

Une Aventure à Vivre et à Choisir



# La plume de Maât



Vous êtes Intef, gouverneur d'une région du nord-est du Nil. On dit un « Nome », gouverné par un « Nomarque ». On est en -1550 avant notre ère. Vous êtes décédé, il y a quelques semaines déjà. L'après-vie vous attend... ou pas.

# La plume de Maât

Par PJJL – 2026

*Tous droits réservés – Version pdf pour le concours Mini-Yaz 2026  
Version en ligne (sans système de codes) : <https://www.quefaitesvous.com>*

## AVANT-PROPOS

Vous ne vous êtes pas vu sortir.  
Vous reprenez conscience péniblement.

Vous planez juste au-dessus de votre sarcophage de calcaire finement gravé. Vous en êtes très fier, c'est votre première émotion de non-vivant.

Vous avez parfaitement préparé votre tombeau, depuis des années : les meilleurs artisans, les plus nobles des matières, un sens profond des fresques qui, à présent, vont vous guider vers l'après-vie. Même si vous connaissiez parfaitement toutes les étapes du chemin de cette dernière, les scènes sur les murs sont là pour vous en rappeler les détails.

Vous êtes **Intef**, Nomarque de Mendès, le delta nord-est du Nil. Ce nome, cette région que vous gouverniez, est très rurale. Vous étiez responsable de la gestion de l'irrigation, du stockage des grains, de la perception des taxes. Vous étiez compétent et respecté de tous pour vos qualités humaines, toujours proche des habitants. Le nome était très prospère sous votre gouvernance.

Et puis, il y a quelques semaines, la sensation d'un éclair dans la tête, et... plus rien. Plus rien, jusqu'à cet instant, où vous incarnez votre **Ba**, votre âme libre et stable. Vous ne pouvez pas vous percevoir, mais vous savez que vous êtes **un oiseau avec votre tête humaine**, tous les Égyptiens savent cela. Vous pouvez vous

déplacer à votre guise, voyager entre le monde des morts et des vivants. Le seul impératif : revenir dans votre corps toutes les nuits.

Le temps passe sans que vous puissiez le mesurer. Seul importe le coucher du soleil.

Vous regardez les scènes sur les murs de votre tombeau. Tout y est expliqué : vous devez vous diriger vers la Douât, le monde des morts.

Vous avancez doucement à travers les murs, en descente vers les tréfonds de la terre. La réalité des vivants s'estompe et vous voilà dans celle des morts. Vous ne ressentez aucune peur, aucune anxiété. Tout est parfaitement naturel. Vous sentez la présence d'autres âmes, d'autres Ba, qui vont dans la même direction que vous.

Soudain, une étrange sensation vous parcourt, comme un frisson. Il y a une présence divine devant vous.

**Anubis** est là.

Il fait deux fois votre taille humaine et porte un pagne blanc. Une odeur de résine, des encens funéraires, plane autour de vous.

Vous faites la queue, patient.

Vous êtes enfin face à lui. Anubis vous regarde dans un silence absolu. Les yeux noirs de sa tête de chacal vous fixent. Il vous scrute lentement de haut en bas. Vous ne craignez rien, vous savez que votre âme est bonne.

Pourtant, vous sentez que quelque chose cloche...

Anubis vous arrête de la main et s'adresse à vous, froid, calme.

— Intef, Noble Nomarque de Mendès, je regrette, mais ton passage est refusé.  
Cela ne va pas être possible...

Deux âmes vous passent devant.

**Rendez-vous au 1**

# 1

Vous ne pouvez pas passer.

Vous restez hébété devant Anubis, alors que des âmes vous doublent et vous frôlent pour entamer leur voyage vers l'après-vie.

Vous aviez pensé à tout, sauf à ce cas. Et il n'y a rien sur les murs de votre tombeau qui vous permettrait de savoir quoi faire !

Au bout d'un temps indéterminé, mais avant que le soleil ne se couche, vous avancez vers lui.

— Ô grand Anubis ! Euh... pourquoi me refuses-tu d'entrer sur la Douât ?

Anubis fait signe à trois âmes de passer, puis se tourne vers vous, lentement.

