sable et d'excréments séchés (l'urine remplaçant l'eau, trop précieuse pour servir à un tel usage).

À l'intérieur, le mobilier est réduit au strict minimum. Les matériaux utilisés sont issus des serpents, insectes et arachnides qui pullulent dans le désert : peaux de serpent tannées, découpées et cousues, os et crânes de serpents et de rongeurs, carapaces d'insectes broyées en poudre ou percées et enfilées sur des fils, etc.

Ce qu'est devenu Télébatès

Les PJ parviennent à ce qu'ils peuvent croire le bout de leur voyage. En interrogeant les Psylles, ils apprennent sans difficulté que Télébatès est mort chez eux après les avoir accompagnés dans leur téméraire expédition et s'être établi dans ces grottes avec eux. Il est mort rattrapé par son grand âge, retranché hors du monde comme il le souhaitait. Mais il y a mieux : selon les Psylles, Télébatès, à sa mort, s'est métamorphosé en serpent. Sous cette nouvelle forme, il réside dans une toute petite grotte, un simple repli de la roche dans le même réseau de grottes qui s'étend sous cette partie du désert de Libye, mais à quelque distance du village souterrain des Psylles. Les

⁸⁶ Lucain, *Guerre civile*, IX, 890-937.

Psylles le considèrent désormais comme une sorte de divinité mineure capable de rendre des oracles⁸⁷. En contemplant le lieu de réclusion rocheuse du héros devenu serpent, les PJ se rappelleront peut-être les détails de l'oracle : Télébatès, désormais, rampe parmi des pierres étroites.

Toute tentative pour redonner à Télébatès une forme humaine est vouée à l'échec. S'ils se tournent vers les dieux, les PJ n'auront pas de mal à obtenir un signe ou une parole divine confirmant que Télébatès n'est plus ni humain ni voué à l'être par le destin, mais bel et bien un oracle serpent.

Pour ramener Télébatès le Serpent jusqu'en Grèce, les PJ vont devoir négocier avec les Psylles. En parlementant avec eux, des PJ persuasifs pourront les convaincre que leurs dieux réclament bel et bien le retour du héros dans sa patrie. Mais les Psylles demandent aux PJ de leur accorder quelque chose en échange. Pas un bien matériel, qui ne les intéresse pas, mais un service. Les PJ vont devoir appuyer les Psylles dans une expédition importante. Les Psylles en font une condition *sine qua non* à leur consentement au départ de leur dieu-serpent.

De quelle expédition s'agit-il ? Rien de moins qu'un groupe de jeunes gens qui, chaque année, quitte l'abri des cavernes pour aller affronter le vent du sud, tenter de découvrir son repaire et tuer le dieu. Aucune de ces expéditions n'est jamais revenue⁸⁸. Si les PJ interrogent une divinité, les signes restent ambigus (ou, au mieux, leur recommandent « la piété », ce qui ne les aidera pas beaucoup). Mais à vrai dire, les PJ n'ont pas vraiment le choix : s'ils refusent, ils se feront assommer ou endormir par somnifère interposé à la première occasion et se réveilleront parmi les membres de l'expédition déjà en route.

Si vous avez joué la péripétie optionnelle de la morsure du serpent : vous disposerez d'une cause supplémentaire menant au même marchandage de la part des Psylles. En effet, à leur arrivée, les PJ peuvent demander aux Psylles s'ils connaissent un remède contre le poison du serpent. Les Psylles acceptent de soigner le personnage mordu et le sauvent aussitôt. Pendant la convalescence du personnage, qui doit durer une dizaine de jours, les PJ peuvent prendre le temps de se reposer et d'en apprendre plus sur ce peuple étrange. S'ils se disent que les guérisseurs psylles ont tout de même été étonnamment prompts à accepter de les accueillir et même de les aider, les PJ pourront se rendre compte au détour d'une conversation que les Psylles les considèrent maintenant comme leurs obligés et qu'ils attendent d'eux un service, tout naturellement, en retour de leur aide. Quel service ? Prendre la tête de la prochaine expédition contre le vent du Sud, bien sûr !

Personnalités notables parmi les Psylles

Voici plusieurs PNJ avec lesquels les PJ pourront interagir chez les Psylles survivants.

Tamaris l'ancienne, charmeuse de serpents. Cette vieille Psylle de taille moyenne, potelée mais partout couverte de rides profondes, porte des cheveux gris blanchissants qui lui descendent jusqu'à la taille. Elle a atteint un âge déjà très vénérable et elle est toujours d'une grande vivacité de corps et d'esprit pour son âge. Son occupation principale consiste à charmer et dresser les serpents pour la chasse. Elle a aussi des dons de guérisseuse et pourra s'occuper d'un éventuel PJ empoisonné. Son éloquence et son énergie lui valent d'exercer une influence visible dans les assemblées. Pleine de conviction, intimidante, parfois un peu autoritaire, elle a cependant assez d'intelligence pour ne pas donner dans la vanité : elle défendra ses idées à fond mais saura se laisser convaincre si les PJ argumentent.

Tamaris est persuadée que la venue des PJ est un signe des dieux qui annonce la réussite de l'expédition des Psylles contre le vent du Sud (voyez plus loin). Elle fera tout pour les faire prendre part à l'expédition, quitte à marchander et à recourir à la ruse. Poussée dans ses retranchements, elle argumentera auprès des PJ en avouant redouter le sort funeste qui attend

⁸⁷ Cette idée s'inspire en partie de l'oracle de Trophonios en Grèce.

⁸⁸ Toute similitude avec le roman *La Horde du contrevent* d'Alain Damasio ne serait peut-être pas fortuite.

certainement les jeunes Psylles enrôlés dans l'expédition. Seul point sur lequel elle reste inflexible : hors de question de renoncer à ces expéditions. C'est le destin que les Psylles se sont tous choisis, et ce ne sont pas quelques étrangers de passage qui pourront influencer là-dessus... Or les autres Psylles partagent largement cette opinion.

Pandias, jeune coureur du désert. Pandias est un jeune homme parvenu depuis peu à l'âge adulte. Sa personnalité mêle des envies de plaisanterie et d'amour marquées par son jeune âge et une conscience aiguë (et même douloureuse) de ses responsabilités en tant qu'adulte parmi les Psylles. Au quotidien, il a des compétences de tanneur, de couturier (il coud des peaux d'animaux, principalement de serpents, pour fabriquer chaussures, fourreaux et accessoires divers), mais aussi de chasseur et d'éclaireur. Il fait partie des jeunes gens que les Psylles entraînent à survivre dans le désert en vue de les faire partir pour la prochaine expédition contre le vent du Sud. Pandias sait qu'il ne reverra sans doute jamais sa famille et son épouse, mais il refuse de renoncer à l'expédition : à ses yeux, ce serait trahir ses ancêtres et son peuple.

Vers le vent du Sud

Ce n'est qu'une fois l'expédition en route que les PJ retrouvent plus de liberté. À partir de là, le sort des derniers Psylles dépendra d'eux. Que vont-ils faire ? Tenter de fausser compagnie à une expédition composée en bonne partie d'éphèbes et de jeunes filles à peine nubiles qui, soit sont encore très naïfs, soit n'ont pas vraiment eu le choix eux-mêmes ? Accompagner l'expédition jusqu'au bout dans une tâche impossible qui se terminera par la mort de tout le monde ? Tenter d'organiser des négociations entre les Psylles et le Vent du Sud ?

Notos, le Vent du Sud. Le Notos est d'humeur aisément changeante : lorsque ces mortels insolents s'avancent contre lui, il se déchaîne contre eux en tempête, mais, une fois que l'expédition est ensevelie, il oublie tout simplement les Psylles pour vaquer à d'autres occupations. Mais il reste irrité de très longue date contre les Psylles, qu'il considère comme des impies de la pire espèce. Il a d'ailleurs raison puisque ce peuple est parti en guerre contre lui il y a des années. Ni les Psylles ni le Vent du Sud ne font rien pour chercher l'apaisement : l'issue ne peut venir que d'une aide extérieure. Si quelqu'un, dieu ou mortel, le convainc de discuter, le vent s'apaise et Notos finit par se rendre visible sous la forme d'un jeune homme à la peau de sable et de brume, à la beauté confondante et aux traits allongés. Sa voix, déconcertante, semble un murmure mais se comprend sans difficulté et produit une impression de puissance contenue et d'omniprésence intimidante. Le dieu aura du mal à prolonger longtemps un entretien sans se déplacer dans les airs, tournant autour de ses interlocuteurs, disparaissant pour se rematérialiser derrière eux, etc.

Si les PJ ne font rien. Les Psylles poursuivent leur avance interminable pendant des jours. La chaleur augmente à chaque heure et retombe brutalement la nuit pour laisser la place à un froid glacial. Un jour, en fin d'après-midi, au moment où l'expédition est accablée de chaleur, un puissant vent sec se lève. C'est le Notos, le vent du Sud, qui soulève une tempête de sable terrifiante. Il y a tant de sable dans l'air que la nuit se fait en plein jour et que respirer devient difficile (il faut se masquer le nez et la bouche avec une pièce de tissu).

Si les PJ ne font toujours rien, le vent soulève des dunes entières qui retombent sur les Psylles et les PJ et finissent par les enterrer. Soit les PJ meurent, soit ils sont secourus par une ou plusieurs divinités bienveillantes, variables selon leur histoire personnelle, leurs précédentes aventures et leurs éléments de destin à réaliser. Pour les Psylles, en revanche, l'expédition se termine comme les précédentes : personne ne rentrera aux grottes. Les PJ survivants sont déposés par la divinité à la lisière du désert, épuisés, assoiffés, probablement affamés. Ils n'ont plus qu'à marcher quelques heures vers le nord pour retomber sur les Garamantes ou les Troglodytes, à moins qu'ils ne tentent de retourner chez les Psylles pour annoncer la mauvaise nouvelle, auquel cas ils risquent d'être accueillis froidement et de passer pour des lâches, voire des traîtres. On leur refusera naturellement d'emmener Télébatès le Serpent : ils devront accompagner l'expédition suivante ou recourir à la ruse pour s'éclipser avec le héros devenu reptile.

Mais naturellement, les PJ peuvent agir pendant la tempête.

La violence. Toute tentative pour attaquer le Vent du Sud est vouée à l'échec (l'air ne craint aucune arme ni aucun sortilège) mais vaut tout de même au PJ téméraire de devoir faire un jet de Mesure avec un malus de +5 ajouté à son total habituel de points de démesure (vouloir s'attaquer physiquement à un dieu, ce n'est pas rien !).

La diplomatie. En revanche, prier le vent du Sud pour le supplier de prendre pitié des Psylles ou au moins lui parler pour entamer des négociations est une option tout à fait raisonnable. Le Vent du Sud commence par réagir avec contrariété : il est aussi courroucé contre les Psylles que les Psylles contre lui. L'important à partir de là sera de récompenser les efforts des PJ pour se montrer diplomates, en jouant la scène plutôt qu'en recourant à de simples jets de dés.

Possibles intercesseurs divins. Il est aussi possible aux PJ de prier une autre divinité en lui demandant de venir servir d'intermédiaire. Si les PJ s'adressent à une **divinité de l'Olympe** (quelle qu'elle soit), c'est finalement **Iris**, la messagère des dieux (cf. le catalogue des divinités dans le livre de base), qui se rend visible à leurs côtés sous la forme d'une jeune femme à la beauté froide et irréelle. Iris vient prévenir les deux parties en présence que le moment de renoncer à leurs rancœurs respectives est venu. Elle se montre respectueuse mais ferme et rappelle à tous la hiérarchie entre dieux et mortels et la suprématie de Zeus sur les Vents. Si les PJ prient **une divinité locale libyenne**, par exemple la nymphe Cyrène ou les Héroïnes, les négociations ont également lieu, de façon un peu plus musclée : les déesses, en substance, réprimandent vertement les deux parties pour leur violence et leur obstination déraisonnables.

Diplomatie habile des PJ et/ou interventions divines, le résultat est le même : cela fonctionne. Les Psylles promettent de renoncer à leurs expéditions et Notos accepte de les laisser vivre dans leurs grottes et d'exploiter les ressources du désert pour leur survie.

Le retour

Selon l'issue de l'expédition, le retour des PJ peut être définitivement compromis (s'ils y laissent la vie) ou grandement facilité (s'ils parviennent à organiser des négociations entre les Psylles et le Vent du Sud). S'ils sortent de la rencontre en bons termes avec le Vent du Sud, celui-ci peut les déposer, au choix, près de leur navire sur la côte de Libye ou même directement en Grèce. Sinon, il faudra rentrer chez les Psylles, puis regagner la côte... à pied ou sur des montures locales.

Une fois de retour dans leur cité, il reste à préparer à Télébatès le Serpent une nouvelle résidence. Tout endroit un peu rocheux doté de crevasses et de cavités trop petites pour des humains peut faire l'affaire. Afin de ne pas contrarier l'oracle serpent, les PJ feraient bien d'instituer une cérémonie en son honneur, avec obligation de lui apporter des offrandes régulièrement. Sitôt cela fait, l'étrange fléau qui empêchait toute construction dans leur cité disparaît et leur vie peut reprendre paisiblement tandis qu'ils se reposent, l'esprit désormais chargé de souvenirs de contrées lointaines.

Caractéristiques des PNJ de *Sous les vents du désert*

Halydromos, marin marchand de Corinthe (niveau « Coriace »)

Attributs	Attributs de combat	Carrière : marin 2
Vigueur 1	Initiative 0	Dégâts : poignard d6M ou mains nues d3
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 1	Tir 1	Vitalité 7
Aura 0	Défense 0	

Drys, autre marin marchand de Corinthe (niveau « Coriace »)

Même profil que Halydromos.

Cyrène la nymphe (divinité)

Cyrène doit être considérée comme une divinité : ses actions et les interactions des PJ avec elle ne sont pas soumises à des jets de dés mais sont à évaluer par le MJ en fonction de l'intérêt de l'histoire, des intérêts de Cyrène dans la Trame, des éléments de destin des PJ et des idées et efforts du groupe de jeu pendant la partie.

Bouagos, roi des Nasamons (niveau « Rival »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : roi 4, soldat 1
Vigueur 2	Initiative 1	Dégâts : lance d6+2 (en mêlée) / d6+1 (à distance)
Agilité 1	Mêlée 2	Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts reçus mais Bouagos a -1 en <i>agilité</i> quand il la porte)
Esprit 2	Tir 1	Vitalité 12
Aura 1	Défense 1	Points de Démesure : 2
		Points d'héroïsme/de vilénie : 2

Avantages : Inspirateur (*dé de bonus* aux jets d'attaque des alliés à portée de voix pour 1 round)

Vocation protectrice (*dé de bonus* à ses jets d'attaque quand il protège des gens sans défense)

Désavantages : Sans gloire (*dé de malus* pour tenter de jouer sur sa célébrité).

Phoïnissa, reine des Nasamons (niveau « Rivale »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : reine 4, noble 1
Vigueur 1	Initiative 1	Dégâts : lance d6+1 (en mêlée) ou d6 (à distance)
Agilité 1	Mêlée 1	Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts reçus mais Bouagos a -1 en <i>agilité</i> quand il la porte)
Esprit 2	Tir 2	Vitalité 11 Points de Démesure : 2
Aura 2	Défense 1	Points d'héroïsme/de vilénie : 2

Avantages : Ouïe fine (*dé de bonus* pour percevoir les bruits)

Perspicace (*dé de bonus* pour déceler les mensonges)

Désavantages : Ambition (*dé de malus* pour y résister)

Pétras l'érudit (niveau « Coriace »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : ménestrel 2, noble 1
Vigueur 1	Initiative 0	Dégâts : bâton d6+1
Agilité 0	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 3	Tir 0	Vitalité 7
Aura 0	Défense 1	

Iokréné, la fille la plus curieuse de Bouagos (niveau « Rivale »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : noble 2, ménestrel 2
Vigueur 1	Initiative 1	Dégâts : mains nues d3
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 2	Tir 1	Vitalité 11
Aura 0	Défense 1	Points de Démesure : 0
		Points d'héroïsme : 2

Avantages : Artiste (*dé de bonus* pour créer ou évaluer des œuvres d'art)

Présence apaisante (*dé de bonus* pour calmer une situation)

Désavantages : Curiosité (*dé de malus* pour y résister)

Gamphasante lambda (niveau « Coriace »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : fermier 1, chasseur 1
Vigueur 1	Initiative 2	Dégâts : mains nues d3 (mais évite tout combat)
Agilité 1	Mêlée 0	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 1	Tir 0	Vitalité 7
Aura 0	Défense 0	Fuit tous les humains des autres peuples.

Tous les Gamphasantes sont à jouer comme s'ils avaient l'avantage Discret (*dé de bonus* pour se cacher) et le désavantage Non-combattant (déjà inclus dans le profil ci-dessus).

Le Troglodyte au long visage (niveau « Coriace »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : soldat 2, chasseur 1
Vigueur 1	Initiative 0	Dégâts : javelot d6M, mains nues d3
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 1	Tir 0	Vitalité 8
Aura 0	Défense 1	

La Troglodyte frondeuse (niveau « Rivale »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : fermière 2, chasseuse 2, noble 1
Vigueur 1	Initiative 1	Dégâts : fronde d6M, mains nues d3
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 1	Tir 1	Vitalité 7
Aura 1	Défense 1	Points de démesure : 2 Points d'héroïsme : 2

Avantages : Don pour les langues (*dé de bonus* pour (se faire) comprendre)

Intimidante (*dé de bonus* pour forcer quelqu'un à révéler une information)

Désavantages : Lente à la détente (*dé de malus* aux jets de réaction)

Le guerrier garamante barbu (niveau « Coriace »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : soldat 2, chasseur 1, fermier 1
Vigueur 2	Initiative 0	Dégâts : lance d6+2 (en mêlée), d6+1 (à distance)
Agilité 1	Mêlée 2	Protection : armure légère (-1 aux dégâts reçus)
Esprit 0	Tir 0	Vitalité 8
Aura 0	Défense 0	

Dipsos le trompeur (niveau « Rival »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : voleur 2, espion 1, chasseur 1
Vigueur 0	Initiative 1	Dégâts : poignard d6M, mains nues d3
Agilité 1	Mêlée 1	Protection : armure légère (-1 aux dégâts reçus)
Esprit 2	Tir 1	Vitalité 8
Aura 1	Défense 1	Points de Démesure : 3 Points de vilénie : 1

Langues maîtrisées : libyen, grec ancien (rudimentaire), phénicien (rudimentaire)

Avantages : Beau parleur (*dé de bonus* pour baratiner ou tromper quelqu'un)

Maître du déguisement (*dé de bonus* pour dissimuler son identité ; peut dépenser 1 point de vilénie pour apparaître dans le décor dans une scène où il n'était pas censé être présent)

Renard du désert (*dé de bonus* pour pister, chasser ou piéger dans le désert)

Désavantages : Cupide (*dé de malus* pour résister à l'appât du gain)

Poltron (*dé de malus* pour résister aux intimidations ou à la peur en général)

Tamaris l'ancienne, charmeuse de serpents (niveau « Rivale »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : magicienne 4, fermière 2, chasseuse 1
Vigueur -1	Initiative 0	Dégâts : bâton d6M
Agilité 0	Mêlée 2	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 4	Tir 0	Vitalité 8
Aura 1	Défense 2	Points de Démesure : 2 Points d'héroïsme : 2

Avantages : Érudite (*dé de bonus* pour retrouver une information dans son domaine)

Laboratoire fourni (*dé de bonus* pour les mixtures si elle est dans son laboratoire)

Marquée par Hécate (*dé de bonus* pour préparer les mixtures)

Désavantages : Âgée (*dé de malus* en cas d'effort inhabituel)

Inquiétante (*dé de malus* dans les interactions sociales)

Sortilèges maîtrisés : Onguent de guérison, Onguent de puissance temporaire, Onguent somnifère, Panacée, Potion de domestication, Potion d'empoisonnement nocturne.

Équipement : Tamaris dispose dans sa maison d'une à trois doses de chacun des onguents et potions dont elle connaît la recette (le nombre exact est à la discrétion du meneur de jeu).

Pandias, jeune coureur du désert (niveau « Rival »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : ouvrier 2, chasseur 1, soldat 1
Vigueur 1	Initiative 2	Dégâts : lance d6+1 (mêlée) ou d6 (à distance)
Agilité 2	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 0	Tir 1	Vitalité 11
Aura 1	Défense 0	Points de Démesure : 3 Points d'héroïsme : 1

Avantages : Artiste (*dé de bonus* pour créer ou estimer des œuvres d'art, surtout dans les domaines de la tannerie et de la couture des peaux de serpents)

Doigts de fée (*dé de bonus* pour toutes les tâches exigeant une grande dextérité)

Renard du désert (*dé de bonus* pour survivre dans ce milieu)

Désavantages : Distract (à utiliser à la discrétion du MJ)

Obsession : respecter les traditions psyllés (*dé de malus* pour s'en écarter)

Télébatès le Serpent (niveau « Rival »)

Depuis sa métamorphose, Télébatès n'est plus qu'un serpent. En dehors de son intelligence exceptionnelle et de ses capacités divinatoires, il n'a pas de capacité particulière. Il est même tout

ce qu'il y a de plus vulnérable. Les PJ feront bien de prendre soin de lui s'ils doivent effectuer le voyage de retour par eux-mêmes.

Attributs Vigueur -1 Agilité 0 Esprit 6 Aura 6	Attributs de combat Attaque 0 Dégâts d6M (venimeuse) Défense 0 Protection 0	Carrières : noble 3, soldat 1, prêtre 4 Vitalité 5 Points de Démesure : 0 Points d'héroïsme : 1
---	--	--

Avantages : Discret (*dé de bonus* pour ne pas se faire remarquer)

Résistance à la magie (en cas de sort ou mixture hostile, lancez un d6 : sur un 6, la magie n'a aucun effet sur Télébatès)

Sentir la magie (*dé de bonus* pour identifier ou pister un sort ou son auteur)

Désavantages : Inquiétant (*dé de malus* dans les relations sociales), Non-combattant (déjà inclus dans son profil).

Langues maîtrisées : depuis sa transformation, Télébatès comprend toutes les langues et pourrait s'exprimer dans toutes sans difficulté... mais il parle uniquement pour rendre ses oracles et ne fera jamais un usage frivole de la parole. Les PJ ne pourront pas bavarder avec lui à volonté !

Capacité spéciale : morsure empoisonnée. Chaque fois que Télébatès inflige des blessures à un adversaire, il lui inocule son venin, qui est de faible puissance. Il faut un jet de *vigueur* Difficile (-2) pour y résister, sans quoi le personnage envenimé perd d6M points de vitalité.

Capacité spéciale : divination. Elle fonctionne comme un état de possession par Apollon, mais aux effets permanents (voyez *Kosmos* au chapitre « Possessions et folie »). Cet état permanent a conféré à Télébatès une affinité avec la magie (d'où ses avantages Résistance à la magie et Sentir la magie) et avec le divin (il peut reconnaître et identifier toute divinité même déguisée). Mais Télébatès n'est pas un dieu : il n'a pas de capacité divine et n'est pas immortel.

Points d'héroïsme de Télébatès. Télébatès ne peut pas faire un usage guerrier de ses points d'héroïsme (il est trop faible pour cela sous sa forme de serpent). Un usage possible peut consister à Esquiver la mort si jamais les PJ échouent à le protéger mais que vous voulez leur laisser une chance de réussir la fin du scénario. Dans ce cas, Télébatès-le-serpent s'en sort assez amoché, mais vivant, et se rétablira avec du temps et des soins.

Profil du navire de Drys

Le navire de de Drys est une embarcation de commerce courte et aux flancs arrondis, dotée d'une quinzaine de rames et d'un mât à voile carrée. Les rameurs rament sur l'unique pont, à l'air libre. Le bateau est dépourvu d'armement mais les marins disposent de quelques arcs et de poignards pour se défendre.

Rames 20 Équipage 20 Coque 6 Ressources +1 Aucun armement.

Ajuster ce scénario à vos besoins

Raccourcir le scénario. Si vous jouez en détail chaque étape de l'aventure, *Sous les vents du désert* est un scénario largement assez ample pour occuper plusieurs longues séances de jeu. Vous pouvez avoir envie de le raccourcir si vous disposez de peu de temps. La structure du scénario est assez « épisodique » puisqu'il consiste en une série de rencontres dans des contrées lointaines et surprenantes : vous pouvez facilement supprimer ou raccourcir certaines de ces rencontres. L'essentiel est de conserver les trois grandes phases de l'aventure, qui sont : **1)** l'enquête sur Télébatès ; **2)** l'exploration de la Libye ; **3)** la découverte des Psylles et la recherche d'un moyen de revenir en Grèce sains et saufs avec Télébatès-le-serpent. La première étape peut même être fusionnée dans la deuxième si les PJ s'embarquent très vite pour la Libye : dans ce cas, ils pourront trouver sur place les détails concernant Télébatès.

Vous pouvez ainsi, par exemple supprimer les rencontres avec les Gamphasantes et les Troglodytes pour ne garder que le séjour chez Cyrène (qui peut être bref) et la rencontre avec les Nasamons. Vous pouvez aussi choisir de ne pas jouer les préparatifs du voyage et de recourir à des ellipses pendant le voyage lui-même (« vous voyagez pendant des jours, et vous êtes épuisés lorsqu'enfin vous arrivez en vue d'étranges habitations... »).

Vous pouvez effectuer ces coupes avant de commencer à jouer, voire en cours de jeu, si une étape du voyage s'est plus prolongée que prévu ou si le rythme s'essouffle et que vous constatez qu'il vaut mieux faire avancer plus vite l'intrigue principale. L'essentiel est que tout le monde vive une aventure trépidante et que le voyage comporte des dangers croissants, car une telle expédition ne doit pas passer pour une promenade de santé.

Ajuster la difficulté. Ajuster le nombre de rencontres est aussi un moyen de surveiller la difficulté du scénario pour les PJ. Plus les rencontres sont nombreuses, plus les occasions de conflit voire de combat sont nombreuses : attention, donc, à vérifier que les PJ ne se font pas blesser trop rapidement. Au besoin, surtout si vous jouez ce scénario en entier et sous forme de séances longues, accordez aux PJ une Prière supplémentaire sans conséquence fâcheuse.

Variante de ce scénario pour commencer l'aventure en Égypte. Vous pouvez avoir envie de faire explorer la Libye mythique aux PJ dans l'ordre adopté par le présent supplément, donc en commençant par les emmener en Égypte. Dans ce cas, pas besoin de les faire rentrer en Grèce puis revenir jusqu'en Libye. Il est possible d'adapter le scénario afin de le faire commencer en Égypte. Dans ce cas, arrangez-vous pour que les PJ se retrouvent dans une ville importante et que le roi (ou un fonctionnaire royal important) ait entendu parler de leurs précédentes aventures (en bien, si possible). L'étrange phénomène des constructions qui ne tiennent pas se produit alors dans la ville où se trouvent les PJ et ils sont contactés par le roi ou son représentant important pour aller interroger l'oracle d'Ammon dans l'oasis d'Ammon, à l'ouest de l'Égypte. Passez rapidement sur le voyage jusqu'à l'oasis et donnez la prédiction de l'oracle portant sur le héros à retrouver. Il reste à modifier son nom : il ne s'appelle pas **Télébatès** mais **Mehen**. La partie d'enquête en Grèce est supprimée : les PJ apprennent par l'oracle que Mehen s'est rendu vers l'ouest, et ils trouveront toutes les informations pertinentes auprès de PNJ libyens qu'il vous restera à créer pour l'occasion. Les PJ risquent simplement de ne pas passer du tout par le domaine de Cyrène, ou d'y passer plus tard (au retour ?).

Amplifier et/ou prolonger le scénario. À l'inverse, si votre groupe de jeu apprécie ce cadre d'aventures, rien ne vous empêche d'étoffer encore ce scénario et d'en faire une trame de base sur laquelle pourront s'ajouter toutes sortes d'intrigues secondaires, pour former une campagne de longue haleine. De nombreuses pistes sont proposées dans le scénario lui-même et vous pouvez en ajouter d'autres en fonction des éléments de Destin des PJ et des amorces proposées ailleurs dans ce supplément.

Ce scénario fournit potentiellement aux PJ un moyen rapide de rentrer en Grèce une fois leur quête accomplie... mais, si vous et votre groupe de jeu êtes partants pour d'autres aventures immédiates aux confins de la Libye, vous pouvez faire en sorte que le retour soit plus long et plus difficile. Il suffit que le Vent du Sud se désintéresse du sort des PJ pour que ces derniers se retrouvent avec un voyage tout aussi long et dangereux à faire pour rentrer en Grèce. Comme la réconciliation avec le Vent du Sud est un élément important, vous pouvez aussi faire intervenir un événement indépendant des volontés du dieu. Par exemple, pendant que le Vent du Sud ramène les PJ chez eux, le Vent du Nord survient et se querelle avec son frère, car il trouve l'un ou l'une des PJ à son goût et veut l'enlever pour s'unir à elle ou à lui. Dans la dispute, les deux dieux tourbillonnent et les PJ se trouvent déroutés vers des contrées encore plus lointaines. Lorsqu'ils se réveillent, ils sont de nouveau en bordure du désert... mais à sa limite sud. Ils pourront alors explorer l'Éthiopie.

De façon moins radicale, il est possible de ménager des aventures aux PJ entre le moment où ils regagnent le nord de la Libye et le moment où ils s'embarquent pour rentrer en Grèce. Après tout, rien ne presse, et puis de toute façon la navigation est toujours délicate... rien de plus facile que de provoquer une tempête pendant le retour et de dérouter le navire là où bon vous semble, par exemple vers l'est et l'Égypte... ou vers l'ouest et les îles abritant maints peuples extraordinaires comme les Cyclopes ou les Lestrygons !

En dehors des prolongements directs possibles, ce scénario permet aux PJ de rencontrer de nombreux PNJ qu'ils peuvent être amenés à revoir au cours d'autres aventures, même s'ils ne retournent pas en Libye. Télébatès lui-même, une fois installé dans sa nouvelle demeure en Grèce, constitue un oracle que les PJ pourront consulter en des occasions diverses. Les marins et les marchands rencontrés au moment de l'enquête sur Télébatès et des préparatifs du voyage peuvent facilement être réutilisés dans d'autres contextes. Enfin, même si les PJ ne retournent pas en Libye, vous pouvez mettre en scène un PNJ voyageur appartenant à l'un des peuples de Libye du Nord qu'ils auront fréquentés (le plus facile à mettre en scène hors de Libye étant le peuple des Nasamons). Les liens d'hospitalité et les obligations mutuelles liées avec ces différents peuples libyens peuvent aussi constituer des amorces pour rappeler les PJ en Libye : ils reçoivent dans leur cité la visite d'un émissaire qui leur apprend que les Nasamons, ou les Psylles, etc. en appellent à leur alliance ou à leur amitié dans un conflit ou une affaire étrange survenue ces dernières semaines, et les voilà de nouveau sur les routes !

L'Éthiopie



Martin Johnson Heade, *Passion Flowers with Three Hummingbirds*, vers 1875.

L'Éthiopie est le pays qui forme le sud du continent libyen. C'est l'un des pays le plus lointains que puissent atteindre les héros puisqu'il s'agit du pays situé le plus au Sud du cosmos.

Arriver en Éthiopie

L'arrivée en Éthiopie doit normalement constituer l'aboutissement d'un voyage long et périlleux. Vous pouvez bien entendu fractionner le voyage en plusieurs scénarios (par exemple en faisant vivre aux PJ quelques aventures en Égypte ou en Libye avant de les faire progresser encore vers le Sud).

À titre exceptionnel, il est aussi possible d'arriver dans cette contrée lointaine par des moyens extraordinaires. Voici les principaux :

- Les dieux **Apollon** et **Hélios** ainsi que la déesse **Éôs** (l'Aurore) fréquentent régulièrement l'Éthiopie, où ils entretiennent des liens privilégiés avec les Éthiopiens qui leur offrent des banquets en plein air. Si ces dieux enlèvent quelqu'un sur leur char (par exemple un jeune homme ou une jeune femme) et qu'ils veulent l'impressionner, ils l'emmèneront d'abord là plutôt que sur l'Olympe, où Zeus n'admet que très rarement des mortels. Il se peut aussi qu'ils choisissent d'emmener là un mortel grièvement blessé pour l'y soigner. Si un héros ou une héroïne parmi leurs favoris vient à mourir, ils peuvent désirer confier sa dépouille aux Éthiopiens Longues-Vies

pour qu'ils la momifient et la conservent dans leur pays (voyez plus loin); d'autres héros pourraient ensuite devoir retrouver une dépouille ainsi préservée.

- Tout autre dieu a le pouvoir de faire effectuer pareil voyage à un mortel d'un endroit du cosmos à l'autre en quelques instants. Les dieux qui sont le plus susceptible de faire voyager des mortels de cette façon sont **Hermès** et **Iris**, les messagers divins, qui peuvent devoir escorter un mortel chez une divinité qui l'attend à un endroit précis du cosmos. Les dieux des **Vents** peuvent aussi faire voyager les mortels à grande vitesse (voyez le scénario *Sous les vents du désert*). C'est le cas en particulier du **Vent du Sud**, qui réside dans cette région à l'extrême sud du monde; mais ses frères peuvent lui rendre visite là.

- Le cheval ailé **Pégase**, monture exceptionnelle chevauchée par Persée, a effectué au moins deux fois le voyage de la Grèce jusqu'à l'Éthiopie, en survolant le désert de Libye. Rappelons qu'une telle facilité de déplacement doit rester un moment rare et merveilleux et non une routine. Un nombre très restreint d'autres créatures ou engins ont la même capacité, par exemple le char volant de Pélops.

- Enfin, une **tempête maritime** peut faire dériver une embarcation pendant des jours jusqu'à n'importe quel point des côtes. Plus rarement, une **créature marine géante** ou **Poséidon** sur son char marin pourraient rendre possible ce genre de voyage.

Au sud-ouest : les steppes scintillantes et la vallée de l'Égyptos

Pour qui parvient à continuer plein sud au-delà du désert de Libye, la température baisse à nouveau légèrement, tout en restant épuisante pour toute personne qui n'est pas originaire de cette partie du monde. Une contrée aride semi-désertique s'étend là. Le sol est composé de sable, de pierres et de rochers de tailles très variables, allant du simple caillou anguleux aux pics rocheux formant parfois des pitons ou des arches. Mais le trait qui ne manquera pas de frapper aussitôt tout voyageur parvenant dans cette région, c'est le scintillement produit par de nombreuses aspérités rocheuses, ou même parfois brillant à même le sol. Ce scintillement est dû à la présence de pierres précieuses et semi-précieuses en nombre incalculable qui affleurent à la surface du sol. Ce sont là des gisements de richesses infinies dont aucun mineur grec n'oserait rêver !

Malgré leurs ressources extraordinaires, ces steppes semi-désertiques scintillantes qui forment la majeure partie de l'Éthiopie restent assez arides pour menacer la vie des voyageurs qui y parviennent : l'eau douce y est rare et profondément enfouie sous le sol. Pour survivre, il faut disposer de provisions d'eau conséquentes, ou bien avoir la chance de se faire guider jusqu'à l'une des rares sources aménagées en puits ou en fontaine par les peuples locaux.

Parmi les conséquences de cette étrange géologie figure la valeur entièrement différente prêtée à certains minéraux. Tout comme les pierres précieuses, l'or abonde en Éthiopie, suffisamment pour qu'on s'en serve pour confectionner les chaînes des prisonniers dans les geôles. En revanche, le cuivre y est plus rare qu'en Europe et passe pour le métal le plus précieux.

Plus au sud encore, cette région de steppes arides du sud-ouest se termine lorsqu'on parvient au cours du dieu-fleuve Égyptos, qui prend sa source quelque part dans ces régions et coule d'abord vers l'Est en apportant avec lui la même fertilité qu'il apporte jusqu'en Égypte. C'est quelque part dans cette région de nouveau fertile que vivaient les fabuleux Pygmées; mais même les Éthiopiens ignorent pour la plupart si ce peuple existe bel et bien. Le pays des Pygmées est décrit plus loin. Le fleuve Égyptos forme une frontière naturelle entre cette région aride du sud-ouest et l'extrême sud du continent, où vivent les Éthiopiens Longues-Vies.

Au sud-est : le pays des jungles

L'Égyptos est le seul dieu-fleuve important à traverser l'Éthiopie, où il a ses sources quelque part dans les profondeurs les plus inconnues des régions forestières. Il coule d'abord d'Ouest en Est, gonflé peu à peu par de nombreux petits affluents et par les moussons de la longue mauvaise

saison qui forme la moitié de l'année sous ces latitudes. Il oblique ensuite vers le Nord et ne change plus de direction jusqu'à ses embouchures au nord de l'Égypte.

Comme en Égypte, l'Égyptos opère des miracles sur le paysage à son passage : ses rives sont verdoyantes sur une largeur étroite. Il divise l'Éthiopie en deux entre les steppes scintillantes de l'Ouest, qui restent arides, et l'est du pays, qui, à l'inverse, se couvre d'une végétation souvent très dense.

Au sud-est du désert de Libye, près de la côte est de l'Éthiopie, la plus grande partie du pays est couverte de jungles épaisses. Là où la jungle ne pousse pas, on trouve des marécages (certains sont habités) ou des savanes d'herbes hautes peuplées d'animaux sauvages d'une taille intimidante et de fauves dangereux.



Frederick Edwin Church, *Matinée sous les Tropiques*, v1858.

Au centre : l'île de Méroé

Non loin à l'est de l'Égyptos, dans un pays verdoyant mais pas encore couvert par les jungles, se trouve une gigantesque île triangulaire délimitée par l'Égyptos au nord et par deux de ses affluents qui coulent au sud-ouest et au sud-est avant de le rejoindre au nord : le fleuve Astaborras à l'Ouest et l'Asabobas à l'Est⁸⁹. L'île est immense : trois mille stades de longueur et mille de largeur. On ne se rend pas compte de son caractère insulaire à moins d'être un voyageur qui doit traverser les fleuves qui l'entourent. La côte ouest de l'île s'enfonce dans le fleuve en pente douce et comprend de nombreux rivages de sable. La côte est, à l'inverse, s'élève en parois abruptes peu propices au débarquement.

La proximité du fleuve rend fertile toute la région, qui verdoie de plantes et d'arbres alors que plus à l'ouest s'étendent les steppes scintillantes et qu'à l'est le pays se couvre de jungles épaisses. La végétation sur l'île atteint des proportions plus énormes et plus majestueuses ici que dans toute la Libye. Des palmiers d'une hauteur extraordinaire y produisent des dattes en quantités prodigieuses, elles-mêmes d'une taille impressionnante (chacune peut nourrir une voire deux personnes pour une journée sans difficulté). Les plantations de blé et d'orge y croissent si haut qu'on peut marcher parmi les épis sans voir devant soi au risque de se perdre, et que même un cavalier monté sur un cheval ou un chameau pourrait y passer inaperçu. Les roseaux y

⁸⁹ Cette description de l'île de Méroé et de sa végétation s'inspire d'Héliodore, *Éthiopiennes*, X, 5 ; les dimensions et les autres ressources naturelles sont chez Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, I, 33.

atteignent eux aussi des proportions gigantesques et servent de matériau de construction pour les tentes, mais aussi pour les felouques et autres embarcations légères.

L'île de Méroé recèle aussi des ressources précieuses en dehors de ses plantes à la taille extraordinaire. On y trouve du bois d'ébène en abondance. Le sous-sol de l'île dissimule des gisements d'or, d'argent, de fer et de cuivre dont les Éthiopiens n'exploitent qu'une petite partie (le plus recherché est le cuivre).

Vers la pointe nord de l'île, non loin de l'Égyptos, s'élève la ville de Méroé, qui donne son nom à l'île. Méroé est la ville la plus importante d'Éthiopie, dont elle est la capitale pendant toute la fin de l'âge héroïque grec. Méroé est la plus ancienne et la plus vaste cité d'Éthiopie, bien avant d'en devenir la capitale. Elle se trouve loin à l'intérieur des terres et il n'est pas facile de la trouver, sauf pour qui a le courage de remonter jusque-là le cours de l'Égyptos, qui coule près de la partie ouest de la ville.

Les principaux dieux adorés par les Éthiopiens de Méroé sont, aux yeux des Grecs, Zeus et Dionysos, qui sont les protecteurs de la cité ; mais les autres dieux y sont également vénérés. Parmi les nombreux sanctuaires présents dans la ville, le plus important est un sanctuaire de Zeus qui abrite un oracle très ancien. Cet oracle a une influence sur la politique de la ville, car c'est sur son ordre que les Éthiopiens déclarent la guerre ou font la paix à tel ou tel peuple.

Aux portes de la ville et sur les routes qui y mènent, on peut voir le long des chemins des sarcophages de pierre transparente où des défunts aux corps parfaitement conservés semblent endormis plutôt que morts. Ce sont les momies réalisées par les Éthiopiens Longues-Vies et dressées là selon leurs coutumes.

Les Éthiopiens

Généralités et différences entre peuplades

Cette partie du cosmos est l'une des deux où vivent les Éthiopiens, c'est-à-dire, en grec, les « Visages-Brûlés ». Ils ont la peau d'un noir profond et comptent parmi les plus beaux des mortels (les plus beaux d'entre eux étant les Éthiopiens Longues-Vies, décrits plus loin). Une partie des Éthiopiens vit là, au sud du cosmos, en direction du couchant, tandis qu'on peut en rencontrer l'autre partie à l'extrême est de l'Asie, vers le levant⁹⁰.

Dans l'*Illiade* et l'*Odyssée*, où ils sont mentionnés brièvement, les Éthiopiens sont un peuple heureux qui mène un mode de vie privilégié, proche des dieux, en raison de sa piété impeccable. Les dieux de l'Olympe, Zeus, Poséidon, Apollon, et même Iris, la messagère des dieux, leur rendent régulièrement visite à l'occasion des grandes hécatombes qui leur sont offertes et y festoient en compagnie des mortels⁹¹. Cela veut dire aussi que, contrairement à la plupart des peuples de la Libye, les Éthiopiens révèrent bel et bien les mêmes dieux que les Grecs, ce qui ne manquera pas de surprendre des PJ qui parviendraient là après un long voyage auprès de peuples aux croyances toutes différentes.

Pour rendre cohérents entre eux les différents mythes et légendes que les Anciens ont racontés au sujet des Éthiopiens, je considère que les Éthiopiens les plus beaux, les plus heureux et les plus impeccablement pieux, bref, ceux auxquels Homère fait allusion, sont ceux que les auteurs postérieurs appellent les Éthiopiens Longues-Vies : il s'agit de la peuplade qui vit le plus au sud du continent de Libye, c'est-à-dire véritablement au bout du monde. Les Éthiopiens de Méroé et de sa région, qui sont installés en plein cœur de la région qui s'étend au sud du grand désert, sont extrêmement pieux eux aussi mais un peu plus humains, ce qui rend possible davantage

⁹⁰ *Odyssée*, I, 22-26.

⁹¹ *Illiade* et *Odyssée*, *passim*.

d'intrigues où les dieux peuvent être courroucés. À l'est et à l'ouest de Méroé, je propose d'autres peuples éthiopiens avec quelques informations sur leur mode de vie⁹².

Les Éthiopiens de Méroé

Apparence. Les Éthiopiens de Méroé sont souvent grands, bien découplés et de belle apparence. Ils rappellent beaucoup les hommes et les femmes de Grèce, à cette différence qu'ils ont la peau noire et luisante et les cheveux crépus.

Habitat. Les habitants de l'île de Méroé et de ses environs immédiats ont une architecture qui rappelle en partie celle de l'Égypte, mais ils construisent en terre et en argile plutôt qu'en pierre. Ils ont des maisons à toit plat, aménagé en terrasse. Leurs remparts sont courtauds mais épais et aussi résistants que des murailles de pierre.

Régime alimentaire. Contrairement à beaucoup de peuplades de la région, les Éthiopiens de Méroé ont une alimentation extrêmement variée, à la mesure de leurs cultures très diversifiées : fruits, légumes, viande, œufs, poisson... Seules les céréales sont plus rares, car l'agriculture n'est pas très développée en raison du grand nombre d'autres sources de nourriture qui abondent à portée de main.

Politique. Les Éthiopiens de Méroé sont gouvernés par des rois qui prennent conseil auprès des familles nobles, c'est-à-dire les plus anciennes.

Relations avec les autres peuples. Les Éthiopiens de Méroé s'appuient sur la puissance politique, militaire, économique et culturelle de leur capitale pour dominer toute la région environnante. Cependant, l'Éthiopie est si vaste, le territoire si rempli d'obstacles naturels formidables et les voyages si délicats, qu'ils sont incapables d'assurer une domination bien étroite sur l'ensemble du territoire. Dans la pratique, ils contrôlent bien les régions avoisinantes à celle de l'île de Méroé, mais pas le reste du pays. Ils s'aventurent peu souvent dans la jungle, ce qui assure aux Pygmées une indépendance de fait. Quant aux Éthiopiens Longues-Vies, personne n'a jamais pu les conquérir : ceux de Méroé se contentent désormais d'une diplomatie aimable et prudente.

Pour ce qui est des régions situées plus au nord, la plupart sont rendues inaccessibles par le grand désert de Libye. Méroé entretient cependant de rares relations avec l'Égypte par le biais du fleuve Égyptos : ces relations sont méfiantes et souvent tendues, car les deux pays considèrent l'ensemble du cours du fleuve comme faisant partie de leur territoire. Les liens avec la Grèce sont incroyablement rares, mais ils existent grâce aux hasards des unions entre dieux et mortels. Vers la fin de l'âge héroïque, lorsqu'Éôs (l'Aurore) engendre le héros Memnon qui devient roi d'Éthiopie, les Éthiopiens entretiennent des relations distantes mais bonnes avec la dynastie royale de Troie et sont prêts à l'aider en cas de besoin, ce qui se produit pendant la guerre de Troie.

Les Acridophages (aux limites sud-ouest du désert)

Ce peuple, composé d'un très petit nombre d'individus, mène une existence complètement isolée dans une contrée aride et isolée située en bordure du désert de Libye, à sa limite sud-ouest.

Apparence. Tandis que la plupart des Éthiopiens sont plutôt grands et bien découplés, les Acridophages sont de petite taille (sans atteindre le nanisme extrême des Pygmées) et montrent une maigreur inquiétante.

Habitat. Les Acridophages vivent dans une contrée aride située à un endroit donné à la limite sud-ouest du grand désert de Libye. Elle est presque complètement coupée du reste du monde par des frontières naturelles respectables : le désert sur un côté, et, sur les trois autres, des pics

⁹² Les Acridophages, Ichthyophages, Chélonophages et Rhizophages s'inspirent très largement de Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, III. Ces peuples s'inspirent donc d'historiens plus récents : si vous voulez jouer strictement dans un monde « à la Homère », vous pouvez les ignorer et ne garder que les Éthiopiens de Méroé et les Longues-Vies, qui se partagent dans ce cas l'ensemble du territoire.

rocheux abrupts qui l'enferment dans un trapèze grossier. Au nord-est, entre le désert et les masses rocheuses, s'ouvre une vallée étroite et encaissée où coule une source et où la végétation peut pousser, même si elle n'est pas très variée (principalement des herbes hautes). Des cols étroits, sinueux et souvent périlleux autorisent les voyages vers le reste de l'Éthiopie, mais les Acridophages ne s'y risquent pas. De l'extérieur, le pays n'est pas inaccessible, mais il est à peu près indécélable pour qui n'en connaît pas l'existence : les voyageurs ignorants ne sauraient pas trouver les failles étroites entre les rochers menant jusqu'à la contrée dérobée. Mais les autres peuples n'ont que peu envie de s'aventurer au pays des Acridophages à cause de la maladie qui les frappe (voyez plus bas). L'accès depuis le désert est plus facile, mais aucun voyageur ne survit à une traversée du désert. Les seuls visiteurs que reçoivent les Acridophages sont, chaque année, d'énormes essaims de sauterelles dont la grosseur et la saleté répugneraient à un Grec. Surgissant du désert en nombre considérable, toujours à la même période de l'année, elles noircissent le ciel et emplissent l'air de leurs crissements pendant des jours. S'il y avait des cultures dans ce pays, elles les dévoreraient, mais les Acridophages ne cultivent rien.

Régime alimentaire. Les Acridophages sont insectivores : comme leur nom l'indique, ils se nourrissent presque exclusivement de sauterelles. Chaque année, ils utilisent la vallée encaissée qui borde leur contrée pour piéger les sauterelles qui, mécaniquement, viennent s'y poser en grand nombre. Pour les tuer, ils les enfument à l'aide de tas d'herbes hautes coupées sur place et auxquels ils mettent le feu. Ils font ensuite des provisions de sauterelles largement suffisantes pour toute l'année.

Mœurs. Les Acridophages sont un peuple paisible mais étonnamment misérable, qui contraste avec l'image de prospérité et d'insouciance que donnent les autres peuples de cette partie du cosmos. Leur pays est si maigre en ressources naturelles qu'il ne leur donne pas la possibilité de construire, de fabriquer, de cultiver ou d'élever grand-chose.

La maladie de la décomposition. Le malheur le plus saisissant qui frappe les Acridophages est leur espérance de vie, qui ne dépasse jamais une quarantaine d'années au plus (c'est peu, même pour un Grec de l'âge héroïque). Cela est dû à une maladie étrange et horrible qui les frappe invariablement lorsqu'ils avancent en âge et les emporte sans que personne n'en connaisse ni la cause ni le remède. Les Acridophages l'appellent la décomposition.

Lisons ce qu'écrit Diodore de Sicile sur ce sujet : « La fin de leur vie est aussi singulière que misérable. À l'approche de la vieillesse, il s'engendre dans leurs corps des poux ailés de différentes formes et d'un aspect repoussant. Cette maladie, commençant d'abord par le ventre et par la poitrine, gagne en peu de temps tout le corps. D'abord le malade, irrité par une violente démangeaison, éprouve à se gratter un certain plaisir mêlé de douleur. Ensuite, comme cette vermine se multiplie sans cesse et gagne la surface de la peau, il s'y répand une liqueur subtile d'une âcreté insupportable. Le malade se déchire la peau avec ses ongles et pousse de profondes lamentations. Des ulcères des mains il tombe une si grande quantité de vers, qu'il serait inutile de les recueillir ; car ils se succèdent les uns aux autres, comme s'ils sortaient d'un vase partout percé de trous. Ainsi, les Acridophages finissent misérablement la vie par la décomposition de leur corps ; et on ne saurait dire si c'est à la nourriture dont ils usent, ou à l'intempérie de l'air qu'ils respirent qu'on doit attribuer cette étrange maladie⁹³. »

Cette maladie de la décomposition, décrite ici dans sa version la plus saisissante, est le pire mal dont puisse être atteint un mortel du cosmos⁹⁴. C'est peut-être cette maladie qui explique l'isolement dans lequel vivent les Acridophages, soit qu'ils se soient volontairement retranchés du reste du monde après qu'elle se soit développée parmi eux, soit au contraire que ce soit une caractéristique encore mal connue propre au pays où ils vivent qui provoque ce mal.

⁹³ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, III, 29, dans la traduction de Ferdinand Hoeffler (Paris, 1863).

⁹⁴ Cette maladie ne correspond à aucune maladie réelle. Des médecins modernes ont pu la rapprocher du phthiriasis, mais sa description brasse manifestement toutes les peurs de l'époque et vous pouvez aussi bien vous inspirer d'autres maladies, comme par exemple la lèpre, pour la décrire.

Politique. Les Acridophages sont gouvernés par un conseil des anciens. Ces anciens sont beaucoup plus jeunes que partout ailleurs, puisque la plupart sont trentenaires (ce qui rend nécessaire de relativiser fortement l'expression « à l'approche de la vieillesse » dans le texte ci-dessus); mais les Acridophages considèrent que ceux que la maladie épargne ou laisse survivre le plus longtemps sont favorisés par les dieux. Néanmoins, les membres du conseil sont tous atteints par la maladie à des stades variables et leurs décisions sont toujours empreintes de pessimisme et de résignation, quelle que soit l'opinion du reste des leurs. Le conseil ne se réunit que peu souvent, en général une ou deux fois chaque année, pour préparer la récolte des sauterelles puis organiser leur stockage.

Relations avec les autres peuples. Aucune, du fait de leur isolement. Mais les Acridophages vivent de fait sur les terres dominées par les Éthiopiens de Méroé et ils devraient tôt ou tard leur faire allégeance s'ils venaient à circuler davantage dans la région ou à quitter leur contrée aride pour migrer ailleurs.

Amorces d'aventures. La maladie des Acridophages constitue un danger et une énigme que les PJ pourraient vouloir résoudre (ou devoir résoudre, si l'un d'eux ou un PNJ important en est atteint). En effet, aucun remède ne peut venir à bout de cette maladie, même une mixture de panacée (qui peut, en revanche, en ralentir notablement la progression) : il faut donc s'attaquer au fond du problème pour venir à bout de la maladie. L'amorce de scénario fournie plus loin propose une piste possible pour l'expliquer.