— Intef, Noble Nomarque de Mendès, ton **Ka** est trop corrompu pour que ton **Ba** atteigne la pesée de ton cœur.

— Quoi ? !! t'exclames-tu dans le silence du monde des morts.

— Intef, Noble Nomarque de Mendès, ton Ka est ton corps qui se nourrit des offrandes faites lors de ta sépulture. Au moins l'une d'elles est corrompue. Reviens me dire l'offrande à laquelle tu renonces, et je reconsidérerai ton passage. Mais si tu te trompes, si tu sacrifies une offrande honnête, juste et droite, l'énergie de ton Ka baissera et dès la première erreur, sera dégradé.

Aussi, si ton **Ka** n'est plus intact, s'il est **dégradé**, ton **Ba** s'effacera petit à petit, **perdant immédiatement sa capacité à percevoir correctement le monde des vivants à travers le temps**, jusqu'à disparaître dans le néant.

Anubis ne fait plus attention à vous.

Vous rentrez au plus vite retrouver votre corps, votre Ka, avant que le soleil ne se couche.

## **Règles :**

Vous pouvez examiner jusqu'à **6 offrandes avant de DEVOIR** retourner voir Anubis.

Il vous faut au moins **3 offrandes avant de POUVOIR** retourner voir Anubis.  
Donc, comptez vos offrandes vues.

Vous commencez avec **3 points de Ka**.

Concrètement : Dès que vous perdez un point de Ka, votre Ka est dégradé et les textes des offrandes seront plus courts, plus confus, avec nettement moins de détails.

Quand votre Ka tombe à 0, vous sombrez dans le néant.

Chaque offrande a un poids d'âme, qu'il faudra additionner. Anubis vous dira quoi en faire...

## **Que faites-vous ?**

**Vous retournez examiner les offrandes dans, et autour, de votre sarcophage.**  
[\[Rendez-vous au 2\]](#)

**Non. Vous restez. Vous observez le chemin des âmes vers la pesée du cœur.**  
[\[Rendez-vous au 49\]](#)

## 2

De retour dans votre tombeau, vous avez l'impression rassurante d'être chez vous.

Et c'est le cas.

Vous observez dans votre sarcophage et tout autour. Il y a une multitude d'objets déposés sur votre corps momifié avec soin et au pied du bloc de calcaire.

A chaque fois que vous regardez une offrande, vous voyez immédiatement de qui elle vient. Il faudrait les toucher et les examiner une par une pour découvrir les souvenirs et l'intention derrière l'offrande, le sens. Les offrandes ne vous racontent pas seulement des souvenirs : elles vous y projettent. Ce qui fut revient parfois comme un présent vivant.

Du premier coup d'œil vous repérez autour de votre corps les trois offrandes de **Henout**, votre douce épouse.

*Il y a une bouteille de vin de grenade scellée, une mèche de cheveux nouée dans un foulard de lin et un flacon de parfum au lotus bleu.*

A côté, sans hésitation non plus, vous identifiez celles de votre unique fils, **Paser**, celui qui héritera de vous. Vous marquez une fraction de seconde : non, il a certainement déjà hérité, vous dites-vous dans un sentiment indéfinissable.

*Il y a une dague d'apparat, une figurine de bateau en bois et une amulette d'un scarabée de protection.*

Bien visibles pour vous, mais clairement dissimulées vers vos pieds, vous trouvez les offrandes de **Kiya**, votre seule vraie maîtresse.

*Il y a une fleur de lotus séchée, une flûte de roseau, et une statuette de chatte sacrée de Bastet.*

Enfin, un simple coup d'oeil vous permet de trouver les offrandes de votre bras, droit, **Panehsy**, l'intendant qui vous a accompagné tout au long de votre exercice.

Il y a *un sceau administratif en pierre noire, une petite balance de cuivre, et une clef de grenier à grain.*

Les autres offrandes ne viennent pas de personnes que vous connaissiez assez pour être bloquantes.

### **Que faites-vous ?**

*Si votre score d'offrandes est inférieur à 6, (sinon allez directement voir Anubis) :*

**Vous examinez les offrandes de Henout, votre épouse. (Fiole, Mèche, Bouteille) [\[Rendez-vous au 47\]](#)**

**Vous examinez les offrandes de Paser, votre fils. (Amulette, Bâteau, Dague) [\[Rendez-vous au 15\]](#)**

**Vous examinez les offrandes de Kiya, votre maîtresse. (Fleur, Flûte, Statuette) [\[Rendez-vous au 29\]](#)**

**Vous examinez les offrandes de Panehsy, votre intendant. (Sceau, Balance, Clef) [\[Rendez-vous au 7\]](#)**

*Si votre nombre d'offrandes vues est supérieur ou égal à 3*

**Désigner une offrande à Anubis. [\[Rendez-vous au 3\]](#)**

*Si votre score de Ka est égal à 0*

**Votre momie a changé. [\[Rendez-vous au 38\]](#)**

# 3

Le monde des morts...

Anubis est là, calme, droit, impassible.

— Intef, Noble Nomarque de Mendès, approche. Ton Ka est encore corrompu, dis-moi l'offrande que tu sacrifies.

## Que sacrifiez-vous ?

*Si vous avez le code VIN*

**La bouteille de vin de grenade scellée, de Henout.** [\[Rendez-vous au 13\]](#)

*Si vous avez le code TRESSE*

**La mèche de cheveux nouée dans un foulard de lin, de Henout.** [\[Rendez-vous au 8\]](#)

*Si vous avez le code FLACON*

**Le flacon de parfum au lotus bleu, de Henout.** [\[Rendez-vous au 33\]](#)

*Si vous avez le code DAGUE*

**La dague d'apparat, de Paser.** [\[Rendez-vous au 35\]](#)

*Si vous avez le code BARQUE*

**La maquette de bateau en bois** [\[Rendez-vous au 26\]](#)

*Si vous avez le code SCARABEE*

**L'amulette d'un scarabée de protection, de Paser** [\[Rendez-vous au 4\]](#)

*Si vous avez le code FLEUR*

**La fleur de lotus séchée, de Kiya.** [\[Rendez-vous au 22\]](#)

*Si vous avez le code FLUTE*

**La flûte de roseau, de Kiya** [\[Rendez-vous au 31\]](#)

*Si vous avez le code STATUETTE*

**La statuette de chatte sacrée de Bastet, de Kiya.** [\[Rendez-vous au 39\]](#)

*Si vous avez le code SCEAU*

**Le sceau administratif en pierre noire, de Panehsy.** [\[Rendez-vous au 18\]](#)

*Si vous avez le code BALANCE*

**La petite balance de cuivre, de Panehsy.** [\[Rendez-vous au 9\]](#)

*Si vous avez le code CLEF*

**La clef de grenier à grain, de Panehsy.** [\[Rendez-vous au 44\]](#)

*Si vous avez vu toutes les offrandes sauf une (11 donc).*

**Aucune, grand Anubis, je veux garder celles que j'ai vues jusqu'à maintenant.**

*Ce système permet de savoir si vous avez une offrande corrompue dans celles que vous gardez :*

- *Si ce n'est déjà fait, faites la sommes de TOUS les poids d'âme collectés.*
- *Faites la réduction du total en ajoutant les chiffres.*  
*Ex : somme des poids = 641 => 6+4+1 = 11 => 1+1 = 2*
- *Pour 11 offrandes vues, si le résultat est 6,* [\[Rendez-vous au 27\]](#)  
*Pour 10 offrandes vues, si le résultat est 2,* [\[Rendez-vous au 27\]](#)  
*Pour 9 offrandes vues, si le résultat est 7,* [\[Rendez-vous au 27\]](#)  
*Pour 8 offrandes vues, si le résultat est 3,* [\[Rendez-vous au 27\]](#)  
*Pour 7 offrandes vues, si le résultat est 8,* [\[Rendez-vous au 27\]](#)  
*Pour 6 offrandes vues, si le résultat est 4,* [\[Rendez-vous au 27\]](#)

*Pour 5 offrandes, si le résultat est 9, [\[Rendez-vous au 27\]](#)*

*Pour 4 offrandes, si le résultat est 5, [\[Rendez-vous au 27\]](#)*

*Pour 3 offrandes, si le résultat est 1, [\[Rendez-vous au 27\]](#)*

**Sinon** [\[Rendez-vous au 48\]](#)

# 4

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Paser, ton fils, par cette offrande, voulait te rendre ta protection, sans voir qu'elle était marquée de sa colère.