Les Éléphantomaques (autour de Méroé)

Habitat. Les Éthiopiens éléphantomaques vivent autour de l'île de Méroé, principalement vers l'ouest et le soleil couchant, dans la jungle et les autres régions densément boisées⁹⁵. Du fait de leurs contraintes de déplacement, des prédateurs qu'ils craignent et de leurs techniques de chasse (voyez plus loin), ils se doivent d'être d'excellents grimpeurs, au point qu'ils vivent presque autant dans les arbres qu'au sol et savent dormir parmi les branches sans tomber. Leur mode de vie est semi-nomade : ils restent toujours en gros dans la même région, mais s'y déplacent très souvent pour pister ou surveiller les troupeaux d'éléphants.

Régime alimentaire. Les Éléphantomaques sont ainsi nommés parce que, seuls de tous les habitants de la Libye, ils ont osé s'attaquer à cet animal énorme qu'est l'éléphant, au point d'en faire la base de leur alimentation, même s'ils complètent leur ordinaire par diverses plantes et par la viande d'animaux plus petits.

Mœurs. Les Éléphantomaques ont des mœurs assez proches de celles des Éthiopiens qui vivent à Méroé même, mais plus rudes et comme rustiques. Ils s'accommodent d'un confort plus que rudimentaire et ont des manières plus rugueuses. Leur culture a pour cœur la connaissance de la jungle et de l'animal mystérieux et complexe qu'est l'éléphant de Libye. Leurs techniques de chasse sont aussi rusées que spectaculaires. Seuls des PJ très chanceux pourront les observer, et il sera impossible d'en reproduire une sans un long entraînement auprès d'un maître-chasseur local, à moins de réussir un Exploit particulièrement ardu. Voici deux de leurs techniques principales :

- La première technique opte pour un affrontement physique franc, très risqué, mais qui vaut les plus grands honneurs à qui en sort vivant. Le chasseur se munit d'une hache qu'il suspend à ses épaules et se place en haut d'un arbre et guette l'arrivée d'un éléphant isolé. Quand l'éléphant passe à droite de l'arbre, le chasseur se lance derrière lui et s'accroche dans son dos en s'agrippant à la queue par la main gauche et en calant ses pieds contre la cuisse gauche de l'animal. De la main droite, il frappe alors le jarret droit pour en couper le tendon ; lorsqu'il y parvient, l'éléphant est blessé sérieusement et condamné à plus ou moins long terme. Le tout est réalisé avec une rapidité et une agilité déconcertantes. L'animal finit par s'effondrer, épuisé et

⁹⁵ Diodore de Sicile (*Bibliothèque historique*, III, 26-27) ne détaille que les techniques de chasse de cette peuplade semi-légitime. J'ai brodé librement pour le reste, notamment pour les maîtres-chasseurs.

vidé de son sang, après une course d'une durée très variable selon l'âge et la puissance de la bête. Le chasseur doit parfois faire ses preuves seul, mais parfois d'autres chasseurs viennent lui prêter main forte une fois l'éléphant affaibli. L'échec d'une telle ruse provoque souvent la mort du chasseur, et, même en cas de succès, il n'est pas rare que l'animal écrase le chasseur sous son corps en tombant vers l'arrière, ou bien garde assez de force pour aller le comprimer contre une pierre ou un tronc d'arbre épais.

- La deuxième technique reflète une approche différente, fondée sur la ruse : elle consiste en un piège qui se fonde sur les habitudes de sommeil des éléphants. Ces derniers, dépourvus d'articulations dans les pattes⁹⁶, dorment en général debout, mais aiment s'appuyer contre un arbre afin de se délasser. Ils ont coutume de dormir souvent après avoir bu à un lac ou à une pièce d'eau quelconque. Après avoir observé sa future proie pendant des jours pour repérer un arbre contre lequel elle aime à aller s'appuyer pour dormir, les chasseurs scient le tronc de l'arbre presque complètement au niveau du sol, afin que l'arbre ne tombe pas encore et que l'entame reste discrète, puis ils s'éloignent au plus vite en dissimulant les traces de leur passage. Au soir, lorsque l'éléphant revient et s'appuie contre l'arbre, ce dernier s'abat et l'entraîne à la renverse. L'éléphant tombé se trouve incapable de se relever seul et fournit une proie facile aux chasseurs, qui campent sur place et restent sur les lieux tout le temps que leur dure la viande de l'éléphant ainsi tué.

Les Éléphantomaques ne chassent jamais des éléphants lorsque ces derniers sont en troupeau : ils savent que même eux n'ont aucune chance dans des circonstances pareilles.

Politique. Les Éléphantomaques sont dirigés par une confrérie de maîtres-chasseurs où l'on est admis lorsqu'on a fait la preuve de son courage ou de son intelligence. L'avis du plus âgé y prime en théorie, mais les auteurs des plus grandes prouesses de chasse y sont aussi très écoutés et parviennent parfois à influencer sur des décisions importantes.

Relations avec les autres peuples. Les maîtres-chasseurs éléphantomaques reconnaissent l'autorité des rois de Méroé et sont leurs alliés à la guerre. Leurs préoccupations principales auprès des rois de Méroé consistent à faire respecter leurs droits de propriété sur la partie des jungles où ils vivent ainsi que leur droit de chasse, mais ils sont aussi attentifs à tout ce qui concerne les éléphants et les arbres (ils verraient certainement d'un mauvais œil un brusque sacrifice en masse d'éléphants pour une divinité quelconque ou encore un déboisement important pour la construction de bâtiments ou de navires). Les Éléphantomaques voisent en pratique avec les Rhizophages, mais les deux peuplades ne fréquentent pas les mêmes milieux naturels puisque les uns restent dans les forêts et les autres davantage dans les espaces découverts ; les relations entre les deux restent convenables, quoique non dépourvues de malentendus ponctuels ou de frictions.

Amorces d'aventures. Des PJ pourraient avoir besoin des services de PNJ Éléphantomaques afin de tuer ou de capturer un éléphant dans la région. Avant même d'envisager de faire cela, ils feraient bien de quérir l'autorisation des maîtres-chasseurs pour chasser dans les environs. Plus délicat encore, ils pourraient avoir envie de s'initier aux techniques de chasse des Éléphantomaques, mais cela nécessiterait beaucoup de temps et de confiance et ferait d'eux les débiteurs de cette peuplade pour longtemps.

Les Rhizophages (autour de Méroé)

Habitat. Les Éthiopiens rhizophages vivent autour de l'île de Méroé, mais dans les parties de la contrée non couvertes par les jungles, c'est-à-dire les marécages et les prairies d'herbes hautes. Durant l'hiver, ils vivent dans les prairies d'herbes hautes, plus sèches et hospitalières, mais ils se trouvent alors à la merci des lions et des autres fauves qui y descendent, souvent en provenance des profondeurs du désert de Libye plus au nord. Pendant l'été, la chaleur devient vite étouffante et, pire encore, des nuées de mouches et de taons envahissent la région : les Rhizophages se

⁹⁶ (Dans l'imaginaire antique, pas dans la réalité biologique !)

retirent alors dans les marécages où ils peuvent survivre plus paisiblement, puisque les mouches ne s’y aventurent pas et que les lions sont mis en fuite par le bourdonnement et les piqûres des mouches.

Régime alimentaire. Les Rhizophages doivent leur nom au fait qu’ils se nourrissent exclusivement de racines. Leur nourriture principale provient des racines des roseaux qui poussent sur les rives de l’Égyptos et dans les marécages de la région. Ils tranchent puis broient ces racines à l’aide d’outils en pierre, et ils en confectionnent divers plats, parfois des sortes de gâteaux végétaux qu’ils laissent cuire sous la chaleur du soleil.

Mœurs. Les Rhizophages sont un peuple entièrement pacifique, comme les Gamphasantes du nord de la Libye. Ils sont par exemple incapables de se défendre contre les fauves, et ne peuvent que fuir ou se faire dévorer en cas d’attaque.

Politique. Les Rhizophages sont dirigés par leurs anciens qui prennent les décisions collectivement.

Relations avec les autres peuples. Les Rhizophages vivent sous la domination effective des Éthiopiens de Méroé et ne la remettent nullement en cause. Ils seraient prêts à leur obéir en cas de besoin, mais, en pratique, leurs échanges sont assez espacés.

Amorces d’aventures. Les Rhizophages connaissent mieux que personne les plantes qui poussent dans cette partie de la Libye, ce qui en fait des experts en *pharmaka* potentiellement très utiles. Ils pourraient vouloir échanger leur aide contre un coup de main pour repousser les lions, qu’ils sont incapables de combattre eux-mêmes pendant l’hiver.

Les Ichthyophages (sur la côte est)

Cette peuplade habite le long de la côte est de l’Éthiopie, dans la partie sud-est de la Libye. Son nom provient de son régime alimentaire, qui se compose en grande partie de poissons et de produits de la mer, bien que ce ne soit pas sa nourriture exclusive⁹⁷. D’autres Ichthyophages aux mœurs assez similaires vivent sur la côte sud de l’Asie, au sud de la Babylonie.

Apparence. Les Ichthyophages ont la même apparence que les Éthiopiens du cœur du continent, à cela près qu’ils sont sans doute plus minces, voire maigres, et plus élancés.

Habitat. Les Ichthyophages n’ont pas tous le même genre d’habitations. Selon les endroits de la côtes, des voyageurs pourront découvrir quatre cultures différentes de ce point de vue :

Les Ichthyophages du nord-est de la côte habitent dans des réseaux de cavernes orientées au Nord et donnant sur les plages ou les façades des falaises. Aménagées, voire creusées, avec une grande habileté, ces demeures sont reliées entre elles par des galeries tortueuses. Leurs entrées peuvent être obstruées avec des rochers que manœuvrent plusieurs hommes. Ceux d’entre eux qui sont bergers ont un mode de vie plus nomade et s’éloignent souvent un peu vers l’intérieur du pays pour mener paître leurs boucs et leurs chèvres. Ces bergers ont aménagé plusieurs sources de la région en fontaines dont les larges bassins servent à satisfaire la soif des bêtes et des hommes.

Un peu plus au sud, quelques Ichthyophages se sont spécialisés dans l’exploitation des cadavres des baleines qui s’échouent régulièrement sur les plages. Ceux-là récupèrent les côtes des baleines et s’en servent comme matériau pour les charpentes de leurs maisons côtières, qu’ils recouvrent ensuite d’algues entrelacées.

Un peu plus au sud-est encore se trouve une région où poussent des arbres dont les racines sont souvent baignées par la mer montante. Ces arbres rappelleraient un peu des oliviers aux voyageurs grecs, en raison de leur tronc noueux et de leur feuillage dense couleur de vert-de-gris, mais leurs fruits sont plus proches de la châtaigne et assez nourrissants, quoique d’un goût assez fade. Une partie des Ichthyophages bâtit ses demeures parmi ces arbres, en entrelaçant leurs branches pour créer une zone d’ombre plus vaste. Le résultat forme une sorte de halle étrange à la fois ombragée par les arbres et baignée par les flots, ce qui garantit une température modérée.

⁹⁷ Les mœurs de ce peuple s’inspirent de Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, III, 15-20.

Enfin, les Ichthyophages situés sur la partie de la côte la plus au sud-est vivent dans une région où les fonds marins sont tapissés d'épaisses masses d'algues qui s'échouent régulièrement sur les plages, formant des monticules gros comme de hautes bottes de foin. Les Ichthyophages des environs creusent leurs maisons à l'intérieur de ces masses d'algues et y aménagent même parfois des galeries.

Enfin, il existe un petit groupe d'Ichthyophages qui vit plus en arrière de la côte, au creux d'un ravin aux parois si escarpées qu'on se demande comment ils ont pu descendre là un jour. Peut-être même qu'ils sont nés de la terre et qu'ils vivent là depuis l'aube des temps.

Régime alimentaire. Les Ichthyophages se nourrissent beaucoup de poissons qu'ils pêchent sur la côte deux fois par jour, en les prenant dans des fosses creusées pour servir de pièges lorsque la marée basse se retire. Ils y prennent toutes sortes de poissons, de crustacés et d'animaux marins plus ou moins exotiques qu'ils attrapent alors et jettent sur le sable. Il leur arrive de pêcher ainsi des murènes, des phoques, voire des créatures marines plus étranges. Une fois la pêche terminée, ils découpent la chair des poissons et entassent les arêtes à part, puis font griller le poisson aux fortes chaleurs du soleil de midi et le mêlent à des fruits et à de la pâte pour le manger, chacun selon son appétit. Ils complètent leur alimentation avec du lait et de la viande des bêtes de leurs troupeaux. Pendant la mauvaise saison, la pêche reste parfois impossible pendant des semaines. En cas de disette, ils mangent des coquillages ou, en dernière extrémité, suçotent les arêtes stockées au fil des mois.

Pour ce qui est de la boisson, les gens de ce peuple sont habitués à ne boire qu'une fois tous les quatre jours environ, mais en grande quantité : ils se mettent en marche tous ensemble pour remonter un peu dans l'intérieur des terres et boire à des sources qui y jaillissent, puis ils s'étendent à proximité pour digérer avant de s'en retourner vers la mer.

Mœurs. Ces Éthiopiens ne connaissent pratiquement pas l'usage des vêtements : ils se contentent de pagnes réduits, qu'ils enfilent surtout lorsqu'ils vont vers l'intérieur des terres pour boire ou faire paître les troupeaux. Ils connaissent le mariage, mais ne pratiquent pas l'exclusivité sexuelle. Ils n'enterrent pas leurs morts, mais les déposent sur la plage à la marée descendante, puis les jettent à la mer lorsque la marée remonte. Ils considèrent en effet comme normal que les cadavres des humains soient dévorés par les poissons que les humains mangent, en un cycle éternel.

Politique. Les Ichthyophages n'ont pas de rois. Les décisions sont prises collectivement ; les gens les plus écoutés ne sont pas seulement les meilleurs parleurs, mais aussi les meilleurs pêcheurs et les meilleurs bergers.

Artisanat. Les Ichthyophages ont un artisanat rudimentaire. Ils utilisent des outils et des armes en cornes de boucs, en pierre taillée, et d'autres faits à partir des arêtes ou cartilages des poissons ou encore de coquillages. Ils ignorent l'usage du métal, ce qui n'empêche pas leurs armes d'être redoutables. Leur culture comprend nombre de chansons de travail évoquant la pêche.

Relations avec les autres peuples. Les Ichthyophages n'ont aucune velléité d'expansion. Ils savent que les principaux peuples éthiopiens dominant la région sont ceux de Méroé au nord et les Longues-Vies au sud, et ils n'y voient pas d'objection. En revanche, ils n'admettraient pas que l'on vienne leur imposer quoi que ce soit sur l'étroite bande de territoire qu'ils possèdent le long de la côte, ou que trop de gens viennent pêcher sur leur partie de la mer.

Amorces d'aventures. Les Ichthyophages forment un peuple bien caractérisé qui peut endosser toutes sortes de rôles dans une aventure locale : hôtes, alliés ou ennemis ponctuels, le temps d'indiquer l'emplacement d'une source à des PJ assoiffés, de les accueillir dans leurs cavernes ou au contraire de contraindre les PJ à s'infiltrer dans les cavernes en question pour y traquer un ennemi, y retrouver un prisonnier ou un objet.

Les Chélonophages (sur les îles près de la côte est)

Les Chélonophages, ou « Mangeurs de tortues », sont à l'origine des Ichthyophages ayant développé des talents de nageurs, puis de marins, afin de s'aventurer jusqu'aux îles peu distantes de la côte. Au fil du temps, ils se sont installés sur un grand nombre d'îles et d'îlots parmi les centaines qui parsèment l'Océan autour des côtes est de la Libye et, plus au nord-est, le long des côtes sud de l'Asie. Dans ces régions, la mer est généralement calme, ce qui rend la nage et la navigation faciles ; mais les îles sont pour la plupart très petites et pauvres en ressources, au point qu'il n'y pousse ni fruit ni légume comestible.

Les Chélonophages se singularisent par leurs talents de nageurs et de plongeurs surprenants (ils sont capables de rester en apnée pendant une durée à faire pâlir bien des athlètes grecs), mais aussi par leur nourriture principale qui, comme leur nom l'indique, consiste en tortues. Les îles sont en effet fréquentées par des tortues marines géantes presque aussi grosses que de petites barques. Les Chélonophages ont développé une technique de chasse efficace qui leur permet de subvenir aisément à leurs maigres besoins. Pour pêcher une tortue, ils l'approchent dans la mer par la gauche et par la droite, puis se jettent sur elle, la retournent sur le dos pour la désorienter et la maintiennent fermement tandis que l'un d'eux lui attache une solide corde à la queue. Tous regagnent alors le rivage et tirent sur la corde afin d'échouer l'animal sur la plage, où ils peuvent le tuer et le découper. Les Chélonophages se nourrissent de la viande des tortues, mais utilisent aussi leurs carapaces pour fabriquer toutes sortes de choses primordiales dans leur vie quotidienne : les toits de leurs maisons, les récipients pour la cuisine et le rangement et même de petits esquifs utiles pour naviguer d'île en île.

En dehors de ces particularités et du fait qu'ils ne connaissent ni l'élevage ni la cueillette, les Chélonophages ont des mœurs proches de ceux de leurs ancêtres ichthyophages.

Relations avec les autres peuples. Les Chélonophages n'ont aucun lien avec le reste de l'Éthiopie ni avec le reste des mortels en général, hormis les Ichthyophages, avec lesquels ils ont d'excellentes relations.

Amorces d'aventures. Si les PJ veulent bien s'intégrer parmi les Chélonophages afin d'obtenir d'eux quelque chose (des informations sur les nymphes des mers, ou sur une île mythique qui pourrait se trouver non loin de là ? une alliance militaire ?), ils vont devoir s'adonner eux aussi à la pêche et maîtriser cette technique précise. Peut-être arriveront-ils à un moment où les Chélonophages s'inquiètent de ne plus voir venir de tortues dans les parages et devront chercher la cause de cette disparition... à moins que cette disette ne se produise après leur arrivée, ce qui inciterait les Chélonophages à en imputer la responsabilité aux PJ (à tort... ou à raison, si les PJ ont auparavant mécontenté Poséidon ou une autre divinité marine – ou pas nécessairement marine). Autre possibilité : un oracle qui recommanderait de suivre une de ces tortues jusqu'à une île particulière... ce qui implique de naviguer rapidement dans une des barques en carapace des Chélonophages, ou plus simplement... de nager et de faire preuve d'endurance !

Les Éthiopiens Longues-Vies (à l'extrême sud)

Les Éthiopiens *Macrobioi*, c'est-à-dire « Longues-Vies », habitent l'extrême sud de l'Éthiopie, dans la région proche de la côte est. De tous les Éthiopiens, ce sont les plus puissants et les plus respectés⁹⁸. Dans l'imaginaire grec, ce peuple est un peuple merveilleux supérieur à l'humanité ordinaire et même aux autres Éthiopiens : le MJ doit donc les mettre en scène de façon encore moins réaliste que les autres peuples d'Éthiopie.

Apparence. Les Éthiopiens Longues-Vies sont plus grands, plus forts et extraordinairement beaux. Ce sont les plus beaux de tous les mortels. Leur habillement est élégant mais simple : ils n'utilisent aucune teinture (ils jugeraient qu'un tel procédé conférant artificiellement à un tissu

⁹⁸ La description de ce peuple s'inspire directement d'Hérodote, *Enquête*, III, 17-25.

une couleur qu'il n'a pas relève de la tromperie) et leurs bijoux ne sont pas en or (puisque l'or a peu de valeur dans leur pays) mais en cuivre ou dans d'autres matériaux.

Régime alimentaire. Les Éthiopiens Longues-Vies se nourrissent principalement de viandes bouillies et de lait. Ils boivent couramment l'eau de jouvence dont les sources se trouvent dans leur pays, ce qui leur assure l'espérance de vie accrue qui leur vaut leur nom. Ils ignorent la culture des céréales, qui leur répugneraient s'ils en entendaient parler. Ils ignorent aussi l'usage du vin mais l'apprécieraient si on leur en faisait goûter.

Espérance de vie. Les Éthiopiens Longues-Vies doivent leur nom au fait qu'ils vivent nettement plus longtemps que les autres peuples du cosmos. L'espérance de vie moyenne chez eux est de cent vingt ans, et c'est même un âge qu'il n'est pas impossible de dépasser. Ce trait extraordinaire est dû à la présence dans leur contrée de sources d'eau uniques dans le cosmos⁹⁹.

Mœurs. Les Éthiopiens Longues-Vies disposent d'une grande puissance militaire dont ils ne font pas usage en raison de leur sagesse. Ils ont cependant leur fierté et ne laisseront pas une offense rester sans punition, du moins pas si elle est assez grave pour porter atteinte à l'honneur de leur peuple.

Politique. Les Éthiopiens Longues-Vies sont gouvernés par un roi. Les candidats à la royauté doivent se distinguer par leur haute taille et leur force. Ils sont départagés par des combats singuliers dont le vainqueur monte sur le trône.

Coutumes funéraires. À la mort d'un des leurs, les Éthiopiens Longues-Vies commencent par le momifier selon des procédés proches de ceux des Égyptiens. Ils l'enrobent ensuite d'une couche de plâtre, puis peignent le plâtre à l'apparence du mort, avec le plus de réalisme possible. Pendant ce temps, d'autres artisans confectionnent une sorte de catafalque en forme de long étui dans une pierre transparente qui n'existe que dans ce pays et y est abondante, et qu'il est facile de travailler. Lorsque l'étui et le corps sont prêts, le corps du défunt ainsi préparé est glissé debout dans l'étui de pierre transparente. Il s'y trouve parfaitement protégé, ne se décompose pas et conserve l'apparence du mort. Cet étui est entreposé un an dans la demeure de sa famille, puis il est transporté hors de la ville et dressé dans la campagne avoisinante.

Artisanat. La grande force des Éthiopiens Longues-Vies fait que beaucoup des tâches artisanales qu'ils accomplissent quotidiennement paraîtraient ardues voire surhumaines à des voyageurs venus de Grèce, même parmi les plus forts. En particulier, les arcs qu'ils fabriquent sont impossibles à bander par la plupart des héros grecs, à moins de réussir un test de *vigueur Héroïque* (-8) (il est possible de demander l'aide d'une divinité).

Relations avec les autres peuples. Les Éthiopiens Longues-Vies mènent une politique isolationniste : ils s'abstiennent de se mêler des affaires du reste du monde... et souhaitent que le monde les laisse tranquilles de la même façon. Ils sont jalousement attachés à leur indépendance et défendraient leur pays jusqu'au dernier en cas d'attaque. Ils accueillent volontiers les étrangers en petit nombre, mais leur séjour doit être soit très bref (un jour ou deux), auquel cas on ne leur révèle pas grand-chose du savoir local, soit définitif, auquel cas ils considèrent l'étranger comme devenu l'un des leurs et l'initient à leurs artisanats, secrets, mœurs, etc. (mais il ne peut plus quitter leur terre sous peine de mort).

Amorces d'aventures. L'eau de jouvence est naturellement un bien précieux que les PJ peuvent convoiter, qu'ils comptent l'utiliser sur eux-mêmes ou en faire profiter un proche vieillissant ou gravement blessé. Ils se heurteront pourtant à un refus catégorique et définitif, à moins qu'une situation imprévue ne rende les Longues-Vies redevables envers les PJ (en les réconciliant avec un dieu auquel ils auraient involontairement fait du tort ? en retrouvant la momie disparue d'un de leurs rois ?). Autre possibilité : tenter de dérober la précieuse boisson et courir le risque de se retrouver traqués par ce peuple extraordinairement puissant qui a tous les dieux de son côté.

Mais les Longues-Vies ont aussi un intérêt en tant que détenteurs d'informations anciennes, puisque les âges des plus vieux d'entre eux se comptent en centaines d'années... La longue

⁹⁹ Ces sources légendaires sont en partie à l'origine de la légende de la fontaine de jouvence au Moyen âge et ensuite.

fréquentation des dieux dont ils ont joui pendant un temps si long a nécessairement fait que les Longues-Vies en savent plus que n'importe quel autre peuple mortel sur le passé des dieux, leurs origines, leurs personnalités, leurs relations entre eux et leurs aventures. Un tel savoir peut être échangé contre autre chose... lorsqu'il n'est pas secret, auquel cas il faudra une situation exceptionnelle pour délier la langue d'un ou d'une Longue-Vie détenant l'information convoitée (une passion amoureuse est toujours un moyen efficace de se concilier les services de quelqu'un, pour peu qu'Aphrodite s'y prête...).

Histoire de l'Éthiopie

Les Grecs ignorent à peu près tout de l'histoire de l'Éthiopie. Ce qu'ils en connaissent se limite aux rares voyages de héros dans cette partie du cosmos ou aux tout aussi rares venues des Éthiopiens en Grèce. Il importe que, plus encore que l'Égypte, l'Éthiopie demeure un pays immense et mystérieux aux yeux des PJ. Ceux-ci doivent en repartir avec l'impression de n'en avoir vu qu'une toute petite partie et d'avoir seulement effleuré ses multiples secrets.

Le héros grec plus connu à s'aventurer là-bas pendant l'âge héroïque est **Persée**, qui, sur le chemin du retour après avoir décapité la Gorgone Méduse, s'arrête dans une ville côtière d'Éthiopie et y empêche le sacrifice d'Andromède à un monstre marin. Le pays est gouverné à cette époque par le roi **Céphée** et sa femme **Cassiopée**, dont **Andromède** est la fille. Pour expliquer qu'ils aient pu commettre une pareille impiété, je vous propose de considérer que ce roi et cette reine proviennent d'une peuplade périphérique d'Éthiopie, ce qui explique aussi qu'ils aient installé leur résidence royale dans une ville côtière plutôt qu'à Méroé (qui n'a qu'un port fluvial et ne peut donc pas avoir été attaquée par un monstre marin). Après cette aventure, Persée emmène Andromède en Grèce, où ils ont plusieurs enfants. On ne connaît pas bien le destin des enfants en question : la plupart semblent être restés en Grèce ensuite, mais il n'est pas impossible que l'un ou l'une d'entre eux revienne en Éthiopie pour y assurer la continuité de la dynastie.

Environ une génération avant la guerre de Troie, la déesse de l'Aurore enlève le Troyen **Tithon**, qui est un fils de Laomédon et est donc l'un des frères de Priam. Elle lui donne deux fils : l'aîné, **Émathion**, et, quelques années après, un cadet, **Memnon**. On ignore où ils grandissent, mais il est probable que leur mère les emmène en Éthiopie peu après leur naissance pour les confier aux Éthiopiens. Tous deux sont d'une grande beauté et d'une grande vaillance, mais leurs personnalités sont contraires : Émathion est roué, égocentrique et peu scrupuleux, tandis que Memnon est loyal et juste. Nous pouvons considérer que tous deux résident à Méroé et y déplacent la capitale du royaume. Après des péripéties qu'on ignore, Émathion devient roi des Éthiopiens. Il le reste jusqu'à la venue d'Héraclès, qui passe par là dans son long voyage pour aller chercher les pommes d'or du jardin des Hespérides, ces nymphes qui habitent au bout du monde. Émathion capture Héraclès et veut sacrifier l'étranger, mais Héraclès se libère et le tue.

Dans l'intervalle, Memnon, en raison de sa grande beauté, a été enlevé par les Hespérides. Peut-être grâce à l'aide d'Héraclès¹⁰⁰, il finit par regagner l'Éthiopie après plusieurs années de captivité et devient à son tour roi du pays après la mort de son frère. Il semble que Memnon ait effectué des conquêtes en Égypte pendant son règne, ou alors qu'il ait eu des relations diplomatiques fructueuses avec l'un des rois de ce pays, puisqu'on rencontre en Égypte deux colosses à son effigie appelés les « colosses de Memnon ». Lorsque la guerre de Troie est déclarée, Memnon, qui est un neveu de Priam, se range du côté des Troyens. Après la mort d'Hector, il envoie des renforts à Priam et va lui-même combattre à Troie, où il est finalement tué par Achille.

¹⁰⁰ C'est une suggestion de ma part pour expliquer comment Memnon est libéré du jardin des Hespérides et devient roi après son frère.

Autres lieux remarquables d'Éthiopie

Les sources d'eau de jouvence

L'eau de jouvence qui confère sa longévité aux Éthiopiens Longues-Vies provient des sources d'eau qu'on ne rencontre que dans leur région et que les autochtones utilisent tous les jours. L'eau de ces sources a une consistance qui fait penser à celle de l'huile et exhale une odeur de violette. Rien ne peut y flotter, pas même le bois ou les matériaux encore plus légers : tout coule au fond, en raison de la densité extrêmement basse de cette eau.

Plusieurs voyageurs pensent que la longévité accrue des Éthiopiens Longues-Vies provient du fait qu'ils consomment très régulièrement cette eau particulière. Dans ce cas, il s'agit certainement d'un présent des dieux en récompense de la grande piété de ces peuplades, dont le mode de vie reste très proche de celui que pratiquait toute l'humanité à ses débuts, au temps de l'âge d'or. Mais ces sources, comme toutes les sources, sont aussi des nymphes à part entière. Qui sont-elles ? De qui sont-elles les filles ? D'Okéanos et de Téthys, ou d'un Vieillard de la mer, ou de qui d'autre encore ? Est-ce leur ascendance qui explique que leur eau dispose de ces propriétés ? Seuls des sages d'Éthiopie pourraient en savoir quelque chose. Il pourrait venir à l'idée de voyageurs mal intentionnés de capturer une ou plusieurs de ces nymphes, dans l'espoir d'emporter ainsi avec eux une source inépuisable d'eau de jouvence.

La Table du Soleil

L'endroit appelé « la Table du Soleil » est une prairie située non loin de Méroé, la capitale de l'Éthiopie, dans l'île du même nom. Sur cette prairie, chaque matin, on peut découvrir des viandes bouillies de toutes sortes d'animaux quadrupèdes apparues là pendant la nuit. Selon les Éthiopiens qui habitent l'endroit, c'est la terre elle-même qui produit cette nourriture. Ces viandes sont des offrandes destinées au dieu Hélios, d'où le nom donné à la prairie, et il est naturellement défendu aux humains de consommer ces offrandes.

Un voyageur étant parvenu dans ces contrées lointaines a affirmé que c'étaient les autorités politiques de la ville qui faisaient déposer la viande pendant la nuit. Ce n'est pas impossible, mais cela implique qu'elles disposent de ressources extraordinaires, car il y a là chaque une quantité considérable de viande, équivalant au moins à un troupeau entier. Or les troupeaux des Éthiopiens ne semblent pas bien grands et paraîtraient incapables de fournir une pareille quantité de viande. Voilà un mystère que des PJ sagaces pourraient remarquer et tenter de résoudre.

Le lac de vérité

Plus loin dans l'intérieur des terres, à un emplacement mal connu, se trouve un vaste lac de forme grossièrement quadrangulaire, rempli d'une eau couleur de cinabre, c'est-à-dire aux tons rouges ou bruns et aux reflets rosés ; cette eau émet une odeur suave et sa texture rappelle celle d'un bon vin. Sans rendre ivre, elle a une propriété extraordinaire : toute personne qui en boit est prise d'une crise de culpabilité intense pendant quelques heures, de sorte qu'elle avoue spontanément toutes les fautes qu'elle a commises et tous les reproches qu'elle a à se faire¹⁰¹. Ce lac est unique en son genre et peut naturellement fournir la base de potions utiles.

Les Pygmées et leur pays

Quelque part loin vers la côte ouest de la Libye, près des bords de l'Océan¹⁰², au sud des steppes scintillantes, sur la rive nord de l'Égyptos (et probablement non loin de ses sources), s'étend une petite région plus fertile que les steppes. C'est là que l'on peut situer *grosso modo* le peuple des

¹⁰¹ Ce lac est décrit par Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, II, 14, 4.

Pygmées, ces humains minuscules mais courageux. Les Pygmées ont été décrits dans le livre de base, mais voici quelques informations plus détaillées sur eux.

Histoire

Les Pygmées sont apparemment des fils de la Terre¹⁰³. On ignore quand ils sont apparus exactement, mais il est possible qu'ils soient extrêmement anciens.

Premiers rois. Les Pygmées semblent avoir été gouvernés d'abord par des rois pendant une durée indéterminée, jusqu'au moment où, faute d'héritier mâle, le trône revint à une femme, Gérana¹⁰⁴.

Gérana, la reine devenue grue. L'histoire de la reine Gérana est tragique et semble être à l'origine de la guerre des Pygmées contre les grues. Pleine de qualités, Gérana s'était attirée une telle ferveur de la part de son peuple qu'on en vint à lui rendre des honneurs comme à une déesse : la malheureuse, gagnée par la démesure et l'orgueil, ne refusa pas et finit même par se comparer aux déesses de l'Olympe. Ces dernières en furent naturellement courroucées, en particulier Héra, Athéna, Artémis et Aphrodite. Pour punir Gérana, Héra la métamorphosa en grue¹⁰⁵. Or Gérana avait un époux, Nicodamas, et un fils, Mopsos¹⁰⁶. Après sa métamorphose, Gérana tenta régulièrement de revenir voir son fils dans leur ancienne maison : mais les Pygmées, voyant venir une grue, l'attaquaient et la repoussaient à chaque fois par des cris, par le fracas de leurs armes contre leurs boucliers, voire par des volées de flèches et des jets de javelots. Ce fut le tourment sempiternel de Gérana, méconnue désormais par son propre peuple.

Des rumeurs racontent aussi qu'avant sa métamorphose, Gérana aurait eu de Nicodamas un rejeton non humain qui n'aurait été autre que la toute première tortue terrestre ; mais on ignore tout des détails de cette histoire, si elle est vraie¹⁰⁷.

Antée, lutteur colossal. Les Pygmées entretiennent longtemps des relations de voisinage amical avec Antée, un colosse qui vit dans la région. Certains le disent fils de Gaïa, d'autres fils de Poséidon. Les mœurs d'Antée sont belliqueuses : il force tous les voyageurs de passage à l'affronter à la lutte et les tue, puis utilise leurs crânes pour décorer un temple qu'il construit pour Poséidon. La rumeur qui raconte cela ne dit pas ce que Poséidon et les autres dieux pensent d'un pareil culte. Il est probable que Poséidon tolère cette sinistre pratique en raison du lien de parenté qui l'unit au géant, tout comme il tolère l'impiété d'un autre de ses fils, le cyclope Polyphème¹⁰⁸.

La venue d'Héraclès. Le seul héros grec à s'aventurer jusqu'au pays des Pygmées dans la « vraie » mythologie grecque est Héraclès. Il affronte Antée et le vainc en le soulevant de terre et en l'étouffant. Peu après, fatigué par le combat, le héros s'endort. Des Pygmées de passage découvrent la mort d'Antée, s'en affligent, comprennent ce qui s'est passé et entreprennent de venger le colosse. Ils affluent en masse et attaquent Héraclès de toutes les façons possibles, en tâchant de l'immobiliser au sol par des liens pour pouvoir le tuer. Le héros se réveille et repousse ses agresseurs en riant, puis, ému par leur vaillance et leur persévérance, il leur accorde symboliquement la victoire en signe d'estime avant de quitter la région.

¹⁰² *Illiade*, III, 1-7.

¹⁰³ Philostrate, *La Galerie de tableaux*, II, 22.

¹⁰⁴ Élien, *La Personnalité des animaux*, XV, 29.

¹⁰⁵ Ovide, *Métamorphoses*, VI, 90 et Élien, *La Personnalité des animaux*, XV, 29.

¹⁰⁶ Ne pas le confondre avec un autre Mopsos plus connu, le devin grec.

¹⁰⁷ Boïos cité par Athénée, *Le Banquet des sages (Les Deipnosophistes)*, IX, 393e-f.

¹⁰⁸ Polyphème est le cyclope fameux qu'Ulysse aveugle dans l'*Odyssée*.

Mode de vie

Habitations. Les Pygmées construisent leurs maisons sous terre, comme les fourmis¹⁰⁹. Mais ces maisons sous terre constituent seulement leur lieu de repos et leur refuge, non leurs demeures permanentes.

Voici quelques détails supplémentaires imaginés sur cette base. Les résidences souterraines des Pygmées, à raison d'une par famille au sens large du terme, sont composées de vastes salles reliées entre elles par des galeries privées ; les demeures sont à leur tour reliées par des galeries publiques à des salles communes et aux entrées étroitement surveillées. Les galeries sont creusées à la taille des Pygmées, ce qui les rend inaccessibles aux humains de taille habituelle (même les plus petits). En revanche, certains prédateurs des Pygmées tels que les rats, les mulots ou les lézards peuvent s'y glisser et y causer des dégâts et des frayeurs, voire, dans les pires des cas, des victimes.

Agriculture et élevage. Les Pygmées passent une bonne partie de leur temps au dehors, en dépit des dangers nombreux que leur attire leur petite taille. Ils cultivent les champs, mais sont si petits qu'ils abattent les épis de blé à la hache. Les Pygmées ont aussi domestiqué des chevaux nains qui vivent dans cette même région¹¹⁰.

Aux aléas coutumiers du climat et des maladies s'ajoute, dans le cas des cultures et des élevages menés par les Pygmées, la menace annuelle que représentent les grues. En effet, ces dernières sont friandes de pousses de blés et de céréales, et les plus grosses ne se privent pas d'avaler de petits animaux en une bouchée si l'occasion s'en présente. Durant toute la saison chaude où les grues sont dans le pays, les Pygmées doivent se poster en armes auprès de leurs cultures, jour et nuit, pour lutter contre les pillardes.

Politique. Les Pygmées sont gouvernés par des rois, mais des femmes peuvent accéder au trône lorsqu'il n'y a pas d'héritier mâle. Ce principe général est susceptible d'avoir connu des exceptions et des variantes au fil du temps, des ambitions et des manœuvres des hommes et des femmes de pouvoir. Le reste de la vie politique n'est pas connu : on peut imaginer des instances consultatives, par exemple un conseil des anciens, ainsi que des représentants locaux du pouvoir royal.

Guerre. Étant donné le danger que représente le contact avec des adversaires en général beaucoup plus gros qu'eux, les Pygmées privilégient le recours aux armes de jet et de lancer : flèches, pierres de fronde et javelots pleuvent sur leurs ennemis. Si la mêlée est inévitable, ils combattent alors courageusement au corps à corps, comme le montre leur affrontement contre Héraclès en personne. Contre des ennemis plus grands qu'eux, comme Héraclès, ils combattent à plusieurs contre un afin de compenser leur petite taille et leur force limitée. Comme tout montre que ce sont des combattants respectables, on peut estimer que, contre des ennemis de la même taille qu'eux ou plus petits, ils combattraient à un contre un et considéreraient comme déloyal de procéder autrement, même si l'adversaire était d'une force supérieure à la leur.

Les Pygmées vivent isolés des autres peuples éthiopiens. Leurs ennemis les plus fréquents sont donc des animaux. Ils mènent une guerre immémoriale contre les grues qui reviennent chaque année passer la saison chaude dans leur pays. Chaque année, pour contre-attaquer face au pillage de leurs cultures par ces grands oiseaux échassiers, les Pygmées envoient des corps armés repérer les emplacements des nids que construisent les grues. Pendant la période de la ponte, leurs soldats rôdent autour des nids pour tenter de détruire autant d'œufs que possible dès que les propriétaires relâchent leur surveillance. L'entreprise est des plus risquées, car une grue peut revenir et il lui suffit d'un seul coup de bec bien placé pour tuer un Pygmée ou l'attraper pour l'avaler. Mais c'est à ce prix que les Pygmées limitent la prolifération des grues.

Navigation et relations avec le reste du monde. Isolés dans le cosmos par leur petite taille qui les rend très vulnérables aux agressions d'autres peuples, les Pygmées ont appris à rester le plus

¹⁰⁹ Philostrate, *La Galerie de tableaux*, II, 22.

¹¹⁰ Philostrate, toujours.

souvent dans leur région natale. Cependant, certains d'entre eux sont marins et s'aventurent parfois sur le cours du fleuve Égyptos. Les Pygmées ont d'excellentes relations avec le dieu-fleuve, qu'ils respectent infiniment et qui leur a depuis longtemps accordé son affection. Cela facilite grandement les conditions de navigation de ces marins minuscules sur le long fleuve, et cela explique qu'ils se soient parfois aventurés loin vers le Nord, jusqu'en Égypte où ils ont été quelquefois aperçus et où ils sont mentionnés comme un peuple légendaire, alors même qu'ils n'auraient jamais pu faire un pareil trajet à pied. Les Pygmées sont aussi le seul peuple mortel, avec les Éthiopiens Longues-Vies, à connaître l'emplacement des sources de l'Égyptos, et le seul tout court à avoir la permission du dieu pour fréquenter librement ces sources (oui, même les Éthiopiens Longues-Vies n'y sont que rarement tolérés). Si les PJ sont attirés vers le sud par les multiples rumeurs qui courent au sujet des sources de l'Égyptos et de leur région, ils n'auront d'autre choix que d'aller quérir les farouches Pygmées...

PNJ notables d'Éthiopie (niveau « Rival »)

Cassiopée, reine orgueilleuse

Histoire. Voyez plus haut « Histoire de l'Éthiopie ». Cassiopée vit dans les premiers temps de l'âge héroïque. Reine d'Éthiopie, épouse de Céphée, elle vit avec lui dans un luxe inouï. Tous deux se sont composés une vie de plaisirs et sont persuadés de vivre dans un pays parfait. Le fait que des dieux comme Apollon fréquentent l'Éthiopie sans déguisement les en persuade encore plus. Plus le temps passe, plus leur orgueil augmente, plus les visites divines se font rares, mais Cassiopée et Céphée ne s'en rendent pas compte, aveuglés par leur fierté. Lorsque leur fille Andromède devient une jeune femme, ils en font un objet d'orgueil supplémentaire, sans vraiment prendre son avis en compte. Ils seront très possessifs avec elle, quel que soit son âge.

Cassiopée est une femme charmante, gentille et peu portée à la violence physique, mais elle est extraordinairement égocentrique, ignorante du reste du monde, suffisante, et elle devient vite hautaine et même méchante dès lors qu'on lui tient tête ou qu'elle a décidé de mépriser quelqu'un (parfois pour des motifs insignifiants). On ignore ce qui lui arrive après la libération d'Andromède par Persée. Le Destin prévoit que Cassiopée sera changée en constellation à sa mort, mais vous êtes libre d'en déterminer les circonstances.

Apparence. Grande, bien en chair, vêtue avec luxe et couverte de bijoux, Cassiopée aime évoluer dans de vastes salles meublées de bois rare et parfumées d'essences exotiques.

Utilisations possibles. Vous pouvez considérer que Cassiopée et Céphée restent encore sur le trône d'Éthiopie quelque temps après le départ de leur fille : c'est un châtement terrible en lui-même, puisqu'Andromède concentrait toute leur fierté et leur réussite, mais ce n'était pas un châtement mortel. Les souverains n'ont probablement pas corrigé leur tempérament pour autant : vous pouvez les mettre en scène dans une dernière aventure qui risque fort de leur coûter le trône, voire la vie.

Attributs	Attributs de combat	Carrières : reine 4
Vigueur 0	Initiative 1	Dégâts : pas d'armes (mains nues d6M)
Agilité 0	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 3	Tir 0	Vitalité 10
Aura 2	Défense 2	Points de Démesure : 7 Points de création : 3
		Points de vilénie : 2

Langues maîtrisées : éthiopien, égyptien (rudiments).

Avantages : Artiste (*dé de bonus* pour créer des œuvres d'art, en particulier musique et danse)
 Attirante (*dé de bonus* quand l'apparence compte)
 Beau parleur (*dé de bonus* pour mentir et manipuler les gens)

Désavantages : Amour-propre excessif (déjà inclus dans son profil)
 Fanfaron (se vante et rabaisse les autres constamment)

Céphée, roi vaniteux

Histoire. Voyez plus haut « Histoire de l'Éthiopie » et « Cassiopée, reine orgueilleuse ».

Apparence. Vêtu avec luxe et couvert de bijoux comme Cassiopée. Céphée aime aussi à collectionner peaux de bêtes, trophées de chasse et armes de parade plus jolies qu'efficaces.

Utilisations possibles. Céphée forme le pendant de Cassiopée en matière d'orgueil et de suffisance. Tous deux peuvent être considérés comme un même PNJ à deux têtes. Cependant, vous pouvez aussi imaginer des dissensions au sein de leur couple pour ménager des rebondissements dans les scénarios ou offrir des prises à la persuasion de la part des PJ. Céphée peut ainsi être plus à l'écoute d'Andromède. Il peut aussi être secrètement persuadé qu'étant le meilleur roi du meilleur pays du monde, il mérite encore mieux que Cassiopée comme épouse (ce qui peut le conduire à la répudier pour demander en mariage quelqu'un d'encore mieux : tenez, la déesse Athéna, par exemple – avec les conséquences très désagréables que cela entraînera pour lui).

Attributs Vigueur 1 Agilité 1 Esprit 2 Aura 2	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 2 Tir 1 Défense 1	Carrières : roi 4 Dégâts : épée d6+1, lance d6+1 (en mêlée) ou d6 (à distance), javelot d6M Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts reçus, mais Céphée a -1 en <i>agilité</i> quand il la porte), grand bouclier (-1 à toutes les attaques subies à chaque round, mais Céphée a -1 en <i>agilité</i> quand il en est équipé) Vitalité 11 Points de Démesure : 8 Points de vilénie : 2
--	---	---

Langues maîtrisées : éthiopien, égyptien (rudiments).

Avantages : Attirant (*dé de bonus* quand l'apparence compte)

Athlète (*dé de bonus* aux activités athlétiques, course, saut, cascades...)

Fortuné (*dé de bonus* pour acheter ou faire faire des choses coûteuses)

Désavantages : Fanfaron (se vante et rabaisse les autres constamment)

Passion pour la chasse (*dé de malus* pour y résister)

Émathion, fils de l'Aurore

Histoire. Voyez plus haut « Histoire de l'Éthiopie ». Émathion vit vers la fin de l'âge héroïque. Contrairement à son frère cadet Memnon, Émathion est un souverain hautain et égocentrique, qui ne fait que peu de cas des peuples étrangers, Libyens ou autres. Rusé, il est prêt à justifier par la raison d'État ses procédés les plus violents ou les plus mesquins. Il n'est pas aussi sanguinaire que le roi d'Égypte Busiris¹¹¹, mais il est plus retors. Lorsque des étrangers dérangeants se présentent à Méroé, il n'hésite pas à se débarrasser d'eux sous des prétextes politiques voire au nom d'une conception sanglante de la piété.

Apparence. Plus beau encore que la moyenne des Éthiopiens, noir de peau comme eux, Émathion s'habille de tuniques au drapé simple mais aux tissus luxueux, abondants et teints de nuances rares. Il porte sur lui de multiples bijoux : frontal, boucles d'oreilles, pectoral et bracelets, la plupart faits de cuivre, le métal le plus recherché dans cette contrée. Son visage très animé change d'expression d'un moment à l'autre et le roi est toujours en mouvement, comme animé d'une énergie nerveuse au but mal déterminé. Cette agitation constante le fait paraître comme immature auprès de la calme grandeur de Memnon, qui est pourtant son cadet¹¹².

Utilisations possibles. Émathion est l'adversaire tout trouvé pour une petite aventure « simple » opposant des PJ découvrant l'Éthiopie à un roi local hostile et sans scrupules. Dans la « vraie » mythologie, c'est Héraclès (encore lui) qui met fin aux méfaits de cet équivalent éthiopien de

¹¹¹ Sur Busiris, voyez le chapitre sur l'Égypte.

¹¹² L'apparence d'Émathion est une invention de ma part sur la base de son rôle dans les mythes.

Busiris. Mais si cet exploit n'est pas resté dans les mémoires, c'est peut-être parce qu'en réalité, ce sont d'autres héros et héroïnes qui l'ont mis hors d'état de nuire : les PJ, peut-être ?

Attributs Vigueur 3 Agilité 2 (-2) Esprit 0 Aura 2	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 2 Tir 0 Défense 0	Carrières : roi 4 Dégâts : lance d6+3 (en mêlée) ou d6+1 (à distance), Poignard d6M+2 Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts reçus, mais Émathion a -1 en <i>agilité</i> quand il la porte), grand bouclier (-1 à tous les tests d'attaques ennemis chaque round, mais Émathion a -1 en <i>agilité</i> quand il en est équipé) Vitalité 12 Points de Démesure : 6 Points de vilénie : 2
---	---	--

Langues maîtrisées : éthiopien, égyptien (assez pour tenir une conversation)

Avantages : Attirant (*dé de bonus* quand l'apparence compte)

Inspirateur (*dé de bonus* aux jets d'attaque des alliés à portée de voix pour 1 round ; à partir de la 2^e utilisation par jour, nécessite de dépenser 1 point de vilénie)

Roi de la jungle (*dé de bonus* pour y survivre, pister, chasser, etc.)

Désavantages : Arrogant (*dé de malus* pour interactions sociales avec provinciaux ou paysans)

Impétueux (*dé de malus* pour résister à la tentation de se mettre en colère)

Memnon, fils de l'Aurore

Histoire. Voyez plus haut « Histoire de l'Éthiopie ». Memnon vit vers la fin de l'âge héroïque. À la différence de son frère aîné Émathion, Memnon jouit d'un tempérament calme tout en restant ferme et actif. C'est un homme loyal aussi bien à son peuple qu'à ses alliés et soucieux de justice. Il ne prend pas ses décisions à la légère et sait aussi bien s'accorder le temps de la réflexion que réagir promptement quand il le faut. Sa force et sa vaillance sont exceptionnelles, à la hauteur des meilleurs héros de l'*Illiade*. Si vous utilisez la différence des langues, considérez que Memnon sait parler aussi bien le grec que l'éthiopien.

Apparence. Memnon est un homme d'une beauté exceptionnelle, due à sa double ascendance (son père Tithon est un descendant de Trôs, lignée connue pour sa beauté, et sa mère est Éôs, la déesse de l'Aurore). Sa grande taille et sa forte carrure sont ce qui frappe ensuite les gens qui l'aperçoivent pour la première fois. D'ascendance troyenne, il a la peau un peu plus claire que les Éthiopiens, mais plus sombre que les Troyens, car hâlée par le soleil du jardin des Hespérides puis de l'Éthiopie¹¹³. Memnon arbore tantôt des vêtements drapés élégants et non teints (mode influencée par l'habillement des Longues-Vies dont il apprécie la sagesse austère), tantôt la cuirasse, le casque, les armes et le bouclier rond des guerriers grecs.

Utilisations possibles. En raison de son ascendance troyenne, Memnon connaît la Grèce, même s'il n'y est jamais allé (dans la « vraie » mythologie, il ne s'y rend qu'au moment de la guerre de Troie, pour combattre du côté des Troyens). Il parle le grec et a appris les rudiments des coutumes grecques. Il fait donc un excellent interlocuteur, hôte, voire allié, pour des PJ grecs découvrant l'Éthiopie. Il peut aussi être facilement impliqué dans tout scénario lié de près ou de

¹¹³ Memnon est un fils d'un Troyen (peuple à la peau bronzée, comme la plupart des Grecs anciens) et d'une déesse (à la peau de couleur indéterminée) et il devient roi des Éthiopiens (peuple noir)... et sur les vases grecs antiques, il a la peau blanche, exactement comme un Grec. J'y vois une forme précoce de ce que les Américains appellent de nos jours le *whitewashing* (représenter blanc un personnage que la logique voudrait noir), mais il est vrai qu'il est d'ascendance troyenne. J'opte pour un compromis. Une autre possibilité originale serait de faire de Memnon un albinos, ce qui respecte l'iconographie grecque tout en étant, à mon avis, intéressant en termes d'univers, car cela lui donnerait des yeux d'un rose rougeoyant comme le soleil à son lever. Vous pouvez aussi alterner selon les scénarios et les groupes de jeu : ce sont les variantes qui font les mythes !

loin à la guerre de Troie, comme allié de PJ ou PNJ troyens (ou comme adversaire d'Achéens). En raison de sa captivité chez les Hespérides, Memnon connaît ces nymphes et le jardin où elles vivent et peut fournir des informations à ce sujet aux PJ, s'ils lui donnent une bonne raison de le faire. Enfin, si les PJ ont affaire à la déesse de l'Aurore, en bien ou en mal, ils peuvent avoir affaire à Memnon, et inversement.

Attributs Vigueur 3 Agilité 4 Esprit 1 Aura 2	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 2 Tir 1 Défense 1	Carrières : roi 4 Dégâts : lance d6+3 (en mêlée) ou d6+1 (à distance), épée d6+3 Protection : armure lourde (-3 aux dégâts reçus mais Memnon a -2 en <i>agilité</i> quand il la porte), grand bouclier (-1 à tous les tests d'attaque ennemis à chaque round, mais Memnon a -1 en <i>agilité</i> quand il en est équipé) Vitalité 12 Points de Démesure : 1 Points d'héroïsme : 5
--	---	--

Langues maîtrisées : éthiopien, grec.