Ce n'est pas son intention qui corrompt son présent, mais ton sentiment de culpabilité, le malentendu que tu ne pourras plus jamais corriger.

C'est un bon choix de sacrifier ce présent. Sois libéré de ce déséquilibre du Maât.

Mais, je le regrette, mais ton passage n'est toujours pas possible...

Vous sursautez à sa sentence.

— Grand Anubis, je ne comprends pas. Tu veux dire qu'il y a d'autres offrandes corrompues ?

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, oui. Tu as regardé les offrandes de ceux qui comptaient pour toi, pas celles, plus humbles, de ceux pour qui tu comptais. Regarde mieux.

**Retourner à votre sarcophage** [\[Rendez-vous au 10\]](#)

# 5

Vous restez là, suspendu au-dessus de votre corps, votre Ka.

Vous vous demandez où est Meryt à cet instant.

Mais le temps ne compte pas. Vous comprenez qu'il ne faut pas vous demander où, mais quand. Alors votre Ba s'envole et vous vivez des morceaux de temps, pas toujours dans l'ordre.

Vous êtes là, projeté avec elle, dans tous ses moments à elle.

Des rires, des pleurs.

Une cheville foulée, un bain de soleil au bord du Nil.

Meryt grandit, Kiya vieillit.

La vie, sa vie, leurs vies.

Votre Ba faiblit, vos perceptions sont moins fines, il n'y a bientôt plus que des présences, des murmures, des voiles de lumière.

Et puis un jour, une tension explose, une colère mêlée de honte.

Meryt, jeune femme, avoue à sa mère ce qu'elle a fait pendant la cérémonie.

Kiya comprend immédiatement comment cet acte vous a peut-être maudit, comment cela influencera l'équilibre du Maât.

Et puis, d'un coup, le bruit d'un pot qui se casse, une jarre peut-être.

Vous vous concentrez pour voir les détails. Vous puisez dans les ressources qui vous restent.

Le bruit vient en réalité de votre tombeau.

Une silhouette, la figurine du petit chat brisé au sol, une main féminine sur le bord de votre sarcophage.

Vous ne savez même pas quand, ni combien de temps s'est écoulé.

Votre Ba, épuisé, s'élève de lui-même vers Anubis.

Vous ne contrôlez plus rien.

Au loin vous percevez péniblement des âmes qui cheminent vers les portes de la Douât. Vous êtes épuisé.

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, avance et poursuis ton chemin vers la pesée de ton cœur.

**FIN**

*"Le cœur léger."*

# 6



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

La petite statuette de Bastet est posée près de votre épaule gauche, non loin de votre cœur. Bastet est la déesse féline de la féminité, de la maison, de la protection, de la fécondité.

Une chatte assise, droite et silencieuse, taillée dans une pierre sombre polie par les doigts. Malgré sa taille modeste, elle dégage une autorité étrange, douce et menaçante à la fois.

À peine posez-vous votre regard sur l'offrande qu'une émotion forte vous envahit. Kiya a enfanté une fille qui se prénomme **Meryt**.

L'offrande de Kiya semble emplie de gratitude.

*Notez le code STATUETTE, ajoutez 157 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 7

**Panehsy** était plus que votre bras droit. C'était votre mémoire, votre connaissance des règles administratives, celui qui comptait tout et le rédigeait parfaitement.

C'était un homme sec, précis, presque sans âge, avec des yeux capables de traverser un mensonge avant qu'il ne soit formulé. Il connaissait chaque mesure de grain, chaque dette, chaque sceau apposé en votre nom. Vous étiez le visage du nome ; Panehsy en était la main fermée.

Vous aviez un grand respect pour lui qui, vous le savez, vous permettait d'apparaître humain là où lui avait la charge d'appliquer les décisions pénibles.

## **Que faites-vous ?**

*Si votre score de Ka est intact*

**Un sceau administratif en pierre noire.** [\[Rendez-vous au 14\]](#)

**Une petite balance de cuivre.** [\[Rendez-vous au 20\]](#)

**Une clef de grenier à grain.** [\[Rendez-vous au 32\]](#)

*Si votre score de Ka est inférieur à 3*

**Un sceau administratif en pierre noire. (Ka dégradé)** [\[Rendez-vous au 45\]](#)

**Une petite balance de cuivre. (Ka dégradé)** [\[Rendez-vous au 25\]](#)

**Une clef de grenier à grain. (Ka dégradé)** [\[Rendez-vous au 40\]](#)

**Choisir autre chose.** [\[Rendez-vous au 2\]](#)

# 8

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Henout, ton épouse, par cette offrande, te remercie du temps partagé et donne sa fierté de votre fils, Paser. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 9

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Panehsy, ton premier intendant, par cette offrande, t'offre le symbole du pur équilibre, dans les comptes et dans les âmes. L'équilibre du Maât. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 10

Vous étiez persuadé que seuls ceux qui comptaient pour vous pouvaient être une raison de corruption.

Vous cherchez tout autour de votre sarcophage.

Une ficelle nouée, un pain séché, un panier de dattes, une perle de faïence bleue, une poignée de grain enveloppée de lin. Toutes ces offrandes sont humbles, associées à des souvenirs que vous vous avez laissés à ceux qui vous côtoyaient, dans votre travail, dans les champs, dans les villages, enfants et vieillards, de la naissance à la mort.

Vous avez compté pour eux.

Et là, contre le mur, un petit chat en argile mal cuit.

C'est une petite figurine d'un chat modelé par un enfant. Les pattes sont inégales, les oreilles trop grandes, la queue cassée.

Elle représente Bastet, pour elle.

Elle vous attire.

Vous approchez et immédiatement une image vous frappe, vous submerge.

Une petite fille au bord d'un canal. Elle a les traits de votre sœur, elle a vos traits.

Elle regarde une barque qui passe, une barque finement ouvragée.

Un jeune homme sur l'embarcation lui fait signe. C'est votre fils Paser.

Vous êtes derrière lui, vous la regardez aussi, sans la voir vraiment.

Elle, elle vous a vu, vous a reconnu.

Son cœur se serre, elle hésite, et vous fait un signe en retour.

Puis le souvenir s'efface pour laisser place à celui de votre sépulture.

Kiya est là, en tant que grande intendante du temple de Bastet. Elle est accompagnée de deux servantes, et, en retrait, de la petite fille qui a maintenant une dizaine d'années tout au plus. Elle a la chevelure de sa mère.

Il n'y a personne d'autre.

Kiya dépose ses trois offrandes : Une fleur de lotus séchée, sa flûte de roseau et, après l'avoir serrée contre sa poitrine, la statuette de Bastet.

Pendant ce temps, discrètement, Meryt, votre fille, dépose le petit chat au pied du mur.

Elle murmure :

*" Je connais les noms, je connais les gestes, voici mon offrande. Ô Bastet, je t'en supplie, toi qui gardes les maisons et les enfants, garde aussi mon père. Garde le Ba de mon père près de moi. Qu'il ne s'éloigne pas. Qu'il voie mes jours. Qu'il m'accompagne de sa présence bienveillante tout au long de ma vie, avant de rejoindre la sienne. Qu'il veille sur moi jusqu'au jour où je saurai le laisser partir. "*

Vous comptez pour elle...

Vous savez que si vous restez, vous prenez le risque que votre Ka se dégrade lentement. Votre Ka se nourrira encore quelque temps des offrandes, puis il s'affaiblira. Votre Ba disparaîtra alors dans le néant.

La cérémonie se termine.

Kiya pose doucement la main sur le bord de votre sarcophage et s'en va en tenant fort la main de Meryt.

## **Que faites-vous ?**

**Je reste.** [\[Rendez-vous au 5\]](#)

**Je pars.** [\[Rendez-vous au 50\]](#)

# 11



Le souvenir est vif comme si vous y étiez. D'ailleurs, vous y êtes.