Avantages : Attirant (*dé de bonus* quand l'apparence compte),

Cri de guerre (*dé de malus* aux jets d'attaque des ennemis à portée de voix ; à partir de la 2^e utilisation par jour, nécessite de dépenser 1 point d'héroïsme)

Roi de la jungle (*dé de bonus* pour y survivre, pister, chasser, etc.)

Désavantages : Inadapté au froid (*dé de malus* à toutes les actions entreprises par grand froid)

PNJ typiques d'Éthiopie de niveau « Coriace »

Acridophage typique

Attributs Vigueur 1 Agilité 1 Esprit 1 Aura -1	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 0 Défense 0	Carrières : fermier 2 Ou : ouvrier (tissage d'herbes longues) 1 Ou : chasseur (de sauterelles) 2 Dégâts : gourdin d6M+1, lance d6 (en mêlée ou à distance), Protection 0 (aucune armure) Vitalité 6
---	---	--

Chélonophage typique : pêcheur ou pêcheuse

Attributs Vigueur 1 Agilité 2 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 1 Défense 0	Carrières : pêcheur 2, ouvrier (sculpture sur carapace de tortue) 1 Dégâts : arme improvisée (pierre, branche) d6M+1, javeline d6M Protection 0 (aucune armure) Vitalité 7
--	---	---

Apnée exceptionnelle. Les talents des Chélonophages pour la plongée en apnée leur permettent de rester sous l'eau pendant 10 minutes sans problème. Au-delà, il faut un jet de *vigueur* Difficile (-2) pour résister pendant 2 autres minutes (= 12 rounds) sans perdre 2 points de *vitalité*. Au-delà, même règle mais avec une difficulté accrue d'un niveau par tranche de 2 minutes.

Éléphantomaque typique : maître-chasseur d'éléphants

Attributs Vigueur 2	Attributs de combat	Carrières : chasseur 2 Dégâts : hachette d6M+2, arc d6+1
-------------------------------	----------------------------	---

Agilité 2 Esprit 0 Aura 0	Initiative 1 Mêlée 2 Tir 0 Défense 0	Protection 0 (aucune armure) Vitalité 9
---------------------------------	---	--

Ichthyophage typique : pêcheur ou pêcheuse

Comme les Chélonophages, mais sans l'artisanat sur carapaces de tortues et les règles d'apnée exceptionnelle. En revanche, gardez en tête que les Ichthyophages sont habitués à ne boire qu'une fois tous les quatre jours environ et résistent donc légèrement mieux aux privations d'eau que les autres personnages appartenant à d'autres peuples.

Éthiopienne ou Éthiopien de Méroé noble

Les hommes et femmes nobles de Méroé et de ses environs habitent des demeures de briques aussi vastes que des palais, aux toits en terrasses et aux pièces ornées d'un mobilier luxueux : coffres et statuettes de bois précieux, tapis et tentures d'étoffes chamarrées, petits autels de pierre couverts d'offrandes en viande, en graine, en vin et en fruits... Ce sont aussi les rares Éthiopiens à faire preuve parfois d'un certain orgueil et à risquer de se laisser aller à l'*hubris*.

Attributs Vigueur 1 Agilité 2 Esprit 1 Aura 1	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 1 Tir 1 Défense 1	Carrières : noble 3 Dégâts : poignard d6M+1, lance d6+1 Protection : armure lourde (-3 aux dégâts reçus mais le PNJ a -2 en <i>agilité</i> quand il la porte), grand bouclier (-1 à toutes les attaques subies à chaque round, mais le PNJ a -1 en <i>agilité</i> quand il en est équipé) Vitalité 8 Points de démesure : 3 ou 4
--	---	--

Éthiopienne ou Éthiopien Longue-Vie : prêtre ou prêtresse d'Apollon

Attributs Vigueur 1 Agilité 0 Esprit 2 Aura 1	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 1 Tir 0 Défense 1	Carrières : prêtre 3 Dégâts : aucune ou poignard d6M+1 Protection 0 (aucune armure) Vitalité 8
--	---	---

Pygmée : héros ou héroïne typique

Attributs Vigueur 1 Agilité 4 Esprit 3 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 2 Tir 1 Défense 0	Carrières : soldat 2, chasseur 1 Dégâts : mains nues d6M, lance 4 Protection : armure légère (-1 aux dégâts reçus) Vitalité 6 Taille : petite Mouvement 7,5 m
--	---	--

Ce profil donne une idée des caractéristiques d'un héros ou une héroïne Pygmée. Les caractéristiques sont donc plus élevées que celle des Pygmées typiques proposés dans le livre de base de Kosmos. Le profil est naturellement à adapter en fonction de la profession du ou de la PNJ.

Combat contre des adversaires très grands : Lorsqu'un Pygmée affronte au combat un adversaire faisant plus de deux fois sa taille (ce qui est toujours le cas avec des humains et souvent le cas avec des grues), tous ses tests d'attaque pour toucher sont Très faciles (+2) (car la cible est très grosse) mais les dommages infligés par son arme sont divisés par deux, en arrondissant au supérieur. Dans ces mêmes circonstances, tout test d'action d'un Pygmée pour esquiver un coup ou rester discret est Très facile.

Rhizophage typique

Attributs Vigueur 1 Agilité 1 Esprit 1 Aura 0	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 0 Tir 0 Défense 0	Carrières : fermier 2 ou aède 2 ou ouvrier (bois) 2 Dégâts : aucune arme (mains nues d6M) Protection 0 (aucune armure) Vitalité 7
--	---	--

PNJ typiques d'Éthiopie de niveau « Piétaille »

Éthiopiens de Méroé : foule de gardes ou de soldats de niveau « Piétaille »

Les Éthiopiens de Méroé étant un peuple idéalisé par les mythes grecs, même leurs soldats de niveau « Piétaille » forment une foule légèrement plus coriace que la piétaille habituelle.

Attributs Vigueur 1 Agilité 0 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 1 Tir 0 Défense 0	Carrière : soldat 1 Dégâts : 2 Vitalité 2
--	---	--

Éthiopiens Longue-Vie : foule de soldats de niveau « Piétaille »

Les Éthiopiens Longue-Vie disposent de la « piétaille » la mieux formée du cosmos : elle atteint quasiment le niveau d'un « Coriace » d'autres peuples. Les PJ feraient bien de s'en méfier !

Attributs Vigueur 1 Agilité 1 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 1 Tir 1 Défense 0	Carrière : soldat 1 Dégâts : 3 Vitalité 3
--	---	--

Pygmées : foule de guerriers pygmées de niveau « Piétaille »

Attributs Vigueur 0 Agilité 0 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 0 Tir 0 Défense 0	Carrière : soldat 1 Dégâts : 1 Vitalité 1 Taille : petite Mouvement 7,5 m
--	---	--

Scénario :

la tristesse des sauterelles

Ce scénario se fonde sur une ancienne affaire entre Apollon et plusieurs mortels entièrement inventée par mes soins. Vous pouvez la placer à toute époque de l'âge héroïque, selon la période à laquelle jouent les PJ.

Les jeux de mots étymologiques du scénario se fondent sur la langue grecque : ce scénario ne recourt pas à la différenciation des langues et part du principe que les PJ n'ont pas de mal à comprendre les Acridophages. Le mythe d'origine des Acridophages justifie cet élément : les Acridophages sont d'origine grecque et parlent et comprennent le grec, mais ont oublié leurs liens avec la Grèce.

L'origine de la maladie de la décomposition

La maladie des Acridophages résulte d'un châtement divin horrible qui frappe l'ensemble du peuple en raison d'une triste affaire survenue au tout début de l'âge héroïque, mais que ce peuple a oubliée. Les ancêtres des Acridophages ne sont pas éthiopiens, ce sont des Grecs : **Acris** et **Acridos**, deux jeunes gens originaires d'Arcadie. Beaux, forts et courageux, ils ne manquaient ni de talent ni d'amis, mais ils n'étaient pas encore mariés. Un jour, Acris tomba amoureux d'une jeune femme, **Chloris**, tandis qu'Acridos tomba amoureux de la sœur de Chloris, **Lymphé**. Mais ni l'une ni l'autre ne voulurent céder tout de suite à leurs prétendants. Peu après, le dieu **Apollon**, qui aimait alors arpenter l'Arcadie, vit Chloris et en tomba fou amoureux, mais la jeune femme resta indifférente à son charme. En revanche, au même moment, ce fut Lymphé qui tomba amoureux du dieu sans être remarquée par lui. Acris et Apollon rivalisèrent pour la main de Chloris. Chloris aimait Acris, mais décida de lui imposer une épreuve et déclara qu'elle épouserait le vainqueur d'une épreuve de course avec saut d'obstacles. La sœur de Chloris, Lymphé, fut désignée pour arbitrer l'épreuve, car elle était sage et paraissait extérieure à la rivalité qui opposait le dieu et le mortel.

Comme on pouvait s'y attendre, Apollon sortit vainqueur de la course. Acris et Chloris, trop amoureux pour accepter de se séparer, refusèrent de reconnaître la victoire du dieu. Lymphé, poussée par l'espoir qu'Apollon la choisirait s'il ne pouvait épouser sa sœur, mentit à son tour et déclara que le vainqueur était Acris. Apollon, irrité par tant de mauvaise foi et par sa déception amoureuse, se montra implacable. Il métamorphosa Acris en un insecte sauteur, la première sauterelle, et il l'exila au fin fond de la Libye, au bout du monde. Apollon métamorphosa ensuite Chloris en herbe haute et c'est elle qui tapisse désormais les flancs de la vallée encaissée où vivent les Acridophages non loin du désert. Quant à Lymphé, elle supplia le dieu d'épargner sa sœur et de l'épouser à la place, mais sans pouvoir l'émouvoir. Restée seule, Lymphé pleura tant qu'elle se changea en une pierre d'où coule la source qui irrigue toujours la vallée. Les Acridophages sont les descendants des amis d'Acridos, le frère d'Acris, qui fut le seul survivant de cette malheureuse affaire. Chaque année, les enfants d'Acris, qui sont des sauterelles, tentent de revenir au pays de leurs ancêtres, et chaque année les descendants d'Acridos se servent de leur aïeule devenue plante pour piéger, tuer et dévorer ces insectes auxquels ils sont en réalité apparentés.

La maladie est provoquée par cette dévoration involontaire entre les descendants d'une même famille. Elle ne peut donc frapper en théorie que des descendants d'Acris ayant consommé des sauterelles (une fois suffit, mais la maladie ne devient irrémédiable que pour les gens qui ont se sont nourris régulièrement de sauterelles).

Impliquer les PJ

Plusieurs possibilités s'offrent à vous selon l'histoire et les aventures précédentes des PJ :

- **Les PJ voyagent dans la région et arrivent dans la contrée où vivent les Acridophages.** Si vous jouez le scénario *Sous les vents du désert* avant celui-ci, faites en sorte que les PJ n'arrivent pas à rentrer directement en Grèce. Par exemple, ils sont déroutés au dernier moment par les errances imprévisibles du Vent du Sud, qui les sauve du désert de Libye comme promis mais les dépose à sa limite sud au lieu de les ramener vers le Nord et leur continent natal !

- **La parenté cachée.** Le fait qu'une personne attrape la maladie des Acridophages alors qu'elle n'était pas censée y être vulnérable peut être un moyen de commencer à révéler une parenté cachée : par exemple, un PJ ou PNJ ayant un ancêtre éthiopien qu'il ignorait. C'est encore le moyen le plus simple et le plus radical pour impliquer personnellement l'un des PJ, voire tous les PJ s'ils sont tous apparentés. Mais cela implique de pouvoir bricoler des secrets dans leur arbre généalogique. L'idéal est même de préparer ce terrain à l'avance en dotant les PJ d'éléments de destin pouvant annoncer ce type de péripétie : de cette façon, l'aventure devient l'accomplissement d'un ou plusieurs éléments de destin pour un voire plusieurs PJ.

À défaut d'impliquer les PJ aussi directement, il est possible qu'un PNJ constituant un enjeu important pour eux (épouse ou mari, demi-frère ou demi-sœur, autre parent par alliance, allié ou alliée de longue date, personnage à protéger ou à escorter, PNJ détenant un savoir ou un don important pour les PJ...) contracte la maladie. Pour entretenir le suspense, vous pouvez décider que la maladie progresse rapidement dans les premières semaines et risque de plonger les PJ dans un état de grande faiblesse qui les privera de tous leurs moyens s'ils ne se dépêchent pas de comprendre ce qui leur arrive. Ils auront alors l'occasion de percer un secret sur leurs origines et de mettre fin à ce qui n'est autre qu'une forme de malédiction familiale.

- **Si vous avez besoin de faire commencer l'aventure dans une autre partie du monde,** vous pouvez ajouter une phase d'enquête en Arcadie avant d'embarquer les PJ pour la Libye : il faudra dans ce cas aller vite afin de n'en faire qu'une première partie assez courte, sauf si vous et votre groupe de jeu disposez de tout votre temps. Par exemple, quelqu'un se moque de l'un des PJ (ou d'eux tous, s'ils sont tous apparentés) en laissant entendre que leurs ancêtres ont fui leur région natale. En se renseignant auprès d'anciens, d'oracles ou de devins, les PJ entendront parler de la vérité, à savoir de la subite et mystérieuse disparition d'Acris et d'Acridos et/ou de Chloris et Lymphé, dont personne ne sait ce qu'ils sont devenus. Laissez-les comprendre qu'un dieu est mêlé à l'affaire, puis orientez-les vers un oracle (l'oracle de Delphes semble le plus indiqué puisque c'est Apollon qui s'y exprime !). Selon les relations entre les PJ et Apollon, celui-ci peut :

1) s'il leur est hostile : leur révéler l'horrible vérité (« vos ancêtres ont tenté de tromper un dieu et pour les en châtier, votre famille s'entredévore quotidiennement aux confins de la Libye, par-delà le grand désert de sable que nul mortel ne peut traverser ») et les laisser en plan, à charge pour eux d'essayer d'en apprendre plus et d'améliorer les choses !

2) s'il est bienveillant ou neutre à leur égard : les orienter simplement jusqu'au pays des Acridophages et les laisser découvrir le reste.

3) s'il les apprécie particulièrement et veut leur donner une occasion de gloire : leur révéler la vérité sur leur parenté directement, puis leur confier pour mission de retrouver les Acridophages pour leur annoncer la fin de leur malédiction, les prendre en charge et les ramener tous en Grèce, puisqu'une fois la vérité révélée les Acridophages ne pourront plus continuer à se nourrir de sauterelles (cela change quelque peu l'ordre de révélation des secrets prévu dans la suite de ce scénario, mais cela fonctionne aussi).

Pistes permettant à des PJ de découvrir la vérité

Mode de propagation de la maladie. Les Acridophages ayant bonne mémoire pourront certifier aux PJ que tout Acridophage contracte la maladie avec l'âge. Les voyageurs de passage sont rares, mais il s'en présente parfois, venus d'Éthiopie, et certains restent assez longtemps ; mais aucun étranger n'est jamais tombé malade.

Souvenirs des Acridophages sur Lymphé. Les Acridophages n'ont pas d'ancien susceptible de se souvenir de toute l'histoire, mais ils s'en rappellent des fragments : que la source était autrefois une femme qui a été frappée par un grand malheur, et que les sauterelles sont le produit d'une métamorphose.

Coutume des Acridophages. Une coutume curieuse des Acridophages pourra attirer l'attention des PJ : chaque fois que deux jeunes gens rivalisent pour la main d'une jeune femme, la tradition consiste à les départager par une épreuve de saut en longueur. Tricher ou contester le résultat est puni de mort. Tout le monde considère cette tradition comme juste et louable, mais personne ne se souvient de son origine exacte : on sait seulement que c'est l'ancêtre du peuple qui l'a instituée. Même le nom exact du héros n'est pas certain : Acris selon les uns, Acridos selon les autres. Des PJ avisés pourront faire le lien entre l'épreuve du saut en longueur et le mode de déplacement des sauterelles, par bonds. À défaut, un PNJ pourra faire le rapprochement devant eux.

Les noms d'Acris et d'Acridos. Ces noms d'Acris et d'Acridos devraient rapidement mettre la puce à l'oreille des PJ s'ils les rapprochent du nom du peuple des Acridophages. Ces gens seraient-ils des « mangeurs d'Acris » ou d'Acridos ? Si les PJ posent la question aux Acridophages, ces derniers protestent que le mot « acris » signifie simplement « sauterelle ». Ces éléments devraient aider les PJ à soupçonner une ancienne métamorphose de l'ancêtre des Acridophages en sauterelle et à envisager le problème qu'il peut y avoir pour eux à se nourrir de sauterelles.

L'origine des sauterelles. Si les PJ cherchent des mythes ou de simples renseignements sur l'origine des sauterelles qui arrivent chaque année au pays des Acridophages, ils se rendront compte que les Acridophages n'en savent rien. En revanche, ils se rappellent confusément qu'il n'y a pas toujours eu ces vagues de sauterelles sortant du désert et que leur peuple s'est établi là peu après le moment où les sauterelles ont commencé leurs visites annuelles dans la contrée.

Aller voir Lymphé. Lymphé réside toujours dans la vallée sous la forme d'une roche dont s'écoulent des larmes intarissables. Elle n'est donc pas exactement une nymphe, mais l'eau qu'elle produit forme une sorte de moyen d'expression possible. Tout personnage ayant un minimum de talent poétique (ayant une carrière d'aède à 2 ou plus et/ou possédant l'avantage Artiste) sent qu'une profonde tristesse se dégage du murmure de l'eau de la source.

Un ou une aède de profession peut tenter un Exploit de poésie à -2 pour percevoir un sens complexe dans le murmure en apparence aléatoire de l'onde. Si cela réussit, le personnage comprend diverses bribes de phrases à partir desquelles, en écoutant longtemps ou plusieurs fois, on peut reconstituer la plainte suivante : « Je suis Lymphé. J'ai aimé Apollon sans en être aimée. Je me repens de ma jalousie. Je gémiss pour Acris et Acridos, et je pleure sur ma sœur car c'est tout ce que je puis faire pour elle désormais. »

Les paroles de Lymphé, quoique très allusives, contiennent presque tous les noms que les PJ pourront utiliser pour se renseigner. Elles contiennent aussi une énigme à résoudre, car la roche qu'est devenue Lymphé verse son eau sur l'herbe haute : elle pleure bel et bien au sens littéral sur sa sœur Chloris, métamorphosée en herbe. Si l'Exploit de poésie est un échec, ne donnez qu'une partie des noms aux PJ.

Aller consulter l'oracle de Méroé. Aller interroger l'oracle de Zeus à Méroé permet d'obtenir l'indice suivant : « Les Acridophages ne vivront pas vieux tant qu'ils continueront à manger leurs cousins ».

Aller consulter des érudits dans la région. Un voyage chez les Ichthyophages pourrait être nécessaire pour trouver des aèdes ou des anciens assez versés dans les choses anciennes pour connaître ce qui s'est passé.

Une impasse : l'eau de jouvence comme remède possible. Des PJ qui auraient séjourné chez les Éthiopiens Longues-Vies pourront avoir l'idée d'aller les trouver et de leur demander un peu de leur eau dans l'espoir de l'utiliser pour combattre la maladie des Acridophages. Le cas échéant, ils se heurtent à un refus catégorique. L'eau ne leur servirait réellement à rien. S'ils en dérobent pour tenter quand même de soigner les Acridophages, ils s'attireront la fureur des Longues-Vies. Les dieux, en revanche, auront des avis plus nuancés : Athéna appréciera ce choix éthique et Apollon lui-même, ayant aussi des attributions de dieu guérisseur, devra convenir que les PJ ont agi de manière juste à défaut d'avoir respecté les usages des Longues-Vies.

Un arrangement sera possible, mais certains Longues-Vies parmi les plus orgueilleux risquent de leur en vouloir tout de même encore. Par contre, c'est un moyen d'attirer l'attention et une certaine bienveillance d'Apollon, ce qui peut faciliter les choses aux PJ s'ils veulent intercéder auprès de lui en faveur des Acridophages (voyez plus bas).

PNJ notables parmi les Acridophages

Cénébrion le Doyen. Le plus vieil Acridophage encore en vie au moment où les PJ arrivent dans la région. Il est proprement répugnant à fréquenter : sa peau est couverte de plaies purulentes par où pointent des vers ailés, sa face semble mangée de pourriture sous un front dégarni et pelé portant encore des cheveux blancs hirsutes, et il ressemble à une charogne vivante, sans parler de l'odeur pestilentielle qui le précède. Des PJ avisés feront bien d'aller au-delà de cette apparence pitoyable, car Cénébrion est un homme bienveillant, encore alerte d'esprit en dépit des souffrances qui le taraudent, et c'est une véritable mémoire vivante du peuple acridophage. Il pourra donner de nombreux renseignements aux PJ et compléter au besoin ce qu'ils n'auront pas réussi à observer dans la vallée (ou bien leur donner des indices pour les réorienter dans la bonne direction).

Accablé par la maladie, Cénébrion ne reste éveillé que quelques heures par jour et passe le reste de son temps sur un grabat pouilleux, à grimacer de douleur et à dormir quand il y arrive. Il ne sort pratiquement plus de sa maison, où il n'a personne pour s'occuper de lui. Les autres membres du conseil des anciens, lassés et un peu envieux de sa sagesse, sont en froid avec lui et ont tendance à « oublier » qu'il fait lui aussi toujours partie du conseil. Mais ils seront forcés de tenir compte de ses avis... tant qu'il sera vivant.

Périgonia l'habile. Une femme encore jeune d'un peu plus d'une vingtaine d'années, au corps sain quoique quelque peu malingre, avec des muscles noueux et saillants, un visage oblong, une longue chevelure noire, frisée et ébouriffée. Périgonia n'est pas très au fait du passé de son peuple, mais elle connaît toute la contrée comme sa poche. Elle tient un rang notable parmi son peuple en raison de sa grande habileté, aussi bien pour récolter les herbes de la vallée que pour ramasser et sécher les sauterelles quand vient la saison, pour s'employer aux tâches domestiques du quotidien le reste du temps ou encore au chant et à la danse les jours de fête. Périgonia fait partie des rares Acridophages à avoir eu assez de contacts avec des étrangers pour connaître un peu les Éthiopiens de Méroé (où elle n'est cependant jamais allée). Elle sera plus dégourdie que les autres pour accueillir les PJ ou tout autre étranger qui se présentera, et elle pourra recommander aux PJ de se rendre à Méroé pour consulter l'oracle au besoin.

Périgonia est mariée à **Brachis**, un gringalet souriant plus jeune qu'elle qui fait une tête de moins qu'elle et en semble le premier ravi ; tous deux s'adorent. Brachis s'emploie à travailler la terre (pour la poterie ou l'architecture) hors de la saison des sauterelles.

Hydaspe l'ambitieux. Hydaspe est un bel homme dans la force de l'âge, mais la maladie de la décomposition est en train de dévorer sa beauté. Deux grandes taches de peau pelée et mangée de vers s'étendent peu à peu sur sa joue gauche et au-dessus de son œil droit. Ses cheveux courts commencent à tomber en masse et il lui arrive d'être pris de crises de démangeaisons qui le rendent irascible et cessent aussi vite qu'elles ont commencé. Hydaspe a bien l'intention d'accumuler autant de pouvoir que possible pendant sa courte existence : il veut le bien de son peuple, mais, comme il se considère le meilleur, l'intérêt général et son intérêt particulier ne font

qu'un à ses yeux... Il rabaisse publiquement Cénébrion, qu'il jalouse secrètement et rêve d'égaliser en âge et en respectabilité. Hydaspe accueillera bien les PJ et se posera comme leur protecteur afin de mieux rehausser son prestige auprès du conseil et de son peuple. Mais si les PJ tentent de prendre en main le destin des Acridophages ou de leur demander leur avis à tous, il pensera qu'ils tentent de prendre le pouvoir et les considèrera dès lors comme des rivaux à écarter.

Mettre fin à la maladie

Intercéder auprès d'Apollon. Un moyen peut être de convaincre Apollon que le châtiment a suffisamment duré et de l'amener à y mettre fin : de bonnes relations avec les Éthiopiens et un bon festin organisé par ces derniers mettront sûrement le dieu dans des dispositions favorables. À défaut, une simple prière suffit pour communiquer avec le dieu, mais il faudra l'accompagner de luxueux sacrifices. Si les PJ ont eu affaire à Apollon dans le scénario *Le Fléau de Sigynna* et qu'il a gardé une bonne impression d'eux, il sera d'autant plus enclin à leur accorder cette faveur.

Dans ce cas, Apollon fait cesser la propagation de la maladie et guérit les Acridophages malades. Mais il modifie aussi la trajectoire de migration des sauterelles pour qu'elles ne rencontrent plus les Acridophages, ce qui obligera ces derniers à changer de mode de vie. (À partir de ce moment, les sauterelles se manifestent au nord du désert de Libye, parfois dans le sud de l'Égypte.)

Bouleverser la vie des Acridophages. À défaut de tenter cela, les PJ pourront s'efforcer de faire changer le mode de vie des Acridophages afin qu'ils cessent de manger les sauterelles. Mais seul le conseil des anciens peut prendre une telle décision, et il est bien trop conservateur et résigné pour cela. Les PJ peuvent arriver à persuader les Acridophages plus jeunes (les plus nombreux, de loin) afin de renverser le conseil des anciens, mais tous les Acridophages n'apprécieront pas cela et tous les dieux non plus.

Si les PJ découvrent l'entière vérité sur l'origine des Acridophages, ils peuvent leur révéler leurs origines grecques et même leur proposer de revenir s'établir en Grèce. Là encore, cela pourra provoquer des divisions (qui sont les PJ pour bouleverser ainsi le mode de vie des Acridophages ?). Mais cela peut aboutir à une véritable odyssée collective des PJ à la tête des Acridophages guéris... ce qui sera tout sauf simple, puisque les Acridophages sont un bon millier, dont toute une partie encore faible. La simple remontée jusqu'en Égypte risque de poser des problèmes de ravitaillement. Comment protéger ces nomades des aléas climatiques, des bêtes fauves, des brigands, des appétits des fonctionnaires locaux voire du roi lui-même qui n'auraient rien contre une main-d'œuvre esclave aisément acquise ? Et ensuite, comment s'embarquer ? Revenir jusqu'en Arcadie et tenter d'y trouver un lieu propice à la fondation d'une petite ville, au risque d'affronter l'incompréhension et le rejet des Grecs incrédules devant cette parenté invoquée ? À défaut d'aller jusque là, il est possible de s'arrêter ailleurs, mais où ? Ailleurs en Éthiopie ? En Égypte ? En Libye du nord ? Aucune solution ne sera facile, mais c'est un moyen idéal de permettre aux PJ de fonder leur propre ville avec une population déjà consistante toute prête à s'y installer... et de lourdes responsabilités à la clé !

Principaux PNJ de « La tristesse des sauterelles »

Cénébrion le Doyen

Attributs Vigueur -1 Agilité -1 Esprit 4 Aura -1	Attributs de combat Initiative -1 Mêlée 0 Tir 0 Défense 0	Carrières : aède 3, chasseur de sauterelles 1 Dégâts : aucune arme Protection 0 (aucune armure) Vitalité 6 Points de Démesure 1 Points d'héroïsme 0
---	--	---

Avantages : Érudit (*dé de bonus* pour se remémorer une information dans son domaine)
 Présence apaisante (*dé de bonus* pour calmer les gens)
 Perspicace (*dé de bonus* pour déceler les mensonges)

Désavantages : Âgé (*dé de malus* quand il n'a pas pu se reposer correctement)
 Souffreteux (ne récupère ses points de *vitalité* que grâce à des soins, pas en se reposant)
 Repoussant (*dé de malus* quand l'apparence compte ; désavantage donné par la maladie)

Périgonia l'habile, piégeuse de sauterelles, chanteuse et danseuse

Attributs Vigueur 1 Agilité 3 Esprit 1 Aura -0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 0 Défense 1	Carrières : chasseuse de sauterelles 3, ouvrière (tissage d'herbes longues) 1 Dégâts : gourdin d6M+1 Protection 0 (aucune armure) Vitalité 9 Points de Démesure 2 Points d'héroïsme 1
---	---	--

Avantage : Agilité du daim (déjà inclus dans son profil)
 Artiste (*dé de bonus* pour créer des œuvres d'art, surtout chant et danse)
 Don pour les langues (*dé de bonus* pour (se faire) comprendre)

Désavantages : Chétive (déjà inclus dans son profil)
 Crédule (*dé de malus* pour résister à la persuasion)

Brachis le potier, mari de Périgonia (niveau « Coriace »)

Attributs Vigueur 0 Agilité 1 Esprit 1 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 0 Défense 0	Carrières : ouvrier (poterie) 3 Dégâts : gourdin d6M+1 Protection 0 (aucune armure) Vitalité 7
--	---	---

Hydaspe l'ambitieux

Attributs Vigueur 1 Agilité 1 Esprit 2 Aura -1	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 1 Tir 1 Défense 2	Carrières : aède 3, ouvrier (tissage d'herbes longues) 1 ouvrière (tissage d'herbes longues) 1 Dégâts : gourdin d6M+1, lance d6+1 (mêlée) / d6 (à distance) Protection 0 (aucune armure) Vitalité 9 Points de Démesure 4 Points de vilénie 1
---	---	---

Avantages : Beau parleur (*dé de bonus* pour persuader et duper)
 Amis haut placés (peut solliciter ses connaissances au conseil des anciens)

Désavantages : Ambition (*dé de malus* pour y résister)

Amorce de scénario : des renforts pour Troie

Ce scénario permet de jouer vers la fin de l'âge héroïque, pendant la guerre de Troie, et peut aisément fournir une trame de campagne en Libye. Il se fonde sur un non-dit des récits de la guerre de Troie : tous expliquent que pendant la dixième année de guerre, les Troyens reçoivent l'aide des Éthiopiens menés par Memnon... mais aucun récit ne précise comment les Troyens s'y sont pris pour faire prévenir Memnon, alors qu'il vit pour ainsi dire à l'autre bout du monde.

La réponse est simple : cela va être aux PJ de s'en charger. Le scénario nécessite donc un groupe de PJ combattant dans le camp des Troyens pour une raison ou pour une autre et qui se trouvent dans Troie assiégée, enfermés à l'abri des murailles comme toute la population. Vous pouvez tout à fait jouer Énée le Troyen et ses compagnons, proposés parmi les personnages prêts à jouer plus loin dans ce supplément, ou bien créer votre propre groupe.

Un conseil de guerre au palais de Priam

Le scénario se déroule au cours de la huitième année de la guerre. Craignant que l'armée troyenne ne soit débordée sous le nombre des Achéens, le roi Priam, sur le conseil du sage Laomédon¹¹⁴, convoque les PJ en présence de la reine Hécube et des notables de Troie, dont Hector et Andromaque. Priam confie aux PJ une mission aussi difficile que primordiale : franchir les lignes ennemies et faire le voyage jusqu'en Éthiopie afin de demander son aide au roi Memnon, allié de longue date de la lignée royale troyenne. Le temps presse, d'autant plus que le voyage sera long et périlleux et que même si le fils de l'Aurore se met en route dès la réception du message, les Éthiopiens ne seront probablement pas à Troie avant au moins un an après le départ des PJ...

Priam, Hector et les autres notables Troyens sont prêts à laisser voix au chapitre aux PJ sur le meilleur plan à adopter : la meilleure façon de quitter la ville assiégée, la route la plus rapide et la plus sûre à choisir tout au long de ce périlleux voyage. Les différentes possibilités sont évoquées plus loin.

Pour respecter les habitudes des échanges diplomatiques et s'assurer de la coopération de Memnon, Priam charge les PJ de plusieurs cadeaux d'un grand prix à faire remettre au roi d'Éthiopie : armes et armures de luxe, vases de bronze et de céramique sculptés et peints finement, et trois talents d'or. Cette charge peut n'être pas spécialement pratique à transporter et à dissimuler, et elle est très susceptible d'attirer la convoitise de toutes sortes de gens cupides sur le chemin.

Quitter Troie assiégée

Quitter Troie sans attirer l'attention des Achéens ne sera certainement pas la partie la moins délicate du voyage. Les Achéens n'ont pas mis en place de murailles ou de palissades tout autour de la ville, mais ils ont posté des sentinelles autour de feux de camp un peu partout et leurs hommes rôdent en Troade pour en piller les fermes et les bois afin d'approvisionner l'armée installée sur la côte dans les campements protégeant l'accès aux centaines de navires échoués sur la plage. Plusieurs options sont possibles :

¹¹⁴ Laomédon apparaît chez Quintus de Smyrne, *La Suite d'Homère*, II, 26 et suivants, où il rappelle qu'il a envoyé des messagers à Memnon... sans préciser qui ils étaient ni combien de temps a pris la mission.

- La plus prudente est de s'éloigner vers les forêts sacrées du mont Ida et, une fois loin des campements achéens, de construire une embarcation. Cela demandera des talents d'architecture navale que tous n'ont pas, mais Priam peut fournir aux PJ quelques serviteurs capables au cas où. En revanche, c'est un peu long... et les Achéens peuvent les surprendre à tout moment.

- La plus rapide : s'éloigner en suivant la côte jusqu'à une ville alliée de Troie qui n'a pas été prise par les Achéens, pour demander de l'aide à son roi sous la forme d'un ou plusieurs navires. Un obstacle peut vite surgir si le roi en question profite de la situation pour réclamer un paiement exorbitant (ce qui peut contraindre les PJ à remplir une mission de razzia ou de pillage pour son compte afin de s'acquitter de leur dette) ou s'il a trahi Priam au profit des Achéens (auquel cas il peut tenter de capturer les PJ pour les livrer aux Achéens).

- La plus rapide assurément : infiltrer le campement achéen et s'emparer d'un navire pour fuir avec. Suicidaire, puisque toute une partie de la flotte va se lancer à leur poursuite, mais il y a des PJ casse-cous...

Les poursuivants achéens

Quelles que soient leurs précautions, les PJ sont repérés par des sentinelles achéennes. Ils ne sont pas pris en chasse immédiatement et croiront donc être passés inaperçus. En réalité, les sentinelles ont fait leur rapport aux commandants de l'armée achéenne, Agamemnon et Ménélas. Ceux-ci soupçonnent une tentative pour briser le siège d'une façon ou d'une autre et sont d'autant plus prudents que les PJ ont une réputation importante et ne sont visiblement pas en train de désertir. Agamemnon décide alors de faire suivre les PJ. Et il confie cette mission à un ennemi redoutable au possible : nul autre qu'**Ulysse d'Ithaque** en personne, accompagné de quelques hommes.

Le groupe des poursuivants mené par Ulysse comprend un nombre total de PNJ égal au nombre des PJ et doit être de puissance à peu près égale (le PNJ le plus dangereux étant naturellement Ulysse). Les PJ doivent pouvoir les vaincre au combat s'ils y tiennent absolument et ont les dieux et les dés avec eux, mais cela peut leur coûter cher (il faut que le groupe soit assez dangereux pour que plusieurs PJ puissent laisser la vie dans un affrontement frontal).

Ulysse a pour instructions de tirer au clair ce que font les PJ, et, une fois cela fait, de les arrêter, en les tuant ou en les mettant hors d'état de nuire (les faire capturer par un roi local est une solution comme une autre). Ulysse ne tentera donc pas de tuer les PJ tout de suite : il tâchera d'abord de les espionner (ou de les faire espionner) pour découvrir leur destination. Dès que possible, Ulysse et son groupe se déguisent et se font passer pour des habitants de Troade (la région de Troie) qui ont échappé de peu aux Achéens d'Agamemnon, ou bien pour des naufragés grecs faits prisonniers par des pirates égyptiens, etc. : à adapter selon le lieu où se trouveront les PJ quand Ulysse arrivera à les percer à jour. Il fait tout pour gagner leur confiance, à commencer par dire du mal des Achéens et de lui-même, et il ne renonce à aucune mise en scène pour rendre ses mensonges crédibles. Il propose alors aux PJ de faire une partie du chemin avec eux puisqu'il dit se rendre au pays de Pount (à adapter selon ce que les PJ raconteront sur le but de leur voyage).

Dès qu'il a ses informations et la confiance des PJ, il cherche une occasion de massacrer le groupe. Si sa tentative échoue et que lui et ses hommes sont démasqués, il s'enfuit et suit les PJ discrètement à distance en les harcelant. Ulysse, bien entendu, recourra plus généralement à la ruse et au mensonge tout au long de l'aventure. Mais c'est aussi un archer hors pair. Faites surgir le groupe régulièrement et à des moments de plus en plus critiques pour les PJ. Les poursuivants achéens sont limités dans leurs réussites possibles par le Destin (voyez plus loin).

Les dieux et le Destin

Pendant cette aventure, les PJ accomplissent un élément du Destin de la ville de Troie, car le Destin a écrit que Memnon devait mourir à Troie sous les coups d'Achille en combattant du côté

de Priam. La réussite, au moins partielle, de leur mission, est donc inévitable... mais les PJ ne le sauront pas à l'avance ! De plus, ce n'est pas parce que Memnon doit mourir dans ces circonstances que cela signifie que les PJ auront réussi à ramener toute une armée à ses côtés, ni d'ailleurs qu'ils vont arriver à rentrer à Troie vivants eux-mêmes ! Toute une gamme de degrés de réussite ou d'échec est possible.

Le Destin est également fixé pour Ulysse : il doit survivre, revenir à Troie, participer à la prise de la ville, puis rentrer chez lui (après un délai non fixé que la colère de Poséidon va allonger considérablement). Il ne faut donc pas que les PJ tuent Ulysse. Si les PJ sont sur le point de le tuer, les dieux utiliseront des événements indépendants des deux groupes pour interrompre le face à face (animaux sauvages, intempéries, interventions d'autres peuples). Si Ulysse est en trop mauvaise posture, Athéna façonne une nuée à l'image d'un PNJ connu des PJ et l'utilise pour les distraire ; la nuée peut même être à l'image d'Ulysse lui-même, afin de détourner les PJ du vrai Ulysse pendant qu'elle l'emporte à l'abri. Une autre ruse possible peut être qu'un Achéen en armure et casque se présente comme Ulysse, tandis que le vrai Ulysse, déguisé, se trouve ailleurs dans les environs, occupé à observer les PJ ou à leur tendre un piège plus subtil qu'un combat singulier.

Parmi les dieux, Zeus et Apollon soutiennent Troie et veilleront particulièrement sur les PJ (surtout Apollon). Mais les PJ devront faire face aux divinités favorables aux Achéens, entre autres Héra et Athéna (excusez du peu), qui se feront un plaisir de soutenir Ulysse et les poursuivants achéens, et plus généralement de semer des embûches sur la route des PJ.

Choisir un chemin

Les PJ sont entièrement libres des directions et des moyens de transport, mais ils doivent faire au plus vite. Le chemin plus rapide au début reste de longer la côte sud de l'Asie Mineure puis la côte ouest de la Phénicie jusqu'à rejoindre l'Égypte. Là commencera la longue remontée de l'Égyptos qui doit emmener les PJ jusqu'au pays de Pount puis en Éthiopie.

Naturellement, toutes sortes d'obstacles inspirés par les différents chapitres de ce supplément peuvent se dresser sur la route des PJ : périls naturels de la route menaçant les PJ ou le chargement, rencontres avec des pillards ou des bêtes sauvages, Achéens ou alliés d'Achéens risquant de soupçonner la mission des PJ et de vouloir les capturer...

En Égypte. Les récits de la guerre de Troie mentionnent-ils une aide apportée par le roi d'Égypte aux Troyens ? Non ? Quel dommage... car cela signifie que le roi d'Égypte peut fort bien être du côté des Achéens et que les PJ devront lui dissimuler le but de leur voyage tout du long ! Cela étant dit, des PJ audacieux et particulièrement éloquents pourraient arriver à opérer un retournement diplomatique majeur et à convaincre le roi d'Égypte de se ranger aux côtés de Priam dans ce conflit. Ce dont Priam leur saura gré, mais leur mission auprès de Memnon n'en serait pas pour autant annulée.

Convaincre Memnon. Une fois en Éthiopie, il faut espérer que les PJ parviennent à convaincre Memnon. S'ils ont perdu en route tout ou partie des présents qui lui étaient destinés, le roi d'Éthiopie, qui ne les connaît pas, les jugera moyennement fiables.

Le retour vers Troie

L'aventure peut se terminer à ce moment si vous avez peu de temps à consacrer au scénario. On considère alors qu'Ulysse renonce sur le conseil d'Athéna une fois que les PJ ont réussi à transmettre le message de Priam à Memnon. Mais l'aventure peut se prolonger logiquement par un retour tout aussi aventureux, cette fois en mode « campagne militaire ». L'enjeu devient différent : il faut que l'armée de Memnon n'arrive pas à Troie trop diminuée par les périls du voyage et que Memnon lui-même survive.

L'Égypte est encore plus périlleuse à traverser : les Égyptiens sont peu disposés à laisser une armée entière d'Éthiopiens traverser leur pays du Sud au Nord ! Et si le roi d'Égypte apprend que

l'un de ses pires rivaux, le roi d'Éthiopie, se trouve dans son pays, il se met aussitôt en devoir de le faire capturer. Un plan prudent consiste à longer le pays par sa partie semi-désertique, soit à l'ouest, soit à l'est.

- Par l'ouest, en bordure du désert de Libye, l'armée a principalement à redouter la chaleur et la soif, les bêtes sauvages surgies du désert, les serpents et l'Égyptien occasionnel susceptible d'aller donner l'alarme dans la vallée de l'Égyptos. Si les PJ ont joué avec succès le scénario *Sous les vents du désert* (voyez plus haut) et ont gardé de bonnes relations avec les Psylles survivants et/ou avec le Vent du Sud, ces derniers pourront leur faciliter les choses considérablement.

- Par l'est, le problème du climat se pose moins et la proximité de la mer rend possible d'effectuer une partie du chemin par voie maritime, mais les villes et villages sont plus nombreux et les gens susceptibles de donner l'alarme aussi. Aux PJ de voir comment faire pour rendre ce cortège encombrant le plus discret possible. Memnon est quelque peu agacé par la perspective de devoir se cacher, mais il est possible de le convaincre. Faut-il se contenter de voyager de nuit ? Se déguiser (mais en quoi) ? Aux PJ de se montrer astucieux.

Naturellement, si les PJ n'ont pas éliminé les poursuivants achéens, Ulysse ne les lâche pas d'une semelle. Si les PJ arrivent jusqu'en Éthiopie et transmettent leur message à Memnon, Ulysse apporte quelques modifications personnelles à ses instructions : son but devient d'assassiner Memnon et de causer la perte de l'armée de renforts. Il ne renonce qu'une fois l'armée parvenue aux bouches de l'Égyptos (ou sur les côtes de la Phénicie ou de l'Arabie si les PJ passent par là). L'Achéen rusé se rembarque alors sur le conseil d'Athéna et cingle vers Troie pour prévenir les Achéens que les renforts arrivent...

En cas d'échec des PJ, l'armée éthiopienne est massacrée peu à peu en route, et Memnon est la seule personne qui vient à Troie en compagnie des PJ...

Assembler ce scénario avec d'autres

Il est difficile de faire jouer ce scénario juste avant ou juste après *Sous les vents du désert* : mieux vaut faire avancer la chronologie ou intercaler d'autres aventures entre les deux. En revanche, vous pouvez facilement faire suivre le présent scénario par un voyage vers Carthage si les PJ rentrent à Troie puis la fuient en compagnie du Troyen Énée lorsque les Achéens pillent la ville.

Carthage

Carthage est une toute jeune cité qui n'est fondée que vers la fin de l'âge héroïque, peu avant la guerre de Troie. Ce qui ne vous interdit pas d'en faire le cadre de quelques aventures situées à cette période de la mythologie grecque. Voici donc une présentation de Carthage qui mêle des éléments sur les états les plus anciens de la ville avec des éléments mythologiques ou légendaires.

Notez que nous sommes ici à la limite entre la mythologie grecque et la mythologie romaine, puisque, de nos jours, l'histoire de la reine Didon nous est surtout connue par l'*Énéide* de Virgile ; mais le mythe de fondation de Carthage est encore assez proche de la mythologie grecque pour que sa présence dans une partie de Kosmos soit justifiée.

Les Phéniciens appellent Carthage « **Qart Hadasht** » (littéralement « ville nouvelle ») et les Grecs la nomment « **Karkhédôn** » (qu'on peut transcrire en francisant un peu en « Carchédon »). Nul doute que ce sera plus dépaysant pour vos joueurs si les PJ entendent parler au détour d'une aventure d'une lointaine cité récemment fondée et nommée Carchédon, et qu'ils y reconnaissent peu à peu Carthage, plutôt que de savoir tout de suite de quoi on parle et où ils vont. J'emploie toutefois le nom francisé habituel dans cette aide de jeu pour plus de clarté. La région de Carthage, en revanche, est appelée logiquement **la Carchédonie**.

Situation géographique. En Libye (Afrique du Nord), sur la côte au nord-ouest.

Fondatrice. Elissa, fille de Bélos, roi de Tyr. Elle a un frère (et ennemi), Pygmalion, resté à Tyr, et une sœur, Hanna, qui réside avec elle à Carthage.

Gouvernée par la reine Elissa, qui règne sous le nom de Didon.

Divinités protectrices. La déesse Tinnit¹¹⁵, parfois surnommée « le Génie de Carthage », et le dieu Baal Hammon. Carthage dispose de son propre panthéon, en partie influencé par le panthéon phénicien. Les divinités locales sont plus ou moins aisées à faire correspondre avec les dieux de l'Olympe, mais les Grecs ne s'en privent pas. Voyez plus bas à « Religion ».

Histoire de Carthage

La fondation d'une toute jeune cité

L'histoire de Carthage commence vers la fin de l'âge héroïque grec, peu avant la guerre de Troie : Carthage sera donc une cité toute jeune, que seuls des PJ voyageant pendant ou après la guerre de Troie pourront explorer. Aux époques plus anciennes, ils n'y trouveraient que les différentes peuplades des Libyens vivant depuis longtemps dans la région.

Voici l'histoire de la fondation de Carthage. **Mattan**, que les Grecs appellent **Bélos**¹¹⁶, était un roi phénicien régnant sur la cité de Tyr. Disons qu'il fut jeune à la même époque que le roi de Troie Priam et qu'il vécut comme lui très longtemps. Il engendra deux enfants : **Elissa** et **Pygmalion**¹¹⁷. Pendant leur enfance, Bélos conquiert l'île d'Enkomi, que les Grecs appellent Chypre, fameuse pour son commerce florissant et ses mines de cuivre qui lui valent son nom grec. Peu après la fin de la

¹¹⁵ Les anciennes transcriptions de son nom donnent « Tanit » (notamment dans *Salammbô* de Flaubert) ; on a compris plus tard qu'il se vocalisait avec des i.

¹¹⁶ Ne pas confondre ce Bélos avec celui qui a régné sur les Mélémpodes en Égypte (cf. le chapitre sur l'Égypte).

¹¹⁷ Il ne faut pas confondre ce Pygmalion avec le Pygmalion roi de Chypre, qui sculpte sa femme idéale et l'épouse après qu'Aphrodite a consenti à donner vie à la statue.

guerre de Troie, Bélos recueillit le héros achéen **Teucros** fils de Télamon, qui avait été implacablement exilé par son père furieux que son autre fils Ajax ait péri à Troie. Bélos installa Teucros sur le trône de Chypre et s'en fit un allié.

Hélas, Bélos mourut quelques mois plus tard. Elissa, l'aînée, aurait dû obtenir le trône, mais Pygmalion, ambitieux et jaloux, manœuvra auprès du peuple pour se faire proclamer roi à sa place. Il devint vite un tyran aussi détesté que craint. Elissa épousa peu après **Sychée**, qui était le grand-prêtre de **Milqart**, le dieu protecteur de Tyr (Héraclès pour les Grecs)¹¹⁸, et aussi l'un des plus riches propriétaires terriens de la ville, possesseur, selon la rumeur, de grands trésors.

Pygmalion, aussi cupide qu'ambitieux, se prit d'envie puis de haine envers Sychée. Il dissimula ses sentiments, complota et finit par faire assassiner Sychée une nuit, à coups d'épée. Il parvint quelque temps à dissimuler son crime envers Elissa, qu'il feignit de consoler afin de se rapprocher d'elle, dans l'espoir de percer un jour le secret de l'emplacement des trésors de Sychée. Mais une nuit, l'ombre de Sychée apparut à Elissa en rêve : il lui révéla la vérité et la pressa de fuir avant de devenir à son tour la victime de Pygmalion.

Elissa avait tissé un réseau d'influence au sein de l'aristocratie et compris depuis longtemps que sa seule solution consistait à partir fonder une autre cité ailleurs. Elle mit au point une ruse afin de quitter la ville en emportant le trésor de Sychée : elle fit mine de faire charger sur ses navires de lourds sacs, puis les fit jeter à la mer en offrande à l'ombre de son défunt mari. Tout le monde crut ainsi le trésor englouti dans la mer. En réalité, Elissa l'avait fait charger secrètement sur d'autres navires. Elle partit donc avec le trésor du temple de Milqart, des alliés de l'aristocratie de Tyr, le grand prêtre d'Astarté (qui peut correspondre à Héra, Aphrodite ou Artémis). Au moment de son départ, elle fit aussi enlever quatre-vingt jeunes femmes en charge de la prostitution sacrée et les fit épouser à ses compagnons afin de disposer d'une bonne base pour la population de sa nouvelle ville¹¹⁹.

Elissa voyagea vers l'ouest en longeant la côte de Libye. Elle finit par accoster dans un endroit favorable, mais dut négocier avec la population locale, composée de plusieurs peuples dont les plus puissants étaient les Nomades et les Gétules. Ces derniers connaissaient les Phéniciens, qui commerçaient déjà sur la côte par le biais de petits comptoirs comme Utique et Hippo-Zarite. Elissa fit accepter aux indigènes de lui accorder « autant de terrain qu'une peau de bœuf pourrait en tenir ». Rusée, elle fit découper la peau en une fine lanière qui encercla un territoire confortablement grand. Joués, les indigènes tinrent cependant parole, mais réclamèrent que la future ville leur versât un tribut annuel. Ainsi Didon reçut l'autorisation de fonder sa ville. En creusant le sol une première fois pour la fonder, une tête de bœuf fut déterrée, ce qui fut considéré comme un mauvais présage. En creusant un peu plus loin, les fondateurs déterrèrent cette fois une tête de cheval, animal puissant et guerrier, donc un bon présage. Ainsi la ville fut-elle fondée. Elissa en devint reine et prit pour nom de règne **Didon**.

Tout cela se passait juste après la fin de la guerre de Troie. Didon règne sur une cité en pleine expansion. Carthage attire des voyageurs, des marchands et des artisans venus de tout le pourtour de la mer. La cité grandit, se fortifie et embellit à une vitesse fulgurante. Grâce au talent

¹¹⁸ Il existe plusieurs variantes sur cette légende. Le roi de Tyr est parfois appelé Mattan ou Mutto. Je retiens ici la variante adoptée par Virgile dans l'*Énéide*, où il se nomme Bélos (à ne pas confondre avec le héros grec Bélos qui vit dans les premières générations de l'âge héroïque et est un temps roi d'Égypte). Le premier mari d'Elissa/Didon est parfois nommé Acherbas ou encore Sicharbas. Je retiens ici le nom de Sychée donné par Virgile. Je retiens aussi le personnage d'Anna, sœur d'Elissa, probablement inventé par Virgile, mais j'invente une orthographe différente avec un H au début pour faire moins latin et plus carthaginois (cela rapproche ce nom du masculin Hannon). Encore une fois, tout est ajustable selon vos envies. La version de Virgile suppose une chronologie très serrée entre la fin de la guerre de Troie, la fondation de Carthage puis l'arrivée d'Énée : la description que donne Virgile tend à faire penser que la ville a été fondée à peine un ou deux ans plus tôt. J'étire ici un peu la chronologie pour plus de souplesse, afin que les PJ puissent explorer un peu Carthage sans rencontrer nécessairement Énée.

¹¹⁹ Pour imaginer cet aspect de Didon, vous pouvez vous inspirer d'un personnage absolument pas antique : lady Eboshi dans le film d'animation japonais *Princesse Mononoke* de Hayao Miyazaki (1997).

des marins carthagoins, elle est en train de devenir une puissance maritime et commerciale notable. Didon règne en reine visionnaire et en diplomate habile afin de garder de bonnes relations avec les Libyens et leurs différentes peuplades (Nomades, Maures) qui vivent dans l'arrière-pays et les régions voisines à l'ouest. Sa sœur Hanna la conseille et la soutient.



Pierre-Narcisse Guérin, *Didon et Énée*, vers 1815.

Événements par défaut jusqu'à la fin de l'âge héroïque

Voici ce que deviennent Carthage et ses grandes figures dans les « vrais » mythes antiques. Mais les actions des PJ sont susceptibles de changer en partie ou complètement le cours des événements.