La nuit tombe doucement sur le Nil qui devient noir alors que la chaleur semble repartir vers le ciel. C'est la fête, la nuit du Bélier de Djebet. Tous les ans, la ville organise une procession religieuse. La statue du dieu-bélier Banebdjedet, dieu de la fertilité, est sortie de son temple sur un brancard en forme de barque, et transportée à travers la grande rue par une douzaine d'hommes.

Il y a d'abord des hommes chargés d'ouvrir la voie, ils repoussent la foule pour que la procession puisse avancer. Puis des enseignes, des portes-drapeaux aux couleurs et motifs des dieux. Ce n'est plus une rue, c'est un chemin sacré.

Suivent les musiciens et les danseuses. La foule s'emballe, danse, et des milliers de pétales de fleurs colorées jaillissent dans le ciel.

Puis les prêtres purifiés, rasés, vêtus de lin blanc. Certains portent des vases, d'autres des brûle-parfums ou des paniers de dattes. Les odeurs se mêlent à la

poussière.

Au centre, la barque et la statue de Banebdjedet, impressionnante et visiblement très lourde à la vue des visages crispés des porteurs.

Ensuite viennent les notables : familles riches, administrateurs, intendants, propriétaires de domaines, scribes et militaires revenus du front contre les Hyksôs.

Vous êtes dans cette partie du cortège, en tant que jeune administrateur.

Derrière vous la foule en liesse qui accompagne la procession.

Henout est avec ses parents, riches propriétaires. Elle distribue des fleurs et du parfum aux habitants.

Et voilà l'instant où elle se retrouve face à vous, où après un bref regard intense, elle vous prend la main pour y verser deux gouttes de parfum d'un flacon marqué d'un lotus bleu, ce flacon d'offrande. Elle tient votre main et vous ne la retirez pas, vous la laissez dans la sienne, subjugué.

— Vous ne sentez pas ? vous demande-t-elle amusée.

Votre amour est né ici, à cette seconde.

La seconde suivante, il y a un mouvement de foule au niveau de la statue. Deux porteurs trébuchent, la barque est sur le point de tomber. Vous voyez la statue vaciller sur le côté.

Henout est restée calme. Elle n'a pas paniqué. Elle a ramassé un bouquet de fleur au sol pour le rendre à une vieille femme sur le bord du cortège et éviter qu'il soit piétiné.

De votre côté, vous êtes allé protéger un des vieux porteurs.

Tous deux, au milieu du chaos, incarnez le **Maât**, l'ordre juste du monde.

Vos regards se croisèrent encore, et cela dura toute votre vie.

*Notez le code FLACON, ajoutez 139 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 12



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

La fleur de lotus séchée, posée là, simplement, sur le côté de votre corps momifié, vous apparaît comme le marqueur d'un temps hors du temps.

C'était la fin de journée. Vous aviez rendez-vous avec Kiya pour inspecter une prise d'eau appartenant aux terres du sanctuaire.

Kiya marche devant vous, sans se retourner, sa robe de lin frottant contre les hautes tiges des roseaux. Par endroits, l'eau monte jusqu'aux chevilles.

Un peu plus loin, vous vous arrêtez dans une petite crique cernée de tiges épaisses.

Kiya cueille une fleur de lotus ouverte.  
Puis elle vient s'asseoir contre vous.

Vous sentez le parfum du lotus, celui de sa peau, l'huile des lampes, la fumée du

temple. Tout cela devient trop proche, trop intense.

Ces pensées passent en vous, mais vous ne savez plus si elles vous libèrent ou si elles vous accusent.

Il n'y a que le ciel violet, les eaux noires du Nil, et ce moment qui refuse de disparaître.

Un instant simple ou une faute qui veut durer pour l'éternité.

*Notez le code FLEUR, ajoutez 85 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 13

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Henout, ton épouse, par cette offrande, te soutient de sa fidélité indéfectible et montre comment elle t'a épargné la honte, à toi et à Panehsy. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 14



Vous reconnaissez immédiatement le sceau : c'est le vôtre.

Il s'agit d'un petit cylindre gravé, en pierre sombre, lisse, froide au toucher. Il porte votre nom accompagné d'un signe représentant le nome de Mendès. La pierre noire est usée de tout ce qu'elle a signé. Ses arêtes sont polies, mais les signes gravés demeurent nets.

Il a scellé des jarres, des coffres, des portes, des ordres, des sacs de grain, des décisions irrévocables. Les sceaux des nomes sont des armes parmi les plus redoutables, peut-être même les plus puissantes d'Égypte.

En le touchant, vous ressentez le sens de son offrande : l'honneur de la confiance.

Une digue avait cédé au nord du nome de Mendès, inondant de grandes plaines basses où l'on cultivait de l'orge. Vous avez dû partir en urgence superviser les travaux, pour quelques semaines.

L'aube n'a pas encore gagné les toits. Vous marchez avec Panehsy le long des greniers. Les briques crues exhalent la fraîcheur de la nuit, les cours sont encore bleues, et seuls quelques scribes engourdis traversent déjà les passages.

Vous devez anticiper le maximum de décisions avant de partir. Panehsy vous énumère d'une voix égale les livraisons à retenir, les ouvriers à nourrir, les plaintes à juger, les portes à ouvrir ou à maintenir closes. À mesure qu'il parle, vous comprenez que votre absence pèsera très lourd sur la gestion du nome, trop lourd. Alors, devant la porte sombre du grand grenier, vous détachez de votre ceinture le petit sceau de pierre noire.

Panehsy ne dit rien.

Vous lui tendez l'objet, non comme une récompense, mais comme une part de vous-même. "*Si attendre mon retour devient une faute, tu poseras mon nom*", dites vous.

Il reçoit le sceau à deux mains, la tête baissée comme rarement.

Ce sceau qu'il utilisait déjà tous les jours, prenait d'un coup un autre sens : il devenait de la confiance pure.

*Notez le code SCEAU, ajoutez 94 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 15

Votre fils, **Paser**, avait 15 ans quand vous êtes décédé.

Assez pour être autonome, pas assez pour prendre la charge de votre héritage. Il y aura une période de transition. Peut-être a-t-elle déjà eu lieu puisqu'ici, le temps ne compte pas. Ce n'était plus un petit garçon, les cheveux très courts, presque rasés, fin et droit comme sa mère, il était promis à une belle carrière.

Vous flottez au-dessus de ses offrandes.

## Que faites-vous ?

*Si votre score de Ka est intact*

Une dague d'apparat. [\[Rendez-vous au 28\]](#)

Une figurine de bateau en bois. [\[Rendez-vous au 19\]](#)

Une amulette d'un scarabée de protection. [\[Rendez-vous au 23\]](#)

*Si votre score de Ka est inférieur à 3*

Une figurine de bateau en bois. (Ka dégradé) [\[Rendez-vous au 34\]](#)

Une dague d'apparat. (Ka dégradé) [\[Rendez-vous au 41\]](#)

Une amulette d'un scarabée de protection. (Ka dégradé) [\[Rendez-vous au 46\]](#)

Choisir autre chose. [\[Rendez-vous au 2\]](#)

# 16



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

C'est une petite jarre au col étroit, scellée d'un bouchon de cire sombre.

Votre épouse, Henout, aimait ce vin de grenade pour sa couleur profonde, son odeur de fruits écrasés, son goût un peu âpre.

Vous n'êtes pas présent dans son souvenir. La grande salle est pleine d'invités. Des lampes brûlent dans les niches. Les serviteurs circulent avec des plats, mais vous n'arrivez pas à distinguer de quoi il s'agit. Vous entendez des rires.

Elle remarque que le vin va manquer. Elle sourit et quitte la salle sans attirer l'attention.

Elle descend vers le grenier intérieur. L'odeur change : briques, poussière épaisse, jarres anciennes.

Panehsy est là. Il incline la tête, à l'approche de Henout.

Elle lui demande simplement la jarre.

Il acquiesce, puis il se met à parler : de vous, de votre absence, et de la fatigue. Ses propos sont respectueux, mais quelque chose glisse.

Henout ne dit rien.

Panehsy semble faire un pas vers elle, cela reste flou.

Vous sentez une tension violente, presque honteuse.

Votre épouse ne bouge pas. Elle ne ressent pas de la peur, mais quelque chose de plus dur, de plus profond.

Quelques mots sont échangés. Vous ne les entendez pas distinctement.

Votre vision se trouble quelques instants.