Un ou deux ans après le moment décrit ici, Didon va recevoir la visite du héros troyen **Énée**, fuyant les ruines de Troie prise par les Achéens. Guidé par les dieux, Énée naviguait sur les mers pendant que Didon fondait Carthage. Il va accoster dans le port de Carthage après une tempête provoquée par Héra. **Aphrodite** va lui venir en aide en faisant tomber Didon amoureuse de lui par Eros interposé. La reine fera bon accueil à Énée, à son tout jeune fils Ascanie et aux réfugiés troyens. Après quelques mois passés à réparer ou à reconstruire leurs navires et à se reposer, elle ira jusqu'à leur proposer de s'installer à Carthage et se dira prête à prendre Énée pour époux. Mais les dieux, ayant d'autres plans, enverront **Hermès** pour ordonner au Troyen de repartir. Didon en aura le cœur brisé et, dès lors, la cité nourrira une haine farouche contre Énée et ses descendants romains pour cet abandon.

Quelque temps après, Didon devra négocier avec **Iarbas, roi des Gétules**, qui la demandera en mariage. Plutôt que de refuser, Didon gagnera du temps en rites funèbres pour son défunt mari, puis se suicidera en se jetant sur un bûcher. Iarbas envahira alors Carthage et y règnera en

perpétuant les alliances avec les autres populations locales. Une partie des anciens colons venus de Tyr s'enfuira, les autres resteront.

La sœur de Didon, **Hanna**, est l'héritière légitime du trône de Carthage après la mort de Didon. Elle est capturée par les gens d'Iarbas, mais parvient à s'échapper et à s'enfuir en bateau avec quelques serviteurs et amis¹²⁰. Elle fait escale dans l'île de Mélité (l'actuelle Malte) où le roi **Battos** l'accueille. Mais Pygmalion, qui règne à Tyr, apprend sa présence là et exige que Battos la lui livre, en le menaçant de guerre. Battos, qui serait incapable de soutenir une telle guerre, doit inciter Hanna à fuir de nouveau. Elle parvient en vue de Cramere, près de Crathis, mais une tempête rejette le navire au large. Hanna parvient finalement en Tyrrhénie (l'actuelle Italie), dans le Latium, et arrive dans la ville de Lavinia, fondée par Énée et nommée d'après l'épouse latine de ce dernier, Lavinia, fille du roi Latinus. Énée la reconnaît, l'accueille bien et se lamente sur le destin de Didon. Mais Lavinia devient jalouse d'Hanna et complotte pour la faire assassiner. Une nuit, Hanna est prévenue en rêve par l'ombre de Didon qui lui apparaît et la presse de fuir encore. Hanna quitte la ville. À partir de là, selon Ovide, elle arrive sur les berges du dieu-fleuve Numicius, qui la console et fait d'elle une nymphe des eaux sous le nom de Perenna (« Éternelle »), dorénavant honorée par des rites chez les Latins et les Romains. Mais vous pouvez aussi imaginer qu'Hanna poursuit son voyage et cherche un moyen de reconquérir le trône de Carthage, ce qui peut fournir l'amorce d'un scénario.

La fin de l'âge héroïque coïncide en gros avec la mort de Didon. Si vous avez besoin d'avancer encore dans la chronologie, considérez qu'après quelques générations la royauté prendra fin à Carthage, remplacée par un gouvernement aristocratique fondé sur diverses institutions préexistantes : le Sénat (réunissant les anciens de la cité), l'Assemblée du peuple, et diverses magistratures dont les plus importantes seront les suffètes (sortes de consuls) et les rabs (sortes de commandants en second dans les armées). Ce gouvernement rejoint celui de la Carthage historique.

Description de la ville

Carthage se trouve sur une presqu'île de la côte ayant en gros la forme d'une flèche pointée vers l'est et dont la barbe sud enveloppe un grand lac qui s'étend loin au sud¹²¹. La presqu'île est reliée à la côte par un isthme mesurant 25 stades de large (environ 4,5 km). La partie la plus ancienne de la ville, correspondant aux campements provisoires des colons, se trouve le long du rivage sur sa moitié sud. Par la suite, après les négociations et la fondation rituelle de la ville, la citadelle fut construite sur la colline de Byrsa, là où Elissa/Didon avait fait étendre la peau de bœuf (*byrsa* signifie d'ailleurs « peau de bœuf » en grec).

Byrsa

La **citadelle de Byrsa** est entourée par un haut rempart de pierre tout juste terminé. Le grand bâtiment qui domine la colline est le majestueux temple consacré à Eshmun, un édifice qui domine la colline et auquel on accède par un escalier de soixante marches. Mais on y trouve aussi **le palais de Didon** au nord-est, **le temple de Tinnit** flanquant le palais de Didon, **le temple de Baal** de l'autre côté du palais, une **petite agora** au sud-est et de superbes **résidences aristocratiques** à l'ouest derrière le temple d'Eshmun, avec leurs beaux jardins. Les rues, à l'est, rayonnent à partir de l'entrée du temple d'Eshmun. Une large avenue mène en ligne droite depuis l'entrée du temple et son escalier jusqu'à la mer en descendant la colline et en traversant la plaine littorale. Derrière le temple, à l'ouest, les rues adoptent des formes en arcs-de-cercles.

¹²⁰ Ces aventures sont relatées par Ovide dans les *Fastes* au livre III, vers 517 et suivants.

¹²¹ L'actuel lac de Tunis.

Le palais de Didon ressemble assez à un palais royal égyptien, mais en plus petit et en moins imposant (quoique prospère, Carthage n'a pas autant de moyens que les rois d'Égypte)¹²².

La ville basse

La **ville basse** s'étend le long du rivage et autour de Byrsa au sud et au nord. On y trouve les maisons plus modestes ainsi que de nombreux commerces, notamment les quartiers des artisans. De manière générale, les demeures aristocratiques sont plus nombreuses au nord et vers l'arrière-pays. Les quartiers du front de mer, au contraire, bruissent d'activité populaire, d'artisans et de marchands qui s'affairent, de marins en escale ou sur le départ, etc. Carthage étant une ville jeune et la reine Didon douée pour l'urbanisme, les rues sont assez larges et le plus souvent en plan hippodamien (c'est-à-dire avec des croisements à angles droits), ce qui rend plus facile de s'y orienter. La ville est encore d'une superficie modeste, mais elle s'étend vite à mesure qu'elle attire de nouveaux arrivants.

Les maisons carthagoises sont construites pour la plupart en briques crues, les fondations et éléments de pierre étant réservés aux demeures aristocratiques et aux grands monuments de la citadelle¹²³. Les bâtiments ne sont pas nécessairement très grands, mais peuvent comprendre deux ou trois étages, et même jusqu'à six étages à Byrsa ou au cœur de la ville basse, chose rare et impressionnante pour les autres peuples. Des escaliers mènent aux étages et aux toits. Les toits sont plats et toujours aménagés en terrasses, parfois décorées d'un ou deux arbres, voire aménagées en petits jardins suspendus pour les demeures les plus aisées. La terrasse est un lieu de vie quotidienne de la maison au même titre que les pièces couvertes : on s'y réunit, on s'en sert pour sécher le linge et, en été, parfois, on y dort.

Les pièces, quant à elles, sont d'autant plus nombreuses et décorées que les propriétaires sont riches. Les maisons les plus humbles n'ont guère que des nattes de jonc en guise de lits, tandis que les plus prospères sont décorées de nombreuses tentures et rideaux et de peaux d'animaux, sans parler des coffres en bois précieux. Dans les maisons les plus luxueuses, on trouve même des mosaïques décoratives. Beaucoup de bâtiments sont dotés de leur propre citerne souterraine recueillant les eaux de pluie, car il n'y a pas de grand fleuve et peu de sources à Carthage. De telles citernes, à sec, peuvent faire de bonnes cachettes pour des objets ou, plus difficilement, des gens. Les maisons aristocratiques sont entourées de grands jardins et les grandes propriétés de Mégara, au-delà du rempart, se prolongent jusqu'à de superbes vergers et de vastes champs.

À l'est de la ville, à quelque distance au nord-est de Byrsa, s'étend une **nécropole** où les grandes familles de l'aristocratie disposent de leurs caveaux familiaux, utilisés notamment pour le culte de leurs ancêtres.

Au sud-est de la ville, un peu en arrière du rivage, s'élève le **tophet**, un lieu sacré servant à la fois de nécropole et de sanctuaire. C'est un espace dégagé d'où émergent des stèles, signes des tombes où l'on enterre principalement les enfants mort-nés ou morts très jeunes. On y pratique parfois des sacrifices humains de très jeunes enfants (des nouveau-nés ou des bébés âgés de quelques mois au plus) dans les situations graves. Ce type de sacrifice est appelé « moloch¹²⁴ ». Il reste cependant rare et les aristocrates ont souvent moyen de le commuer en sacrifice d'agneau en échange de la vie de leur enfant.

¹²² Il n'y a aucun bâtiment réel connu susceptible de servir d'inspiration pour le palais de Didon, pour de multiples raisons. Non seulement Didon relève de la légende et Carthage n'était pas vraiment une monarchie, mais en plus la colline de Byrsa est encore mal connue des archéologues. On pourrait s'inspirer d'autres villes de culture carthaginoise ou de cités phéniciennes, mais je n'ai pas pu y trouver d'exemple de palais. Du coup, vous pouvez vous inspirer du plan de palais royal égyptien fourni dans les annexes.

¹²³ Vous trouverez un plan de maison carthaginoise typique dans les annexes.

¹²⁴ Ce n'est pas le nom d'une divinité, contrairement à ce qu'on a longtemps cru. Mais il est très possible que des PJ ou PNJ étrangers entendant fassent la confusion. Voyez aussi l'amorce de scénario plus loin.

Les ports de Carthage

La ville dispose de **deux ports**. L'un est situé au nord, à la limite de la muraille de la ville. L'autre se trouve au sud, sur la rive nord du grand lac, et il est relié à la mer par un chenal creusé de main d'homme. Le port sud abrite la flotte militaire, qui mouille à l'écart par rapport au secteur commercial du port¹²⁵. Les aménagements des ports sont encore rudimentaires, mais le trafic y est constant et l'activité sans relâche. Carthage dispose déjà d'une flotte conséquente, militaire et commerciale. Ses navires de commerce sillonnent les mers dans toutes les directions et jouent un rôle important dans l'économie de la cité.

Les remparts

La ville est entourée par un long et vaste **rempart en construction** destiné à la protéger d'éventuelles attaques venues de l'arrière-pays. À l'ouest, il est déjà achevé, et c'est aussi la partie où il est le plus massif et le mieux défendu : il redouble le rempart de Byrsa. Au sud, la muraille est en construction mais n'atteint qu'à peine deux fois la hauteur d'un homme. Au nord, il n'est qu'un long chantier qui n'a pas encore dépassé le stade de la rangée de pierres : seul un haut mur de bois précédé d'un fossé assure la défense.

Des portes percent régulièrement le mur, la plus monumentale à l'ouest, menant vers Byrsa. Toutes doivent être flanquées d'au moins une tour de garde, mais, là encore, seule la partie ouest est terminée : au sud, seule une tour sur deux est achevée, et, au nord, la défense n'est constituée que de tours en bois. Des ouvriers en tuniques de tissu grossier, aux bras nus, se pressent toute la journée sur le chantier pour renforcer les défenses de la ville.

Le faubourg de Mégara

Au nord-ouest, dans et au-delà du rempart, la ville s'étend peu à peu en un faubourg appelé **Mégara** qui prospère là de façon en partie illégale, car Didon n'apprécie guère de voir certains de ses sujets s'installer en dehors des remparts alors que les défenses de la ville sont encore fragiles. La partie nord du faubourg est très prisée par les familles aisées ou aristocratiques.

La population de Carthage est très cosmopolite, car c'est une cité portuaire située à un emplacement idéal pour le commerce avec de nombreuses régions : de nombreux commerçants, artisans et voyageurs s'y croisent. Outre les Carthaginois, on y rencontre des Nomades qui sont des Libyens venus de l'ouest (ils sont les principaux alliés de Carthage), des Grecs et des Phéniciens venus de l'est, des Étrusques venus de Tyrrhénie (l'actuelle Italie), des Sardes (venus de Sardaigne), des Ibères (venus d'Ibérie, c'est-à-dire de l'actuelle Espagne) et à l'occasion des Maures (des Libyens vivant plus à l'ouest que les Nomades et surtout en relation avec les Ibères).

Les institutions

La reine et les Conseils

Au sommet de la cité-état de Carthage règne **la reine Didon** (qu'on appelle encore parfois Elissa)¹²⁶. Didon a le dernier mot sur toutes les décisions concernant le gouvernement de la ville,

¹²⁵ Les ports de Carthage à époque ancienne sont très mal connus, en dehors de l'existence du chenal. Je m'inspire librement des rares indices historiques dont on dispose à ce sujet. Si vous voulez utiliser le fameux double port rectangulaire et circulaire construit plus tard, voyez « Mythifier encore Carthage », plus loin.

¹²⁶ Cette partie s'inspire librement de la constitution de la Carthage historique, mélangée avec les éléments mythologiques liés à la reine Didon et à sa personnalité (pour mémoire, dans la Carthage historique, il n'y avait plus de monarchie : c'étaient les suffètes et les assemblées qui gouvernaient, les suffètes ayant un rôle en gros équivalent à celui des consuls dans la République romaine). Je mets surtout ça là pour vous permettre de mettre en scène des PNJ de sous-dirigeants carthaginois en cas de besoin. Si

ses affaires intérieures et extérieures, la guerre et la paix, etc. Mais elle ne règne pas en tyran. Didon s'entoure dans son palais de conseillers issus de l'aristocratie, sans oublier Hanna, sa sœur, en qui elle a toute confiance (à raison).

Outre la reine elle-même, il existe à Carthage un Conseil des anciens et une Assemblée du peuple. Le **Conseil des anciens** rassemble les citoyens les plus âgés et les plus respectables issus de l'aristocratie : les membres en sont sélectionnés sur des critères de naissance, d'âge et de dignité (ils ne doivent pas avoir de mœurs dissolues ou d'affaires gênantes en cours). L'**Assemblée du peuple** rassemble des représentants du peuple élus, qui doivent être citoyens (les esclaves n'ont pas voix au chapitre).

Ces deux assemblées ont un rôle consultatif auprès de la reine. Pour toute affaire importante, qu'il s'agisse d'une loi majeure à élaborer ou d'une décision politique à prendre, la reine peut (ce n'est pas obligatoire, mais Didon le fait toujours) saisir le Conseil des anciens et prendre son avis. Ce n'est qu'en cas de désaccord entre la reine et le Conseil des anciens que la reine saisit l'Assemblée du peuple pour lui demander à son tour son avis ; l'Assemblée émet des avis et peut même avancer ses propres propositions pour les lois et décisions à prendre. La reine a toutefois toujours le dernier mot.

Les suffètes et les rabs

Pour relayer ses ordres, Didon dispose de deux **suffètes**, sortes de ministres.

Le **suffète de la terre** se charge des affaires intérieures, de la diplomatie impliquant l'arrière-pays, de l'économie terrestre (l'agriculture, l'élevage) et de l'administration de Byrsa et des quartiers les plus proches de l'arrière-pays. En cas de guerre, il prend le commandement en second de l'armée terrestre, juste au-dessous de la reine.

Le **suffète de la mer** se charge des affaires extérieures impliquant les pays étrangers lointains (ce qui exclut l'arrière-pays), de l'économie maritime (marine commerciale, pêche) et de l'administration des quartiers du front de mer et des ports. Il est également, en cas de guerre, le commandant en second de la flotte de Carthage, au-dessous de la reine.

Chacun des deux suffètes a encore diverses attributions mineures ; toutes ne répondent pas strictement à une division entre mer et terre. Dans la théorie, les suffètes sont de purs exécutants et n'ont pas leur mot à dire ; dans la pratique, Didon écoute leurs conseils, même si, une fois encore, c'est elle qui tranche en dernier ressort. En cas de guerre, selon l'importance du conflit, la gravité de la situation et la tactique à adopter, la reine peut déléguer son commandement à un ou deux suffètes ou prendre elle-même en charge tout ou partie du commandement des armées, en prenant conseil auprès des suffètes et des assemblées au besoin.

Au-dessous des suffètes, les institutions de Carthage sont dirigées par de nombreux chefs aux attributions plus spécialisées et qui sont appelés les **rabs**. Le mot est très générique ; un rab peut être un dirigeant administratif, un président de commission, un chef de troupe, ou même un chef d'atelier ou un grand prêtre.

Le clergé

Le dernier acteur de poids dans les prises de décisions à Carthage est le **clergé**. La reine Didon consulte régulièrement les grands prêtres ou grandes prêtresses de chaque divinité, les **rab kouhanim** (voyez plus loin « Le culte »). Ceux de Baal Hammon et de Tinnit, les deux divinités protectrices de Carthage, émettent des avis consultatifs mais attentivement écoutés par la reine. Ces avis expriment en effet la volonté des dieux, or Didon est une reine pieuse qui ne veut pas laisser sombrer son peuple dans l'impiété ou la démesure.

vous n'en avez pas besoin ou que cela vous ennuie, vous pouvez simplement considérer que Didon règne seule, avec quelques conseillers dont sa sœur Hanna, les grands prêtres et prêtresses et quelques nobles.

Les finances publiques

Un mot, pour finir, sur **les finances de Carthage** : Carthage s'est bâtie principalement grâce aux richesses de Sychée emportées par Elissa/Didon dans sa fuite hors de Tyr (Sychée était à la fois un prêtre et un grand propriétaire terrien). Ces richesses sont toujours la propriété de la reine mais sont devenues en même temps le trésor public de la cité. Les dépenses nécessaires pour bâtir la cité et ses dépenses sont faramineuses, mais Didon s'est immédiatement employée à renflouer le trésor en levant des impôts modérés et surtout en prélevant des taxes sur le commerce ; or le commerce a très vite prospéré. Le trésor de Carthage se reconstitue donc rapidement et la cité s'enrichit déjà.

Le trésor est conservé dans des chambres souterraines dont l'emplacement exact est tenu secret. La plupart des gens supposent que ce sont des chambres creusées quelque part sous le palais, au cœur de la colline de Byrsa ; d'autres murmurent qu'il pourrait exister des caches situées ailleurs sous la ville, voire hors de la ville, et auxquelles on pourrait accéder par des tunnels dérobés. Seuls la reine, Hanna et le suffète de la terre connaissent leur emplacement, qu'ils doivent garder secret sous peine de mort.

La religion des Carthaginois

Carthage dispose d'un vaste panthéon influencé par la religion phénicienne, mais qui prend déjà des directions différentes. La ville accueille aussi déjà des cultes étrangers apportés par les voyageurs, en particulier les dieux grecs et le culte égyptien d'Isis.

Voici les principales divinités carthaginoises :

Ashtart, déesse phénicienne dont les attributions comprennent à la fois la guerre et la fécondité. Son animal est la colombe et son attribut est le croissant de lune. Les Grecs voient en elle l'intervention d'Héra, d'Artémis ou d'Aphrodite, selon les cas ; pour les Égyptiens, c'est la déesse Hathor. Son culte n'est pas très développé à Carthage, mais elle y a un temple.

Baal Hammon, dieu à la fois du soleil et des puissances chtoniennes, incluant la fertilité de la terre mais aussi l'au-delà. C'est l'une des deux grandes divinités de Carthage avec la déesse Tinnit. Son symbole est un croissant surmonté d'un globe lui-même entouré d'astres. Il serait difficile pour un Grec de savoir quelles divinités peuvent se cacher derrière ce nom. Les dieux qui s'en rapprochent le plus seraient Hadès.

Baal Saphon, dieu lié aux orages. Il dispose d'un temple à Carthage, où l'on appelle surtout sa protection en tant que dieu de la navigation. Il est très vénéré parmi les marins. Les Grecs seraient tentés logiquement de l'assimiler à Poséidon.

Baal Shamim, dieu du ciel au culte modérément développé à Carthage. Il y dispose d'un temple dans la ville basse. Les Grecs l'assimilent à Zeus, mais il n'a pas à Carthage l'importance de ce dieu chez les Grecs.

Eshmoun, dieu phénicien (c'est le dieu protecteur de la ville phénicienne de Sidon). C'est principalement un dieu guérisseur. Il dispose d'un majestueux temple au sommet de la colline de Byrsa. Les Grecs voient en lui Asclépios, dieu de la médecine.

Horon, petit dieu invoqué contre le poison des serpents. Les Grecs pourraient y reconnaître Apollon ou Asclépios dans une attribution particulière.

Milqart, au départ un dieu phénicien protecteur de Tyr. C'est l'un des tout premiers dieux à avoir eu droit à son propre temple à Carthage. C'est un dieu protecteur des villes. Il a l'apparence d'un homme barbu portant une longue tunique et une tiare de forme conique, et muni d'une hache ainsi que d'une fleur (certains y voient un lothos). Les Grecs de la fin de l'âge héroïque l'assimilent à Héraclès divinisé après sa mort et le représentent avec les attributs d'Héraclès. Les prêtres de Milqart sont reconnaissables à leur longue tunique de lin sans ceinture ornée d'une bande brodée ; ils vont pieds nus dans les temples.

Resheph, un dieu très ancien, beaucoup plus ancien que la religion phénicienne elle-même. C'est un dieu irascible lié à la guerre et à la peste, que l'on prie pour l'apaiser. Il est également lié au

soleil et porte un arc. Il dispose de son propre temple à Carthage, près de l'agora. Les Grecs l'assimilent à Apollon.

Sakon, dieu au culte modérément développé disposant toutefois de son propre temple. Les Grecs l'assimilent à Hermès.

Shamash, dieu personnifiant le soleil, au culte extrêmement ancien et vivace. Les Grecs l'assimilent à Hélios.

Sid, dieu associé à la chasse et à la pêche. Il a l'apparence d'un homme d'âge variable (parfois imberbe, parfois barbu) coiffé d'une tiare de plumes et muni d'une lance. Il est très vénéré chez les Sardes. On le prie souvent en même temps que Horon et Resheph. Les Grecs auraient du mal à l'identifier à un dieu en particulier : sans doute y verraient-ils l'action des jumeaux divins Artémis et Apollon, ou bien les héros Castor et Pollux (les Dioscures) divinisés après leur mort.

Tinnit, parfois surnommée « le Génie de Carthage », est la grande divinité de Carthage avec Baal Hammon (les deux divinités sont très souvent associées). Elle a l'apparence d'une femme mûre dotée d'ailes aux bras, dont elle s'enveloppe le corps ; elle est liée au vautour. Protectrice de Carthage, elle est liée aux puissances chtoniennes mais aussi, moins souvent, célestes. Elle veille à la fertilité des humains et de la végétation. Les Grecs l'assimilent souvent à Artémis ; on pourrait aussi penser à Déméter. Pour les Égyptiens, c'est Isis. Les prêtresses de Tinnit portent une tunique en tissu fin dotée de nombreux ornements, le plus impressionnant étant deux longues ailes qui enveloppent le bas de la tunique à partir de la taille ; leur coiffe représente un vautour. Le **signe de Tinnit**, qui ressemble à une silhouette géométrique de femme en robe avec les bras écartés, est gravé rituellement sur les stèles funéraires mais est fréquemment utilisé comme talisman sur toutes sortes de supports.



Le **culte des morts** fait aussi partie de la vie quotidienne. On adresse des sacrifices aux ancêtres de sa famille. L'aristocratie dispose d'une nécropole où sont regroupés les caveaux familiaux des lignées anciennes et de haute naissance : on vient y honorer les défunts pour s'attirer leur bienveillance et leur aide depuis l'au-delà.

Le culte

Le culte à Carthage est nettement différent des coutumes grecques. Ce qui surprendra les Grecs est le fait qu'on ne fabrique pas toujours d'images des dieux : les Carthaginois utilisent parfois des sortes de stèles de pierre comme idoles pour le culte. Lorsque les divinités sont représentées, c'est sous des aspects parfois variables. Les indications données plus haut sur l'apparence des divinités sont donc indicatives : le MJ peut en inventer des variantes à loisir.

Les Carthaginois, comme les Grecs, consacrent des **sanctuaires** à leurs divinités. Un sanctuaire est avant tout un espace sacré et consacré au culte, qui occupe une portion de terrain bien délimitée dans ou hors de la ville. Il ne contient pas toujours de temple : les « petits » sanctuaires peuvent être simplement des espaces où s'élèvent un ou des autels ou de tout petits bâtiments à une seule pièce abritant une statue ou une idole.

Carthage dispose d'un **clergé** permanent et à l'influence notable, dans la société et en politique. De ce point de vue, la société carthaginoise est plus proche de la société égyptienne que de la grecque. Un prêtre est appelé un **kouhèn** (au pluriel « kouhanim »). Chaque dieu possède son **rab kouhanim**, « Prêtre en chef », qui dirige les autres prêtres. Les prêtres sont souvent glabres et rasés et portent parfois des voiles. Les femmes peuvent devenir prêtresses et même accéder aux plus hauts échelons du clergé.

Les temples disposent d'un personnel nombreux et varié, aussi bien des prêtres que des serviteurs libres ou esclaves, des artisans et même déjà quelques scribes pour la comptabilité et les édits importants. Il existe également des prostitués sacrés des deux sexes (un prostitué sacré est un **Kalb**, une prostituée sacrée une **Ulamat** ; il y a aussi de jeunes hommes, les **gourim**),

principalement des esclaves sacrés, actifs dans les temples de nombreuses divinités dont Ashtart, Eshmun, Milqart, Sakon et Tinnit.

Un temple typique à Carthage consiste en une entrée munie de pilastres et précédée d'un parvis spacieux. L'entrée donne dans un vestibule, lequel débouche à son tour sur une cour carrée pourvue d'une colonnade. C'est dans la cour que s'élèvent le ou les autels de la divinité ainsi qu'un petit bâtiment, sorte de chapelle, où l'on accomplit certains sacrifices ou offrandes. Le long de la cour et au-delà peuvent s'ajouter toutes sortes de dépendances : logements pour les prêtres, mais aussi citernes d'eau, magasins à nourriture ou à matières premières, ateliers d'artisanats divers (parfois même des fours de poterie), etc. On trouve aussi très souvent dans la cour un puits. Au fond du temple, dans un bâtiment au-delà de la cour, se trouve le saint des saints, qui abrite la statue de la divinité. Les plus grands temples disposent de deux cours en enfilade et de dépendances multiples.

Le **tophet** de Carthage, lui, se présente comme un champ planté de stèles de pierre signalant autant de tombes. Chaque tombe contient le mort, dans une urne cinéraire (c'est-à-dire recueillant ses cendres) ou bien un sarcophage pour les gens qui ne se font pas incinérer ; le mort est accompagné d'offrandes funéraires, le plus souvent des vases.

Les **rites** diffèrent aussi un peu des rites grecs. Les **prières** se font à voix forte, le bras droit replié, paume ouverte (cela peut être utile pour écouter discrètement ce que quelqu'un demande aux dieux). Parmi les **offrandes** typiques, outre les mêmes types d'offrandes qu'on peut voir aussi en Grèce, on offre aussi aux dieux ou aux morts des œufs de moineaux-dromadaires peints de motifs, qui sont des offrandes de prix.

Guerre et diplomatie

La diplomatie de Didon

La reine Didon et les Carthaginois ne recherchent pas la guerre. Leur cité est encore jeune et leur vie se fonde principalement sur le commerce : où serait leur intérêt à tenter des guerres de conquête ? Leur préoccupation essentielle pour le moment est défensive. Il faut renforcer les remparts de la cité, construire des navires de guerre... Certains ennemis de Carthage peuvent venir de la mer, à commencer par Pygmalion, qui règne toujours à Tyr et pourrait s'enhardir jusqu'à venir prendre en Libye ce trésor que Didon a soustrait à sa cupidité ; les pirates occasionnels venus de Trinacrie ou de Tyrrhénie peuvent aussi s'avérer dangereux. Carthage doit aussi assurer ses arrières en cas d'attaques venues de l'intérieur des terres, car les peuples autochtones pourraient ne pas demeurer toujours amicaux.

Mais c'est surtout dans la diplomatie que Didon lance tous ses efforts. Pour maintenir la paix, rien ne vaut un solide réseau d'alliés dans la région. Carthage est déjà une ville riche, et l'argent facilite bien des discussions. La reine consent sans trop broncher à verser chaque année un tribut en argent et en marchandises aux Libyens de la région en échange de l'occupation du territoire de la cité. Dans le même temps, elle mène des négociations séparées avec certaines peuplades libyennes. Elle a déjà réussi à se faire de bons alliés des Nomades, qui sont des cavaliers hors pair, et est en négociations permanentes avec les Maures.

Pour le moment, cette tactique fonctionne : Carthage n'a pas d'ennemi déclaré en Libye et ses voisins apprécient les occasions commerciales que la nouvelle cité leur procure. Mais cette paix reste fragile, car son équilibre repose encore trop sur la personne de Didon, qui n'est pas mariée et n'a aucun héritier. Si elle mourait, si elle était gravement blessée ou sérieusement malade, cet équilibre délicat se trouverait déjà menacé. C'est un problème que Didon devra résoudre tôt ou tard, mais, pour le moment, elle s'est faite à son statut de reine fondatrice guide de son peuple : elle ne déborde pas d'envie de se remarier, ni de partager son pouvoir.

L'armée carthaginoise

Dans l'éventualité d'une guerre, Carthage dispose déjà d'une petite armée. Les citoyens de Carthage peuvent prendre les armes, mais ne sont pas des soldats professionnels. Didon privilégie le volontariat pour former l'armée en cas de besoin, mais n'hésitera pas à mobiliser toute la population en cas de nécessité majeure. Outre Didon elle-même, l'armée dispose d'officiers issus de l'aristocratie.

Les citoyens carthaginois qui forment l'**infanterie** sont armés de lances, d'épées et de boucliers allongés. Les aristocrates, qui peuvent payer le meilleur équipement, disposent de grandes cuirasses de fer, de casques en bronze et de larges boucliers ronds de couleur blanche. Une coutume est que chaque fois qu'un citoyen participe à un combat et survit, il se procure un anneau qu'il porte au doigt ; les combattants aguerris sont ceux qui arborent de nombreux anneaux, les vétérans allant jusqu'à utiliser des anneaux plus épais représentant dix combats.

Les combattants carthaginois les plus nobles disposent aussi de **chars** qu'ils utilisent comme les combattants grecs de l'*Illiade*, pour se porter jusqu'au cœur de la mêlée ou circuler sur le champ de bataille. En revanche, les Carthaginois ont très peu de cavaliers et peu d'archers.

Grâce aux habiles tractations diplomatiques de Didon, Carthage peut déjà compter sur plusieurs **alliés militaires** qui lui permettent de compenser les lacunes de sa propre armée. Des soldats libyens venus de l'arrière-pays de Carthage peuvent ainsi s'ajouter à l'infanterie : ils sont armés de javelots, de poignards et de petits boucliers ronds, et peuvent soutenir le choc d'une infanterie adverse aussi bien que porter des attaques rapides grâce à leur armement léger qui les rend très mobiles. Les Nomades, de leur côté, apportent leur cavalerie robuste, rapide et foudroyante à l'armée carthaginoise, qui n'a pratiquement pas de cavaliers elle-même. Enfin, parmi les populations alliées de Carthage, les Étrusques, les Sardes et les Phéniciens pourraient venir lui prêter leur aide en cas de conflit grave.

La **marine** carthaginoise est nettement plus puissante et dangereuse que son armée terrestre. Les Carthaginois, dans la droite ligne de leurs ancêtres phéniciens, sont des armateurs et des marins hors pair. Leurs navires sont plus solides, plus maniables, plus rapides et leurs équipages plus aguerris. À l'âge héroïque, leurs navires, comme ceux des Grecs, se déplacent à l'aide d'une voile unique et de rameurs. Avantage décisif, ils commencent déjà à s'armer d'éperons pour percer les coques des navires ennemis. Vous trouverez les descriptions des principaux types de navires dans les « Profils de navires carthaginois », plus loin.

La vie quotidienne

L'habillement

Le **vêtement carthaginois typique** a pour base le vêtement phénicien : une robe longue faite d'un tissu épais, au tombé droit, sans ceinture et sans manteau. Les prêtres ont une bordure pourpre sur leur tunique. Les hauts dignitaires, eux, ont des robes luxueuses entièrement teintes de pourpre, remarquables au premier coup d'œil (la pourpre est une substance très chère). Les femmes, elles, portent parfois un voile sur la tête pour sortir et ont parfois un manteau. Les femmes aisées apprécient les robes en tissu de qualité, teintes de couleurs vives et contrastées (bleu, rouge...). Les prêtresses portent parfois des bijoux ou des pièces de vêtements typiques de la divinité qu'elles servent.

Les **couvre-chefs** sont de plusieurs types : des bonnets de forme conique proches de ce qu'on croise en Grèce, mais beaucoup d'autres chapeaux plus dépaysants, comme les tiaras (coiffes proches de l'actuel fez mais en plus haut et parfois en plus décoré) ou parfois même des turbans peu volumineux. Les **coiffures** sont très variées. Hommes et femmes peuvent garder les cheveux libres ou les arranger de différentes manières, par exemple en chignon pour les femmes. Certains prêtres se rasent tous les poils de la tête (sourcils compris) tandis que d'autres arborent des cheveux mi-longs ou longs. Les **chaussures** consistent en sandales aérées ou en bottines fermées,

parfois en des sortes de souliers aux semelles épaisses. Les **bijoux** sont très fréquents et portés par les hommes comme par les femmes : bagues et autres anneaux (que les marchands utilisent aussi pour porter leur sceau cachetant leurs marchandises), diadèmes, bracelets, colliers et ceintures ornementées, boucles d'oreilles pour les deux sexes, et aussi le nezem, bijou consistant en un anneau qu'on passe dans le nez, extrêmement exotique aux yeux des Grecs. Le **maquillage** est très fréquent chez les femmes mais se rencontre aussi chez les hommes.

L'alimentation

Si vous avez besoin de décrire ce qu'on mange et ce qu'on boit à Carthage, voici quelques informations rapides. Comme ailleurs, la base de la nourriture est faite de céréales (blé, orge, froment...) et de féculents (lentilles et pois chiches). Les Carthaginois sont friands de **galettes** de froment ou d'orge chauffées dans des fours de terre cuite et qui sont à peu près l'équivalent de notre pain quotidien. On mange aussi le lait sous forme de fromage ou de yaourt. Un autre plat typique des milieux modestes est la **bouillie carthaginoise**, faite de farine, de fromage, de miel et d'œufs. On mange beaucoup de **fruits et de légumes** variés, les plus exotiques aux yeux des Grecs étant les grenades, les amandes et les cucurbitacées. Carthage étant une ville portuaire, des **poissons**, des crustacés et des coquillages de toutes sortes sont disponibles en abondance. Enfin, la **viande** provient principalement de l'élevage : les Carthaginois apprécient beaucoup la chèvre, le mouton, le bœuf et dans une moindre mesure le porc, mais aussi, à l'occasion, la volaille, voire le cheval ou le chien (ces deux dernières viandes répugneraient probablement à des Grecs, qui ne sont pas habitués à manger ces animaux en dehors des cas de famine). Seules les familles les plus aisées peuvent manger quotidiennement de la viande ; les autres n'en mangent que de temps en temps.

Enfin, outre l'eau et les boissons mentionnées plus haut, les Carthaginois apprécient beaucoup le **vin**, qu'ils boivent peu dilué, ce qui paraîtra barbare à des Grecs.

La langue des Carthaginois

Si vous jouez en prenant en compte les différences de langues, considérez qu'à l'âge héroïque, cela fait moins d'une génération que les Carthaginois ont quitté leur cité-mère de Tyr : ils parlent donc encore le phénicien et le comprennent parfaitement. Tout au plus la nouvelle cité commence-t-elle à disposer de quelques mots et expressions locales et d'un léger accent carthaginois. (La Carthage historique, elle, développe un dialecte propre, le punique, auquel appartiennent les noms communs et les noms propres mentionnés un peu partout ici.)

Si vos personnages ne parlent pas le phénicien, ils n'auront malgré cela pas trop de problèmes pour se faire comprendre en grec, du moins auprès des aristocrates et des commerçants : même s'il y a encore peu de Grecs à Carthage, le grec est l'une des « langues internationales » utilisées par les marchands et les voyageurs. L'égyptien et l'étrusque sont d'autres langues souvent parlées ou au moins comprises à Carthage.

Noms carthaginois

Les Carthaginois se présentent comme « un tel fils ou fille d'untel ». On ajoute parfois le nom d'un des grands-pères. Il est fréquent que le fils prenne le nom d'un de ses grands-pères (c'est la papponymie). La fréquence des homonymes fait qu'on donne souvent aux gens des surnoms précisant par exemple leur profession (exemple : « Hasdrubal le menuisier », « Shiboulet la prêtresse de Tinnit »).

Noms d'hommes : Abdbaal, Abdeshmun, Abditanit, Acherbas, Adonibaal, Baalazor, Baalo, Barakbaal, Barik, Barmocaros, Bomilcar, Carthalon, Eshmunyatou, Garay, Giscon, Hamilcar, Hannibal, Hannon, Hasdrubal, Himilcon, Magon, Malchos, Milqarthillès, Myrcanos, Salah, Shaphot, Sidyaton.

Noms de femmes : Alissa ou Elissa, Hanna, Kunmay, Shiboulet.

Noms supplémentaires : Idibal (homme), Magdassan (homme), Salammbô (femme), Schahabarim (homme), Taanach (femme), Zarxas (homme)¹²⁷.

Inventer des noms carthaginois. Les noms Carthaginois contiennent souvent des noms de divinités accompagnés d'un nom exprimant une relation familiale ou l'idée de service (exemple : Abdbaâl, « serviteur de Baal », Hamilcar = Abdmilqart : « serviteur de Milqart »). D'autres contiennent une bénédiction (exemple : Hannibal : « Baal a favorisé »). Vous pouvez donc utiliser un nom de divinité carthaginoise (voyez plus haut) assemblé avec un nom commun de ce genre. Vous pouvez aussi vous inspirer de quelques mots puniques que voici¹²⁸ :

Les humains et la famille : Adom ou Ish : l'homme. Shippah : la famille. Abd : le père. Amma : la mère. Ahu : le frère. Ahot : la sœur. Arish : le fiancé. Ishat : l'épouse. Bin : le fils. Bitt : la fille. Anek : moi.

Le monde naturel : Yam : la mer. Yom : le jour. Shamash : le soleil. Yrah : la lune (ou le mois). Kakkab : l'étoile. Qart : la ville.

Société et métiers : Milk : le roi. Adon : seigneur, maître. Abd : le serviteur ou l'esclave. Harrash : l'artisan, l'ouvrier. Soher : le marchand, le commerçant. Naggar : le menuisier. Gallab : barbier. Sopher : le secrétaire ou le scribe. Ruphè : le médecin. Am : l'assemblée du peuple. Mahanat : l'armée.

Religion : Ilim : le dieu (pluriel : Alonim). Kouhen : le prêtre. Mazbah : l'autel. Maqam : lieu sacré. Bit : maison ou temple. Zabbah : le sacrifice. Nidar : l'offrande. Barak : bénir. Lubanat : l'encens.

Matières et objets : Harush : l'or. Kassaph : l'argent (le métal). Nashat : le bronze. Barzal : le fer. Mayyim : l'eau. Shman : l'huile. Mesh : la statue. Qabar : la tombe. Arun : boîte, sarcophage, urne cinéraire. Raqah : le parfum. Kassa : le trône.

Noms de nombres : Ahad : un. Shnim : deux. Hamish : cinq. Asharat : dix. Ashrim : vingt. Shlushim : trente. Arbaim : quarante. Miat : cent.

Adjectifs : Addir : puissant, grand. Hadash : nouveau. Kol : tout. Naim : agréable (ou, pris comme un nom, « bonheur »).

Pour inventer encore d'autres noms carthaginois, vous pouvez vous inspirer de mots appartenant à des langues sémitiques comme l'hébreu, l'arabe, l'araméen ou... le phénicien, dont le punique est un dialecte. N'hésitez pas à mettre en scène des homonymes : ils étaient fréquents à Carthage (par exemple il y a eu de nombreux Hannibal, Hamilcar, etc. en dehors des plus connus). À défaut, utilisez des noms grecs : ils n'étaient pas rares à Carthage, et puis il s'agit ici de la Carthage de la mythologie grecque, après tout !

Mythifier encore Carthage

La présentation faite ici de Carthage correspond strictement à ce qui est connu de la mythologie gréco-romaine mélangée aux réalités historiques des époques les plus anciennes de Carthage. Cependant, Kosmos étant avant tout un jeu mythologique, vous pourrez avoir envie d'intégrer à vos aventures d'autres éléments marquants de la légende de Carthage telle qu'elle est passée à la postérité. Voici quelques informations pour cela. Ces conseils peuvent aussi vous intéresser si vous souhaitez mettre en scène la Carthage historique autour du III^e siècle av. J.-C. (par exemple pour le jeu *Oikouménè*).

¹²⁷ Ces noms-là ont été allègrement piochés dans le roman *Salammbô* de Flaubert. Leur exactitude historique n'est nullement garantie, mais ils sonnent bien.

¹²⁸ Ces mots proviennent du lexique donné par Hédi Dridi à la fin de son manuel sur Carthage (mentionné plus loin dans « Documentation utilisée »). Le punique, comme le phénicien, ne notait pas les voyelles : les voyelles proposées sont parfois hypothétiques. En outre, pour plus de simplicité, je n'ai pas cherché à transcrire les sons qui n'existent pas du tout en français (par exemple les consonnes emphatiques). Si le sujet vous intéresse, je vous conseille d'aller lire le manuel en question.

Les éléphants de guerre

Dans la réalité historique, l'usage guerrier des éléphants est inconnu à Carthage avant le milieu du III^e siècle avant J.-C., c'est-à-dire bien après les périodes dont s'inspirent lointainement les mythes et les épopées de Grèce. Mais les éléphants de guerre sont un élément si important de la légende de Carthage que vous pouvez tout à fait décider de mettre en scène des éléphants de guerre. Les éléphants de guerre sont le résultat d'un dressage assuré par des Indiens que la reine Didon a fait venir spécialement pour cela en un très long voyage. Les animaux sont protégés par de grandes plaques de métal ornées de clochettes qui les excitent à la bataille. Ils sont trop frêles pour porter des tourelles, mais peuvent supporter sans problème trois ou quatre guerriers qui font pleuvoir une grêle de flèches et de javelots sur l'ennemi. Les éléphants sont employés pour effrayer les chevaux de la cavalerie ennemie, enfoncer les lignes de l'infanterie ou la terminer lorsqu'elle a été épuisée par la mêlée ; ils peuvent écraser des soldats sous leurs pattes massives. Le point faible de ces animaux est qu'au-delà d'un certain seuil de douleur dû aux blessures, ils peuvent s'affoler et devenir furieux : ils dévastent alors tout ce qui les entoure, sans plus distinguer alliés et ennemis, et il est difficile de les calmer. Pour ce genre de situation, les cornacs sont équipés de poinçons et de maillets qu'ils utilisent pour tuer leur monture en lui perçant le crâne lorsqu'elle devient trop dangereuse pour son propre camp.

Le triple rempart ouest

De longs siècles après sa fondation, au III^e siècle av. J.-C. sans doute, Carthage se dote d'un système de défense plus élaboré pour le rempart ouest. Mais il est si spectaculaire qu'il peut donner envie de s'en servir déjà pour l'âge héroïque. Il s'agit d'un dispositif de défense triple constitué d'un fossé puis d'une palissade de bois et enfin d'un rempart particulièrement haut et épais mesurant trente coudées de hauteur (environ 15 mètres) et 30 pieds d'épaisseur (soit presque 9 mètres). Doté de créneaux et de massives tours de garde qui s'élèvent tous les 60 mètres, le rempart a une autre particularité : il est divisé en deux étages et abrite des animaux. L'étage inférieur renferme dans son épaisseur de vastes étables permettant de loger pas moins de 300 éléphants, tandis qu'à l'étage supérieur se trouvent des réserves de fourrage et de céréales ainsi des écuries capables d'accueillir 4000 chevaux, qui circulent via des passerelles en pente douce. Au nord et au sud s'étend un rempart plus simple, dépourvu de ces aménagements. Il faut avouer que ça ne manque pas d'allure. Mais il est moyennement vraisemblable de montrer Carthage fondée depuis quelques années à peine et disposant déjà de pareilles défenses... à moins d'expliquer cela par l'aide d'un ou plusieurs dieux ou la présence d'un architecte de génie (un genre de Dédale nouvelle génération). Il est aussi possible que ces défenses n'existent pas encore au moment de l'arrivée des PJ et soient construites en leur présence, peut-être sur leur suggestion (l'architecte en question pourrait être un PJ). Enfin, vous pouvez couper la poire en deux et montrer simplement ce dispositif encore en construction pendant l'âge héroïque.

Le double port

Les ports décrits ici s'inspirent des états les plus anciens de Carthage. Mais là encore, au III^e siècle av. J.-C., la ville se dote de hauts lieux architecturaux qui sont entrés dans la légende. Il s'agit du fameux double port aménagé le long de la côte au sud-est, sur le front de mer à hauteur du quartier de Byrsa. En arrivant depuis la mer, les navires entrent dans un vaste bassin de forme à peu près rectangulaire : le port de commerce, très spacieux, fermé en cas de besoin par des chaînes. C'est là que se déroule la majeure partie du trafic commercial maritime de Carthage. Au fond du port de commerce, un étroit goulet, lui aussi fermé par des chaînes au besoin, constitue l'entrée du port militaire, interdit aux embarcations civiles. Ce port a la forme d'un bassin circulaire. Au centre, sur un îlot artificiel spacieux, s'élève un bâtiment rond doté d'une large base et d'un étage plus étroit. La vaste base abrite une série de halles oblongues qui rayonnent à partir

du centre et s'ouvrent sur le bassin par des pentes douces. C'est là que stationne la flotte militaire de Carthage, soit près de deux cents navires. Chacun dispose de sa halle où être tiré au sec, armé, réparé voire reconstruit si nécessaire, et tous peuvent être lancés à l'eau en même temps sans difficulté. L'étage du bâtiment abrite l'amirauté, la commanderie maritime. Au sommet du bâtiment brûle un feu constant qui sert de phare.



Image : vue d'artiste reconstituant Carthage (vers le III^e siècle avant J.-C., je suppose). En haut au centre, la colline de Byrsa, partielle car mal connue. En bas à gauche, le double port. Musée national de Carthage, Tunisie.

La Carchédonie : les environs de Carthage

La Carchédonie recouvre les régions côtières de la Libye situées autour de Carthage ainsi que son arrière-pays. Ce sont des territoires fertiles, verdoyants, faits de prairies montueuses, de petites forêts et de quelques montagnes. Carthage ne se préoccupe pas d'y affirmer son contrôle pour le moment, et il y a deux excellentes raisons à cela. La première est que, de par leurs origines phéniciennes, Didon et les Carthaginois sont tournés vers la mer et ont tendance à sous-estimer les richesses de l'arrière-pays. La seconde raison est tout simplement que cette région est déjà peuplée par des populations bien implantées et puissantes : les Nomades et les Gétules, qui ont consenti à laisser les Carthaginois s'installer sur leurs terres. Carthage n'est pas en position de force par rapport à eux et aurait du mal à se défendre si ces peuples se coalisaient contre elle.

Autres villes phéniciennes : Utique et Hippo-Zarite

Carthage est la plus importante ville fondée par des Phéniciens dans la région, mais ce n'est pas la première. Au cours de l'âge héroïque, quelque temps après qu'Héraclès a eu découvert la côte nord-ouest de la Libye et le détroit où il bâtit les Colonnes d'Héraclès¹²⁹, les Phéniciens fondent un comptoir commercial qui se change peu à peu en une petite ville et prend le nom d'**Utique** (« la

¹²⁹ Les colonnes d'Héraclès sont le détroit de Gibraltar. Cette précision est une invention de ma part pour situer la fondation d'Utique dans la chronologie de l'âge héroïque : vous pouvez la modifier au besoin.

vieille ville » en phénicien)¹³⁰. Utique se trouve à environ 80 stades (40 km) au nord de l'actuelle Carthage, sur la côte. La ville est petite mais confortable et bâtie selon la même architecture employée par la suite à Carthage : des maisons à toits-terrasses en briques crues, dotées souvent de citernes. Elle possède aussi une petite nécropole. Utique est ceinte d'un rempart de pierre. L'ascension rapide de Carthage a privé Utique de sa position de quasi-monopole sur les flux du commerce phénicien dans cette partie du monde. Pour le moment, grâce à la diplomatie habile de Didon, les deux cités s'entendent bien : il faut espérer que cela durera. Après tout, toute division serait susceptible de se retourner contre elles en cas de conflit avec les populations indigènes. Il n'est cependant pas impossible qu'une partie des nobles et des marchands d'Utique, jaloux du succès de Carthage, finissent par comploter contre Didon.

Un autre comptoir phénicien devenu une petite ville est **Hippo-Zarite**, qui se trouve elle aussi sur la côte, mais plus au nord, à environ 80 stades au nord d'Utique (donc environ 160 stades au nord de Carthage). Issue de la fusion de plusieurs petits comptoirs marchands, la ville porte plusieurs noms : Akkra (« le sommet »), « Hippo » (peut-être une allusion aux chevaux de la région), ou encore Diarrhytos (« le lieu traversé par les flots ») ou « Hippo-Diarrhytos » (pour la distinguer d'autres endroits également appelés « Hippo »)¹³¹. Ce dernier surtout provient de l'étroit goulet qui traverse la ville et relie la mer, située à l'est, à un grand lac qui s'étend au sud-ouest. Au milieu de ce goulet, une île abrite la citadelle. La plupart des quartiers de la ville se sont étendus sur la rive nord. Petite, la ville est idéalement située pour devenir une forteresse imprenable.

Aucun nom de souverain ou de héros n'est connu pour ces deux villes dans les mythes et légendes concernant l'âge héroïque : à vous d'en inventer au besoin. Vous pouvez aussi considérer qu'à côté (ou à la place) d'un souverain existe une oligarchie de marchands et de riches propriétaires qui influence fortement les décisions politiques.

Les Nomades

Les Grecs appellent « Nomades » un ensemble de tribus de Libyens nomades qui vivent sur un vaste territoire de la côte libyenne situé à l'ouest de Carthage¹³². Comme leur nom l'indique, ce sont des nomades qui se déplacent régulièrement et contrôlent aussi bien la côte à l'ouest de la cité que l'intérieur des terres au sud, au-delà des limites du territoire carthaginois. Ils ignorent l'agriculture et se nourrissent de la cueillette, de la chasse et du produit des troupeaux qui les accompagnent dans leurs déplacements presque constants. Ils complètent cet ordinaire par de fréquentes razzias contre d'autres peuples ou bien entre tribus rivales. Leur mode de vie est austère, pour ne pas dire pauvre. Ils doivent se garder des bêtes sauvages qui errent elles aussi sur les territoires qu'ils contrôlent et qui peuvent s'en prendre aux troupeaux et aux humains.

Les Nomades vivent en dizaines de tribus autonomes. Ces tribus ne forment pas toujours une entité politique unifiée : tout dépend des talents de diplomate et de chef de guerre du roi qui règne à un moment donné, et il peut arriver que deux rois (ou, pire, davantage) soient en concurrence, chacun ayant réuni une partie des tribus sous son autorité.

Les Nomades sont réputés à juste titre en tant que cavaliers hors pair. Ils connaissent mieux que quiconque en Libye la bonne façon d'élever les chevaux et de les monter pour le voyage ou pour la guerre.

¹³⁰ L'ancienneté d'Utique est affirmée par plusieurs auteurs antiques, ce qui explique que je la fasse figurer dans l'âge héroïque. En réalité, en l'état actuel des fouilles (été 2016), rien ne prouve que la ville ait existé avant le VIII^e s. av. J.-C.

¹³¹ La variante « Hippo-Zarite » est une déformation latine du grec. C'est elle que Flaubert utilise dans *Salammbô*. Il faut convenir que ça sonne bien, et mieux que « Hippo-Diarrhytos » (qui fait un peu diarrhée, chose normale puisque le nom de la maladie vient justement de cet adjectif grec). Bref, j'ai gardé le nom qui me semblait le plus joli et évocateur, mais ça peut se modifier facilement si vous voulez.

¹³² Ce sont eux que les auteurs romains appellent les Numides en déformant le mot grec, quelques siècles après.

En matière de religion, les Nomades sont polythéistes. Ils croient aussi en l'existence de génies attachés à tel ou tel lieu en particulier.

Noms nomades. Noms d'hommes : Adarbal, Archobarzane, Aylimas, Capussa, Gaia, Gauda, Gulussa, Hiempsal, Ilès, Juba, Jugurtha, Lacumazès, Massiva, Massinissa, Mastanabal, Metzul, Micipsa, Nabdalsa, Narhawwas, Ozalcès, Syphax, Tacfarinas, Tanakwa, Uksintas, Vermina, Zelalsen.

Noms de femmes : Saphonibaal (en grec Sophonisbe).

Noms de femmes de mon invention¹³³ : Adrar (montagne), Aggur (la lune ou le mois), Aman (eau), Azagzaw (la grise), Azekka (la tombe), Dendani (violette), Igenni (le ciel), Inebgui (l'hôte), Iqern (le siècle), Itri (l'étoile), Jida (grand-mère), Leghna (richesse), Lehna (paix), Lemri (miroir), Nekkini (« je » féminin), Nettet (elle), Saha (merci), Tafat (lumière), Tametdutbaal (« merci Baal »), Tamghart (vieille dame), Tazzeeggaght (la rouge), Tikssissin (fille), Tilemzit (jeune femme), Tili (ombre), Tiqqit (goutte), Yemma (mère).

Inspirations possibles. Si vous avez besoin de détailler encore la politique interne et la culture des Nomades, vous pouvez vous inspirer des Numides historiques à partir du III^e siècle av. J.-C., mais aussi piocher dans la culture et les légendes berbères contemporaines.

Les Gétules

Les Gétules sont un peuple libyen qui vit en Carchédonie, au sud et à l'est de l'actuelle Carthage. Tout comme les Nomades, les Gétules sont des indigènes qui possédaient ces terres bien avant l'arrivée de Didon. C'est principalement avec eux que Didon dut négocier l'octroi de terres pour bâtir Carthage ; c'est donc aux dépens de leur territoire que la ville s'est construite et s'étend d'année en année. De là le soin apporté par Didon à sa diplomatie, afin de ne pas envenimer une situation extrêmement délicate.

Mode de vie. Les Gétules sont un peuple farouche et fier, autant voire davantage que les Nomades. Leur force militaire est fondée sur le combat au corps à corps : ils disposent de guerriers courageux, mais aussi de dresseurs capables d'appivoiser des animaux énormes appelés « éléphants » pour les mener à la bataille. Ces bêtes monstrueuses sont capables d'écraser des guerriers ennemis sous leurs pattes massives ou de les soulever de terre à l'aide de leur « trompe », un organe étrange à mi-chemin entre un nez et un bras.

En dehors de leurs activités guerrières, les Gétules pratiquent la chasse (ils chassent les fauves, en particulier le féroce lion de Gétulie, et mangent leur viande, ce qui impressionnerait un Grec) et la cueillette (ils se nourrissent même parfois d'herbe ou de racines quand ils traversent des régions très arides)¹³⁴. Ils élèvent, avec soin, des chevaux et des bœufs qui ont le cou plus long qu'en Grèce ; les troupeaux appartenant au roi sont les mieux soignés et les plus nombreux. Les Gétules nourrissent les bœufs de lait mais aussi de viande, ce qui ne manquerait pas de dérouter un Grec¹³⁵. Il leur arrive de vendre et plus rarement d'acheter du bétail auprès des peuples voisins, voire de nouer des relations d'affaires avec des commerçants égyptiens. Les Gétules pratiquent la polygamie et apprécient une descendance nombreuse, signe de réussite.

¹³³ Les noms propres numides d'hommes donnés ici proviennent de listes de noms de rois ou de chefs de guerre. Or on connaît horriblement peu de noms de femmes (en dehors de Sophonisbe, fameuse princesse numide). Pour compenser cela, j'ajoute une liste de noms de femmes de mon invention inspirés de mots kabyles (qui est une langue berbère, comme la langue des Numides historiques). Vous pouvez aussi décider que certains noms d'hommes sont unisexes ou même sont des noms féminins. Ou utiliser des noms grecs. Ou inventer *ex nihilo* des noms aux sonorités proches des exemples donnés ici.

¹³⁴ Légendes propagées par l'auteur romain Salluste dans *La Guerre de Jugurtha*.

¹³⁵ Strabon, *Géographie*, XVII, 3, 19.

Gouvernement. Vers la fin de l'âge héroïque, le roi des Gétules est **Iarbas**¹³⁶. Iarbas est un fils de Zeus et d'une nymphe originaire du pays des Garamantes (son nom est incertain : elle est surtout connue sous le nom de **Garamantis**, mais cela signifie simplement « la Garamante » et il peut ne s'agir que d'un surnom). Iarbas est un roi puissant, attaché à son autorité et à la grandeur de son peuple. Il était déjà au pouvoir lorsque Didon et ses colons phéniciens sont arrivés dans la région. La ruse, l'intelligence, le sens politique et bien sûr la beauté de Didon l'ont rapidement impressionné, ce qui explique qu'il ne se soit pas contenté de lui déclarer aussitôt la guerre : Iarbas est aux prises avec des sentiments et des devoirs contradictoires. Seule l'habileté de Didon entretient ce *statu quo* pacifique. Iarbas est le prétendant le plus crédible à la main de Didon et, bien que celle-ci ait toujours refusé ses avances, elle veille aussi à ne jamais le repousser définitivement. Un mariage avec Didon permettrait à Iarbas de récupérer ses terres. Certains Carthaginois y trouveraient aussi leur compte, car une paix durable avec les Gétules serait une excellente nouvelle pour la ville. Naturellement, Didon voit clair dans le jeu d'Iarbas et compte bien ne pas laisser sa ville récemment fondée tomber déjà entre les mains des voisins.

Ce qu'ils deviennent (par défaut). Dans l'ordre des événements tels qu'ils sont prévus par le Destin, l'arrivée d'Énée et les sentiments qu'Aphrodite suscite chez Didon à son égard vont rompre cet équilibre précaire. Humilié, Iarbas va saisir l'occasion du suicide de Didon pour envahir purement et simplement Carthage et s'emparer du trône. Hanna, sœur de Didon, sera brièvement capturée mais pourra s'enfuir. Le reste n'est pas écrit. Mais l'arrivée des PJ et leurs actions sont très susceptibles de peser sur l'évolution de la situation.

PNJ notables de Carthage

Didon, reine de Carthage (inspirée de l'*Énéide* de Virgile, chants II-IV)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : noble 1, marchande 1, reine 4
Vigueur 0	Initiative 0	Dégâts : épée d6
Agilité 0	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 3	Tir 0	Vitalité 10
Aura 3	Défense 1	Points de Déesure 3 Points d'héroïsme 5

Avantages : Présence apaisante (*dé de bonus* pour apaiser les gens), Savante (inclus dans son profil).

Désavantage : Non-combattante (déjà inclus dans son profil).

Langues maîtrisées : phénicien, grec ancien, libyen (assez pour tenir une conversation).

Éléments de destin : Amour passionnel (quand elle rencontrera Énée), Fondation d'une ville (réalisé quand elle a fondé Carthage), Suicide (quand Énée quittera Carthage).

Hanna, sœur et conseillère de Didon

Attributs	Attributs de combat	Carrières : noble 3, aède 1
Vigueur 0	Initiative 0	Dégâts : poignard d6M+1
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 3	Tir 0	Vitalité 11
Aura 2	Défense 1	Points de Déesure 1 Points d'héroïsme 5

Avantages : Agilité du daim (déjà inclus dans son profil), Perspicace (*dé de bonus* pour détecter un mensonge), Savante (déjà inclus dans son profil).

Désavantages : Curiosité (*dé de malus* pour y résister), Sans gloire (*dé de malus* quand la célébrité compte).

¹³⁶ Ovide, *Héroïdes*, VII, 125 (Iarbas présenté comme le roi des Gétules) ; Ovide, *Énéide*, IV, 195 et suivants (sur sa colère quand Didon songe à épouser Énée) ; Ovide, *Fastes*, III, 517 et suivants (sur son invasion de Carthage après le suicide de Didon).

Langues maîtrisées : phénicien, grec ancien, libyen (assez pour tenir une conversation).

Iarbas, roi des Gétules

Attributs	Attributs de combat	Carrières : roi 4
Vigueur 2	Initiative 0	Dégâts : lance d6+2 (en mêlée) / d6+1 (à distance)
Agilité 2	Mêlée 2	Protection : armure légère (-1 aux dégâts reçus), Grand bouclier (-1 à toutes les attaques à chaque round, mais Iarbas a -1 en <i>agilité</i> quand il le porte)
Esprit 0	Tir 1	Vitalité 12
Aura 1	Défense 1	Points de Démesure 3 Points d'héroïsme 5

Avantages : Agilité du daim (déjà inclus dans son profil), Colosse (dé de bonus pour lever, pousser, tirer ou briser des objets).

Désavantages : Impétueux (dé de *malus* pour résister à l'envie de se mettre en colère), Gourmandise (dé de *malus* pour y résister).

Langues maîtrisées : libyen, phénicien (assez pour tenir une conversation), grec ancien (rudiments).

PNJ typiques de Carthage (niveau « Coriace »)

Soldat carthaginois typique. Les soldats professionnels de Carthage sont peu nombreux (pas assez pour assurer à eux seuls la défense de la ville en cas d'attaque militaire de grande ampleur). Mais ils sont bien formés.

Attributs	Attributs de combat	Carrières : soldat 2
Vigueur 1	Initiative 0	Dégâts : lance d6+1 (en mêlée) ou d6 (à distance), épée d6+1, poignard d6M
Agilité 2	Mêlée 1	Protection : armure légère (-1 aux dégâts reçus), petit bouclier (-1 au jet d'attaque d'un adversaire dans le round)
Esprit 0	Tir 1	Vitalité 7
Aura 0	Défense 1	

Officier aristocrate.

Attributs	Attributs de combat	Carrières : noble 2, soldat 1
Vigueur 0	Initiative 0	Dégâts : lance d6+1 (en mêlée) ou d6 (à distance), épée d6+1, poignard d6M
Agilité 3 (-2)	Mêlée 1	Protection : armure lourde (-3 aux dégâts reçus, mais le soldat a -2 en agilité quand il la porte).
Esprit 0	Tir 1	Vitalité 7
Aura 0	Défense 1	

Prêtre ou prêtresse ordinaire.

Attributs	Attributs de combat	Carrières : prêtre 2
Vigueur 0	Initiative 0	Dégâts : aucune arme
Agilité 0	Mêlée 1	Protection : 0 (aucune armure)
Esprit 2	Tir 0	Vitalité 6
Aura 1	Défense 1	Langues maîtrisées : phénicien, grec ancien (y compris l'écriture linéaire).

Profils de navires carthaginois

Voici les descriptions des principaux types d'embarcations carthaginoises. Ils sont légèrement anachroniques, mais on ne sait pas grand-chose sur les époques les plus anciennes¹³⁷.

Gaulos, navire de commerce et de transport

Rames 0 Équipage 10 Coque 8 Ressources 0 Aucun armement.

Un *gaulos* est un lourd navire à la coque arrondie qui repose entièrement sur la voile de son unique mât pour sa propulsion (il n'embarque pas de rameurs). Son avantage est qu'il peut embarquer une grande quantité de marchandises, provisions, matériel, etc. et n'a besoin que d'un équipage restreint. Les *gaulos* sont utilisés essentiellement pour la marine civile, à des buts marchands ou pour le transport de matériaux de construction. Mais ils peuvent aussi être employés comme navires de ravitaillement pour l'armée ou de transport de matériel militaire.

Hippos, navire civil à rames et à voile

Rames 20 Équipage 10 Coque 6 Ressources 0 Aucun armement.

Plus petit qu'un *gaulos*, un *hippos* est un navire construit sur un modèle entièrement symétrique. Il est propulsé en général par des rameurs, mais dispose aussi d'un mât et d'une voile en cas de besoin. Il doit son nom grec à la tête de cheval qui décore sa proue. Un *hippos* est un navire assez polyvalent mais qui peut embarquer moins de charge utile que le *gaulos* en raison de la place prise par les rameurs à bord. Il est destiné au commerce ou aux voyages.

Certains *hippos* destinés à des voyages longs et périlleux disposent d'une coque renforcée par des feuilles de plomb fixées à l'aide de clous de fer. Ces modèles ont 8 en Coque¹³⁸.

Trirème de la marine militaire

Rames 30 Équipage 35 Coque 30 Ressources +2 Éperonner : d6x3.

La trirème est le navire militaire carthaginois typique. C'est au départ une invention phénicienne dont les Carthaginois ont logiquement gardé l'idée pour développer leur propre marine (les Grecs eux-mêmes s'en inspirent beaucoup aux époques suivantes). Une trirème est un navire long (35 mètres) et étroit (environ 6 mètres, moins que les navires de commerce qui sont arrondis). Pour se propulser à grande vitesse, il compte sur trois rangs de rameurs superposés, auxquels s'ajoute un mât orné d'une voile carrée. Les rameurs sont disposés sur des bancs sur un pont inférieur. Dans les meilleures conditions, un tel navire peut atteindre une vitesse de 5 nœuds.

Cette vitesse est essentielle pour actionner l'arme la plus redoutable des Carthaginois : l'éperon, qui leur permet d'enfoncer la coque des navires ennemis pour les couler. Une trirème peut également embarquer des soldats, par exemple des archers. Les Carthaginois préfèrent en général l'éperonnage à l'abordage et au combat de fantassins à bord.

Et plus tard... Aux époques historiques, Carthage développera des navires de guerre plus imposants, dont les plus grands sont les quinquérèmes. Si vous avez besoin d'en mettre en scène (en vous permettant un petit anachronisme, ou si vous voulez jouer à Carthage à l'époque historique), vous pouvez utiliser les profils de la Grande galère de guerre et de la Galère amirale de *Barbarians of Lemuria*, p.78 (sans les catapultes ou crache-feu, inconnus des Carthaginois).

¹³⁷ Les profils de navires se fondent sur le livre de Dridi (2006), p.126-130. Les éperons ne sont pas une invention carthaginoise, mais je les mets en avant ici pour refléter la plus grande sophistication de la marine phénicienne et carthaginoise par rapport à la plupart des navires grecs aux époques anciennes.

¹³⁸ Ce type de consolidation a réellement été retrouvé sur une épave de navire du commerce du III^e siècle découverte à Minorque. Il est donc attesté à une époque plus tardive et on ignore s'il s'agissait d'une consolidation de fortune exceptionnelle ou d'un type de construction répandu. Dridi (2009), p.127.

Scénario : la tisserande de Tinnit

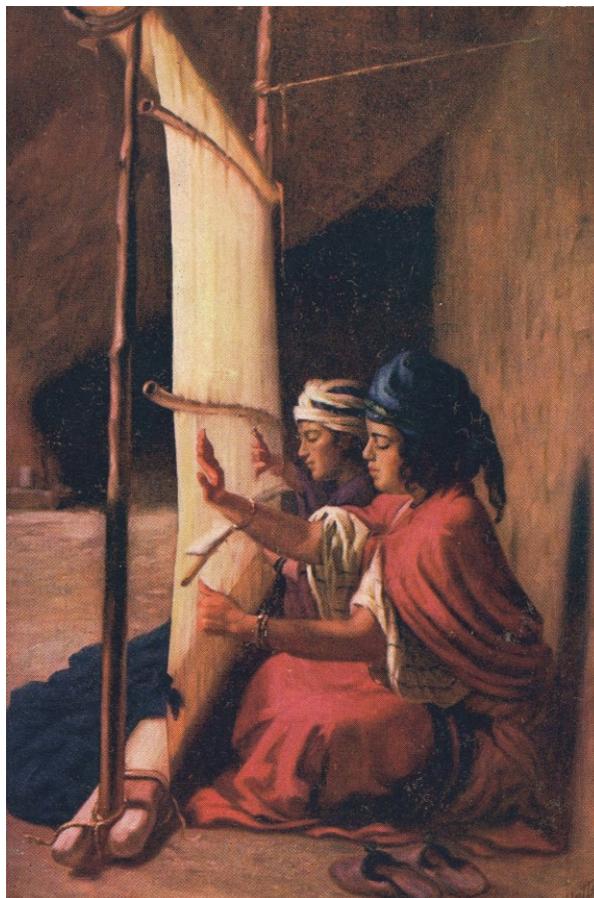
Cette courte aventure mêle les PJ aux menées d'Aphrodite en Carchédonie¹³⁹. Sa première partie est relativement linéaire mais sa fin très ouverte en fonction des choix et des actions des PJ. Son idée de départ s'inspire du roman de Flaubert *Salammbô*, dans lequel il est question du voile de Tinnit, le zâïmph, une somptueuse étoffe ornant la statue de la déesse. Ce scénario imagine les circonstances de la confection de ce voile pendant les tout premiers temps de Carthage.

Ce que trame Aphrodite

Taanach n'est *a priori* qu'une simple fille de fermiers végétant avec sa famille dans une pauvre cahute de Carchédonie, à une journée de marche (ou quelques heures de cheval) au sud-ouest de Carthage, dans les grandes prairies fertiles sises à l'ouest du grand lac où les Nomades passent souvent. En réalité, Taanach, même si elle l'ignore, est une protégée de la déesse **Tinnit**, qui n'est autre qu'**Aphrodite**, et qui a des projets pour elle.

Comme beaucoup de divinités, Aphrodite s'emploie à établir les bases de son culte dans la nouvelle cité, car Didon lui plaît et elle a accordé sa faveur à sa ville. Elle s'y fait vénérer sous le nom de Tinnit, mais elle n'est pas encore bien satisfaite des prêtres et des honneurs qu'on lui décerne : elle vise plus beau, plus grand. Or Taanach a de grands talents de tisserande doublés d'une belle intelligence et d'une beauté honorable. Rien de tout cela n'a échappé à la déesse, qui compte se servir de la jeune femme pour accomplir ses buts à court terme : d'abord, faire tisser pour sa statue un somptueux voile qui soit comparable en beauté au péplos d'Athéna à Athènes et soit conservé pour l'éternité dans son temple ; ensuite, faire de Taanach sa nouvelle grande prêtresse à Carthage. Comme Aphrodite est naturellement joueuse, elle va utiliser les PJ pour atteindre son but, tout en dérangeant un peu la vie de quelques mortels...

Illustration : Tisserandes sur métiers manuels en Algérie, carte postale (détail), Raphael Tuck & Sons, 1909.



Une rencontre prédestinée

Les PJ voyagent en Libye sur la route de Carthage, cité fondée tout récemment. Le motif exact de leur venue à Carthage a peu d'importance du moment qu'il reste pacifique (les PJ doivent pouvoir être en bonnes relations avec la reine Didon, au moins au début) et qu'il se raccorde bien à leurs aventures précédentes. Ils peuvent être envoyés par leur propre cité, ou par un allié, par exemple un peuple de Libye non grec qu'ils connaissent déjà bien et désireux de recourir à des

¹³⁹ Ce scénario a été testé avec un groupe comprenant trois personnages prêtirés de *Kosmos* (Bélos le prince, Hagias l'aède et Eucharis le servante) plus une prêtresse d'Apollon de Delphes créé par une joueuse.

intermédiaires grecs pour entrer en relation diplomatique ou commerciale avec Carthage : il peut s'agir d'un des peuples de Libye du nord rencontrés dans le scénario *Sous les vents du désert*, par exemple les Nasamons, ou encore du roi d'Égypte. Comme pour toute rencontre de ce genre, les PJ ont dû apporter avec eux des objets susceptibles de servir de présents pour la reine Didon. Laissez-les inventer librement ce qu'ils ont prévu, dans les limites du vraisemblable par rapport aux aventures qu'ils ont déjà vécues auparavant et à ce qu'ils ont pu transporter avec les moyens de transport dont ils disposent.

L'essentiel est que sur la route, alors qu'ils sont à une bonne heure de marche de Carthage et que le soleil se couche déjà, une tempête étrange faite de brume et de sable (envoyée en réalité par la déesse Aphrodite) les égare. Un peu à l'écart de la route, la forme d'une pauvre mesure représente leur seul abri au milieu de la steppe aride qu'ils traversent. Ils doivent demander l'hospitalité à la famille de fermiers qui y vit. L'homme s'appelle **Hiempsal**, la femme **Mayyim**, et ils ont une fille, **Taanach**. Pendant la soirée, les PJ remarquent vite la beauté de Taanach et surtout ses talents exceptionnels de tisserande (elle tisse très souvent, de même que sa mère, mais elle est déjà bien meilleure qu'elle malgré son jeune âge).

C'est à ce moment que l'un ou l'une des PJ tombe éperdument amoureux/-se de la jeune femme (profitez au besoin d'un élément de destin du ou de la PJ en question ; quant au fait que le personnage concerné soit déjà marié ou non, il n'entre pas en ligne de compte : Aphrodite est aussi la déesse des amours adultères !). Prenez le PJ à part pour lui annoncer cela. Il ne dépendra que du joueur ou de la joueuse de décider comment réagir à ce sentiment, et s'il/elle met le reste du groupe au courant. Le caractère du PJ amoureux et le fonctionnement du groupe pourront beaucoup peser sur les décisions des PJ et sur la suite de l'histoire.

Si Hiempsal et Mayyim s'aperçoivent des sentiments du PJ, ils feront tout pour pousser un PJ homme à épouser leur fille, et ne décourageront pas non plus une femme : dans tous les cas, ils comprennent une telle relation comme bonne pour l'avenir de leur fille.

Vous pouvez éventuellement mettre en scène un premier dilemme propre au PJ amoureux : faut-il oublier la mission et rester couler des jours heureux auprès de ces simples fermiers en filant l'amour parfait avec la tisserande ? Faut-il oublier cette amourette, surtout si le ou la PJ est d'un rang social plus élevé ? Une relation trop sérieuse avec une femme de rang inférieure serait un coup dur pour la réputation d'un personnage noble (et un éventuel mariage considéré comme une mésalliance ahurissante). Les autres PJ n'ont pas de raison particulière de s'attarder chez les fermiers une fois la nuit passée, mais pour le PJ amoureux, se séparer si vite que Taanach est un déchirement : il peut trouver moyen de retarder le départ, ou réclamer que l'un de leurs hôtes leur serve de guide jusqu'à Carthage, par exemple la jeune fille.

Comment Taanach réagit-elle aux sentiments qu'on lui porte ? Taanach est avant tout soucieuse de plaire à ses parents et de ne pas désobéir à sa reine et aux dieux. D'un caractère réservé et timide dès qu'il n'est pas question des quelques domaines qu'elle maîtrise bien (le tissage et les travaux de ferme), elle ne prendra aucun engagement et ne cèdera à aucun transport de désir sans être mariée, et elle ne se mariera pas sans l'accord de ses parents. Si le PJ a le malheur d'attendre que Taanach soit intronisée prêtresse, les choses deviendront beaucoup plus difficiles, car Taanach aura été informée de ses devoirs, entre autres rester pure et ne fréquenter aucun homme en dehors du temple. Le pauvre PJ court donc de grands risques de finir avec le cœur brisé à la fin de l'aventure (et de gagner des points de démesure, voyez à la fin du scénario). Vous pouvez cependant considérer qu'un PJ amoureux particulièrement convaincant dans son rôle et inventif peut parvenir malgré tout à séduire Taanach et déboucher sur des rebondissements romanesques : fuite et mariage secret ou nuit d'amour interdite au palais ou dans le temple d'Aphrodite (qui n'apprécierait guère, voyez plus loin).

Vers Carthage

Si les PJ se résolvent à quitter Taanach et arrivent à Carthage, mettez en scène l'accomplissement de leur mission sans péripétie particulière en jouant leur rencontre avec la

reine Didon. S'ils sont de famille royale ou aristocratique, ils bénéficient de son hospitalité généreuse, occasion de rencontrer son entourage, dont le grand prêtre de Tinnit, **Abditanit**¹⁴⁰ qui assiste à l'audience avec les PJ aux côtés de la reine. Pendant une conversation, Didon fait part aux PJ de sa volonté d'honorer Tinnit en faisant tisser un vêtement exceptionnel pour sa statue de culte dont les ornements sont encore assez pauvres. Si les PJ parlent de Taanach à Didon, la reine, sans s'émouvoir des origines pauvres de la jeune femme, se montre tout de suite intéressée : elle leur demande d'aller trouver les parents de Taanach pour les convaincre de la laisser venir à Carthage afin d'entrer à son service.

Si les PJ n'arrivent plus à quitter la ferme, ou bien s'ils s'abstiennent de mentionner le nom de Taanach auprès de Didon, la reine finit tôt ou tard par entendre parler de Taanach pendant que les PJ sont encore dans la région. Si les PJ sont restés à la ferme, ils voient arriver en grande pompe une délégation de la reine conduite par un militaire, **Hannon**, qui escorte le grand-prêtre de Tinnit en personne. C'est alors Abditanit qui propose à Taanach de venir habiter au temple de Tinnit à Carthage et de tisser le futur voile de la déesse.

Taanach n'a personnellement aucune envie de quitter sa ferme, mais se rangera docilement à l'avis de ses parents. Hiempsal et Mayyim sont affligés à l'idée de ne plus voir leur fille et s'inquiètent de son avenir seule à Carthage, mais ils ne tergiversent pas longtemps : c'est un grand honneur qui est promis à leur fille et un espoir d'ascension sociale difficile à laisser filer. Ils acceptent, et, de ce fait, Taanach aussi. Cependant, si les PJ sont présents, Hiempsal et Mayyim font tout pour leur arracher la promesse de veiller sur Taanach. Une promesse délicate à tenir puisque les PJ n'ont probablement pas envie de passer le reste de leur vie à Carthage ! Au moins peuvent-ils promettre de retourner régulièrement prendre des nouvelles de la jeune femme.

Si les PJ ne sont pas présents au moment où l'offre est faite à Taanach et à ses parents, ils entendent parler de l'arrivée de la jeune femme à Carthage et ne tardent pas à la reconnaître pour celle qu'ils ont rencontrée chez les fermiers. Deux jours après, ils reçoivent discrètement la visite d'un Hiempsal encore tout suant du voyage qu'il a fait : il est venu les supplier de prendre soin de sa fille, au nom de l'hospitalité qu'ils ont reçue et de « l'amitié visible qu'ils lui ont portée ».

Intrigues à Carthage

Reste aux PJ à tenir leur promesse. Or les choses vont vite se compliquer pour eux.

Pendant les quatre ou cinq premiers jours, Taanach est bien reçue par Abditanit et les prêtres et prêtresses du temple de Tinnit. Elle est intronisée prêtresse, sans trop se douter des conséquences. Ces conséquences sont qu'elle ne doit plus sortir du temple en dehors des cérémonies ou de rares visites à sa famille, et qu'elle doit rester en état de pureté tout le temps qu'elle réside au temple. Autrement dit, entre autres et si paradoxal que cela semble, il est interdit à quiconque de faire l'amour dans un temple, même dans un temple de Tinnit/Aphrodite. Cela risque de ne pas plaire au ou à la PJ qui s'est épris/-e d'elle, car leurs rencontres probables en deviendront plus compliquées (des entrevues à l'entrée du temple sans intimité).

Dès le premier jour, Taanach entreprend sans tarder le tissage du voile de Tinnit, qu'elle achève en huit jours environ. Vous pouvez faire l'ellipse sur ce délai si les PJ n'entreprennent rien de particulier à son égard. Vous pouvez aussi en profiter pour leur faire découvrir Carthage. Des PJ représentant les autorités d'une ville ou d'un royaume (ou envoyés diplomatiques) voudront nouer connaissance avec des notables ; les aèdes pourront entendre raconter le récit de l'exil d'Elissa/Didon et de la fondation de la ville ; les prêtres ou prêtresses et tous les PJ pieux s'intéresseront aux ressemblances entre les divinités carthaginoises et les grecques ; tous pourront vouloir faire du troc, visiter les divers quartiers de la ville, voir les temples, ou faire un tour sur le port. Mettez en scène une ville récente, pas encore très grande, où beaucoup de bâtiments et de maisons sont en construction ou de modeste apparence, mais où tout bruisse d'activités. Insistez sur les détails qui étonnent des personnages venus de Grèce (les maisons à

¹⁴⁰ « Serviteur de Tinnit ».

toits-terrasses sur lesquels on peut marcher ou dîner, les citernes des maisons riches, les tenues longues des hommes, les odeurs d'épices, les représentations de dieux et de déesses étranges, les habitants qui parlent phénicien ou libyen...).

Le voile promis achevé, tout le monde à Carthage exprime sa satisfaction : le voile de Tinnit est une splendeur, bien digne de la déesse, tant par la finesse du tissage que par le choix habile des couleurs. Le ou la PJ brûlant d'amour pour Taanach trouve le voile à son image : éblouissante mais modeste. Le jour même, au cours d'une grande cérémonie en présence de Didon et d'Abditanit à l'entrée du temple de Tinnit, le voile est placé sur la statue de la déesse, sortie à la vue de la foule pour l'occasion, avec fumigations d'encens, sacrifices et festin ouvert à la population. Tout va bien jusqu'au moment où Didon, à qui Aphrodite en a soufflé l'idée, offre à Taanach le poste de grande prêtresse de Tinnit, rabaissant Abditanit au rang de second prêtre. Ce dernier fait bonne figure (seuls des PJ perspicaces comprendront qu'il est déconfit). Dévoré par la rancœur, le prêtre rabaissé se met aussitôt en devoir de se débarrasser de sa rivale.

Abditanit dispose de contacts auprès d'un chef nomade, **Massiva**, rencontré au cours de tractations diplomatiques. Les deux hommes s'entendent bien. Dès la nuit venue, Abditanit envoie secrètement un messenger à Massiva (voyez plus loin pour les détails que les PJ pourront reconstituer en enquêtant) et il s'accorde rapidement avec lui sur le complot suivant : Abditanit va offrir à Massiva un moyen de s'emparer du voile de Tinnit et de Taanach en les faisant sortir de la ville au prétexte d'une procession en l'honneur de la déesse. En échange de ce service, il demande à Massiva de faire en sorte que Taanach ne remette jamais les pieds à Carthage, afin de retrouver sa charge de grand-prêtre. Massiva se trouvera de toute façon en position de force pour négocier avec Didon, qui n'aura d'autre choix que de tout faire pour récupérer le précieux voile, ne serait-ce que pour une question de prestige et d'image auprès de sa population.

La procession a lieu dès le lendemain de l'intronisation de Taanach comme grande prêtresse, vers la mi-journée. Didon n'y prend pas part, mais Taanach et Abditanit sont présents, de même qu'une douzaine de prêtres et prêtresses et une foule de quelques dizaines de Carthaginois pieux. Que les PJ y soient invités par Taanach ou qu'ils ne soient pas au courant, ils ne manquent pas d'entendre les Carthaginois en parler et de remarquer le petit cortège qui attire à lui de nombreux passants dans les rues. Taanach et Abditanit sont montés sur un splendide cheval noir, de même que les prêtresses (ajustez leur nombre afin qu'il soit commodément égal ou supérieur à celui des PJ) ; les autres vont à pied. Les PJ remarquent que l'escorte est ridiculement peu nombreuse, mais Abditanit s'est dit convaincu que la région est sûre, car les Nomades sont calmes ces derniers temps. Les Carthaginois partagent son avis. La procession sera d'ailleurs courte : une longue boucle au sud de la ville. Mais cela suffit à Massiva pour lancer une attaque fulgurante.

Dès que le cortège franchit la porte sud de la ville et commence à longer le rempart vers l'ouest, Massiva attaque à la tête d'une vingtaine de cavaliers bien renseignés. Pendant que la majorité brandit lances et épées en caracolant et en poussant des cris de guerre, ce qui sème la panique dans le cortège sans jamais vraiment tuer grand-monde, Massiva en personne et son aide de camp **Vermina** rejoignent le cheval monté par Abditanit et Taanach et s'emparent du voile et de la jeune fille, qu'Abditanit lui laisse après un bref simulacre de résistance. Un PJ observateur qui remarque la scène pourra en concevoir des soupçons ; par la suite, si Taanach est questionnée sur l'embuscade, elle a elle aussi des soupçons, ayant eu l'impression d'être donnée comme un paquet. Toute l'escouade repart alors au grand galop vers l'ouest et le sud-ouest, sur l'étroite bande de terre qui sépare le grand lac de la mer, en direction des prairies de la Carchédonie.

Si les PJ se mêlent au combat, mettez en scène une succession de duels rapides avec des nomades de rang « piétaille ». Les PJ se rendent vite compte que le comportement des nomades est étrange : le combat n'est qu'une diversion pour faciliter la tâche à Massiva et Vermina qui, aidés de quelques hommes, s'emparent du voile et de Taanach.

La procession, de son côté, est comme pétrifiée : les prêtresses désemparées n'osent pas se lancer à la poursuite des Nomades. Si les PJ leur demandent de leur prêter leurs montures, il ne leur faut que quelques instants pour les convaincre. Les montures sont moins rapides que celles des Nomades, mais dociles et relativement endurantes. Les PJ peuvent aussi tuer ou désarçonner

des guerriers nomades pour s'emparer de leurs montures. Pendant ce temps, Taanach se débat autant qu'elle peut, fermement maintenue par la poigne du chef nomade, mais le cheval de Massiva s'éloigne à belle vitesse. Les PJ feraient bien de ne pas trop tarder à s'élancer à sa poursuite s'ils veulent le rattraper.

L'attaque cesse en quelques minutes, aussi subitement qu'elle a commencé. Tandis que les Nomades s'éloignent déjà du cortège, Massiva est déjà loin. Au moment où au moins une partie des PJ se sera lancé à la poursuite probable de Massiva et commencera à s'éloigner des remparts, mettez en scène un nouveau rebondissement : Taanach, contre toute attente, déséquilibre Massiva qui tombe de cheval ! Les PJ fûtés y verront une intervention divine (en l'occurrence celle d'Aphrodite). La monture affolée s'emballe et part de biais vers le sud-ouest en longeant le grand lac. Taanach, qui n'a aucune expérience en équitation, s'accroche de son mieux. Les cavaliers nomades perdent du temps à récupérer Massiva et le cheval de Taanach est déjà étrangement loin. Sur ordre de Massiva, un seul cavalier, **Ozalcès**, part à la poursuite de la jeune femme, tandis que les autres filent vers le campement.

Le combat et la poursuite sont le moment idéal pour formuler une ou des prières aux dieux et/ou dépenser des points d'héroïsme. Les PJ devraient pouvoir s'illustrer par leurs actes de bravoure. Prier une divinité ou utiliser un point d'héroïsme est le seul moyen de rattraper Massiva, car Aphrodite a fait accélérer son cheval. Le PJ amoureux peut naturellement prier Aphrodite de l'aider à reprendre Taanach. Si le PJ amoureux rattrape Taanach et se trouve avec elle loin des autres, il peut subir la tentation de s'enfuir avec elle (et éventuellement avec les autres PJ).

Si l'escarmouche s'étire en longueur avec les PJ, ou si les PJ sont en difficulté, faites intervenir l'armée carthaginoise : une troupe d'une bonne trentaine de cavaliers fait irruption par la porte sud et se porte à la rencontre des nomades, qui prennent aussitôt la fuite s'ils ne l'avaient pas déjà fait.

Les conséquences de l'attaque

À partir de là, tout va dépendre des choix des PJ à court et long terme. Voudront-ils poursuivre Taanach et son poursuivant, ou bien Massiva et les cavaliers qui emportent le voile, ou les deux ? Par la suite, vont-ils défendre les intérêts de la reine, les leurs ou ceux des fermiers ? Et comment tâcheront-ils de ne pas déplaire à Aphrodite ?

Si les PJ rentrent à Carthage pour s'organiser, Didon charge officiellement Hannon de diriger une expédition punitive à la recherche de Massiva. Prenant les PJ à part discrètement, elle leur confie qu'un tel enlèvement n'entre pas dans les habitudes des Nomades et lui paraît étrange : le voile était à peine terminé, très peu de gens étaient au courant de son existence ! Elle leur demande d'enquêter sur le commanditaire de l'enlèvement et leur promet une bonne récompense. En revanche, Massiva et ses cavaliers ont pris de l'avance et, s'ils ont plus de 12 heures d'avance, ils déplacent leur campement. La piste n'est pas difficile à suivre, mais les poursuivants risquent de souffrir de la faim et de la chaleur s'ils ne sont pas bien préparés. Avant le départ des PJ, demandez-leur ce qu'ils emportent et soyez impitoyable s'ils oublient des choses évidentes.

Si les PJ (tous ou une partie) poursuivent Taanach sans attendre, seule une prière à une divinité ou l'emploi d'un point d'héroïsme leur permet de réussir à rattraper sa monture ainsi que le cavalier qui la poursuit. Mais ils doivent venir à bout d'Ozalcès, le cavalier nomade, qui se battra jusqu'à la mort. Il est cependant possible de le faire prisonnier si les PJ sont nombreux et/ou habiles : Ozalcès est l'un des meilleurs guerriers de Massiva, de sorte qu'il peut faire un otage utile. La monture de Taanach a fini par se calmer d'elle-même, mais reste facile à effaroucher.

Taanach, de son côté, se rend brutalement compte des dangers impliqués par son nouvel état de grande prêtresse et a surtout très envie de revoir ses parents (mauvaise idée, car c'est là que les hommes de Didon la chercheront tôt ou tard). Jouez-la effrayée, mais assez énergique pour défendre sa liberté, même à mains nues, en dépit de son peu de formation militaire.

Des PJ bienveillants pourraient embarquer Taanach et toute sa famille pour les aider à refaire leur vie loin de tout ce petit monde, ce que les trois approuveraient, mais, pour les PJ, cela implique de sacrifier leur crédit auprès de Didon et de déplaire à Aphrodite, qui aura perdu à la fois son voile et sa grande prêtresse et s'arrangera aussitôt pour que Didon lance ses troupes à leurs recherches.

Le ou la PJ amoureux/-se sera sans doute bien tenté de s'enfuir avec Taanach, ce qui, dans une certaine mesure, reviendra à honorer Aphrodite, et aura le mérite d'amuser la déesse, mais ne résoudra pas les autres problèmes, principalement récupérer le voile. Ils pourront croire l'aventure terminée, mais la déesse ne cessera dans l'avenir de leur rappeler ce voile dérobé de façon de plus en plus insistante, jusqu'à ce qu'ils se décident à repartir à sa recherche. (Si vous voulez prolonger l'aventure, Massiva pourrait l'avoir revendu dans l'intervalle à un marchand de passage ou à un souverain d'un autre peuple libyen vivant plus au sud.)

Si aucun PJ ne poursuit Taanach, celle-ci est rattrapée et capturée par le cavalier nomade puis ramenée au campement de Massiva. Les PJ devront donc y récupérer le voile et/ou la tisserande. Massiva n'hésitera pas à se servir de Taanach comme d'une otage s'il se rend compte que les PJ tiennent à elle. Si les PJ suivent la piste du cheval de Taanach plus tard, il leur faut examiner les traces pour reconstituer ce qui s'est passé.

Si les PJ poursuivent les Nomades tout de suite : la vingtaine de cavaliers a laissé une piste d'herbe foulée assez lisible dans la prairie. Leurs montures ne leur permettent pas de les rattraper, mais ils ne les perdent pas de vue. La poursuite à travers la campagne dure plusieurs heures sous un soleil ardent. Peu avant le crépuscule, les Nomades disparaissent à l'horizon et les PJ peuvent croire les avoir perdus, quand ils arrivent en vue d'un campement. Ils feraient bien de se dissimuler comme ils le pourront (difficile dans une prairie) ou de feindre de renoncer pour opérer un repli tactique temporaire.

Le campement où Massiva et ses cavaliers se rendent n'est pas encore le campement principal de la tribu de Massiva, mais n'en contient qu'une petite moitié. Le campement regroupe une cinquantaine d'hommes et de femmes, dont seulement une grosse vingtaine de combattants (en comptant les cavaliers que Massiva avait emmenés avec lui). Les Nomades couchent pour certains en plein air, en s'emmitouflant dans des couvertures épaisses quand la nuit tombe et que la température chute brusquement, et pour d'autres (dont Massiva) dans de massives tentes de peau à la charpente de bois et d'os qui accueillent chacune entre trois et cinq personnes et un mobilier rare mais luxueux (coffres, sièges, petites tables) fait de bois odorant avec incrustations d'ivoire et de pierres précieuses.

Si les PJ tentent de récupérer le voile dans le campement des Nomades, Massiva, qui a bien l'intention de réclamer une belle somme à Didon pour le lui rendre, n'hésitera pas à les combattre.

Une solution peut être de tenter une évasion en récupérant leurs chevaux ou en volant au besoin, ou bien de faire parvenir un message à Carthage pour demander des renforts.

Massiva est un combattant fier et un homme honorable. C'est aussi un chef de tribu nomade, avec ce que cela implique de conséquences si les PJ le blessent ou le tuent. Ils feraient bien de ne pas agir à la légère, car cela peut influencer lourdement sur les relations diplomatiques entre Carthage et les Nomades. Si les PJ rentrent à Carthage après l'enlèvement, Didon ne manquera pas de les interroger très précisément sur le déroulement du sauvetage. Il faut dire que leurs actions peuvent éviter une crise diplomatique, ou au contraire porter un coup au délicat équilibre savamment mis en place par la reine de Carthage avec les populations voisines.

Pour confondre Abditanit et faire la lumière sur l'enlèvement, les PJ pourront le soupçonner avec un minimum de réflexion et/ou remonter sa piste en cherchant à trouver qui a pu renseigner Massiva et ses hommes sur une procession organisée si peu de jours à l'avance.

- Logiquement pressé par le temps, Abditanit a dû envoyer un de ses esclaves au temple, **Gygès**, qui est sorti de nuit et a pris un cheval pour aller négocier avec Massiva avant de revenir porter sa réponse peu avant le lever du jour.

- Le cheval était naturellement épuisé à l'aube, ce dont **les palefreniers du temple** se sont étonnés.

- **Les prêtresses** ont de l'affection pour Taanach mais craignent l'autorité de l'ancien grand-prêtre : il faudra du tact aux PJ pour les amener à dire ce qu'elles savent. Une fois Didon mise au courant, elle fait arrêter et exécuter Abditanit dans l'heure et récompense grassement les PJ en argent.

Éléments de destin de Taanach. Il est écrit dans le destin de Taanach qu'elle sera grande prêtresse d'Aphrodite. Si cela se réalise, ne serait-ce que quelques jours à Carthage, l'élément de destin est considéré comme réalisé. Aphrodite fera son possible pour que Taanach reste ainsi toute sa vie, mais, en cas de litige avec des mortels, Zeus lui fera remarquer que le destin est déjà réalisé et pourra juger contre elle s'il l'estime juste (le tout sans que les détails de ce débat soient connus hors de l'Olympe : Zeus peut faire connaître sa volonté par oracles et signes interposés, ou, au pire, par une brève théophanie d'Hermès). Il est aussi possible que Taanach finisse prêtresse d'Aphrodite ailleurs qu'à Carthage, quitte à ce que ce soit à l'autre bout du monde, en Grèce ou ailleurs encore.

Quelles conséquences pour le PJ amoureux ? L'intrigue amoureuse avec Taanach a de grands risques de laisser un PJ le cœur brisé. Ce dernier, à la fin de sa mésaventure, se rend compte qu'Aphrodite ne l'a probablement fait tomber amoureux de Taanach que pour se servir de lui afin d'amener la jeune fille à Carthage et de lui faire tisser un beau voile avant d'en faire sa nouvelle grande prêtresse. Dans ce cas, le PJ éprouve un sentiment d'injustice et gagne 2 points de démesure. Toute intrigue aboutissant à une solution satisfaisante pour l'amoureux le rend en revanche reconnaissant auprès d'Aphrodite ; si aucune divinité ne lui a fait du tort pendant la partie, il aboutit à un tel regain de confiance envers les dieux qu'il perd 1 point de démesure.

Caractéristiques des principaux PNJ

Taanach, paysanne et tisserande puis prêtresse de Tinnit, protégée d'Aphrodite

Taanach est âgée d'entre 16 et 18 ans, un âge avancé pour une jeune fille non encore mariée (cela inquiète ses parents, qui seraient heureux de lui trouver un bon parti dans de brefs délais). Elle a les cheveux et les yeux noirs, une peau hâlée mais un teint de reine en dépit de la rudesse de ses conditions de vie. Ses mains sont celles de paysanne, mais sont aussi fines que vigoureuses. Réservée en présence de ses parents, elle prend très vite de l'assurance dès lors qu'elle doit s'occuper d'elle-même.

Attributs	Attributs de combat	Carrières : fermière 4
Vigueur 1	Initiative 1	Dégâts : couteau d6M / mains nues d3
Agilité 1	Mêlée 1	Protection : 0 (aucune armure)
Esprit 0	Tir 1	Vitalité 11
Aura 2	Défense 1	Points de Démesure 2 Points d'héroïsme 5

Langue maîtrisée : phénicien (dialecte punique), libyen du Nord (rudiments).

Avantages : Doigts de fée (*dé de bonus* pour toutes les tâches nécessitant une grande dextérité), Artiste (*dé de bonus* pour créer des œuvres d'art ou les estimer).

Désavantage : Sans gloire (*dé de malus* quand la célébrité compte).

Capacité spéciale : don pour le tissage : ayant été élevée dans une lignée de tisseuse d'humble origine, Taanach peut utiliser sa carrière « Fermière » pour tisser des toiles, y compris pour un Exploit d'artisanat. En outre, elle peut y ajouter les deux dés de bonus provenant de ses avantages « Artiste » et « Doigts de fée ».

Équipement : au début du scénario, Taanach porte une tunique simple de paysanne en tissu grossier et a toujours sous la main un peloton de laine à filer ou un ouvrage en cours à tisser. Le métier à tisser de ses parents est en théorie à tout le monde, mais en pratique c'est elle qui y travaille le plus souvent, plus encore que sa mère. Après son intronisation en tant que grande

prêtresse, Taanach est vêtue d'une luxueuse robe longue assez ample pour lui laisser une certaine liberté de mouvement ; elle est parée de bijoux précieux auxquels elle ne s'attache pas particulièrement, n'ayant que peu de vanité.

Élément de la Trame : protégée d'Aphrodite. Aphrodite ne laissera pas Taanach mourir pendant ce scénario. Au besoin, si la jeune fille est sérieusement blessée, la déesse l'enveloppe d'un nuage pour l'emporter hors de danger, quitte à lui substituer une nuée modelée à son image et qui trompera PJ et PNJ pendant une heure ou deux avant de disparaître.

Hiempsal et Mayyim, paysans de Carchédonie (niveau « Coriace »)

Attributs	Attributs de combat	Carrière : fermier/fermière 3
Vigueur 2	Initiative 0	Armes : gourdin d6M+2 / arme improvisée d3+2
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 0 (aucune armure)
Esprit 1	Tir 0	Vitalité 7
Aura 0	Défense 0	

Ils ont le quasiment même profil que le Paysan et la Paysanne typique dans le Livre de base.

Leur ferme est minuscule et ne comporte qu'une pièce, plus le toit-terrasse accessible par un escalier extérieur. Ils cultivent un petit lopin de terre.

Abditanit, prêtre de Tinnit jaloux (niveau « Rival »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières : prêtre 2, noble 2
Vigueur 0	Initiative 1	Dégâts : mains nues d3+2
Agilité 1	Mêlée 0	Protection : 0 (aucune armure)
Esprit 2	Tir 0	Vitalité 10
Aura 2	Défense 1	Points de Démesure 5 Points de vilénie 0

Langues maîtrisées : phénicien, grec ancien (assez pour mener une conversation), libyen du Nord (rudiments).

Avantages : Amis haut placés (peut recourir à ses soutiens parmi les prêtres et à Massiva), Bien né (*dé de bonus* pour respecter l'étiquette), Savant (*déjà inclus* dans son profil).

Désavantages : Ambition (*dé de malus* pour y résister), Arrogant (*dé de malus* en interagissant avec des étrangers ou des provinciaux).

Combattants nomades moyens (niveau « Piétaille »)

Utilisez ce profil pour les nomades présents lors de l'attaque de la procession et pour la plupart des nomades présents au campement. Selon le niveau, le nombre et les performances des PJ, vous pouvez aussi mettre en scène un ou deux combattants nomades expérimentés (profil suivant). Attention à ne pas submerger les PJ, qui risquent beaucoup d'avoir affaire à un adversaire de taille en la personne de Massiva !

Attributs	Attributs de combat	Carrière : soldat 1
Vigueur 0	Initiative 0	Dégâts : d3
Agilité 0	Mêlée 0	Protection 0
Esprit 0	Tir 0	
Aura 0	Défense 0	
	Vitalité 2	

Ozalcès, Vermina et les combattants nomades expérimentés (niveau « Coriace »)

Attributs Vigueur 1 Agilité 1 Esprit 1 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 1 Défense 0 Vitalité 7	Carrière : soldat 2 Armes : lance d6+2 Protection armure légère (-1 aux dégâts subis : cuirasse mixte en métal et en cuir protégeant la poitrine, le dos et les épaules, cnémides sur les jambes, casque léger en défenses de sanglier)
--	--	--

Massiva, chef nomade (niveau « Rival »)

Attributs Vigueur 2 Agilité 2 (-1) Esprit 1 Aura 1	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 1 Défense 1	Carrières : roi 2, soldat 2 Dégâts : lance d6+2 (en mêlée) ou d6+1 (en tir), épée d6+2, mains nues d3+2 Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts subis mais Massiva a -1 en <i>agilité</i> quand il en est revêtu) Vitalité 10 Points de Démesure 5 Points d'héroïsme/de vilénie 2
---	---	--

Langues maîtrisées : libyen du Nord, phénicien (assez pour tenir une conversation).

Avantages : Agilité du daim (déjà inclus dans son profil), Natif de Carchédonie (*dé de bonus* pour survivre et s'orienter dans cette région), Né en selle (*dé de bonus* pour chevaucher et agir à cheval).

Désavantages : Ambition (*dé de malus* pour y résister), Passion pour la chasse (*dé de malus* pour y résister).

Équipement (dans sa tente) : à cheval, Massiva porte une armure moyenne. Pour se battre à pied, il peut s'équiper de tout ou partie de la panoplie suivante : casque en bronze à panache (-1 aux dégâts reçus mais -1 en *agilité*), cuirasse mixte en métal et en cuir protégeant la poitrine, le dos et les épaules (équivalent à une armure lourde : -3 aux dégâts reçus mais -2 en *agilité*), mitra (ceinture).

Amorces d'aventures à Carthage

La présente description est destinée à fournir une sorte de bac à sable ouvert à toutes sortes de possibilités, ce qu'est d'ailleurs Carthage dans l'*Énéide* de Virgile. Carthage sous le règne d'Elissa est une ville neuve, fondée depuis quelques années à peine, et ouverte, pour le meilleur et pour le pire, à tous ceux qui ont l'énergie de venir y chercher le bonheur, la fortune, la gloire, le pouvoir ou des causes à défendre.

Carthage peut n'être qu'une étape sur la route des héros au cours d'un périple plus long jusqu'aux colonnes d'Héraclès (Gibraltar) ou au-delà. Mais elle peut être aussi le cadre de scénarios à part entière. Voici quelques idées pour intégrer Carthage à la Trame des dieux grecs.

Le culte de Moloch

Le dieu Baal Hammon intriguera sûrement des PJ un peu sagaces à leur arrivée à Carthage. Qu'on leur explique qu'il est l'équivalent d'Hadès, certes, mais que des rumeurs le rapprochent de Cronos, voilà qui est nettement plus inquiétant. Qui donc peut bien vénérer Cronos dans un endroit si lointain alors que plus personne ne le révère en Grèce même, et pourquoi ?

En vérité, Carthage est le chantier d'une conspiration qui se noue pour le moment à l'insu de la reine. L'une des nobles dames parties avec elle de Tyr, Taraxia, est en réalité une puissante magicienne qui a ses propres projets pour la nouvelle ville. Adoratrice d'Hécate, elle révère en outre Cronos et les Titans dans le plus grand secret, dans l'espoir que ces dieux anciens lui accorderont des pouvoirs magiques inouïs. Le but de Taraxia en accompagnant Elissa/Didon était de profiter de la fondation d'une nouvelle cité pour accroître facilement son réseau d'influence, et elle est en train d'y arriver. C'est elle qui, parmi les différents noms de Baal, a proposé d'ajouter celui de Baal Hammon au panthéon des dieux de la jeune Carthage et d'en faire même l'un de ses deux grands dieux protecteurs. Elle-même est désormais la grande prêtresse de Baal Hammon.

Depuis la fondation de la ville, Taraxia renforce le culte de Baal Hammon et l'oriente peu à peu vers des rites de plus en plus sanglants et cruels, à l'image de Cronos, dont ces offrandes renforcent les pouvoirs. Elle vient de proposer l'instauration de sanglants sacrifices d'enfants voués à Baal Hammon adoré sous le nom de Moloch. Ce type de sacrifice est réservé en théorie aux cas d'urgence, mais la magicienne va s'employer à le rendre de plus en plus fréquent. Ces sacrifices plaisent au cruel Cronos, qui était lui-même un dévoreur d'enfants avant d'être détrôné par Zeus. En échange, Cronos accepte de se plier aux formules magiques de Taraxia et de l'aider à renforcer ses pouvoirs magiques.

Pourquoi Taraxia agit-elle ainsi ? Tout simplement parce qu'elle s'arrange pour entremêler aux paroles des rites des formules magiques de sa connaissance qui lui permettent de lier et d'asservir les ombres des enfants et des jeunes gens sacrifiés. Au lieu de rejoindre normalement l'Hadès, ces ombres deviennent des fantômes d'*anhôroi*, de jeunes gens morts trop tôt. Taraxia s'en sert comme d'autant de *daimones* mineurs (cf. le bestiaire mythologique du livre de base) à qui elle confie toutes sortes de tâches : espionner des quartiers toujours plus nombreux de la ville, harceler et épuiser ses ennemis dans leur vie privée ou leur sommeil, et même, quand il a assez de pouvoir, les tuer. Depuis le temps que les sacrifices ont commencé, Taraxia a déjà lié pas moins d'une vingtaine d'ombres d'enfants et de jeunes gens, qu'elle invoque à volonté et qui sont contraintes d'exécuter ses ordres.

Depuis un mois environ, Taraxia a même commencé à influencer les rêves de la reine Didon en lui envoyant des cauchemars trompeurs qui la démoralisent. Comme Taraxia s'entend très bien avec la reine et est passé maîtresse en matière de manipulation douce-reuse, cela lui permet de prendre toujours plus d'ascendant dans les hautes sphères du pouvoir... sauf auprès d'Hanna, sœur de la reine, qui se méfie obstinément d'elle.

Taraxia commence à inspirer une crainte croissante aux aristocrates et aux autres prêtres : elle semble toujours au courant de tout, comme si elle disposait d'informateurs partout (et de fait, elle en a, mais personne ne se doute que ce sont des fantômes) et ses ennemis se blessent ou périssent dans d'étranges accidents, sans qu'il soit possible de l'accuser.

Selon leur rang social et leur célébrité, les PJ pourront être intéressés à cette affaire soit par les confidences d'une prêtresse, soit par un héros grec installé à Carthage, proche de la reine et inquiet devant les manœuvres de Taraxia, soit par Hanna elle-même : elle soupçonne Taraxia de magie noire, sans avoir de preuves, et elle désire que des étrangers non impliqués dans la politique carthaginoise se chargent d'enquêter. L'enjeu à court terme est la survie de plusieurs ennemis politiques importants de Taraxia : si elle parvient à les tuer ou à les écarter grâce à ses moyens d'action surnaturels, elle va prendre un poids politique énorme dans la cité.

En parallèle à la montée en puissance de Taraxia, des incidents divers se font de plus en plus fréquents à Carthage : meurtres, vols d'idoles, attaques ennemies par des Nomades ou des Gétules... Taraxia prend prétexte de ces incidents pour multiplier les déclarations inquiètes et inquiétantes et pour réclamer à Didon toujours plus de sacrifices humains, « car la ville est en situation d'urgence et seule une piété pleine de sacrifices peut garantir la bienveillance des dieux ». D'exceptionnels, elle tente de rendre habituelles ces cérémonies sanglantes. Elle compte aussi tout faire pour empêcher les nobles de s'y soustraire, car menacer un noble de faire sacrifier son enfant est un excellent moyen de pression politique. En réalité, Taraxia est naturellement impliquée dans ces incidents : c'est elle-même qui les fomenté en faisant affaire avec des bandits de Carthage et de Carchédonie, qu'elle paye avec l'or des temples... Comprendre son implication dans ces affaires, trouver des preuves et faire éclater un scandale est le meilleur moyen de faire tomber Taraxia.

Du côté des dieux, les PJ pourront compter sur le soutien de Tinnit, qui n'est autre qu'Artémis, et aussi sur celui de Sakon/Hermès qui, dans sa fonction de psychopompe, commence à remarquer que certaines ombres de jeunes gens morts dans des conditions normales ne parviennent plus dans l'Hadès.

Il vous est facile de prolonger ce scénario de ramifications susceptibles de donner lieu à une campagne impliquant une lutte souterraine entre les Olympiens d'un côté, Cronos et les Titans de l'autre : la secte de Taraxia n'est alors en réalité qu'une cellule parmi tout un réseau de cultes locaux rendus à Moloch et aux Titans un peu partout dans le monde connu ou inconnu... et ces cultes se multiplient ces derniers temps. À moyen et long terme, si Carthage bascule dans l'effrayant culte de Moloch, Cronos et les Titans emprisonnés disposeront d'un nombre accru de sectateurs. Certains d'entre eux partiront alors en quête de héros assez forts pour descendre aux Enfers et ouvrir les portes du Tartare : un groupe de héros impies qui feront tout pour échapper aux regards des dieux et des PJ.

Les Troyens à Carthage

Et pourquoi pas une aventure située au moment où Énée et les réfugiés troyens arrivent à Carthage ? Les descriptions et caractéristiques d'Énée et de plusieurs de ses compagnons sont fournies parmi les personnages prêts à jouer (plus loin dans ce supplément) ainsi que quelques PNJ troyens de leur entourage, mais vous pouvez les utiliser tous comme PNJ si les PJ ne jouent pas des réfugiés troyens.

Voici un enjeu qui peut facilement donner lieu à un scénario : dans *l'Énéide*, Énée, en fuyant Troie, prend soin d'emporter les pénates de la ville, c'est-à-dire les statuettes des divinités du foyer, des idoles très anciennes puisqu'elles remontent à la fondation de Troie et se trouvaient dans le plus important temple de la ville avant sa chute. Disons qu'il y en a trois, qu'elles sont en bois plaqué d'or et qu'elles ne font pas plus de deux coudées de haut (50-60 cm à la louche), ce qui les rend assez facilement transportables. Ces statuettes représentent en particulier Hestia, déesse du foyer. Outre qu'il s'agit de beaux objets d'art faits de matières précieuses, ces statuettes sont revêtues d'une puissance symbolique et mystique décisive. En les plaçant au cœur

de la ville qu'il compte fonder, Énée s'assurera que cette future ville sera bien la nouvelle Troie, assurant ainsi une continuité symbolique et religieuse avec sa ville natale détruite.

Or il y a bien des gens, humains et dieux, qui verraient volontiers disparaître ces ultimes vestiges de Troie. Tant qu'Énée et les réfugiés troyens sont en possession de ces statuettes, Troie n'est pas tout à fait morte et peut encore renaître. Cela voudrait dire que ces dix années de guerre n'ont servi à rien ! Tuer Énée et les Troyens serait trop difficile, car ils sont encore nombreux, bien armés et surtout protégés par Aphrodite, dont Énée est le fils, avec l'assentiment tacite de Zeus. En revanche, voler et/ou détruire ces statuettes serait un coup notable porté au moral des Troyens et le coup de grâce porté à la mémoire de Troie. Naturellement, c'est un acte sacrilège, même si ces divinités du foyer ne sont pas de grands dieux. Mais si c'est une déesse qui vous l'ordonne, qui refuserait ?

Les PJ peuvent donc recevoir de la part d'Héra et/ou d'Athéna, les ennemies les plus acharnées de Troie, l'ordre d'aller dérober les statuettes des dieux du foyer de Troie. Le destin est contre eux. Peut-être même n'en ont-ils pas envie et devront-ils accomplir cette mission contraints et forcés, par exemple en reconnaissance d'une aide que ces déesses leur auraient apportée pendant leurs aventures précédentes. Ils vont alors se retrouver dans un beau pétrin et devoir louvoyer pour s'en sortir en y laissant le minimum de plumes.

Plusieurs tactiques et stratagèmes s'offrent à eux, qui pourront leur être soufflés par des intermédiaires à contacter au cours du scénario. Jouer sur les mots employés par la déesse pour accomplir son ordre sans l'accomplir ? Cacher les statuettes sans les détruire, en un lieu connu d'eux seuls, puis boire une goutte de l'eau du Léthé chez une magicienne afin d'oublier l'emplacement ? Dérober effectivement les statuettes, mais les rendre aussitôt ? Refuser frontalement l'ordre de la déesse et implorer l'aide d'autres divinités et/ou de la reine et d'Énée lui-même ? Selon leur réaction, les PJ pourront se retrouver *personae non gratae* à Carthage pour longtemps ou au contraire se faire de solides alliés d'Énée et des réfugiés troyens.

Une variante possible est de faire confier cette mission aux PJ par la reine Didon en personne. Amoureuse d'Énée et désespérée par la perspective de son départ qui semble inéluctable, elle cherche à tout prix à le retenir à Carthage. Dérober et cacher les statuettes parmi le trésor de Sychée reviendrait à faire de Carthage elle-même cette nouvelle Troie que voulait fonder Énée. Les PJ vont alors se trouver pris dans le conflit tragique entre Didon et Énée.

Une troisième approche possible du même enjeu est de faire des PJ des réfugiés troyens accompagnant Énée : les statuettes ont été dérobées et Énée charge les PJ de les retrouver rapidement et discrètement avant que les Troyens n'apprennent la nouvelle. Dans l'intervalle, naturellement, Hermès vient rappeler à Énée que le temps presse et qu'il doit repartir, tandis que la reine fait tout pour le faire rester et peut même mettre des bâtons dans les roues aux PJ une fois au courant de leur mission...

Faune de Libye



Briton Rivière, *Le Roi boit*, 1881.

On trouve en Libye des animaux inconnus ou rares en Grèce. Parmi les animaux déjà décrits dans le livre de base, un voyageur grec verra des chevaux, des lions, mais aussi des renards de petite taille (des fennecs), des gazelles, des oryx, des hyènes, des chacals, des léopards (sortes de panthères de petite taille), des crocodiles terrestres, des serpents de nombreuses espèces (dont de nombreux cérastes, cf. l'entrée Serpents de Libye) et des éléphants. Voici les animaux typiques de ce continent que des Grecs pourront y découvrir.

Aoudads, chèvre sauvages de Libye

Taille : moyenne. **Ordre de réaction :** coriace.

Environnement naturel : Libye du Nord.

Les aoudads sont des sortes de chèvre qui vivent un peu partout en Libye du Nord, dans les régions montagneuses¹⁴¹. Sauvages, elles sont impossibles à domestiquer, sauf à la limite par les nomades de Carchédonie (et encore, quand ils ont de la chance). Couvertes d'un poil long et emmêlé, elles ont des pattes courtes mais incroyablement agiles, des yeux jaunes, et sont immédiatement identifiables à leurs longues cornes qui s'incurvent vers le bas jusqu'à leurs épaules. Ce sont d'excellentes sauteuses, capables de bonds impressionnants. Les diverses populations de Libye du Nord les chassent pour leurs peaux et pour leurs cornes, dont on fait de massives cornes à boire.

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 0	Attaque +1
Agilité 2	Dégâts d6
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 8	Protection 0

¹⁴¹ Les aoudads sont mentionnées par Élien, *De la nature des animaux*, XIV, 16 (édition Loeb).

Araignées phalanges

Taille : minuscule.

Environnement naturel : un peu partout en Libye. Communes dans le désert de Libye et les jungles d'Éthiopie.

Les araignées appelées « phalanges » sont les plus venimeuses du cosmos. Leur aspect est proche de celui d'une tarentule¹⁴². Leur poison est douloureux et même mortel pour les victimes qui n'ont pas la chance de jouir d'une forte constitution. En termes de règles, le personnage mordu doit réussir un jet de *vigueur Impossible* (-6). En cas d'échec, la victime perd aussitôt 10 points de *vitalité*.

Bœufs opisthodomés

Les bœufs opisthodomés sont une espèce de bœuf particulière dont les cornes sont plus longues et orientées vers l'avant, ce qui oblige ces animaux à paître à reculons pour éviter qu'elles ne se plantent dans la terre. On les trouve à l'ouest de la Libye, dans la région peuplée par les Garamantes, qui en font l'élevage.

Callithrix, singes d'Éthiopie

Taille : petite. **Ordre de réaction :** coriace.

Environnement naturel : jungles d'Éthiopie.

Ces animaux, qui ne se rencontrent que dans les jungles d'Éthiopie, ressemblent à des singes à poil noir de la taille d'un grand chien, d'humeur assez pacifique. Ils vivent dans les arbres, en groupes comprenant entre trois et 15 singes, avec une majorité de femelles autour d'un mâle dominant et quelques jeunes mâles. Leur visage est encadré par des poils blancs aux allures de barbe. Ils ont aussi de longues touffes de poils blancs soyeux qui leur retombent sur les flancs. Les petits, quant à eux, ont le poil tout blanc. Ces caractéristiques pileuses ont valu à ces singes leur nom de *callithrix* : « au beau poil ». De près, ils sont aussi identifiables à leur queue qui blanchit et s'aplatit vers le bout¹⁴³. Purement végétariens, ils n'attaqueront pas pour se nourrir, mais pour défendre leur territoire si les PJ s'y attardent ou leur paraissent menaçants. Attaqués, les callithrix se défendront en lançant des objets, mais s'enfuiront dès que l'un d'eux sera blessé.

Attributs	Attributs de combat
Vigueur -1	Attaque +0
Agilité 2	Dégâts d6M
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 5	Protection 0

Le suc gastrique des callithrix contient des détoxifiants utiles pour la confection d'antidotes efficaces contre des poisons de virulence faible ou moyenne. Seuls les peuples locaux (les Pygmées, les Éthiopiens de Méroé et les Longues-Vies) savent cela.

¹⁴² Les araignées « phalanges » sont mentionnées entre autres par Nicandre dans ses *Thériaques*, v.715 et suiv. La tarentule n'est en réalité pas dangereuse pour l'homme, mais elle a longtemps eu très mauvaise réputation dans l'imaginaire collectif du monde méditerranéen, y compris après l'Antiquité.

¹⁴³ Animaux mentionnés par Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, VIII, 80, 216 (Loeb) et Isidore de Séville, *Etymologiae*, XII, 2, 33. Ils existent vraiment : ils ont été identifiés comme l'espèce *Colobus guereza*.

Chats

Taille : petite. **Ordre de réaction :** coriace.

Environnement naturel : villes et villages égyptiens.

Les chats sont d'étranges petits fauves domestiques utilisés en Égypte comme animaux de compagnie. On ne les trouve d'abord que dans ce pays, mais, à la fin de l'âge héroïque, on commence à en rencontrer aussi en Phénicie, car les Phéniciens ont acheté et élevé à leur tour des chats venus d'Égypte. Les chats sont utilisés pour chasser les souris et les rats qui mettent en péril les réserves alimentaires. En Égypte, ils font partie des animaux liés à une divinité, en l'occurrence la déesse Bastet. Dans le temple de Bastet à Boubastis, mais peut-être aussi dans certains de ses autres grands temples, on rencontre un chat sacré considéré comme portant l'esprit de la déesse. Certaines personnes croient que les chats sont peut-être nés d'unions consanguines entre des fauves de Libye. Les chats sont réputés pour leur vigilance : les chatons se surveillent entre eux pendant leurs siestes et s'attaquent vaillamment à tout intrus qui menacerait l'un d'eux¹⁴⁴.

Attributs	Attributs de combat
Vigueur -1	Attaque +0
Agilité 0	Dégâts d6M
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 5	Protection 0



Joseph Wolf, *Flusspferde*, XIX^e s.

Chevaux des fleuves

Taille : énorme. **Ordre de réaction :** rival.

Environnement naturel : le fleuve Égyptos, le lac Moéris, les lacs et mares d'Égypte.

Ce sont de gros animaux quadrupèdes herbivores presque aussi hauts qu'un homme, très gras, à la peau grisâtre et luisante, au muflé arrondi et dotés de toutes petites oreilles. Ils vivent en

¹⁴⁴ Timothée de Gaza, *Sur les animaux*, 36.

bandes d'une dizaine d'individus en moyenne dans plusieurs régions de Libye, principalement en Égypte le long de l'Égyptos et près de certains lacs et fleuves d'Éthiopie. Ils sont capables aussi bien de marcher que de nager. D'ordinaire placides et inoffensifs, ils peuvent devenir très dangereux dès qu'ils sont effrayés ou qu'on s'en prend à leurs petits, car ils ont une force énorme. Les premiers voyageurs grecs ont baptisé ce type d'animal *hippopotamos*, « cheval des fleuves ».

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 10	Attaque +2
Agilité -2	Dégâts d6x2
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 40	Protection 3

Crocodiles de l'Égyptos

Taille : grande. **Ordre de réaction :** rival.

Environnement naturel : le fleuve Égyptos et ses berges.

Les crocodiles sont d'énormes lézards couverts d'une carapace osseuse qui disposent d'une longue queue et d'une tête allongée aux mâchoires très longues. On en trouve en Égypte et dans les contrées inconnues plus au sud, dans les profondeurs de la Libye, tout le long des berges du fleuve Égyptos. Ce sont de voraces carnivores. Ils ne sont pas très dangereux sur terre dès lors qu'on ne s'approche pas d'eux, et ils n'y sont pas très rapides, mais ils sont beaucoup plus redoutables dans l'eau où ils nagent sans le moindre bruit et ressemblent beaucoup à de simples troncs vermoulus. Ils chassent en solitaire ou par groupes allant de deux à quatre individus.

Attributs	Attributs de combat	Capacité spéciale
Vigueur 3	Attaque +2	Camouflage (dé de bonus pour se cacher dans l'eau)
Agilité dans l'eau 0, sur terre -2	Dégâts d6B	
Esprit -2	Défense 0	
Vitalité 20	Protection d6-2 (2)	

Crocodiles terrestres de Libye du Nord

Taille : moyenne. **Ordre de réaction :** rival.

Environnement naturel : prairies et lacs de Libye du Nord.

Plus petits et moins puissants que les crocodiles d'Égypte, les crocodiles terrestres peuvent tout de même atteindre la longueur d'un homme allongé. Ils sont couverts d'écailles épaisses, mais moins impénétrables que celles des crocodiles d'Égypte. Il arrive souvent qu'un crocodile terrestre ait affaire aux scorpions qui vivent aussi dans la région. Pour les vaincre, il mange d'une certaine herbe libyenne qui le protège contre leurs piqûres¹⁴⁵.

Éléphants des savanes de Libye

Taille : colossale. **Ordre de réaction :** rival.

Environnement naturel : savanes de Libye du Nord.

Pour des Grecs qui n'en ont jamais vu, voici comment décrire les *elephantoï* pour rester dans l'ambiance. Les éléphants sont de gros animaux quadrupèdes à la peau grisâtre, dont la hauteur au garrot atteint presque deux fois celle d'un homme. Ils sont dotés d'une tête qui fait penser à celle d'un bœuf, mais avec de larges oreilles et surtout un mufle qui s'allonge démesurément en un appendice appelé « trompe », qui se termine par une sorte de main à deux doigts. Ils ont de longues dents qui leur dépassent de la gueule et qui sont si longues qu'il est malaisé de dire s'il s'agit de dents ou de cornes ; elles sont faites d'ivoire, une matière précieuse qui fait l'objet d'un commerce de luxe. Les éléphants poussent des mugissements plus puissants et plus aigus que

¹⁴⁵ Timothée de Gaza, *Sur les animaux*, 41. Cette herbe est décrite plus loin au chapitre « Pharmaka ».

ceux d'un bœuf. Ils sont dépourvus de genoux ou d'autres articulations dans les pattes : ils dorment debout, souvent appuyés contre un arbre ou une paroi rocheuse, et ils sont incapables de se relever seuls s'ils tombent. Les éléphants n'ont guère à redouter comme prédateurs que les lions, sauf en Éthiopie, où on dit que les serpents géants sont parfois assez gros pour tuer et avaler un éléphant entier. Dans cette même région vit aussi le rhinocéros, animal toujours hostile à l'éléphant et prêt à chercher l'affrontement contre lui à chacune de leurs rencontres.



Friedrich Wilhelm Kuhnert, *Elefanten auf der Wanderung*, fin XIX^e début XX^e s.

Les éléphants sont très intelligents pour des animaux. Ils se déplacent en troupes très solidaires, en particulier pour ce qui concerne la protection de leurs petits. Mais ils s'éparpillent parfois lorsqu'ils broutent ou se déplacent, ou bien quand des éclaireurs partent repérer les environs en vue d'un déplacement du troupeau. De plus, les éléphants très âgés ou vaincus lors des affrontements entre mâles, ou encore ceux dont le troupeau a été tué pour une raison ou pour une autre, peuvent se retrouver seuls pour le temps qu'il leur reste à vivre.

(Une précision hors-jeu : il s'agit d'éléphants d'Afrique, plus grands que les éléphants d'Asie. Ils mesurent environ 3,5 mètres aux épaules et les mâles dépassent les 6 m de long.)

Vers la fin de l'âge héroïque, à Carthage, les éléphants sont principalement employés comme bêtes de somme pour le transport de matériaux de construction. Seul un personnage ayant au moins 2 dans la carrière Dresseur peut tenter de dresser un éléphant sans y laisser la vie.

Attributs	Attributs de combat	Capacité spéciale
Vigueur 16 Agilité -2 Esprit -1 Vitalité 60	Attaque +1 Dégâts d6Bx2 Défense 0 Protection d6-2 (2)	Trompe préhensile (dé de bonus pour saisir et manipuler des objets ou des gens)

Éléphants des forêts. Les forêts de Libye et les jungles d'Éthiopie abritent des éléphants plus petits. Pour ces éléphants, vous pouvez revoir le profil ci-dessus avec *taille* massive, *vigueur* 11, *vitalité* 50, *attaque* +0 et *dégâts* de d6x2. Ou bien vous pouvez utiliser le profil de l'eldaphon de *Barbarians of Lemuria*.

Gazelles

Taille : moyenne. **Ordre de réaction :** coriace.

Environnement naturel : savanes de Libye.

Les gazelles (« gazelle » se dit en grec *dorkos*) ressemblent un peu à des biches, mais elles ont une silhouette plus élancée, des cornes plus fortes recourbées vers l'arrière et leur pelage est de couleur beige ou roussâtre et crème. Les peuples de Libye ont observé que les gazelles et les perdrix aiment à rester les unes près des autres afin de se prévenir mutuellement de l'arrivée de prédateurs (humains compris) : à la chasse, quand on aperçoit les unes, on peut être sûr que les autres ne sont pas loin.

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 0	Attaque +0
Agilité 2	Dégâts d6M
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 5	Protection 0

Grues

Taille : moyenne. **Ordre de réaction :** coriace.

Environnement naturel : un peu partout, mais font leurs nids en Éthiopie.

Les grues sont de grands oiseaux échassiers que l'on trouve un peu partout dans le cosmos. En Libye, elles dépassent fréquemment deux coudées de haut (80 cm) et peuvent atteindre fréquemment trois coudées (1,2 m), voire trois et demie (1,4 m) ; leur envergure atteint souvent les cinq coudées (2 m). Leurs plumes sont sombres sur les ailes et le dos, souvent blanches sur le ventre, le cou et la queue, avec des plumes de couleur vive près des yeux. Leur tête s'orne d'une aigrette arrondie et surtout d'un bec court mais acéré. Elles se déplacent en vols d'au moins une quinzaine d'individus, voire plusieurs dizaines lors des migrations annuelles. Les grues sont les ennemies des Pygmées d'Éthiopie et sont en guerre contre eux chaque année lorsqu'elles reviennent passer la saison chaude dans ce pays. Une grue ne représente aucun danger pour un mortel de taille habituelle, mais elle devient vite un péril mortel pour un Pygmée en raison de leur différence de taille. Le point faible du peuple des grues est que ces oiseaux sont incapables de faire leurs nids dans les arbres et ont pour coutume de les construire au sol, ce qui les rend vulnérables aux attaques du peuple minuscule.

Attributs	Attributs de combat	Déplacement : 3 m à terre / 12 m en vol Capacité spéciale : Becqueter (+2 aux dégâts contre toute cible plus petite que l'oiseau, par exemple un Pygmée)
Vigueur -1	Attaque +0	
Agilité 1	Dégâts d6	
Esprit -2	Défense 0	
Vitalité 4	Protection 0	

Hyènes

Taille : moyenne. **Ordre de réaction :** coriace.

Environnement naturel : savanes de Libye.

Les hyènes sont des fauves qui se trouvent principalement en Libye. Elles se nourrissent d'animaux herbivores ou de carcasses. Sans être anthropophages ordinairement, les hyènes s'en prennent parfois à l'homme si elles ont affaire à des voyageurs isolés et affaiblis (blessés ou immobilisés). Il leur arrive de mordre au cou des humains endormis pour boire leur sang. Une hyène voit aussi bien la nuit que le jour. Les hyènes sont naturellement bisexuées dans la mesure où chaque individu change de sexe environ une fois par an, et est donc alternativement mâle ou femelle. Les hyènes ne craignent ni les chiens ni les loups. On dit parfois que c'est d'unions entre des hyènes et des loups que naissent les loups solitaires (*monolukoi*), nettement plus dangereux que leurs congénères vivant en meutes. En revanche, les hyènes craignent l'odeur de la strychnine (plante qui est un poison pour l'homme).

Attributs Vigueur 1 Agilité 1 Esprit -1 Vitalité 8	Attributs de combat Attaque +2 Dégâts d6 Défense 0 Protection 0	Capacité spéciale : Prédateur (dé de bonus pour pister une proie)
---	--	--

Lions de Gétulie

Les lions de Gétulie, en Carchédonie, sont réputés pour leur férocité. Leurs griffes sont dorées et leur poil plus long, de sorte que leurs dépouilles sont particulièrement belles et constituent des présents de choix¹⁴⁶. Mettez en scène ces lions comme un peu plus dangereux au combat que des lions de Grèce, et aussi comme plus acharnés (un lion de Gétulie sera difficile à mettre en fuite).

Moutons de Libye

On trouve des moutons en Libye, où les différents peuples libyens de la côte en pratiquent l'élevage. Contrairement aux moutons de Grèce, ceux de Libye grandissent très vite : les cornes poussent aux agnelets en quelques jours. Les moutons de Libye sont aussi beaucoup plus féconds qu'ailleurs, en raison de la chaleur qui règne sur ce continent : au cours d'une même année, une brebis peut mettre bas trois fois. Cela explique que les Libyens soient nombreux à boire beaucoup de lait, à préparer du fromage et à manger du mouton¹⁴⁷.



Oiseaux marcheurs (ou « moineaux-dromadaires »)

Taille : grande. **Ordre de réaction :** coriace.

Environnement naturel : tous les espaces dégagés.

On trouve, un peu partout en Libye, une espèce d'oiseau énorme mais aux ailes trop petites pour pouvoir voler. Il dépasse souvent un homme adulte d'une bonne tête. Cet oiseau a de très longues pattes, chacune dotée de deux doigts, et un très long cou. Les pattes et le cou sont dépourvus de plumes, tandis que le corps arrondi en est couvert. Les plumes du mâle sont noires, sauf le bord des ailes qui est blanc ; celles de la femelle sont brunâtres. Le bec est assez court. Cet oiseau géant peut courir plus vite qu'une lionne et peut sauter par-dessus la tête d'un homme adulte sans difficulté. Il est chassé pour ses plumes, son cuir, sa viande et même sa graisse. Les peuples voisins racontent que cet oiseau avale parfois des pierres afin d'aider sa digestion ; certains affirment même que ses sucs gastriques sont assez puissants pour dissoudre du fer. Il est considéré comme assez bête, car, parfois, quand il est poursuivi, il enfouit sa tête dans le sol en s'imaginant que ne plus voir ni entendre ses chasseurs suffira à faire en sorte qu'eux l'oublient, mais cela ne lui sert qu'à se faire rattraper et tuer par les chiens de chasse¹⁴⁸.

¹⁴⁶ Virgile, *Énéide*, V, 352.

¹⁴⁷ Ces remarques sur les moutons de Libye viennent de l'*Odyssée*, IV, 85 et suivants.

Cependant, certains individus plus intelligents, voire retors, savent utiliser leurs pattes pour projeter des pierres contre ceux qui les attaquent¹⁴⁹.

Les voyageurs grecs, en découvrant cet animal improbable aux allures d'hybride, l'ont appelé faute de mieux « moineau-dromadaire » (*strouthokamèlos*); d'autres l'appellent « moineau géant » (*strouthos megas*)¹⁵⁰. Ce nom est complètement inconnu en Grèce :

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 4	Attaque +1
Agilité 1	Dégâts d6
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 15	Protection 0

il n'est utilisé que par les quelques Grecs séjournant en Libye et parfois par des peuples libyens hellénophones pour parler de cet oiseau aux Grecs qui s'aventurent là-bas. Si cette touche d'humour ne vous convient pas, vous pouvez simplement décrire la créature et laisser les PJ libres de lui donner eux-mêmes un nom.

Vous pouvez aussi vous inspirer de ce nom pour un oracle énigmatique que les PJ auraient à élucider : si un oracle leur ordonne d'aller fonder une ville « là où ils rencontreront l'enfant d'un moineau et d'un dromadaire », ils s'imagineront certainement qu'ils ne sont pas prêts de fonder cette ville, jusqu'à ce qu'ils rencontrent l'animal en question !

Illustration : Nicasius Bernaerts, *Étude d'une autruche*, vers 1643-1678.

Oryx

Taille : grande. **Ordre de réaction :** rival.

Environnement naturel : steppes et plaines arides de Libye du Nord, franges du désert de Libye.

Les oryx (qu'on appelle parfois « ânes cornus ») sont des animaux herbivores assez proches des gazelles ou des chevreuils ; ils ont presque la taille de bœufs. Ils se déplacent en bandes de quelques dizaines d'individus. Ce sont des animaux courageux et bien organisés. Leur troupeau dispose toujours d'au moins une sentinelle

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 1	Attaque +1
Agilité 2	Dégâts d6
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 8	Protection 1

qui, dès qu'elle perçoit un signe de danger, alarme les autres en faisant un bruit qui fait penser à un éternuement. Le troupeau forme alors une ligne de défense et présente les cornes à l'ennemi. Il arrive qu'un ou plusieurs oryx parviennent à se défendre même d'une lionne de cette façon¹⁵¹. Les marchands phéniciens commerçant en Libye achètent des cornes d'oryx pour fabriquer des montants de lyres¹⁵². En Éthiopie, on en fait des poignards ou des sabres courts en les aiguisant¹⁵³.

Rhinocéros d'Éthiopie

Taille : énorme. **Ordre de réaction :** rival.

Environnement naturel : pâturages d'Éthiopie.

Dans les pâturages d'Éthiopie vit un animal un peu plus petit que l'éléphant et presque aussi fort et courageux que lui. Il se reconnaît à la corne unique qui lui pousse sur le museau et qui lui a valu le nom de « nez cornu » auprès des peuples locaux ; en grec, cela donnerait « rhinocéros ». Les rhinocéros ont la peau très dure, couleur de buis. Leur corne est presque aussi dure que du fer. Ils ont pour habitude de l'aiguiser contre des rochers bas afin de la rendre plus dangereuse au combat. Les rhinocéros sont placides sauf lorsqu'ils se sentent remis en cause sur leur territoire. Leur principal ennemi est l'éléphant, qu'ils ne tolèrent jamais sur leurs terres : ils s'en prennent à tous les éléphants qu'ils rencontrent, en général en se jetant sous leur ventre pour le leur percer

¹⁴⁸ Timothée de Gaza, *Sur les animaux*, 22a. Ce geste de « faire l'autruche » est une légende antique.

¹⁴⁹ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, III, 28, 2.

¹⁵⁰ L'autruche. Mais c'est beaucoup plus dépaysant avec le nom grec antique !

¹⁵¹ Timothée de Gaza, *Sur les animaux*, 23.

¹⁵² Hérodote, *Enquête*, IV, 192.

¹⁵³ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, III, 28.

avec leur corne et le vider ainsi de leur sang, sauf lorsque l'éléphant parvient à saisir le rhinocéros avec sa trompe et à le frapper de ses défenses pour lui percer les flancs¹⁵⁴. De véritables batailles de géants sanglantes peuvent ainsi se produire dans les pires des cas, et les malheureux voyageurs qui s'en trouvent les témoins feraient bien de s'éloigner prudemment.

Attributs	Attributs de combat	Capacité spéciale
Vigueur 14 Agilité -2 Esprit -2 Vitalité 45	Attaque +1 Dégâts d6B Défense 0 Protection d6-2 (2)	Attaque féroce : dé de bonus aux jets d'attaque.

Scorpions de Libye

Taille : minuscule ou très petite. **Ordre de réaction** : piétaille.

Outre les fameux serpents de Libye, on trouve sur ce continent plusieurs types de scorpions, plus ou moins dangereux. En voici quelques variétés¹⁵⁵ :

- **Les scorpions rouges** : les plus dangereux. Ils se reconnaissent à leurs mâchoires d'un rouge couleur de feu. Leur morsure provoque une fièvre brusque, des convulsions violentes et une soif dévorante. Les héros ont droit à un jet de *vigueur* Difficile (-2) pour résister au venin. En cas d'échec, la victime perd la moitié de ses points de vie (arrondi au supérieur) en 10 minutes.

- **Les scorpions blancs** : assez gros et donc impressionnants pour les ignorants, mais leur piqûre, quoique un peu douloureuse, est en réalité inoffensive. La piqûre fait perdre 1 point de vitalité.

- **Les scorpions noirs** : leur venin n'est pas mortel, mais il provoque des troubles de la santé mentale. Les héros ont droit à un jet de *vigueur* Très difficile (-4). En cas de réussite, le personnage mordu a très mal et perd 1d3+1 points de vitalité. En cas d'échec, non seulement le personnage subit cette perte de points de vitalité, mais en plus il est désorienté, confus, il est pris de fous rires démentiels et tient des propos incohérents pendant 5 heures (en cas d'échec critique, les effets du poison durent un jour et une nuit).

Serpents de Libye

Taille : petite ou moyenne. **Ordre de réaction** : coriace.

Environnement naturel : désert de Libye.

La plupart des serpents apparaissent après la mort de la Gorgone Méduse, lorsque Persée, chevauchant Pégase, survole le désert de Libye : des gouttes du sang de la Gorgone tombent de haut sur le sable, et il en naît une multitude d'espèces de reptiles, des plus inoffensifs aux plus dangereux. Les espèces les plus à craindre vivent dans les pays lointains, en Afrique, en Égypte, en Libye même ou en Inde.

Naturellement, magiciennes et sorciers étudient de près les serpents et utilisent leur venin ou diverses parties de leur corps dans la préparation de leurs potions (on recherche notamment les pierres précieuses que certains serpents portent dans leurs yeux ; les mages d'Inde mangent le cœur ou le foie de certains serpents afin de devenir capables de comprendre leurs sifflements pour un temps limité). Voici quelques exemples de serpents pour la plupart merveilleux, inspirés d'Aristote et de la *Pharsale* de Lucain¹⁵⁶. En dehors du basilic, ces serpents ne sont pas fondamentalement malveillants et n'attaquent que s'ils sont surpris ou s'ils se sentent menacés sans possibilité de fuir.

Les haimorrhous (ou hoemorhoïs en latin) : la morsure de ces serpents d'Afrique du Nord administre un poison virulent (jet de *vigueur* Difficile (-2) pour y résister) et, surtout, cause de

¹⁵⁴ Cette description du rhinocéros s'inspire de Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, III, 35.

¹⁵⁵ Nicandre, *Thériaques*, v.719 et suivants.

¹⁵⁶ Lucain, *Pharsale*, IX, 700 et suivants.

terribles hémorragies qui peuvent entièrement vider un humain de son sang en trois heures. Si l'emplacement de la morsure le permet, un garrot peut limiter l'hémorragie et permet à la victime de survivre pendant un nombre d'heures égal quatre fois à sa *vigueur*. Mais elle finit tout de même par mourir dans les 48 heures si un antidote ou un sortilège de soin ne lui est pas administré dans ce délai.

Les amphisbènes : ce sont des serpents bicéphales dotés d'une tête à chaque extrémité du corps. Cela les rend redoutables pour qui pense pouvoir les attraper sans avoir reconnu à quelle espèce ils appartiennent. Le poison nécessite un jet de *vigueur* Difficile (-2) pour y résister et, en cas d'échec, le personnage mordu perd d6B points de *vitalité*.

Les basilics : l'espèce de serpent la plus dangereuse du cosmos, redoutée par les autres serpents. Les basilics sont des serpents pas très longs, avec un corps luisant et une marque blanche en forme de couronne sur le front. Leurs yeux lancent des vapeurs toxiques foudroyantes dotées de plusieurs pouvoirs néfastes. Leur regard peut ainsi pétrifier les êtres vivants comme celui d'une Gorgone (voyez cette entrée pour ce pouvoir). Il peut aussi leur servir à briser la pierre ou à enflammer la végétation courte autour d'eux (herbe, fleurs). Leur poison est mortel en trois rounds (si besoin, réclamez un jet de *vigueur* Héroïque (-8) pour retarder l'agonie, mais la mort est inévitable sauf antidote). Le corps broyé d'un basilic permet de préparer un antidote à son propre poison, mais puisque le poison est foudroyant, mieux vaut disposer d'un antidote déjà prêt.

Comme vous le voyez, ce serpent peut facilement ôter la vie à un PJ : le MJ veillera donc à l'utiliser avec parcimonie et uniquement dans un contexte narratif qui s'y prête, par exemple dans le cas de l'accomplissement d'un élément de Destin d'un personnage.

Le basilic est l'un des rares animaux à avoir une *aura* et il a un score de 4. Mouvement 3 (moyen) / 12 (pour attaquer, pas plus d'un round). Déplacement : 3m (vitesse moyenne) mais jusqu'à 12m en attaque.



Illustration : gravure d'un *Coluber cerastes* par Heath (détail), Université d'Amsterdam, v. 1770-1880.

Les cérastes : un serpent bien réel (nom scientifique *cerastes cerastes*) qui se rencontre en Afrique du Nord et dans tout le Proche-Orient. Il peut atteindre voire dépasser la longueur d'une jambe d'humain. Son corps écailleux d'un beige clair tacheté de brun lui permet de se camoufler sans difficulté sur le sable (capacité spéciale : camouflage). Il a de petites écailles brunes en forme de « cornes » au-dessus de chaque œil. Il peut se déplacer en rampant avec un petit cliquètement ou bien en ramassant son corps pour bondir à une vitesse prodigieuse. Déplacement 3 m (en rampant) / 13 m (en bondissant, pas plus de 5 rounds d'affilée). Le poison nécessite un jet de *vigueur* Très difficile (-4) pour ne pas perdre la moitié de sa *vitalité* et provoque dans tous les cas un hideux gonflement du corps.

Les chélydres : ce serpent se reconnaît au fait qu'il laisse une trace fumante derrière lui en rampant. Son corps, son venin et même son sang sont brûlants, et pour cause, ils sont acides. Le poison nécessite un jet de *vigueur* Impossible (-6). En cas de réussite, le personnage perd quand

même 1d6 points de *vitalité* et son armure et ses vêtements sont hors d'usage ; en cas d'échec, il est réduit à 1 point de *vitalité* et souffre abominablement ; s'il survit, il sera enlaidi et défiguré à vie (sauf recours magique). Le simple contact avec la peau du serpent vaut comme un empoisonnement par contact qui ruine toute armure ou vêtement, nécessite un jet de *vigueur* Ardu (-1) pour ne pas perdre 3 points de *vitalité*, et laisse la peau enlaidie à l'endroit du contact.

Les hammodyies : ces serpents, qui vivent dans les déserts et les régions très arides, ont exactement la couleur du sable et sont pratiquement indétectables lorsqu'ils s'y camouflent (capacité spéciale : camouflage). Morsure empoisonnée : jet de *vigueur* Très difficile (-4) pour ne pas perdre d6+1 points de *vitalité*.

Les natrux : des serpents marins qui se rencontrent dans les rivières ou entre deux eaux près des côtes. Morsure empoisonnée : jet de *vigueur* Très difficile (-4) pour ne pas perdre 1d3+2 points de *vitalité*.

Les seps : un seps est un serpent heureusement assez rare. Son poison n'est pas mortel, sauf lorsqu'il mord à un endroit vital (comme la gorge ou l'endroit du cœur), mais sa morsure est atrocement douloureuse, car son venin est si corrosif qu'il peut dissoudre la chair et même les os. Un personnage mordu doit réussir un jet de *vigueur* Très difficile (-4) ; s'il rate son jet de résistance au poison, il ne perd que 3 points de *vitalité*, mais il passe son temps à hurler de douleur et la partie de son corps mordue se change en quelques minutes en un moignon noirci, sauf si un antidote est appliqué rapidement sur la plaie. Le poison ne s'étend pas au reste du corps, sauf en cas d'échec critique. Il peut arriver de perdre une main ou un pied à cause de telles morsures.

Singes

Ces animaux inconnus des Grecs vivent dans les régions les plus à l'ouest de la Libye, dans les parages de la future Carthage et plus au sud encore. Ce sont des animaux de la taille d'un enfant qui présentent une ressemblance troublante avec les humains, à cela près qu'ils sont couverts de poils et ont une queue. Ils vivent en bandes de plusieurs dizaines d'individus dans les arbres et se nourrissent de fruits et d'insectes. D'une grande intelligence, ils se complaisent à imiter les gestes des humains, mais peuvent aussi représenter une nuisance s'ils prennent l'habitude de voler nourriture et petits objets aux humains de passage. Leur viande est bonne à manger et certains peuples locaux s'en nourrissent. Vers la fin de l'âge héroïque, à Carthage, on peut croiser des voyageurs racontant qu'encore plus au sud se trouvent des singes géants nettement plus grands et plus forts qu'un homme, très dangereux s'ils deviennent agressifs¹⁵⁷.

Souris de Libye

Les souris de Libye sont de petits rongeurs au poil gris ou brun qui vivent dans les terres arides ou stériles du nord de la Libye, au voisinage du grand désert. Discrètes, peureuses, vulnérables, elles passent leur temps terrées sous les roches et dans le sable bouillant. Il semble que les souris naissent spontanément du sable fertilisé par les rares pluies qui s'abattent sur ces régions. C'est sans doute parce qu'elles naissent de l'eau de pluie qu'elles ne boivent jamais, ce qui présente un avantage certain pour survivre dans des contrées si inhospitalières. Leur morsure est presque inoffensive : tout au plus fait-elle un peu gonfler le doigt. On dit aussi que, quand une souris mord un personnage endormi, une seconde souris vient parfois le mordre au même endroit, ce qui a pour effet d'anesthésier la blessure¹⁵⁸. Ces capacités proviennent sans doute de fluides contenus dans la salive de ces souris, et ne manqueraient pas d'intéresser des magiciennes en quête d'ingrédients pour de nouvelles potions.

¹⁵⁷ Des gorilles. Dans l'Histoire réelle, les Carthaginois en rencontrent probablement lors de l'expédition d'Hannon (vers 425 av. J.-C.) qui suit la côte ouest de l'Afrique, peut-être jusqu'au Sénégal.

¹⁵⁸ Timothée de Gaza, *Sur les animaux*, 26.

Sphinx d'Égypte

Les Grecs ne connaissent que la Sphinx qui a désolé Thèbes sous le règne de Laïos (le père d'Œdipe), mais les Sphinx sont connus par des peuples bien plus anciens que les Grecs, qu'il s'agisse des Égyptiens ou d'autres peuples du Proche-Orient antique. Il est à peu près certain qu'il existe ou qu'il a existé d'autres sphinx dans ces régions. En Égypte, les sphinx peuvent être des deux sexes et sont davantage animaux : seule leur tête est humaine et ils n'ont pas toujours d'ailes. On en trouve en outre de nombreuses sous-espèces, comme les criosphinx qui ont une tête de bélier. Tous sont associés à la puissance des pharaons et des reines, qui avaient peut-être trouvé le moyen de capturer et d'appivoiser, ou bien d'invoquer temporairement une ou plusieurs de ces créatures.

On ignore où résidait la Sphinx de Thèbes elle-même avant sa venue en Grèce : au Proche-Orient ou en Égypte ? Aux confins du monde ? Dans le désert de Libye ? Ou au contraire dans l'extrême Nord, en Hyperborée ? Le fait est qu'il y a des différences nettes de personnalité et d'occupations entre cette Sphinx et d'autres observés ailleurs dans le monde, ce qui laisse une certaine liberté créative quant au comportement d'un ou d'une Sphinx que pourraient rencontrer les PJ.

Groupes de sphinx gardiens : il n'est pas rare que l'allée qui conduit à un temple ou à un palais d'Égypte ancienne soit gardé par des paires de statues de sphinx disposées en vis-à-vis et qui peuvent être une dizaine, une vingtaine ou plus selon l'importance de l'endroit. Ces sphinx sont plus petits et font office de gardiens magiques du lieu en question. Si vous avez besoin de leur faire prendre vie, voici un profil de rang Coriace. Pour mettre en scène des **Sphinx de niveau Piétaille**, mettez-leur 0 dans tous les attributs. Chacun a 3 points de vitalité et peut infliger d3 points de dégâts.

Sphinx de rang Rival	
Attributs	Attributs de combat
Vigueur 5	Attaque +3
Agilité 2	Dégâts d6B
Esprit 2	Défense 1
Aura 4	Protection 2
Vitalité 25	
Prédateur (dé de bonus pour pister une proie)	

Sphinx de rang Coriace	
Attributs	Attributs de combat
Vigueur 1	Attaque +1
Agilité 1	Dégâts d6
Esprit 0	Défense 1
Aura 1	Protection 0
Vitalité 8	

Taureaux carnassiers

Taille : grande. **Ordre de réaction** : rival.

Ces taureaux sauvages surpassent de loin en force les taureaux domestiques et s'en distinguent par leur régime alimentaire carnivore. Assez proches en apparence des taureaux ordinaires pour qu'on puisse les confondre à première vue, ces taureaux carnassiers s'en distinguent cependant par un poil plus roux et couché, par une gueule bien plus large fendue jusqu'aux yeux et par des yeux glauques qui luisent la nuit. Leurs cornes sont acérées et certains récits, sans doute trop crédules, affirment qu'ils peuvent les faire bouger à volonté.

Rapides comme des chevaux et persévérants comme des lions, les taureaux carnassiers se nourrissent d'autres animaux sauvages, ruminants et fauves indifféremment, mais ils s'en prennent aussi parfois aux troupeaux et ne sont pas mis en fuite par les bergers ou les chiens, qu'ils combattent avec acharnement. Indomptables, ils sont chassés par les autochtones à l'aide de pièges consistant souvent en de grandes fosses dissimulées par des couches d'herbes où on s'efforce de les faire s'enfoncer¹⁵⁹.

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 4	Attaque +1
Agilité -1	Dégâts d6B
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 20	Protection 0
Capacité spéciale : Prédateur (dé de bonus pour pister une proie)	

¹⁵⁹ Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, III, 35.

Tortues

Les tortues de Libye ne sont pas très différentes de celles que l'on peut rencontrer en Grèce, hormis leur taille plus grande et la forme plus oblongue de leur carapace. Les Chélonophages d'Éthiopie connaissent ces animaux mieux que n'importe qui au monde. En les fréquentant ou en les observant, les PJ peuvent apprendre diverses informations au sujet des tortues :

- Les tortues pondent des centaines d'œufs dans le sable des plages. Lorsque les œufs éclosent, les tortues qui éclosent en direction de la mer deviendront des tortues marines, les autres des tortues terrestres. Les tortues marines ont la carapace fuselée, les terrestres l'ont plus trapue.

- Si l'on retourne une tortue sur le dos, elle est incapable de se remettre sur le ventre par elle-même. C'est un moyen sûr de la piéger, mais aussi une chose à savoir si l'on veut lui venir en aide.

- Les tortues sont vulnérables à la chaleur et au manque d'eau. Exposées trop longtemps au soleil et au sec, elles meurent de déshydratation¹⁶⁰.

Les tortues migrent régulièrement dans l'Océan. Elles s'éloignent des côtes, plus loin qu'aucun nageur ne peut les suivre, et reviennent chaque année, voire après plusieurs années. Personne ne sait où elles vont ni pourquoi. Il est possible qu'elles aillent jusqu'en Grèce. Il est aussi possible que ces voyages soient liés à la vie des divinités marines : Poséidon et Amphitrite et leur cortège, ou l'un des Vieillards de la mer, ou les Océanines, nymphes filles de l'Océan. Certains Chélonophages pensent que certaines tortues sont elles-mêmes des nymphes capables de changer de forme à volonté¹⁶¹ ; ils frémissent à l'idée de faire involontairement du mal à l'une d'elles, tandis que d'autres rêvent d'assister à ces métamorphoses. Un ou une PJ ou PNJ qui aurait ce privilège pourrait tomber amoureux de la nymphe et vouloir à tout prix la suivre ou rester vivre avec elle en oubliant sa terre natale. Un PNJ pourrait au contraire vouloir capturer une nymphe-tortue, ou la tuer pour se venger d'une injustice causée par une divinité marine.

Animaux mal connus

Voici quelques animaux de Libye très mal connus mais mentionnés par certains auteurs antiques. Libre à vous de vous en servir comme inspirations.

Les dictyes et les boryes. Animaux mystérieux dont on ignore complètement l'apparence, puisque ce ne sont que des noms cités sans autre précision par les rares voyageurs grecs qui ont exploré l'arrière-pays libyen¹⁶².

Les hippotigres (« chevaux-tigres »). Ce ne sont autres que les zèbres... mais aucun auteur grec des époques dont ce jeu s'inspire ne les mentionne ! Ils ne sont signalés que vers la fin de l'Antiquité. Si des PJ tombent sur ces animaux, ils seront les premiers à les décrire et les nommeront comme ils voudront.

Les rhizes. Le géographe grec Hypsicratès, cité par Strabon¹⁶³, les décrit comme ayant l'encolure des taureaux mais la taille, les habitudes et le caractère belliqueux des éléphants. Leur nom vient du grec *rhiza* qui signifie « racine ». Inspirez-vous du profil des Éléphants de Libye.

Les serpents au dos d'herbe. Hypsicratès, toujours cité par Strabon, mentionne la présence en Libye de serpents si grands que l'herbe leur pousse sur le dos. Si des serpents pareils existent bel et bien, ils sont capables de lutter victorieusement contre des éléphants et de les avaler.

Scorpions ailés. Selon certains auteurs, on trouve en Libye des scorpions d'une grosseur inhabituelle, dont la queue peut compter jusqu'à sept segments, ainsi que des scorpions ailés¹⁶⁴.

¹⁶⁰ Timothée de Gaza, *Sur les animaux*, 19.

¹⁶¹ Libre invention de ma part à partir du film d'animation *La Tortue rouge* (Michael Dudok de Wit, 2016).

¹⁶² Hérodote, *Enquête*, IV, 192.

¹⁶³ Strabon, *Géographie*, livre XVII, chapitre 3, §5.

¹⁶⁴ Strabon, *Géographie*, livre XVII, chapitre 3, §11.

Pharmaka de Libye

Remarque générale : plantes, fruits et légumes de grande taille. La Libye est connue pour sa végétation à la taille accrue par rapport à celle qui pousse en Europe et en Asie Mineure. Il est donc possible d'y croiser des représentants particulièrement grands d'espèces connues sur les autres continents (même l'herbe y est particulièrement haute) ou encore d'espèces totalement inconnues ailleurs. La taille de la flore s'accroît à mesure qu'on progresse vers le sud, jusqu'à devenir proprement extraordinaire en Éthiopie.

L'herbe anti-scorpion du crocodile libyen. Fréquente un peu partout en Libye, introuvable ailleurs. Les crocodiles terrestres de Libye (voyez leur description plus haut) connaissent une herbe qu'ils mangent afin de se protéger contre les piqûres des scorpions. Cette herbe peut entrer dans la composition de nombreux antidotes, en particulier, bien sûr, ceux destinés à soigner les piqûres de scorpions.

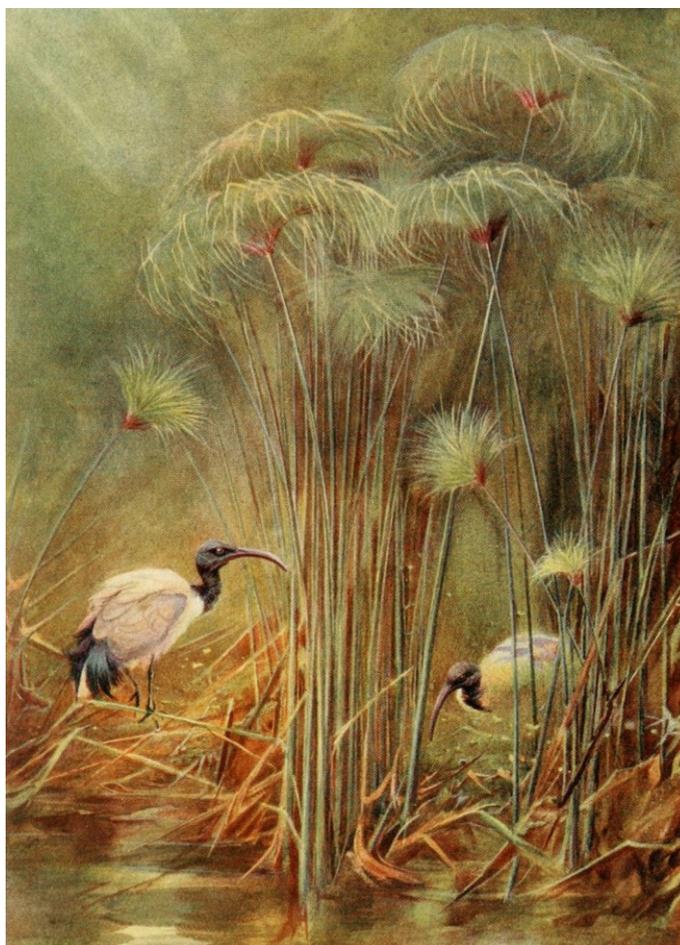


Image : Charles Whympers, *Oiseaux vus principalement dans la vallée du Nil* [avec plants de papyrus], 1909.

Le kiki. Commun en Égypte, rare ailleurs. Le kiki est un arbrisseau à feuilles dentelées et à fleurs rouges qui pousse en Grèce à l'état sauvage et est cultivé en Égypte (son nom actuel est le ricin). Il produit de petits fruits hérissés de pointes, roses ou verts, et malodorants. Le kiki est aussi le nom de l'huile de ricin que les Égyptiens qui vivent dans les marais au bord du Nil préparent à partir de ces fruits qu'ils concassent et pressent (ou font parfois torrifier et bouillir). L'huile ainsi obtenue sert à l'éclairage¹⁶⁵. Préparée un peu différemment par une magicienne, elle peut servir à confectionner un poison assez redoutable (jet de *vigueur* Difficile (-2) pour y résister, sinon perte de d6+1 points de *vitalité*), car la ricine est une toxine très allergène voire dangereuse ; mais cela suppose de trouver un moyen de dissimuler la mauvaise odeur du produit.

Le paliure. Commun en Libye et en Asie, introuvable en Europe. Ce buisson de belle taille, plus haut qu'un homme et pouvant atteindre la taille d'un grand arbre, fait pousser des branches sinueuses et couvertes d'épines. En Libye, on se sert de ses branches et de ses épines pour divers

¹⁶⁵ Hérodote, *Enquête*, II, 94.

usages dans la vie courante. On en accroche notamment autour des pieds de lit avant la nuit afin d'empêcher serpents, scorpions et araignées d'y grimper¹⁶⁶.

Le papyrus. Commun en Égypte, rare ailleurs. Cette plante semblable à un long roseau pousse le long du Nil. Les Égyptiens en font de multiples usages. Sa partie inférieure est comestible et nourrissante si on la cuit à l'étouffée, à four très chaud. La partie supérieure, solide, est utilisée pour l'artisanat : on en fait des chaussures, on en tresse des cordes, on en superpose des couches pour fabriquer les voiles des navires et aussi pour confectionner un équivalent de l'actuel papier¹⁶⁷. Les Grecs ignorent encore presque complètement l'écriture et ne connaissent donc pas l'utilité du papyrus pour fabriquer des feuillets et des rouleaux servant de livres. Mais des PJ inventifs pourraient diffuser ce savoir égyptien jusqu'en Grèce avec un peu d'avance.

Le skilla (ou scille maritime, ou urginée maritime, ou oignon de mer). Fréquent. Plante à bulbe produisant de hautes et larges feuilles et des fleurs blanches très serrées, qui pousse un peu partout sur les côtes de la mer de Libye (la Méditerranée). Elle a des propriétés purifiantes : elle permet notamment de repousser les loups, mais aussi d'éloigner les mauvais esprits. On peut aussi s'en servir pour confectionner des poisons assez virulents (jet de *vigueur* Difficile (-2) ou Très difficile (-4) pour y résister, sinon perte de d6 ou d6+2 points de *vitalité*).

Le silphion. Commun dans les régions côtières de la Libye à l'est de la Grande Syrte, rare ailleurs. Le silphion est une plante à tige longue et assez épaisse, assez semblable à une fêrulle¹⁶⁸. Elle produit de petites feuilles fines rappelant celles de l'olivier, des fleurs minuscules jaunâtres et des grappes de fruits brunâtres guère plus gros que des glands. Elle est aussi reconnaissable à sa mauvaise odeur. Les belettes aiment à se cacher dans les plants de silphion. De cette plante, on peut tirer de l'huile, mais aussi et surtout une résine dotée de toutes sortes de propriétés.

Le silphion est très répandu et fait l'objet d'un commerce intense dans toute la région, car il sert à des usages multiples. Utilisé comme *pharmakon*, il est recommandé contre toutes sortes de symptômes comme la toux, les maux de gorge, les fièvres, les indigestions, les verrues et divers autres maux. Il est donc nécessaire à la composition de nombreux remèdes. Pour les femmes, il sert aussi de contraceptif (à haute dose, il peut servir d'abortif).

Le sycomore. Inhabituel en Égypte, commun en Éthiopie, introuvable ailleurs. Cet arbre élancé (une quarantaine de coudées de haut) présente une écorce grisâtre tirant sur le jaune clair et de petites feuilles vert foncé en forme de cœur à la face inférieure plus claire. Il est surtout prisé pour ses fruits, de petites figues d'une couleur jaune un peu rosée. Son bois de bonne qualité est parfois utilisé pour les sarcophages. Entaillé, son tronc exsude un latex collant.

¹⁶⁶ Strabon, *Géographie*, livre XVII, chapitre 3, §11.

¹⁶⁷ Hérodote, *Enquête*, II, 92 (y compris la recette).

¹⁶⁸ Pour l'anecdote, il s'agit d'une plante réelle qui a disparu au cours du Ve siècle av. J.-C. (on ne sait pas bien pourquoi). On a du mal à l'identifier : certains y voient une espèce du genre *Ferula*, d'autres *Thapia garganica* ou encore *Asia foetida*. Les Anciens lui prêtaient toutes sortes de propriétés.

Personnages prêts à jouer



Persée, Andromède et la maison royale de Tirynthe

Ce groupe de six personnages prêts à jouer vous propose d'endosser le rôle de deux figures bien connues des premiers temps de l'âge héroïque grec, mais aussi de leurs enfants, les quatre Perséides¹⁶⁹. Ces personnages forment la maisonnée royale basée dans la ville de Tirynthe, en Grèce centrale, mais ils ont également du pouvoir sur Argos et Mycènes (toutes villes présentées dans le livre de base).

Les personnages sont présentés dans l'état où ils sont une grande quinzaine d'années après la mission de Persée contre les Gorgones et le sauvetage d'Andromède en Éthiopie. Persée et Andromède sont expérimentés et ont donc des profils plus forts. Ce groupe est tout indiqué pour des aventures qui emmèneraient de nouveau ces héros et/ou leurs enfants dans la lointaine Libye. Vous trouverez aussi des indications pour utiliser ces personnages en tant que PNJ quand ce ne sera pas votre groupe de jeu qui les jouera.

Image : Edward Burne-Jones, *Persée et les Nymphes marines*, 1877

¹⁶⁹ Les quatre enfants de Persée et d'Andromède ne sont presque que des noms dans les sources antiques. Leurs histoires individuelles, apparences, personnalités et spécialités sont de mon invention.

Persée, roi de Tirynthe

Histoire. Au moment où commencent ses nouvelles aventures, Persée a déjà une vie mouvementée derrière lui et ses exploits sont fameux. Persée est un descendant de la lignée d'Io, la jeune femme aimée de Zeus. Son arrière-grand-père se nomme **Abas** et son arrière-grand-mère **Aglaïa**. Abas devient roi de la ville d'Argos. Abas et Aglaïa ont deux fils : **Acrisios** et **Proïtos**. Les deux fils se querellent et Proïtos quitte Argos pour aller fonder une nouvelle ville : Tirynthe. Leurs relations s'apaisent alors au profit d'un partage du pouvoir entre ces deux villes. Acrisios et son épouse **Eurydiké** ont ensemble une fille, **Danaé**, future mère de Persée. Un peu déçu, Acrisios interroge l'oracle de Delphes pour savoir si, par hasard, il a des chances d'avoir un jour un fils. L'oracle lui répond que non, mais que sa fille Danaé aura un jour un fils qui le tuera. Effrayé, Acrisios enferme Danaé dans une tour sans issue. Mais Zeus rend visite à la jeune femme et s'infiltré dans la place sous la forme d'une pluie d'or. Fécondée, Danaé tombe enceinte et accouche d'un enfant : Persée.



Acrisios se débarrasse alors d'eux, mais sans les tuer directement pour ne pas se salir les mains : il les enferme dans un coffre qu'il jette à la mer. Le coffre arrive près des côtes de l'île de Sériphos et se prend dans les filets de **Dictys** (fils de Périthénès), un pêcheur, qui recueille la mère et le fils et s'en occupe avec bonté. Persée grandit là.

Polydecte, demi-frère de Dictys, n'est autre que le roi de Sériphos, et il tombe peu à peu amoureux de Danaé, sans que ce soit réciproque. Peu importe : Polydecte veut la forcer à l'épouser. Persée, devenu adulte, s'y oppose. Polydecte l'invite alors à un banquet et le prend au mot pour lui confier une mission impossible : lui rapporter la tête de Méduse, l'une des trois Gorgones (voyez le bestiaire du livre de base).

Contre toute attente, et avec l'aide de plusieurs divinités (**Hermès** et **Athéna** surtout), Persée parvient à aller voir **les Grées** et à leur soutirer des informations. Elles lui avouent alors que **les nymphes** peuvent l'aider et lui indiquent comment les trouver. Des nymphes, Persée obtient un équipement capable de tuer Méduse : le bonnet de cuir d'Hadès qui rend invisible, des sandales ailées et une besace où ranger la tête de la Gorgone pour ne pas être pétrifié par son regard. Persée est aussi doté d'une épée-serpe (une *harpé*) mieux adaptée pour décapiter un adversaire. Persée s'envole alors pour le bout du monde, au-delà de l'Océan. Grâce à sa ruse impliquant un bouclier poli, il peut trancher la tête de Méduse. Du corps décapité naissent un cheval ailé, **Pégase**, ainsi qu'un jeune homme doté d'une épée d'or, **Chrysaor**.

Persée n'a que le temps de sauter sur le dos de Pégase et de s'enfuir, poursuivi par les Gorgones. Il parvient à les semer et retourne en volant jusqu'au monde connu. Mais il est encore bien loin de chez lui lorsqu'il parvient en vue du continent et il peine quelque peu à retrouver son chemin en dépit des indications qu'il prend en regardant les étoiles. C'est ainsi que Persée rencontre **Atlas**, le porteur de la voûte céleste, qui l'accueille avec agressivité, ce qui fait que Persée le change en pierre en lui montrant la tête de Méduse. Persée survole alors le grand désert de Libye et des gouttes du sang de Méduse, tombant de la besace où est enfermée la tête, chutent jusqu'au sable où ils donnent naissance aux **serpents de Libye** (cf. « Faune de Libye »).

Égaré, Persée dérive vers le sud et survole ainsi la côte de l'Éthiopie. C'est là qu'il aperçoit **Andromède**, est frappé par sa beauté et la sauve du monstre marin qui la menaçait. Tous deux quittent bientôt **Céphée et Cassiopée**, roi et reine du pays, les parents orgueilleux d'Andromède, d'autant que Persée a dû changer en pierre un prétendant déçu d'Andromède, **Phinée**, qui complotait contre le jeune couple. Persée emmène Andromède à Sériphos, où Polydecte refuse de le croire quand il affirme avoir vaincu Méduse : Persée lui montre la tête et le pétrifie à son tour. Il laisse sa mère Danaé, désormais hors de danger, sur le trône de Sériphos en compagnie de Dictys. C'est à ce moment que les dieux et les nymphes reprennent les objets qu'ils lui avaient confiés pour sa mission et que Persée remet la tête de Méduse à Athéna, qui la fixe sur son égide. Persée conserve cependant Pégase et son épée-serpe.

Après cela, Persée et Andromède se rendent dans le royaume d'Acrisios. Arrivés à Argos, ils apprennent qu'Acrisios, effrayé par la rumeur du retour de Persée, s'est enfui vers le nord. Confiant Andromède à Eurydiké, Persée part à la recherche de son grand-père. Il le retrouve dans la ville de Larissa et parvient à le rassurer. Mais le destin doit s'accomplir : alors que Persée et Acrisios, réconciliés, participent ensemble à des épreuves athlétiques à Larissa, un disque lancé par Persée est dévié par le vent et vient heurter au front Acrisios, qui est tué sur le coup.

Depuis ce moment, Persée et Andromède ont régné sur les villes d'Argos, de Mycènes et de Tirynthe. Actuellement, c'est dans cette dernière ville qu'est le siège de leur pouvoir. C'est un royaume puissant et prospère, mais qui fait bien des envieux.

Apparence et personnalité. Persée est désormais un homme d'âge mûr. Grand, bien découplé, la peau brunie par ses fréquents exercices physiques, il porte une abondante chevelure noire et bouclée. Il ne donne pas dans le luxe, ce qui lui vaut l'affection de sa population. Toujours curieux de voyages, il se lasse un peu de son immobilité forcée due aux contraintes du métier de roi après une jeunesse pleine d'expéditions lointaines. Pourtant, il est à la hauteur de ses responsabilités et a pris soin de donner une bonne éducation à ses enfants. Au chapitre des points faibles, Persée s'empâte un peu et est aussi menacé par l'orgueil en raison de sa célébrité. Il est toujours amoureux d'Andromède et la fait passer avant toute autre préoccupation.

Utilisations possibles en tant que PNJ. Utilisé en tant que PNJ, Persée peut rester en Grèce et surveiller le trône pendant qu'Andromède et/ou leurs enfants partent au loin. Il fournit ainsi un soutien utile. Inversement, Persée peut s'avérer faillible en raison de sa vanité et du fait qu'il n'a plus eu de réelle aventure hors des palais et des milieux aristocratiques depuis plus de quinze ans. Ce sera alors aux autres membres de sa famille de lui faire comprendre ses erreurs.

Attributs Vigueur 2 Agilité 2 Esprit 2 Aura 1	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 2 Tir 1 Défense 2	Carrières : marin 1, soldat 3, roi 2 Armes : épée-serpe d6B+2, lance d6+2 (ou +1 à distance) Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts subis mais -1 en agilité quand Persée la porte), grand bouclier poli (-1 aux jets d'attaque contre lui, mais -1 en agilité quand il s'en sert) Points de Démesure 3 Points d'héroïsme 5 Vitalité 12
--	---	--

Avantages : Pied marin (dé de bonus pour navigation maritime), Sympathie des humbles (dé de bonus pour interactions sociales avec eux), Vocation protectrice (dé de bonus pour jets d'attaque en combat quand il se bat pour protéger des gens désarmés).

Désavantage : Amour-propre excessif (déjà pris en compte dans son profil).

Capacité du bouclier de Persée : le bouclier de Persée est poli comme un miroir. Le héros peut s'en servir pour regarder derrière lui, faire un signal lumineux visible de loin ou même tenter d'éblouir un adversaire pendant un round (jet d'agilité Ardu (-1) ; en cas de réussite, l'adversaire a un jet de *malus* pour toute action physique où cela peut le gêner d'être ébloui).

Image : Luca Giordano, *Persée combattant Phinée et ses compagnons*, 1670.

Andromède, princesse d'Éthiopie et reine de Tirynthe



Histoire et personnalité. Andromède est la fille de Céphée et Cassiopée, roi et reine d'Éthiopie, installés dans une ville côtière (voyez « L'Éthiopie »). Gaie et souriante, Andromède devenait paradoxalement réservée lorsque la fête battait son plein au palais, désapprouvant l'orgueil croissant de ses parents. Lorsque Céphée et Cassiopée déclarèrent la beauté d'Andromède supérieure à celle des nymphes marines, Andromède fut réclamée comme victime sacrificielle à livrer en pâture à un énorme *kétos*, un monstre marin de l'Océan. Le résultat fut exactement celui qu'espéraient les dieux : Andromède prit ses parents en détestation et n'espéra plus que les voir chassés du trône à la première occasion au profit d'une reine plus pondérée (elle, par exemple). Mais elle se retrouva trop vite enchaînée à un rocher de la côte pour pouvoir mettre en œuvre ses ambitions dans l'immédiat.

Par bonheur pour Andromède, Persée la sauva *in extremis* et tous deux tombèrent amoureux avec l'aide d'Aphrodite. Persée emmena alors Andromède en Grèce, où elle règne désormais à ses côtés sur Tirynthe, Argos et Mycènes, trois villes puissantes. Ils ont trois fils (Alcaios, Électryon et Sthénélos) et une fille (Gorgophoné).

Le reste de sa vie n'est pas fixé dans les mythes, ce qui vous donne toute liberté pour emmener cette PJ vers toutes sortes d'aventures. Andromède a-t-elle oublié son pays natal au profit de sa patrie d'adoption ou éprouve-t-elle le mal du pays ? S'est-elle fait accepter de tous les Grecs, pourtant peu habitués à être dirigés par une étrangère, surtout par une Éthiopienne ? Reviendra-t-elle un jour en Éthiopie pour réclamer le trône dont elle est toujours l'héritière légitime, ou simplement pour voir ce que devient son pays natal ? À vous d'en décider.

Apparence. De haute taille, la peau noire¹⁷⁰, les membres potelés, dotée d'un visage « aux belles joues » (comme diraient les aèdes) et d'une ample chevelure noire, Andromède se vêt avec modestie, sans les multiples parures que ses royaux parents se plaisaient à arborer au palais. Elle n'accepte de porter qu'une fine couronne de cuivre, métal considéré en Éthiopie comme plus précieux que l'or.

Utilisations possibles. Utilisée en tant que PNJ, Andromède est un excellent moyen d'amener des PJ grecs à un voyage en Éthiopie : à défaut de pouvoir voyager elle-même, elle peut confier aux PJ une mission à accomplir là-bas. Il peut s'agir d'aller prendre des nouvelles de ses parents et/ou de son peuple, ou bien de s'assurer que les deux Gorgones survivantes (qui, contrairement à Méduse, sont immortelles...) ne vont pas tenter de venger leur sœur tuée par Persée.

Attributs	Attributs de combat	Carrières : noble 3, reine 3 Armes : poignard d6M+1
Vigueur 1	Initiative 2	Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts subis mais Andromède a -1 en <i>agilité</i> quand elle porte cette armure)
Agilité 1	Mêlée 2	Points de Démesure 2 Points d'héroïsme 5 Vitalité 12
Esprit 3	Tir 1	
Aura 2	Défense 1	

Avantages : Artiste (*dé de bonus* pour créer ou estimer des œuvres d'art), Bien née (*dé de bonus* pour les interactions sociales auprès des catégories sociales avantagées), Fortunée.

Désavantages : Sans gloire (*dé de malus* pour toute action tentant de jouer sur sa célébrité).

Image : André Lavrillier, *Andromède*, médaille, 1921.

¹⁷⁰ Les vases grecs antiques représentent Andromède avec la peau blanche, ce qui est illogique mais conforme aux codes de représentation des femmes sur ce support (elles ont toujours la peau plus claire que les hommes) et aussi à l'hellénocentrisme des Grecs anciens. Pour le coup, pas moyen de trouver des justifications comme pour Memnon : Andromède est éthiopienne, donc, dans Kosmos, elle a la peau noire.

Alcaïos le fort, aîné des Perséides

Histoire. Âgé d'un peu plus d'une vingtaine d'années, Alcaïos est le fils aîné de Persée et d'Andromède. Il prend très au sérieux son double statut de premier héritier et de premier né, au point de se montrer parfois un peu oppressant envers ses frères cadets et sa sœur. C'est sans doute une sorte de déformation professionnelle, car il a reçu une éducation rigoureuse et exigeante au palais de Tirynthe, mais aussi à Argos et à Mycènes où il a séjourné régulièrement. Persée a placé beaucoup d'espoirs en lui et compte bien en faire un bon roi pour Tirynthe, une fois passées les étourderies de la jeunesse.



Apparence. De taille moyenne, large d'épaules, la peau cuivrée, le visage anguleux adouci par une ample chevelure châtain aux reflets roux, Alcaïos est un bel homme, ce qui lui vaut des succès féminins et masculins auprès des jeunes gens de son âge (et de ses aînés). Il aime être élégant et a beaucoup de mal à se séparer de sa lance ou d'une arme quelconque, non pas par méfiance, mais pour pouvoir s'entraîner ou proposer des combats amicaux partout où il va (et aussi un peu pour prendre la pose). Lorsqu'il ne le peut pas, il se replie sur la lutte ou d'autres épreuves athlétiques.

Personnalité. Sociable et enjoué en général, Alcaïos dévoile son humeur du moment au reste du monde sans chercher à la cacher, y compris lorsqu'il est triste ou en colère. En dépit d'une pointe d'orgueil due à son statut, Alcaïos a su demeurer intègre et généreux, et il a le sens du partage (y compris en matière d'héritage). Excellent combattant au corps à corps (à la lutte ou à l'épée), mais moins à l'aise à distance, il se passionne en outre pour la stratégie, mais aussi pour l'architecture (pas seulement militaire) et les inventions.

En matière de religion, Alcaïos honore tout particulièrement Zeus, son lointain ancêtre.

Attributs Vigueur 2 Agilité 2 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 2 Tir 0 Défense 1	Carrières : noble 3, soldat 1 Armes : épée d6B+2, lance d6+2 (ou +1 à distance) Protection : armure lourde comprenant casque en bronze à panache, jambières, mitra et cuirasse en bronze protégeant tout le torse (-3 aux dégâts subis mais Alcaïos a -2 en agilité quand il porte cette armure), grand bouclier rond (-1 aux jets d'attaques ennemis, mais Alcaïos a -1 en agilité quand il le porte). Points de Démesure 1 Points d'héroïsme 5 Vitalité 12
--	---	---

Avantages : Bagarreur (dé de bonus pour jets de combat à mains nues), Vocation protectrice (dé de bonus pour jets d'attaque en combat quand il se bat pour protéger des gens désarmés).

Désavantages : Impétueux (dé de malus quand il doit maîtriser sa colère).

Image : Walter Crane, *Épaminondas protégeant Pélopidas*, illustration pour *Plutarch's Lives for boys and girls*, 1900.

Sthénélos l'éloquent discret, puîné des Perséides

Histoire. Deuxième enfant né de Persée et d'Andromède, âgé d'un peu plus de vingt ans, Sthénélos n'est pas né à Tirynthe, mais à Argos, et cette ville demeure sa favorite parmi celles que contrôlent Persée et Andromède. Il a aussi voyagé à Athènes, à Sparte, en Crète et dans les îles, et il y a tissé un réseau de connaissances politiques mais aussi artistiques (dont plusieurs aèdes et poétesses réputés).

Apparence. Grand et dégingandé, Sthénélos a le visage allongé encadré par une chevelure noire et bouclée ; ses yeux bleus sont un peu enfoncés dans leurs orbites et il semble naturellement presque glabre. Il s'habille avec sobriété, sans le moindre intérêt pour les bijoux ou tout ce qui pourrait rehausser sa beauté naturelle honorable. Il apprécie tant les vêtements austères, amples et couvrants, qu'il lui arrive régulièrement d'être pris pour un devin.

Personnalité. Sthénélos est un homme de contenance calme, que l'immobilité complète ne dérange en rien et qui dissimule habituellement ses émotions derrière un visage impassible. Contrairement à l'impression qu'il donne souvent au premier abord, il est tout sauf timide, et il se montre capable aussi bien de se tenir près de vous une heure sans que vous ne le remarquiez, que de mobiliser l'attention de tout le *mégaron* lorsqu'il se lance dans un discours ou des exhortations politiques. Ses frères savent bien, d'ailleurs, qu'il a été aussi agité qu'eux dans leur enfance.

Lorsqu'il ne se passionne pas pour la politique, Sthénélos est un grand amateur de poésie et de musique. Il montre aussi un goût prononcé pour les langues étrangères, et c'est le seul Perséide avec Gorgophoné à avoir instamment demandé à sa mère de lui apprendre la langue de son lointain pays. Solitaire et taciturne en dehors des festivités auxquelles il participe, il ne s'intéresse pas à l'amour et ses parents craignent déjà qu'Aphrodite n'en prenne ombrage.

Sthénélos a toujours eu un peu de mal à accepter son statut de fils puîné né peu après Alcaïos : il jalouse un peu son frère aîné, même si tout le monde (y compris Sthénélos lui-même) s'efforce d'apaiser ce sentiment.

En matière de religion, Sthénélos apprécie Héra, peut-être par une forme de complémentarité et de rivalité avec son frère si féru de Zeus... Il a également une affection visible pour Apollon, dieu des poètes et des archers, deux domaines qui lui sont chers.



Attributs Vigueur 0 Agilité 0 Esprit 3 Aura 1	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 1 Tir 2 Défense 1	Carrières : noble 2, aède 2 Armes : épée d6B, arc d6 Protection : armure moyenne avec casque en dents de sanglier et plastron de cuir et de métal (-2 aux dégâts subis mais Sthénélos a -1 en <i>agilité</i> quand il porte cette armure), grand bouclier rond (-1 aux jets d'attaque contre lui, mais -1 en <i>agilité</i> quand il s'en sert) Points de Démesure 0 Points d'héroïsme 5 Vitalité 10
--	---	--

Avantages : Artiste (*dé de bonus* pour créer ou estimer des œuvres d'art), Don pour les langues (*dé de bonus* pour communiquer avec des gens parlant des langues étrangères ou pour apprendre ces langues), Inspirateur (*dé de bonus* aux jets d'attaque des compagnons à portée de voix pour 1 round ; possible de prolonger d'1 round par point d'héroïsme dépensé).

Désavantages : Ambition (*dé de malus* pour y résister), Sans gloire (*dé de malus* quand la célébrité compte).

Image : Jean-Jules-Antoine Lecomte du Nouÿ, *Démosthène s'exerçant à la parole*, 1870.

Électryon, le brillant



Histoire. Électryon est le dernier-né des trois fils de Persée : il est âgé d'un peu moins de dix-huit ans, ce qui lui donne environ deux ans de plus que la cadette, Gorgophoné. Né à Mycènes, il a grandi à Tirynthe, qu'il n'a pratiquement plus quittée en dehors de rares et courts voyages à Mycènes. Son physique, sa personnalité et ses centres d'intérêt inattendus déconcertent quelque peu Persée, mais font de lui le fils préféré inavoué d'Andromède.

Apparence. Électryon détonne un peu au sein parmi des Perséides. Par sa taille, nettement plus petite que celle des autres Perséides. Par son corps replet, qui évoque plus un marchand ou un prêtre qu'un prince. Et par son improbable pilosité dorée, qui lui a valu son nom (« le brillant ») à sa naissance. Ses cheveux longs et sa barbe lui donnent un air de lionceau. Il raffole de bijoux et

d'armures, moins par goût du luxe ou de la guerre que par passion pour la métallurgie !

Personnalité. Électryon est un jeune homme serviable, mais si facétieux qu'il semble manquer de maturité. En réalité, il s'avère très capable de se concentrer sur un problème en cas d'urgence, et révèle même une bonne dose de ruse.

Le manque d'intérêt manifeste d'Électryon pour le combat a découragé plusieurs maîtres d'armes. Les prêtresses qu'il a fréquentées ont su éveiller davantage son intérêt pour les ustensiles de métal que pour les cérémonies du culte. Mais son centre d'intérêt principal est l'artisanat, sous toutes ses formes. Au grand dam de son père et de ses frères, il est capable de passer des heures en arrêt devant un trépied de bronze sculpté, un cratère de céramique peinte, un collier d'or, une garde d'épée ou même une serrure de coffre ou les massifs gonds de la porte des Lionnes à Mycènes. Il connaît personnellement la plupart des artisans de Tirynthe, forgerons, potiers ou charpentiers. Il a arraché à ses parents le droit de disposer de son propre atelier au palais, avec deux esclaves (Phlégon et Aspasia) à son service. Il fabrique ainsi lui-même quelques beaux objets et obtient des résultats remarquables. Ces activités sont source de disputes avec Persée, qui les considère indignes d'un prince royal.

Astucieux et lucide, Électryon est aussi généreux, sauf lorsqu'il s'agit de trésors, bijoux, coupes en métal ou en céramique, ou même des armes de luxe qui ne lui serviraient à rien. Collectionneur passionné, il accumule ces objets dans l'espoir de s'en inspirer pour de futures créations, et cela a tendance à le rendre cupide. Par bonheur, ses frères et sa sœur sont là pour le rappeler à la raison lorsqu'il le faut. En matière de religion, Électryon est bien sûr un fervent adorateur d'Héphaïstos.

Attributs Vigueur 3 Agilité 0 Esprit 2 Aura -1	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 0 Tir 0 Défense 1	Carrières : noble 1, forgeron 3, ouvrier 1, marchand 1 Armes : épée d6B+3 Protection : aucune. Dans son coffre, il garde une armure lourde comprenant casque en bronze, jambières, mitra et cuirasse en bronze (-3 aux dégâts subis mais Électryon a -2 en <i>agilité</i> quand il porte cette armure) et un grand bouclier rond (-1 aux jets d'attaques ennemis, mais il donne à Électryon a -1 en <i>agilité</i>). Points de Démesure 1 Points d'héroïsme 5 Vitalité 13
---	---	---

Avantages : Artiste (*dé de bonus* pour créer ou estimer des œuvres d'art), Laboratoire fourni (*dé de bonus* quand il travaille dans sa forge à Tirynthe), Outillage (*dé de bonus* quand il s'en sert).

Désavantages : Cupide (*dé de malus* pour y résister), Non combattant (inclus dans son profil).

Image : Johannes Gehrts, *Arminius fait ses adieux à Thusnelda*, 1884.

Gorgophoné, princesse perséide

Histoire. Gorgophoné est la plus jeune enfant de Persée et d'Andromède et c'est aussi leur seule fille. Elle a grandi dans la ville-palais fortifiée de Tyrinthe. Est-ce l'ambiance très militaire de la ville ou l'influence de son nom (« tueuse de Gorgones ») ? Le fait est qu'elle s'est très vite intéressée au domaine des armes et qu'à seize ans, elle est déjà en bonne voie de devenir une guerrière hors du commun.

Apparence. Gorgophoné est une métis qui a hérité des cheveux noirs et frisés de sa mère et du physique mince de son père. De sa mère, elle a aussi gardé le goût des vêtements sobres au tissu et au drapé simples, mais elle aime bien les bijoux et n'a rien contre quelques colliers, tant qu'ils ne gênent pas ses mouvements.

Personnalité. Ce n'est pas toujours facile d'être la cadette de quatre enfants. Gorgophoné en a tiré une personnalité très affirmée, marquée par une humeur pugnace et un certain sens de la réplique cinglante. Elle est soucieuse de montrer à ses frères et à ses parents qu'elle est assez grande et mature pour s'affranchir de leur pesante tutelle. Pour autant, elle adore ses parents, auxquels elle redemande souvent de raconter leurs aventures respectives. Elle rêve de chevaucher un jour Pégase (on le lui a toujours défendu en lui promettant qu'elle le ferait une fois adulte, mais à présent elle a seize ans...) et d'explorer à son tour les contrées lointaines.

En matière de religion, Gorgophoné a un faible pour Athéna et Hermès, dont elle sollicite la bienveillance plus souvent qu'à son tour.

Mais Gorgophoné est aussi rongée par la pensée des monstres dont elle porte le nom : les Gorgones. Méduse est morte, mais ses deux sœurs, Sthéno et Euryale, vivent encore. Or tout le monde les dit immortelles... Comment Gorgophoné pourrait-elle tuer des Gorgones immortelles ? L'avenir le lui dira peut-être.



Attributs Vigueur 2 Agilité 2 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 2 Tir 0 Défense 1	Carrières : noble 2, soldate 2 Armes : épée-serpe d6B+2, lance d6+2 (ou +1 à distance) Protection : armure lourde comprenant casque en bronze à panache, jambières, mitra et cuirasse en bronze protégeant tout le torse (-3 aux dégâts subis mais Gorgophoné a -2 en <i>agilité</i> quand elle la porte), large bouclier rond (-1 aux jets d'attaques ennemis, mais Gorgophoné a -1 en <i>agilité</i> quand elle le porte). Points de Démesure 1 Points d'héroïsme 5 Vitalité 12
--	---	--

Avantages : Athlète (*dé de bonus* pour courir, sauter, etc.), Intrépide (insensible à la peur même magique), Vigilante (*dé de bonus* aux jets de réaction).

Désavantages : Amour-propre excessif (inclus dans son profil), Obsession : les Gorgones (*dé de malus* pour se forcer à l'ignorer).

Remarque sur l'équipement : Gorgophoné possède une épée-serpe forgée par Électryon à sa demande sur le modèle de celle de Persée.

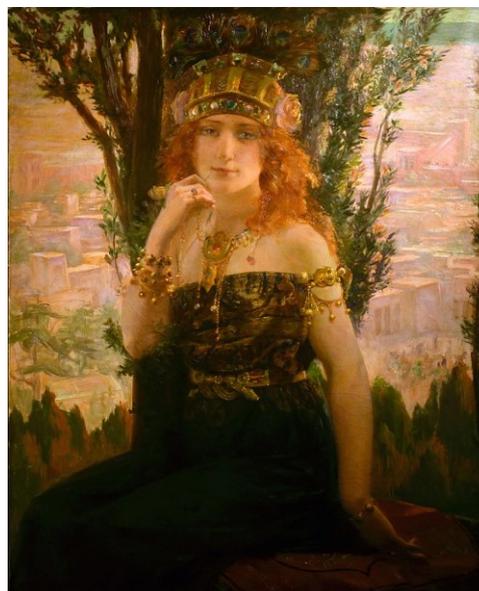
Image : Élisée Reclus, *Amazone dahoméenne*, dans *L'Homme et la Terre*, 1905.

Hélène et Ménélas après la guerre de Troie

Hélène, reine de Sparte et princesse troyenne déchu

Histoire. L'histoire d'Hélène est celle d'une longue suite de mésaventures attirées sur elle par sa grande beauté et par les volontés d'Aphrodite. Fille du roi de Sparte, Tyndare, et de la reine Léda, Hélène est en réalité issue d'une union entre la reine et Zeus métamorphosé pour l'occasion en cygne : elle est née d'un des œufs pondus par Léda, ainsi que sa sœur Clytemnestre (qui a épousé Agamemnon, roi de Mycènes et frère de Ménélas) et ses deux frères, les jumeaux Castor et Pollux, les Dioscures. Ce qui n'empêche pas leur père mortel de leur donner une éducation royale.

Devenue une jeune femme à la beauté extraordinaire, elle a été enlevée une première fois par Thésée avant d'être sauvée par ses frères. Voyant des prétendants affluer de toutes les régions de Grèce pour réclamer la main de sa fille, Tyndare les contraignit à prêter serment de respecter le choix qu'il ferait et même de porter secours au mari si le futur mariage venait à être mis en péril. C'est ainsi que Tyndare choisit Ménélas pour devenir l'époux d'Hélène.



Après quelques années d'une vie paisible, l'arrivée du prince troyen Pâris bouleversa la vie d'Hélène, qui quitta Sparte précipitamment en compagnie du jeune homme : Aphrodite l'avait promise à Pâris. Fut-ce une fuite consentie ou un enlèvement ? Hélène est sans doute la seule à pouvoir répondre. La réaction ne se fit pas attendre : Ménélas en appela à son frère et tous les anciens prétendants d'Hélène ainsi que leurs alliés politiques formèrent la gigantesque armée qui vint accoster sur les rivages de Troie.

Peu important au fond les sentiments qu'Hélène avait ou non éprouvés au début : au cours des dix ans qui suivirent, après réclamations, négociations, puis une déclaration de guerre et dix ans de siège, elle a eu tout le temps de passer par toutes les réflexions et les humeurs possibles envers son deuxième mari. Pâris était méprisé par les Achéens, à commencer par Ménélas qu'il n'égalait jamais en vaillance, et par une partie des Troyens aussi. Mais il eut le privilège de recevoir l'aide d'Apollon au moment de lancer le trait qui toucha mortellement Achille au talon.

Lorsque Pâris fut tué à son tour par l'Achéen Philoctète, l'archer légendaire, Hélène fut remariée à un autre Troyen, Déiphobe. Le mariage ne dura pas longtemps : moins d'un an après, Troie était prise grâce à la ruse du cheval de bois, au cours d'une nuit de sang et de flammes. Menacée de mort par les Achéens victorieux et par les derniers résistants troyens, Hélène fut retrouvée par Ménélas et emmenée sans beaucoup plus de gloire qu'une prisonnière. Ce fut une période oppressante. Par chance, la rancœur des uns et des autres s'apaise peu à peu à mesure que l'on s'éloigne de la Grèce et que les ruines fumantes de Troie ont disparu à l'horizon. Après tant d'aventures et le sentiment d'avoir été constamment ballottée par les événements, Hélène aspire à une vie nouvelle, différente, plus paisible, sans doute. Une nouvelle vie commence, mais laquelle ?

Apparence. La description physique d'Hélène peut rester vague : elle est la plus belle femme du monde, telle que tout le monde se l'imagine. Techniquement, elle est âgée d'entre trente et quarante ans environ à la fin de la guerre de Troie. Elle dispose de toilettes luxueuses, car même après toutes ces années, elle reste la reine de Sparte.

Personnalité. Hélène a une personnalité torturée. Hélène a déjà aimé trois hommes (Ménélas, Pâris et Déiphobe). Elle a beaucoup souffert de ses passions successives et du destin funeste qu'elle paraît attirer sur tous ceux qui s'éprennent d'elle, sans parler du poids des morts de la guerre de Troie que beaucoup voudraient lui faire porter. Elle n'a que peu d'estime pour elle-même et ne peut pas s'empêcher de s'en vouloir d'attirer autant d'amour et de haine, alors même qu'elle sait que c'est la déesse Aphrodite (qui lui est apparue plusieurs fois, pas toujours de façon très aimable) qui a fait prendre ces directions délicates à son destin.

Cependant, ces dilemmes ne se devinent pas facilement de l'extérieur. Hélène est avant tout une reine qui ajoute à sa beauté le charme d'une excellente éducation, d'une fermeté certaine et d'une bonne connaissance des différentes peuplades grecques (et bien sûr de Troie). Elle est habituée à diriger de nombreux serviteurs, et plus douée pour la diplomatie et la persuasion que Ménélas. Les deux époux commencent à se réconcilier peu à peu après la guerre de Troie, mais leur relation n'est pas encore au beau fixe. Hélène conserve cependant un certain ascendant sur Ménélas, car, après tout, c'est en l'épousant qu'il a obtenu son titre de roi de Sparte...

En matière de religion, Hélène honore avant tout son père Zeus, et après lui Aphrodite, qu'elle supplie souvent de la laisser vivre enfin une vie plus paisible.

Attributs	Attributs de combat	Carrières : reine 4, magicienne 1
Vigueur 0	Initiative 1	Armes : poignard d6M
Agilité 1	Mêlée 1	Protection : aucune.
Esprit 3	Tir 0	Points de Démesure 3 Points d'héroïsme 5 Vitalité 11
Aura 5	Défense 2	

Avantages :

Beauté d'Hélène (avantage spécial, voyez ci-dessous),
 Bien née (*dé de bonus* pour agir selon les règles de l'étiquette et de la courtoisie),
 Amis haut placés (a des contacts auprès de nombreux rois, reines et aristocrates),
 Maîtresse du déguisement (*dé de bonus* pour dissimuler son identité ; peut dépenser 1 point d'héroïsme pour intervenir dans une scène où son personnage n'était pas présent),
 Perspicace (*dé de bonus* pour remarquer les mensonges et entourloupes).

Désavantages :

Curiosité (*dé de malus* pour y résister),
 Indigne de confiance (*dé de malus* pour convaincre quelqu'un de se fier à elle),
 Mauvaise réputation (liée à son rôle dans le déclenchement de la guerre, entre autres),
 Non-combattante (déjà inclus dans son profil).

Beauté d'Hélène : être la plus belle femme du monde a ses avantages. Hélène réussit automatiquement toute action impliquant de jouer sur sa beauté (impressionner, séduire, avoir l'air noble, respectable, recommandable, etc.) lorsque l'action s'exerce sur des êtres mortels (humains ou autres). Seule une divinité a le pouvoir de faire échouer l'action (par exemple si la divinité a d'autres plans). Le joueur ou la joueuse veillera à ne pas abuser de cette capacité, qui reste à l'appréciation du ou de la MJ.

Langues maîtrisées : grec, égyptien (à l'oral, assez pour tenir une conversation simple).

Mixtures maîtrisées. Onguent somnifère, potion d'oubli temporaire.

Destin. Il est écrit dans le destin d'Hélène : 1) qu'elle n'aimera plus d'autre homme que Ménélas (rien n'est dit au sujet des femmes). 2) qu'elle connaîtra une fin de vie paisible et accèdera avec Ménélas à un au-delà heureux. Vous pouvez tenter de faire retomber le destin sur ses pieds, ou l'ignorer complètement au profit des directions nouvelles que vous ferez prendre à sa vie.

Image : Gaston Bussière, *Hélène de Troie*, 1895.

Ménélas, roi de Sparte

Histoire. Fils d'Atrée et frère d'Agamemnon, Ménélas est un Pélovide, une lignée à l'histoire tourmentée ponctuée par de nombreux conflits familiaux. Par bonheur, les deux frères, sans doute marqués par la querelle sanglante entre leur père Atrée et leur oncle Thyeste, sont toujours parvenus à s'entendre et à garder le sens de la mesure dans leurs propres disputes. Agamemnon est devenu roi de Mycènes et fournit à Ménélas un allié puissant en cas de besoin. Ménélas, lui, a eu la chance d'être choisi par Tyndare pour épouser Hélène, dont il est fou amoureux. Il n'aspire qu'à une vie paisible et à la prospérité de son royaume. Il n'a eu que l'angoisse et la guerre : dès l'enlèvement d'Hélène, Ménélas, emporté par la colère et le chagrin, va réclamer justice à Troie en compagnie de son frère, mais les négociations échouent et bientôt c'est la guerre.



Pendant les dix ans qu'a durés la guerre de Troie, Ménélas, déjà bon guerrier auparavant, s'est encore aguerri dans les combats et dans les conseils de guerre. Il a maintes fois prouvé sa valeur, comme cette fois où il a été à deux doigts de tuer cette fripouille pathétique de Pâris. Désormais, Troie n'est plus que ruines et Ménélas a retrouvé son épouse... physiquement du moins : la réconciliation entre eux est une affaire autrement plus complexe. Ménélas a beau avoir haï Hélène à certains moments, il est toujours aussi incapable de résister à sa beauté et il a eu vite fait d'en retomber amoureux (Aphrodite n'y est sans doute pas pour rien).

Apparence. Ménélas est un homme d'âge mûr, à la peau ridée et tannée par les voyages et les épreuves, aux longs cheveux blonds grisonnants encore luisants, aux yeux bleu-gris, aux traits plissés par l'âge et l'expression autoritaire qu'il arbore face à ses hommes. Lorsqu'il ne porte pas casque et cuirasse pour se rendre sur le champ de bataille, il va vêtu d'une tunique longue faite d'un tissu de prix, par-dessus laquelle il jette un manteau noir.

Personnalité. Ménélas montre deux visages assez différents selon qu'il se trouve dans l'intimité de son palais, où c'est un homme calme et raisonnable, ou bien sur les champs de bataille ou dans les campements guerriers, qui révèlent en lui un chef de guerre autoritaire et inflexible, doué pour mener les hommes mais parfois inutilement dur à force d'être intransigeant. Il nourrit une fierté certaine par ses exploits militaires, qui lui font oublier ses doutes et sa relation d'amour-haine avec Hélène. Cependant, Ménélas n'a pas oublié les sombres personnalités qu'il compte parmi ses ancêtres, et il s'est juré de ne jamais tomber dans les mêmes excès de cruauté sanglante qu'Atrée et Thyeste.

En matière de religion, Ménélas, comme tous les rois grecs, a une pensée particulière pour Zeus, et il ne peut oublier Aphrodite à qui il réclamait depuis tant d'années le retour d'Hélène.

Attributs Vigueur 2 Agilité 2 Esprit 1 Aura 0	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 3 Tir 2 Défense 2	Carrières : roi 3, soldat 3 Armes : épée d6+2, lance d6+2 (ou +1 à distance) Protection : armure moyenne avec casque en bronze à panache, cnémides, mitra et cuirasse en bronze (-2 aux dégâts subis mais Ménélas a -1 en <i>agilité</i> quand il porte cette armure), grand bouclier rond (-1 aux jets d'attaque ennemis mais Ménélas a -1 en <i>agilité</i> quand il s'en sert) Points de Démesure 3 Points d'héroïsme 5 Vitalité 12
--	---	---

Avantages :

Athlète (*dé de bonus* pour courir, sauter, grimper, etc.),

Bien né (*dé de bonus* pour agir selon l'étiquette et la courtoisie).

Cri de guerre (*dé de malus* aux jets d'attaque des ennemis pendant le round qui suit le cri ; possible d'utiliser l'avantage plus d'une fois par jour moyennant une dépense d'1 point d'héroïsme à partir de la 2^e utilisation).

Fortuné (*dé de bonus* pour obtenir des ressources matérielles ou services).

Désavantages :

Arrogant (*dé de malus* dans les interactions avec les milieux modestes).

Impétueux (*dé de malus* pour rester calme dans les occasions où il devrait s'énerver).

Obsession : Hélène (*dé de malus* pour penser à autre chose qu'à la garder, la protéger, etc.).

Langues maîtrisées : grec, égyptien (à l'oral, rudiments basiques).

Équipement guerrier. Ménélas possède entre autres une armure mycénienne complète avec bandes de bronze, mais elle est plus lourde et encombrante (-3 aux dégâts subis mais Ménélas a -2 en *agilité* quand il la porte).

Destin. Il est écrit dans le destin de Ménélas qu'il vivra encore quatre ans de navigation et d'aventures, y compris en Libye plus à l'ouest, avant de rentrer à Sparte (son retour chez lui, le plus long après celui d'Ulysse, prend sept ans au total) ; mais rien ne vous oblige à réaliser absolument cet élément de destin.

Image : groupe Pasquino montrant peut-être Ménélas protégeant le cadavre de Patrocle. Copie romaine d'époque flavienne d'après un original grec du III^e siècle avant J.-C. Rome, Loggia dei Lanzi, détail.

Énée le Troyen et ses compagnons de route

Ce groupe de personnages vous fournit des Troyens du temps de la guerre de Troie¹⁷¹, utilisables pour des scénarios comme ceux ébauchés dans les amorces « Des renforts pour Troie » et « Les Troyens à Carthage ». Il est formé de personnages ayant déjà un peu d'expérience : ils ont 6 points dans les attributs et 6 dans les attributs de combat, ainsi qu'un point de carrière supplémentaire.

Énée le pieux

Histoire. Énée est le fils de la déesse Aphrodite et du noble troyen Anchise auquel la déesse s'est unie en prenant l'apparence d'une jeune femme de Troade. La déesse confie l'enfant à son père mortel et retourne sur l'Olympe ; elle ne les voit que rarement, et toujours sous un déguisement, mais elle les surveille avec bienveillance tout au long de leur vie. Devenu adulte, Énée se fait remarquer par sa vaillance et sa grande piété. Pendant la guerre de Troie, il est proche d'Hector.

Apparence. Énée est un homme d'âge mûr, grand, très beau, aux cheveux noirs, au menton glabre. Pendant la guerre, il troque souvent son manteau contre une armure avec casque, cuirasse et jambières.

Personnalité. Énée est l'archétype du héros intègre et au grand cœur. D'une grande piété, il exècre toute démesure. Lui-même n'a aucun orgueil et fait preuve d'une grande abnégation au service de son peuple de réfugiés. D'ordinaire calme et posé, il peut entrer dans des colères homériques lorsqu'il est confronté à l'injustice, que ce soit envers lui, son peuple ou n'importe qui d'autre.



Attributs Vigueur 1 Agilité 2 Esprit 2 Aura 1	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 2 Tir 2 Défense 1	Carrières : noble 1, prêtre 1, soldat 3 Armes : épée d6+1, lance d6+1 (ou +0 à distance) Protection : armure moyenne avec casque en bronze à panache, cnémides, mitra et cuirasse en bronze (-2 aux dégâts subis mais Énée a -1 en <i>agilité</i> quand il porte cette armure), grand bouclier rond (-1 aux jets d'attaque ennemis mais Énée a -1 en <i>agilité</i> quand il s'en sert) Points de Démesure 1 Points d'héroïsme 6 Vitalité 11
--	---	---

Avantages : Athlète (dé de bonus pour courir, sauter, grimper, etc.),
Marqué par les dieux (inclus dans son profil),
Vocation protectrice (dé de bonus à tous ses jets d'attaque en combat quand il se bat pour protéger directement des gens vulnérables ou qu'il est en infériorité numérique).

¹⁷¹ Énée est un personnage du cycle troyen qui apparaît notamment dans l'*Illiade*. Il est aussi, bien sûr, le héros de l'*Énéide* de Virgile, où je puise également les noms de ses principaux compagnons de voyage.

Désavantages : Incapable de mentir (*dé de malus* pour arriver à mentir ou tromper quelqu'un), Traqué (par Héra qui veut empêcher les survivants de Troie de fonder une ville nouvelle).

Langues maîtrisées : grec, phénicien.

Note sur les carrières : si vous possédez le supplément *Le Dieu voilé* pour *Barbarians of Lemuria*, vous pouvez utiliser la carrière Astrologue qui y est décrite pour représenter la mantique (divination) troyenne vue par les Romains. Énée peut alors rendre des horoscopes mineurs.

Destin d'Énée à la fin de la guerre de Troie dans la « vraie » mythologie (pour le jouer dans « Les Troyens à Carthage »). Pendant la dernière nuit de Troie, alors que les soldats achéens sortent du cheval de bois et se répandent dans la ville, Aphrodite envoie à son fils un cauchemar où Hector l'avertit en rêve que l'ennemi est dans la place. Énée résiste farouchement et s'illustre par son courage, mais Aphrodite lui dévoile pour un bref instant la présence de plusieurs dieux aux côtés des Achéens et fait comprendre au héros que le destin de Troie est de périr dans les flammes. Le destin d'Énée l'appelle ailleurs, sur les mers, à la tête des survivants troyens. Le héros prend alors la fuite, portant sur ses épaules son père Anchise et tenant à la main son fils Ascagne encore enfant. Durant leur fuite, Créousa, l'épouse d'Énée, s'égare et est tuée par les Achéens. Désespéré, Énée la cherche partout, mais l'ombre de sa femme lui apparaît et l'incite à fuir.

Guidé par les dieux favorables à ce camp, le héros se réfugie dans les forêts du mont Ida à quelque distance de la ville et y supervise la construction d'une flotte capable de transporter les derniers Troyens vers une contrée lointaine où ils pourraient fonder une nouvelle Troie. À l'issue de péripéties variées, Énée et sa flotte arrivent à Carthage.

Image : Dance-Holland, Nathaniel, *La Rencontre entre Didon et Énée*, vers la fin XVIII^e siècle, détail.

Créousa, princesse troyenne

Histoire. Créousa fait partie des très nombreux enfants de Priam et d'Hécube, le roi et la reine de Troie. Princesse royale, elle a reçu l'éducation due à son rang : c'est une femme cultivée, habituée à diriger de nombreux serviteurs dans une vaste maisonnée, à l'aise dans les intrigues de cour et très au fait des usages à adopter auprès des souverains (grecs ou étrangers). Parvenue à l'âge adulte, elle a épousé Énée. Bien que ce mariage ait été de raison plus que d'amour au début, les deux époux s'entendent bien et sont maintenant assez épris l'un de l'autre. Un peu avant que la guerre de Troie n'éclate, ils ont eu ensemble un fils, Ascagne.



Apparence. Créousa est une femme de taille moyenne, plutôt potelée, à la poitrine petite et aux hanches larges. Elle s'habille d'amples robes aux plis artistement travaillés et porte souvent ses longs cheveux bruns rassemblés en chignon et maintenus par deux bandeaux d'étoffe précieuse. Quelques bijoux, peu nombreux mais d'une grande finesse, rappellent son statut social.

Personnalité. L'autorité tranquille est une expression qui donne une bonne idée de la manière d'être de Créousa. Au début de son union avec Énée, son assurance naturelle avait été dissimulée par une bonne dose de timidité de jeune mariée, mais cela n'a pas duré et les deux époux sont désormais habitués à discuter ensemble de nombreux sujets. En principe, Énée s'en remet entièrement à Créousa pour la direction des serviteurs et esclaves de leur maisonnée et les relations avec les marchands, tandis que Créousa n'a pas grand-chose à dire sur les affaires guerrières ou sur la navigation. Mais au fil du temps et des situations pénibles et inattendues provoquées par la guerre, chacun a tendance à consulter l'autre sur des sujets plus nombreux.

Conformément aux usages pour les femmes de son rang, Créousa ne se montre jamais seule en public : lorsqu'elle n'est pas en compagnie de son mari, elle est entourée par une ou deux servantes ou serviteurs qui peuvent se charger de la protéger au besoin.

Attributs Vigueur 1 Agilité 1 Esprit 2 Aura 2	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 1 Défense 1	Carrières : noble 4, marchande 1 Armes : poignard d6M+1 Protection : aucune. Points de Démesure 2 Points d'héroïsme 5 Vitalité 11
--	---	--

Avantages : Artiste (*dé de bonus* pour créer ou estimer des œuvres d'art ; spécialisée en tissage), Perspicace (*dé de bonus* pour déceler mensonges et tromperies), Sympathie des humbles (*dé de bonus* pour interactions sociales dans milieux modestes).

Désavantages : Curiosité (*dé de malus* pour y résister), Non-combattante (déjà ds son profil)¹⁷².

Langues maîtrisées : grec, phénicien, égyptien (oral, assez pour tenir une conversation simple).

Destin. Dans l'*Énéide*, Créousa meurt pendant la nuit de la chute de Troie, séparée de sa famille et tuée dans des circonstances inconnues. Mais vous pouvez décider qu'elle y survit ! Simplement, le destin d'Énée en sera probablement changé (surtout sa rencontre avec la reine Élixa/Didon à Carthage, mais aussi son hypothétique mariage avec Lavinia une fois installé dans le Latium !).

Image : Pompeo Batoni, *Énée s'enfuit de Troie*, 1753, détail.

¹⁷² Comme Énée, Créousa a un profil un peu expérimenté. Elle devrait avoir 6 points dans ses Attributs de combat, mais n'en a que 4 à cause de ce désavantage.

lapyx, guérisseur troyen



Histoire. lapyx, fils d'Iasos, est un Troyen qui, parvenu dans la fleur de l'âge, était si beau que le dieu Apollon en personne en tomba amoureux. Le dieu offrit toutes sortes de présents au jeune homme, mais celui-ci n'accepta que le savoir médical, car son père était alors mourant. C'est ainsi qu'lapyx devint un guérisseur remarquable. Tout cela se passait environ 20 ans avant le début de la guerre de Troie. Pendant la guerre, lapyx se lia d'amitié avec Énée et sa famille, dont il devint peu à peu le guérisseur attitré¹⁷³.

Apparence. lapyx est à présent un homme âgé d'environ 40 ans, toujours d'une beauté remarquable bien que l'âge commence à l'atteindre. Ses cheveux et sa barbe en collier grisonnent et lui donnent l'aspect d'un sage. Il s'habille avec simplicité et apprécie les tons verts ou gris.

Personnalité. lapyx est un homme enjoué, sociable et pondéré. Il prend le temps de la réflexion, quitte à impatienter ses compagnons les plus sanguins ; mais, une fois son parti pris, il sait camper fermement sur ses positions. Il ne cherche pas la gloire, mais avant tout le travail bien fait et le sens du devoir accompli.

Attributs Vigueur 0 Agilité 1 Esprit 3 Aura 2	Attributs de combat Initiative 1 Mêlée 1 Tir 0 Défense 2	Carrières : médecin 3, magicien 3, soldat 0 Armes : poignard d6M Protection : armure légère : casque en dents de sanglier, cnémides, cuirasse mixte de cuir et de métal (-1 aux dégâts subis). Points de création 3 Points de Démesure 2 Points d'héroïsme 5 Vitalité 10
--	---	---

Avantages : Érudit (*dé de bonus* pour se rappeler des informations relevant de son métier), Mains guérisseuses (*dé de bonus* sur tout test pour soigner blessures, empoisonnements, etc.), Santé de fer (immunisé à toutes les maladies, y compris d'origine magique).

Désavantages : Âgé (*dé de malus* pour toute action physique éreintante s'il n'a pas eu un repos convenable dans la journée ou la nuit), Non-combattant (inclus dans son profil)¹⁷⁴.

Langues maîtrisées : grec (y compris lire et écrire en linéaire), égyptien (y compris l'écriture).

Mixtures maîtrisées. Potion antalgique (BoL), Répulsif à insectes (BoL), Sens accrus (BoL), Onguent somnifère, Panacée, Potion d'avortement.

Magie des noms. Chant de guérison, Formule pour cueillir une plante, Formule de protection.

Image : Énée blessé, fresque romaine de Pompéi, entre 45 et 79 apr. J.-C.

¹⁷³ Virgile, *Énéide*, XII, 391-402.

¹⁷⁴ Comme les autres personnages prêts à jouer de ce groupe, lapyx est un peu expérimenté. Il devrait avoir 6 points à répartir dans ses Attributs de combat, mais n'en a que 4 à cause de ce désavantage.

Achatès, l'ami fidèle

Histoire. Achatès¹⁷⁵ a des origines plus modestes que la plupart des grandes personnalités de l'armée troyenne. Fils de simples paysans de Troade, il prend part à des concours de lutte et s'y fait remarquer pour sa vigueur et son habileté, au point d'être invité par le grand Hector en personne à suivre une formation militaire.

Lorsque la guerre de Troie éclate, Achatès saisit sa chance et se forge une réputation de vaillance. Au cours d'une mêlée, il se retrouve à combattre dos à dos avec Énée, dont il avait entendu parler mais qu'il n'avait jamais osé aborder. Ces faits d'armes en commun marquent la naissance d'une amitié durable : Achatès est le meilleur ami d'Énée.

Apparence. Achatès est un homme de taille moyenne, aux membres épais et musculeux, à la peau tannée. Ses yeux couleur d'agate brillent dans un visage aux traits bien marqués, entouré d'une abondante chevelure châtain. Achatès quitte rarement son épée, même lorsqu'il n'est pas revêtu de son armure.

Personnalité. Achatès est un homme courageux et loyal. Il est aimé des serviteurs et des esclaves car ses origines modestes sont connues et il sait rester proche des pauvres. Entièrement dévoué à Énée, qu'il admire, il n'en partage pas le calme souverain et la confiance aveugle dans les arrêts des dieux : il lui arrive de douter, ou de juger Énée trop idéaliste. Il lui fait alors part de ses avis, en sachant qu'ils seront écoutés.



Attributs Vigueur 2 Agilité 3 Esprit 1 Aura 0	Attributs de combat Initiative 2 Mêlée 2 Tir 1 Défense 1	Carrières : fermier 2, soldat 3 Armes : épée d6+2, lance d6+2 (ou +1 à distance) Protection : armure moyenne avec casque en bronze à panache, cnémides, mitra et cuirasse en bronze (-2 aux dégâts subis mais Achatès a -1 en <i>agilité</i> quand il la porte), large bouclier rond (-1 aux tests d'attaque ennemis mais Achatès a -1 en agilité en le portant). Points de Démesure 3 Points d'héroïsme 5 Vitalité 12
--	---	---

Avantages : Bagarreur (*dé de bonus* pour le combat à mains nues),
Fils des plaines (*dé de bonus* pour toute action de survie ou chasse dans les paysages de plaine),
Sympathie des humbles (*dé de bonus* pour interactions dans milieux sociaux modestes).

Désavantages : Bouseux (*dé de malus* dans interactions sociales en milieu urbain),
Sans gloire (*dé de malus* chaque fois qu'il a besoin de jouer sur sa célébrité).

Langues maîtrisées : grec.

Image : Dance-Holland, Nathaniel, *La Rencontre entre Didon et Énée*, fin XVIII^e s., détail.

¹⁷⁵ Dans l'*Énéide*, Achatès (souvent francisé en « Achate », mais je garde le suffixe grec utilisé par Virgile) est un personnage très peu développé : il est « l'ami fidèle », point. Je l'ai librement étoffé. Son nom viendrait, selon le commentateur Servius, du nom de l'agate.

Autres personnages de Troyens et de Troyennes

Ces personnages de l'entourage d'Énée peuvent vous fournir des personnages-non-joueurs pour animer vos scénarios, ou être étoffés et personnalisés pour devenir des personnages-joueurs.

Anchise, père d'Énée. Aimé d'Aphrodite dans sa jeunesse et guerrier respecté de tous, Anchise est à présent un vieillard aux forces réduites et aux cheveux blanchis¹⁷⁶. Devenu incapable de se battre longtemps, il reste une aide précieuse par ses conseils, grâce à la sagesse et au savoir qu'il a accumulés et à ses connaissances en divination.

Attributs Vigueur 0 Agilité 1 Esprit 4 Aura 2	Attributs de combat Initiative -1 Mêlée 1 Tir 0 Défense 1	Carrières : noble 4, soldat 3, prêtre 2 Armes : épée d6, lance d6 Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts subis mais Anchise a -1 en <i>agilité</i> quand il la porte), large bouclier rond (-1 aux jets d'attaque ennemis mais Anchise a -1 en agilité quand il le porte). Points de Démesure 2 Points d'héroïsme 5 Vitalité 8
--	--	---

Avantages : Bien né, Érudit, Perspicace, Présence apaisante. **Désavantages** : Âgé, Chétif.

Sortilèges de magie des noms : Formule contre la colère, Formule de désenvoûtement.

Langues maîtrisées : grec, pélasge, phénicien.

Béroé, noble dame troyenne. Béroé est une femme de l'aristocratie troyenne, épouse de Doryclès, lequel est originaire du Tmaros, une montagne d'Épire¹⁷⁷. Avant la guerre de Troie, Béroé dispose d'une réputation solide à Troie en raison de sa grande sagesse. Elle a plusieurs fils. Hélas, tous sont en âge de se battre et meurent les uns après les autres pendant la guerre.

À la chute de Troie, Béroé, comme beaucoup de Troyens et de Troyennes, perd tout, son mari, sa maison, et elle est devenue une vieille femme lorsqu'elle prend la mer sous la direction d'Énée.

Attributs Vigueur -1 Agilité 0 Esprit 4 Aura 1	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 1 Tir 0 Défense 1	Carrières : noble 4, prêtresse 1 ¹⁷⁸ Armes : aucune Protection : aucune Points de Démesure 1 Points d'héroïsme 5 Vitalité 9
---	---	---

Avantages : Bien née, Érudite, Perspicace, Sympathie des humbles.

Désavantages : Âgée, Non-combattante.

Langues maîtrisées : grec, pélasge, chypriote, phénicien.

Euryale, cadet troyen. Cet adolescent à la beauté exceptionnelle fait partie des cadets les plus prometteurs de l'armée troyenne¹⁷⁹. Encore enfant au début de la guerre de Troie, il a grandi dans la ville assiégée et il rêve de devenir un héros comparable à Hector... ou à Nisos, dont il est l'éromène. Encore vulnérable en raison de son inexpérience, il progresse cependant très vite.

Attributs Vigueur 0 Agilité 2 Esprit 0 Aura 2	Attributs de combat Initiative 2 Mêlée 2 Tir 0 Défense 0	Carrières : noble 2, soldat 2 Armes : lance d6, épée d6 Protection : armure légère (-1 aux dégâts subis). Points de Démesure 2 Points d'héroïsme 5 Vitalité 10
--	---	---

Avantages : Attirant, Athlète, Discret.

Désavantages : Impétueux, Obsession (mériter l'amour de Nisos, le protéger).

¹⁷⁶ Anchise jeune apparaît dans l'*Hymne homérique à Aphrodite* puis, devenu vieillard, dans l'*Énéide*.

¹⁷⁷ Béroé est mentionnée dans l'*Énéide*, V, 620 et suivants (quand la déesse Iris prend son apparence).

¹⁷⁸ Comme pour Énée, vous pouvez utiliser la carrière Astrologue du supplément *Le Dieu voilé* pour *Barbarians of Lemuria* afin de simuler les quelques pouvoirs de mantique (divination) de Béroé.

¹⁷⁹ Euryale et Nisos (sous le nom latin Nisus, que j'hellénise ici) sont un couple fameux de l'*Énéide* ; ils apparaissent au livre V, 294 et suivants, et surtout au livre IX.

Nisos, athlète de l'Ida. Cet homme musclé âgé d'environ 25 ans est le fils d'un Troyen nommé Hyrtacus et d'une nymphe du mont Ida, non loin de Troie. Courageux jusqu'à la témérité, il s'est distingué par ses talents dans le maniement de la lance et de l'arc. C'est un fidèle soutien d'Énée. Vers la fin de la guerre de Troie, Nisos tombe amoureux du jeune Euryale, dont il devient l'éraste, et il se souciera de sa survie et de son bonheur avant tout.

Attributs Vigueur 2 Agilité 2 Esprit 0 Aura 0	Attributs de combat Initiative 2 Mêlée 2 Tir 0 Défense 0	Carrières : noble 1, soldat 3 Armes : lance d6+2 (ou +1 à distance), arc d6+1 Protection : armure moyenne (-2 aux dégâts subis mais Nisos a -1 en <i>agilité</i> quand il la porte), large bouclier rond (-1 aux jets d'attaque ennemis mais Nisos a -1 en <i>agilité</i> quand il s'en sert). Points de Démesure 3 Points d'héroïsme 5 Vitalité 10
--	---	--

Avantages : Athlète, Impavide, Poings d'acier.

Désavantages : Bouseux, Obsession (mériter l'amour d'Euryale, le protéger).

Palinure, pilote de navire. Palinure est un marin réputé, fin connaisseur des vents et habile à s'orienter en suivant les étoiles¹⁸⁰. Contraint par la guerre de Troie à combattre sur terre, il retourne à son premier métier lors de la fuite des Troyens survivants : c'est lui qui tient le gouvernail du navire d'Énée.

Attributs Vigueur 1 Agilité 2 Esprit 2 Aura 1	Attributs de combat Initiative 2 Mêlée 2 Tir 1 Défense 1	Carrières : noble 1, marin 3, soldat 2 ¹⁸¹ Armes : épée d6+1 Protection : armure légère (-1 aux dégâts subis) Points de Démesure 2 Points d'héroïsme 5 Vitalité 11
--	---	--

Avantages : Pied marin, Vision nocturne. **Désavantages** : Curiosité.

Langues maîtrisées : grec, chypriote, phénicien.

Pyrgo, vieille nourrice royale

Extraordinairement âgée, Pyrgo est la mémoire vivante du palais de Priam¹⁸². Elle a été la nourrice de plusieurs générations d'enfants royaux, à commencer par Priam lui-même, puis ses multiples enfants, dont le grand Hector. Au moment de la guerre de Troie, Pyrgo n'est plus en âge d'allaiter elle-même, mais elle dirige très efficacement les servantes et a aussi un mot à dire sur les occupations des esclaves utilisés comme précepteurs. Gardienne de bien des savoirs féminins traditionnels et grande connaisseuse en matière de mythes, elle est réputée pour sa sagesse et sa mémoire sans faille.

Attributs Vigueur -1 Agilité -1 Esprit 4 Aura 2	Attributs de combat Initiative 0 Mêlée 1 Tir 0 Défense 1	Carrières : esclave 4, ouvrière 4, magicienne 2 ¹⁸³ Armes : aucune Protection : aucune Points de Démesure 1 Points d'héroïsme 5 Vitalité 7 Avantages : Artiste, Érudite, Perspicace, Sympathie des humbles. Désavantages : Âgée, Chétive, Souffreteuse.
--	---	---

Mixtures maîtrisées : Onguent de guérison, onguent somnifère, potion d'avortement, potion d'empoisonnement nocturne, potion d'oubli temporaire.

¹⁸⁰ Palinure est un autre personnage récurrent de l'*Énéide*. Il trouve la mort pendant les voyages d'Énée mais après son séjour à Carthage, au moment où la flotte approche de la Tyrrhénie (Italie) au livre V : ce sont des événements qui sortent du cadre de l'âge héroïque grec.

¹⁸¹ Comme pour Énée, vous pouvez utiliser la carrière Astrologue du supplément *Le Dieu voilé* pour *Barbarians of Lemuria* afin de donner à Palinure quelques pouvoirs de divination fondés sur l'observation des étoiles en mer.

¹⁸² Pyrgo est mentionnée brièvement dans l'*Énéide* au livre V, 645. J'étoffe librement son personnage.

¹⁸³ Comme pour Énée, vous pouvez utiliser la carrière Astrologue du supplément *Le Dieu voilé* pour *Barbarians of Lemuria* afin de donner à Pyrgo quelques pouvoirs de divination fondés sur l'observation des étoiles.

Documentation utilisée et inspirations possibles

Sur la Libye en général et sur la Libye du Nord

Mes sources premières restent l'*Illiade* et l'*Odyssée*. Mais de nombreux éléments de géographie, d'histoire et d'ethnologie fantastique proviennent d'historiens antiques qui ne dédaignent pas de relater mythes et croyances, principalement l'*Enquête* d'Hérodote, qui se situe à mi-chemin entre l'Histoire et le mythe.

Sur l'Égypte

Outre les sources grecques déjà mentionnées, j'ai utilisé pour les aspects plus historiques :

- Jean-Louis Podvin, *L'Égypte ancienne*, Paris, Ellipses, 2009. (Très accessible, clair et synthétique. Pas d'illustrations, hélas.)
- Françoise Dunand et Christiane Zivie-Coche, *Dieux et hommes en Égypte. 3000 av. J.-C. - 395 apr. J.-C.*, Paris, Armand Colin, coll. « U Histoire ancienne », 1991. (Un bon gros manuel universitaire passionnant.)
- Bill Manley, *Atlas de l'Égypte ancienne*, Paris, Autrement, 1998.
- Jean-Claude Margueron et Luc Pfiirsch, *Le Proche-Orient et l'Égypte antiques*, Paris, Hachette, coll. « Supérieur », 2012. (Pour étudiants. Un peu fouillis et pas génial sur la religion et la société, mais contient de nombreuses cartes, plans, schémas, etc.)

Sur l'imaginaire égyptien, j'ai lu :

- Damien Agut-Mabordère et Michel Chauveau (éd.), *Héros, magiciens et sages oubliés de l'Égypte ancienne. Une anthologie de la littérature en égyptien démotique*, Paris, Les Belles Lettres, coll. « La Roue à livres », 2011.
- Marguerite Divin, *Contes et légendes de l'Égypte ancienne*, Paris, Nathan, 1933 (réédité chez Pocket en 1994).

Sur Carthage

Je me suis inspiré principalement du guide de Hédi Dridi, *Carthage et le monde punique*, Paris, Les Belles Lettres, collection « Guide Belles Lettres des civilisations », 2009 (1^e édition 2006). Je retiens les éléments mythologiques de la fondation. Pour la description géographique, j'utilise les informations sur les phases les plus anciennes de développement de la ville (de la fin du IX^e au VII^e siècle av. J.-C.) pour imaginer une jeune Carthage mythologique. Sur la carte, le tracé de la côte au nord s'inspire de l'ancien tracé indiqué dans le manuel de Dridi p. 66 ; j'ai ajouté quelques îlots.

En matière de documentation historique, voyez aussi en bande dessinée le volume *Carthage* de Jacques Martin, dans la collection « Les Voyages d'Alix », qui propose des dessins reconstituant la cité et les principaux épisodes de son histoire. Le savoir historique qu'elle contient est un peu daté (pour les tomes les plus anciens, du moins) mais comme *Kosmos* n'est pas un jeu strictement historique, cette série peut vous rendre des services.

La Carthage légendaire a régulièrement inspiré les artistes. La fiction carthaginoise la plus connue est sans aucun doute le roman *Salammbô* de Gustave Flaubert, qui tient de l'Histoire dans son principe puisque le roman relate la Guerre des Mercenaire survenue au III^e siècle avant J.-C., mais qui contient de nombreux détails inventés pour l'occasion (à commencer par Salammbô elle-même, sœur imaginaire d'Hannibal Barca).

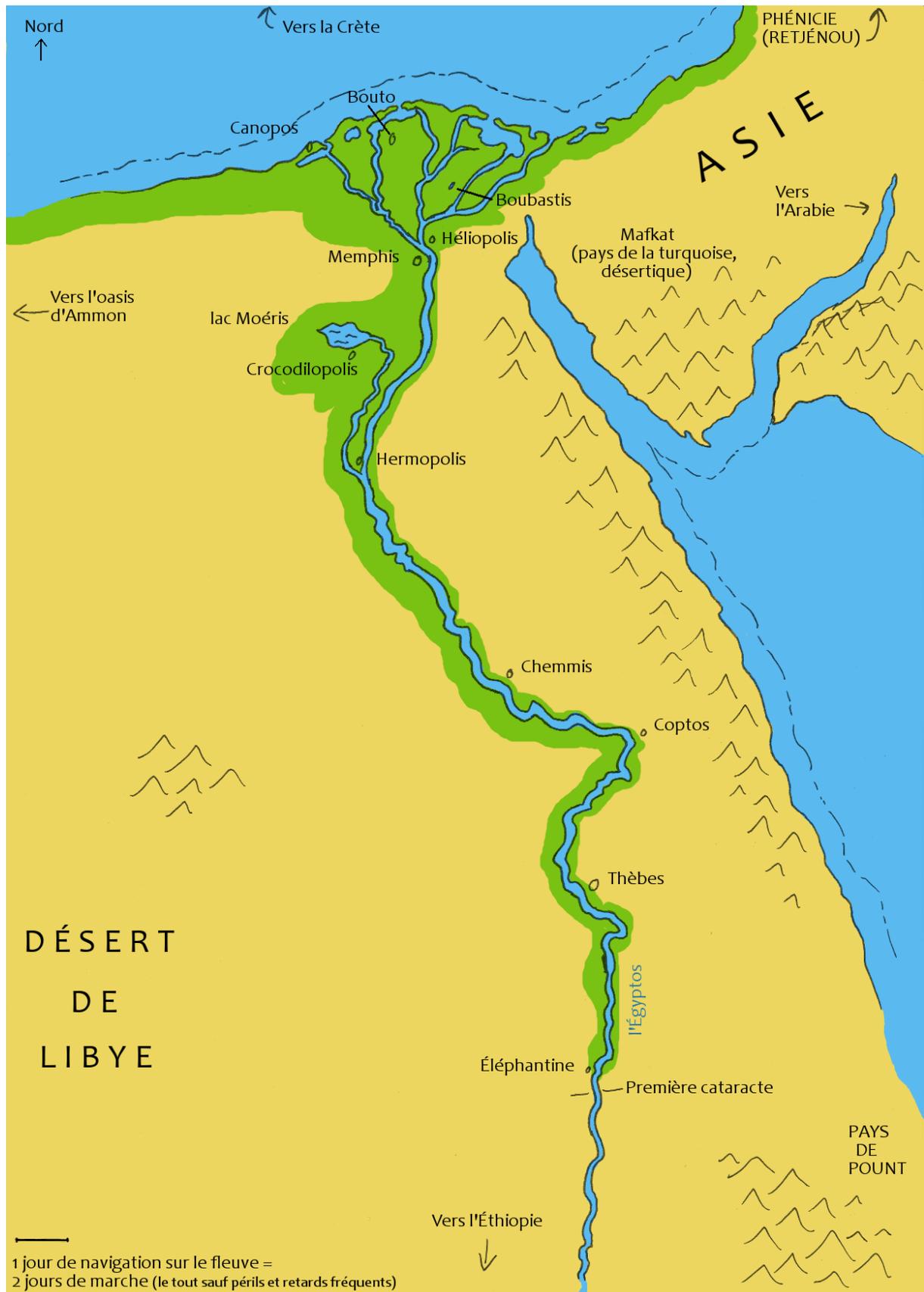
En bande dessinée, jetez donc un œil au diptyque *Les Voleurs de Carthage* par Appollo, Tanquerelle et Merlet, parue chez Dargaud en 2013-2014. Certes, c'est une BD en partie humoristique, elle puise beaucoup dans les péplums pour ses personnages et une partie de ses décors, et elle se déroule juste avant la destruction de la ville par les Romains à la fin de la troisième guerre punique... mais elle peut vous fournir de bonnes inspirations en matière de décors et de personnages.

Sur l'Éthiopie

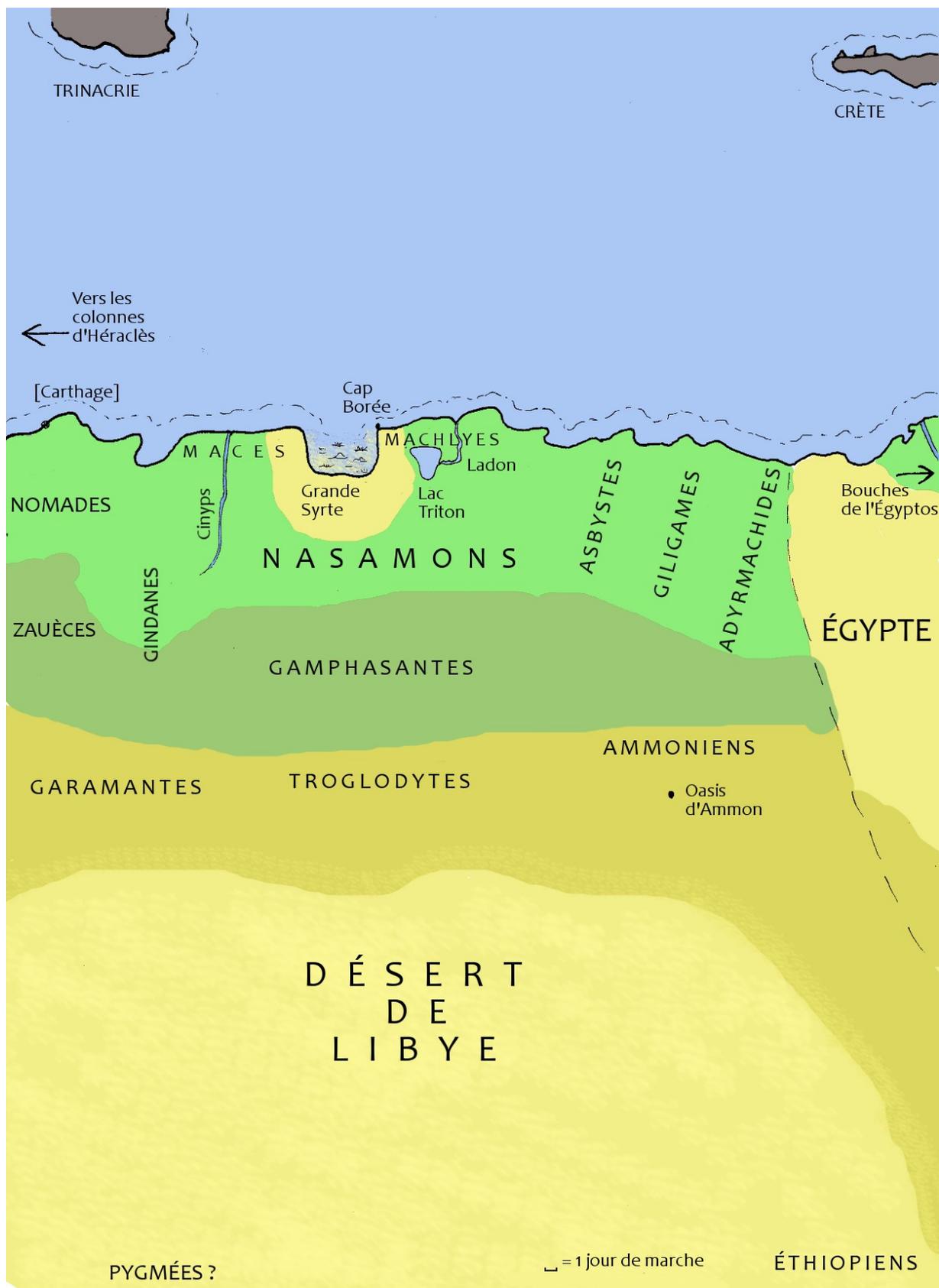
La description de l'Éthiopie puise dans l'*Illiade* dans l'*Odyssée* où l'on rencontre plusieurs allusions aux Éthiopiens. Le cycle épique de la guerre de Troie faisait intervenir ce peuple avec à sa tête Memnon ; ces épopées du cycle troyen ont été perdues, mais on en connaît l'intrigue par une épopée plus récente, la *Suite d'Homère* de Quintus de Smyrne, et par des résumés chez d'autres auteurs. Pour préciser la géographie de ce pays, ses coutumes et ses différentes peuplades, j'ai eu recours à Hérodote, qui est toujours une mine, ainsi qu'à la *Bibliothèque historique* de Diodore de Sicile, un historien et mythographe un peu plus récent. D'autres détails proviennent d'un roman grec, *Les Éthiopiennes* d'Héliodore, qui n'est venu que quelques siècles après mais s'est documenté chez des auteurs plus anciens.

Annexes

Carte approximative de l'Égypte pendant l'âge héroïque



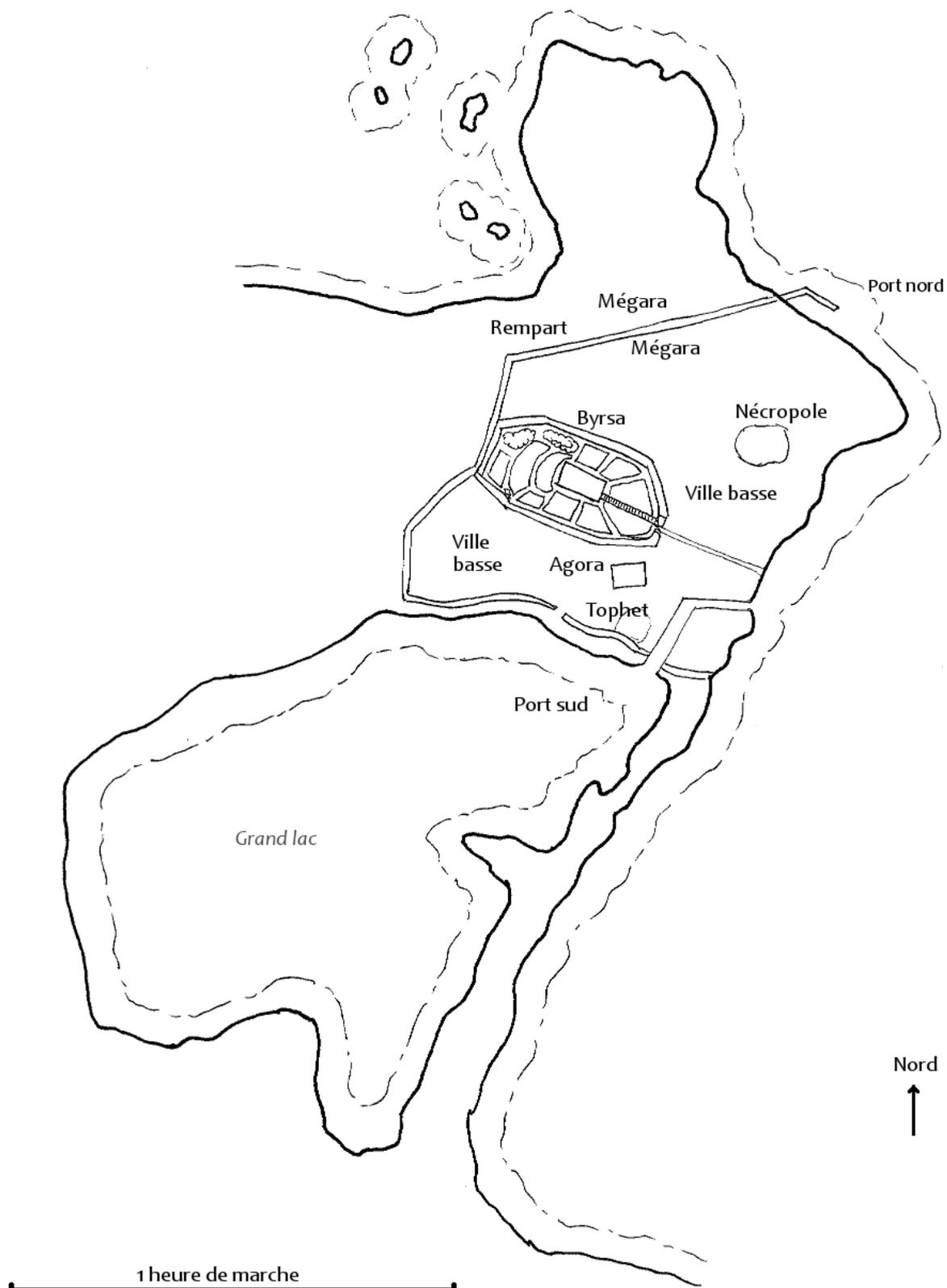
Carte approximative de la Libye



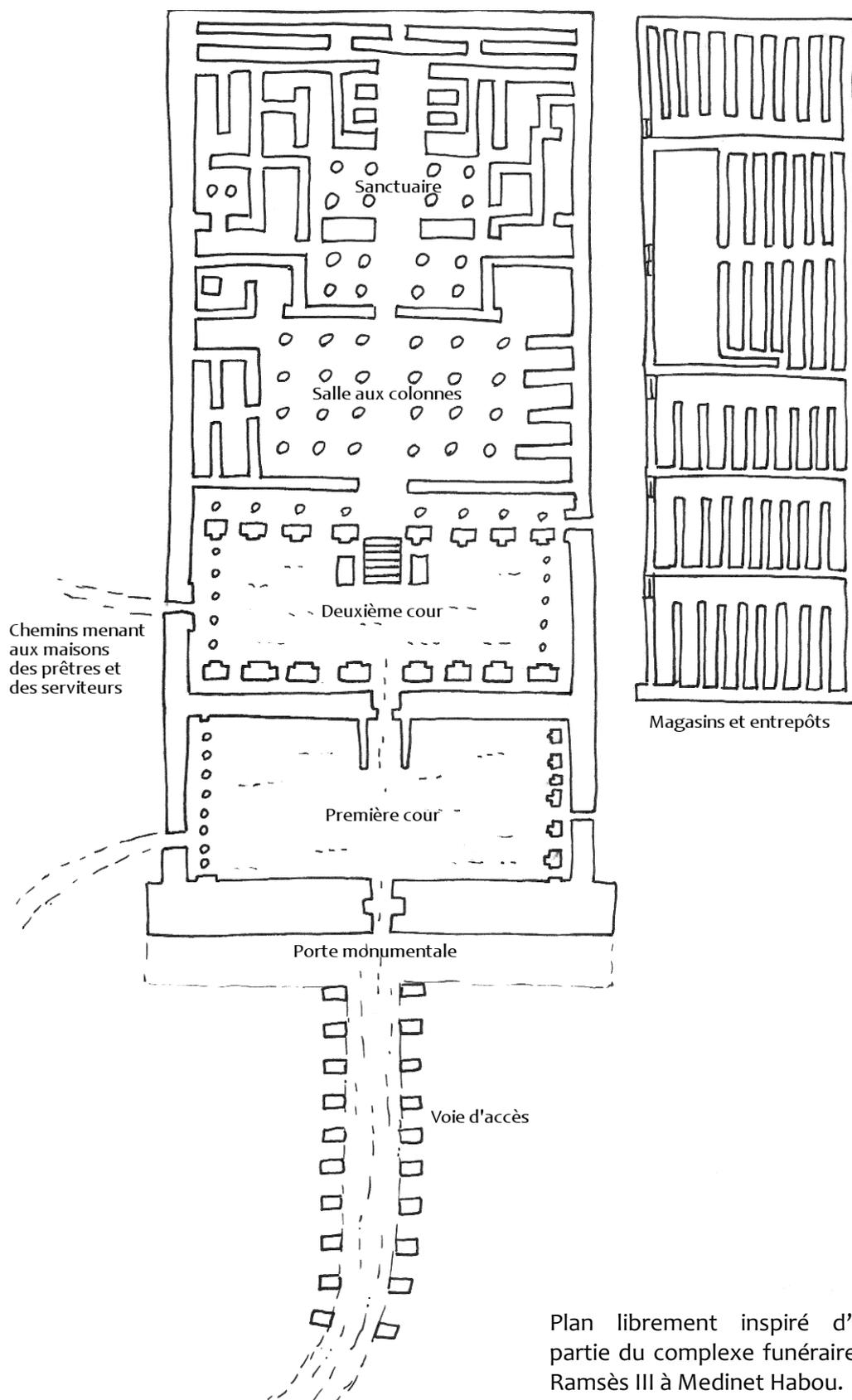
Carte approximative de l'Éthiopie



Plan imaginaire de Carthage vers la fin de l'âge héroïque grec

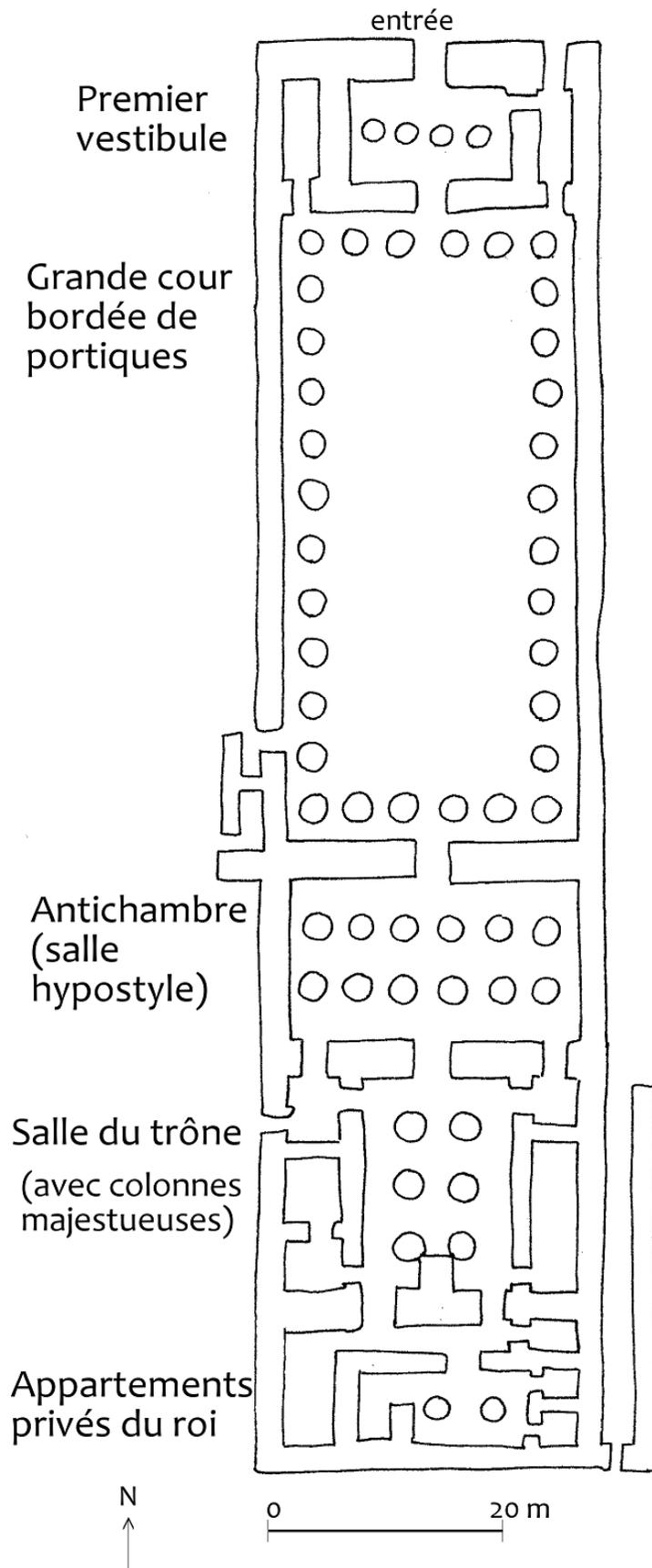


Plan d'un temple égyptien typique



Plan librement inspiré d'une partie du complexe funéraire de Ramsès III à Medinet Habou.

Plan du palais du roi d'Égypte à Memphis



Voici un exemple d'un palais royal d'Égypte inspiré d'un palais cérémoniel construit à Memphis par le roi Mérenptah (pharaon du Nouvel Empire qui règne pendant la XIX^e dynastie, entre 1213 et 1203 av. J.-C. environ). C'est un peu plus récent que les époques dont je m'inspire pour le reste, mais ce palais a l'avantage d'être mieux connu.

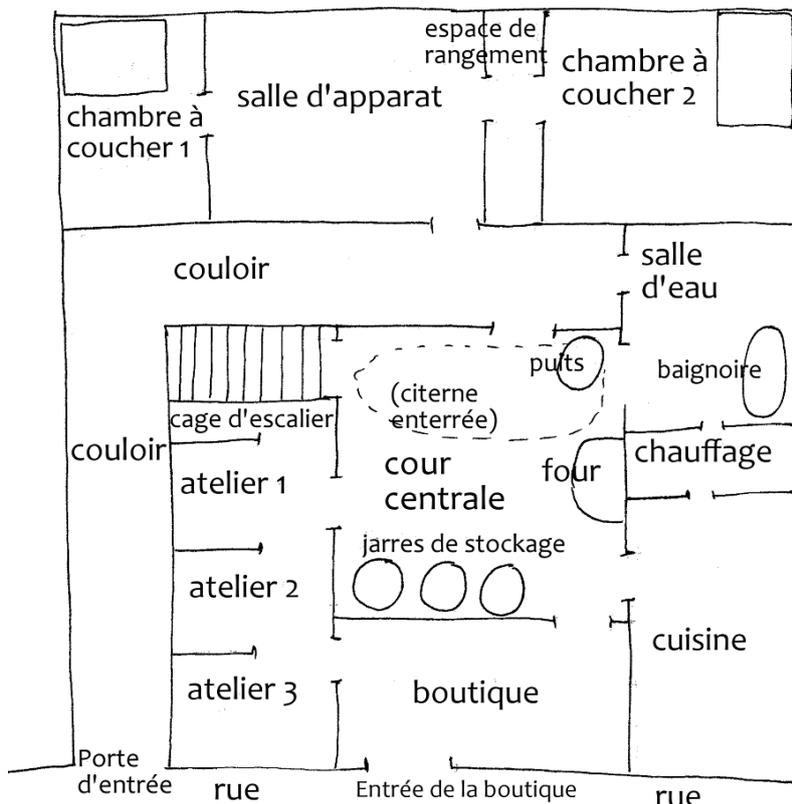
Le palais est conçu pour impressionner les visiteurs, nobles, courtisans et ambassadeurs étrangers. Depuis l'entrée au nord, ils traversent un vestibule et une cour, puis, lorsqu'ils sont admis à être reçus par le roi en audience, ils sont introduits dans une antichambre ornée de nombreuses colonnes, et enfin dans la salle du trône aux colonnes épaisses et luxueusement décorées.

Symboliquement, le palais est structuré de la même façon qu'un temple : le visiteur progresse peu à peu vers le fond, occupé par la salle du trône, et les appartements privés du roi, inaccessibles à tout autre que sa famille, sont placés au même endroit que le naos, le sanctuaire inviolable du dieu, où seuls les prêtres de haut rang ont le droit d'entrer.

Les palais royaux étaient entourés de nombreux bâtiments plus petits formant des dépendances, maisons pour les serviteurs, ateliers et entrepôts destinés à approvisionner le palais. Ils pouvaient également être entourés de jardins et protégés par un mur d'enceinte.

D'après un plan mis en ligne par Neithsabes sur Commons en 2009, lui-même d'après un plan élaboré par Peter Lacovara, *The New Kingdom Royal City*, London/New York, 1997.

Plan d'une maison carthaginoise typique (rez-de-chaussée)



Voici un exemple de plan pour une demeure assez aisée à Carthage.

Le bâtiment s'organise autour d'une **cour centrale** qui accueille un puits et/ou une citerne enfouie ainsi qu'un four et divers équipements artisanaux. Les jarres de stockage sont enterrées (seul le goulot dépasse).

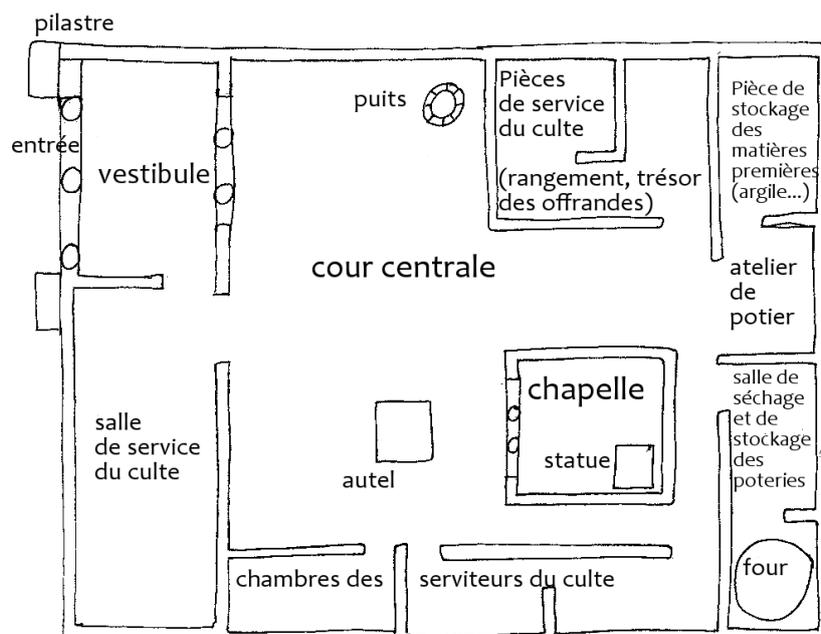
Typique, aussi, est le **couloir coudé** qui conduit à la cour. Il sépare les pièces utilitaires et les boutiques (côté rue) des pièces à vivre et des chambres (plus reculées).

L'escalier, dans la cour, monte vers le(s) **étage(s)**, qui accueille(nt) d'autres chambres. Il monte ensuite jusqu'au **toit-terrasse**.

Pour les maisons aristocratiques, reprenez la même structure en plus grand, avec une cour centrale plantée d'arbres et dotée d'un bassin, et entourez le tout de **jardins** spacieux.

Plan très librement inspiré d'une villa punique de Gamarth (III^e-II^e s.) et des maisons du quartier « Hannibal » de Carthage (II^e s.).

Plan d'un petit sanctuaire carthaginois typique



Ce type de sanctuaire peut se trouver en ville ou hors des villes. En ville, le sanctuaire englobe souvent le temple et des dépendances telles que des ateliers (ici un potier qui occupe les bâtiments du fond).

Plan imaginaire librement inspiré des sanctuaires de Thinissut et de Kerkouane et des informations données sur le sujet par Dridi (2009).

Lexique égyptien

Akh : part céleste renfermée dans tout individu et qui rejoint le monde des dieux après sa mort. À distinguer du *ba* et du *ka*.

Ankh : croix égyptienne dont la branche supérieure est une boucle. Elle symbolise la vie.

Atef : couronne blanche.

Ba : double spirituel d'un individu renfermant sa personnalité. Le *ba* part dans l'au-delà à la mort de l'individu.

Chendyt : pagne plissé.

Chout : ombre (d'un mort).

Decheret : couronne rouge symbolisant le pouvoir sur la Basse-Égypte.

Djed : pilier représentant symboliquement la colonne vertébrale d'Osiris.

Djet : corps.

Haty-â : dirigeant d'une ville ou d'un village, sorte de maire.

Hedjet : couronne blanche symbolisant le pouvoir sur la Haute-Égypte.

Hem ou au féminin *hemet* : serviteur/servante ou esclave.

Hem-netjer : serviteur du dieu ou esclave du dieu, expression désignant les prêtres.

Hepou : les lois.

Ib : cœur, organe de la pensée et des sentiments.

Iched : arbre.

Ka : force vitale personnelle d'un individu.

Khâ : couronnement.

Khat : cadavre.

Kheper : « scarabée », symbole de renaissance, ou « devenir ».

Khery-heb : prêtre-lecteur chargé de lire à voix haute les textes religieux durant les rites.

Maât : ordre cosmique, justice.

Medjai : guerriers nubiens de l'armée égyptienne, souvent des archers.

Mehen : jeu de société égyptien joué sur un plateau en forme de serpent enroulé en spirale (proche du jeu de l'oie).

Mer : pyramide.

Némès : coiffe en lin typique qui couvre la tête et dont les revers plissés tombent sur la poitrine de part et d'autre de la gorge.

Nesou bity : « celui du jonc et de l'abeille », titre du roi à son couronnement, allusion au pouvoir sur la Haute et la Basse-Égypte.

Nesou : roi (utilisé aux époques anciennes, bien avant « pharaon »).

Netjer : dieu (pluriel : *netjerou*).

Oua : sceptre.

Ouâbet : place pure, expression désignant les ateliers d'embaumement.

Ouadj : pilier / colonnette de papyrus. Symbole de puissance sexuelle et de fertilité.

Oudj : ordre, bonne organisation.

Oudjat : œil fardé souvent représenté sur les monuments. Symbole de la plénitude physique retrouvée (surtout par le mort une fois arrivé dans l'au-delà, après qu'il a été jugé).

Per : maison.

Pschent : couronne double symbolisant le pouvoir sur la Haute et la Basse-Égypte.

Ren : nom d'un individu (doté d'une puissance magique et religieuse sur l'individu).

Sa : fils.

Sat : fille.

Seânkh : « celui qui fait vivre » : sculpteur.

Sech : scribe.

Senet : jeu de plateau égyptien joué sur un plateau en damier allongé.

Sepat : nome, région administrative de l'Égypte.

Tchâty : sorte de vizir au service du roi.

Tchecem : chien.

Tekhen : obélisque.

Uraeus : serpent cobra femelle représentant *Quadjyt*, déesse de Bouto, figurant souvent comme symbole de pouvoir protecteur sur la couronne des rois d'Égypte.

Noms de rois et reines d'Égypte

Voici des listes de noms de pharaons, de reines et de femmes des familles royales d'Égypte antique piochés dans les époques les plus anciennes, jusqu'à la XX^e dynastie (les Ramsès).

Noms de pharaons

Adjib (« homme au cœur vaillant »), Aha, Ahmosis (« né de la lune »), Ahouibrê Hor, Akhenaton (« qui plaît à Aton »), Amenemhat (« Amon est en avant »), Aménophis (« Amon est satisfait »), Antef, Antiemsaf (« Anti est sa protection »), Aÿ, Baefrê (« son *ba* est Rê »), Chepseskaf (« son *ka* est illustre »), Chepseskharê (« le *ka* e Rê est vénérable »), Den, Djekarê (« durable est le *ka* de Rê »), Djer, Djoser (« le magnifique »), Hordjedef, Horemheb, Hotepsekhemoui (« les deux puissants sont satisfaits »), Houni, Ka, Kamosis, Khaba (« que mon *ba* apparaisse »), Khasekhem (« le puissant est couronné »), Khasekhemoui (« les deux puissants sont couronnés »), Khendjer, Kheops (« Khnoum me protège »), Khephren (« que Rê apparaisse en gloire »), Khéty, Ménès, Menhaouhor (« que les *kas* d'Horus soient stables »), Mérenptah, Mernerê (« aimé de Rê »), Montouhotep (« Montou est satisfait »), Mykérinos (« stables soient les *kas* de Rê »), Narmer, Nebkha (« le *ka* est maître »), Nebrê (« Rê est maître »), Nefererfrê (« il est parfait, Rê »), Neferirkarê (« ce que le *ka* de Rê fait est parfait »), Neferkarê (« parfait est le *ka* de Rê »), Neferousobek (peut-être « Sobek est parfait »?), Nehesy, Neterhedjet (« dieu à couronne blanche »), Nineter (« celui qui appartient au dieu »), Niousserrê (« la force de Rê »), Nitocris, Ouadj, Ounas, Ouneg, Ouserkaf (« puissant est son *ka* »), Pépi, Peribsen (« puissent leurs cœurs s'élever »), Râdjedef (« le don de Rê »), Ramsès, Sahourê (« puisse Rê me protéger »), Seankhibtaoui (« celui qui fait vivre le cœur des deux terres »), Sekenenrê Taâ, Sekhemib (« cœur puissant »), Sekhemkhet, Semataouy (« qui unit les deux terres »), Semerkhet, Senedj, Sésostris (« l'homme de la grande déesse »), Séthi, Siptah, Smenkharê, Snefrou (« celui qui rend parfait »), Sobekhotep (probablement « Sobek est satisfait »), Têti, Thoutmosis, Toutânkhamon (« image vivante d'Amon »), Toutankhâton.

Noms de reines et de femmes puissantes d'Égypte

Ahhotep, Ânkhésenamou (« elle vit pour Amon »), Baketmout, Baketourel, Béhénou, Bentanat, Douatentopet, Giloukhipa, Hatchepsout, Hénoutmirê (« la souveraine qui est pareille à Rê »), Iâhhotep, Iaret, Ipout, Iset, Isetemkheb, Juni, Kapes, Keminoub, Kenout, Khaemouaset, Khentkaous, Khouit, Kiya, Mehâa, Mentouhotep, Mérenptah, Mérésânkh, Méretséger (« celle qui aime le silence »), Méritès, Merneith, Merytaton, Moutemouia (« Mout est dans la barque divine »), Moutnedjemet (« Mout la douce »), Moutnefert, Mouttouya, Nebettaouy (« maîtresse des deux terres »), Nedjemet, Neferneferouaton, Néfertary, Neith, Nitocris, Rêpoutnoub, Satamon (« la fille d'Amon »), Satdjéhouty (« fille de Thot »), Satiâh, Satrê (probablement « fille de Rê »), Sechséchet, Sobekemsaf (« Sobek est sa protection »), Takhat, Taouert (« la puissante »), Tetichéri, Tiâa, Tiy, Tiyi.