Panehsy baisse les yeux et blêmit.

Henout prend elle-même la jarre.

Elle revient dans la salle avec le vin. Son sourire n'a pas changé. Sa main ne tremble pas lorsqu'elle sert les invités.

*Notez le code VIN, ajoutez 58 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 17



La fleur de lotus séchée, posée là, simplement, sur le côté de votre corps momifié, vous apparaît comme un point marqueur d'un temps hors du temps.

C'était la fin de journée, vous aviez rendez-vous avec Kiya pour inspecter une prise d'eau appartenant aux terres du sanctuaire. La raison était véritable, sa présence justifiée, personne n'y prêta la moindre attention.

Kiya marchait devant vous, sans se retourner, sa robe de lin frottant contre les hautes tiges des roseaux. Par endroits, l'eau montait jusqu'aux chevilles. Vous avez voulu passer avant elle, par habitude, par orgueil peut-être, mais votre pied a glissé dans la vase. Elle vous a retenu par le poignet, pas comme une servante retient un maître, mais comme une femme retient un homme trop sûr de lui.

Un peu plus loin, au bout de ce sentier qu'elle était certainement la seule à connaître, vous vous êtes arrêté dans une petite crique cernée de tiges épaisses. Le sol était sec, vos sandales tachées de la boue tiède du Nil. Le frottement des roseaux dans la brise du soir, quelques grenouilles invisibles, à quelques mètres le bruit d'une vieille barque qui cogne contre son poteau, c'était le silence du Nil.

Vous y êtes, au cœur de cet instant.

Elle ne dit rien. Son souvenir et son offrande sont ici, dans ce moment simple où elle s'approche du bord de l'eau et, accroupie, cueille une fleur de lotus ouverte.

Puis elle est venue s'asseoir avec vous, contre vous. Vous avez senti le parfum du lotus, mais aussi celui de sa peau, de l'huile des lampes, de la fumée du temple. Vous n'étiez plus le nomarque de Mendès, vous n'étiez plus l'époux de Henout, ni le père de Paser, ni l'homme que les paysans saluaient en baissant la tête.

Il n'y avait plus de dieux ou de fonctions, il n'y avait que le ciel violet du crépuscule qui se reflète dans les eaux noires du Nil.

Il n'y a que vous, en cet instant.

Et cet instant existe pour l'éternité.

*Notez le code FLEUR, ajoutez 85 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 18

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Panehsy, ton premier intendant, par cette offrande, t'offre son respect et sa gratitude de lui avoir fait confiance au point de lui prêter ton nom. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**



Le souvenir est intense. Le bois craque doucement. Les cordes sentent le chanvre, le soleil et l'eau.

Vous profitez de ce moment partagé pour lui apprendre des choses, lui transmettre un peu votre savoir.

Vous approchez d'un petit quai. Des enfants jouent sur la rive bordée de quelques huttes agricoles. Les enfants courent pour faire la course avec vous, puis s'arrêtent, essoufflés. Paser leur fait un signe, une petite fille s'arrête, hésite en vous voyant, vous le grand Nomarque, et finalement lui répond du même geste de la main en souriant.

Cette petite fille vous avait marqué car elle avait les mêmes traits et attitudes que votre grande sœur quand vous aviez ces âges de l'enfance et jouiez sur les mêmes rives, aux mêmes jeux, avec les mêmes rires. Cela vous ramène aussi au souvenir du jour où elle succomba de la fièvre des marais. Elle avait une douzaine d'années. Peut-être la reverrez-vous bientôt dans l'après-vie ? Quoi qu'il en soit, le souvenir de votre sœur est le vôtre, pas celui de Paser.

Une fois à quai, vous aviez trouvé un morceau de bois flotté. Vous lui aviez donné en disant : « Avec de la patience, on peut faire naître une barque de ce morceau de bois. »

C'est un souvenir heureux d'un père et son fils.

*Notez le code BARQUE, ajoutez 76 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 20



La balance posée à vos pieds ressemble à un oiseau mort : le fléau mince, les deux coupelles de cuivre, les cordelettes torsadées, et trois petits poids sombres. Panehsy savait la remonter sans regarder. Ses doigts trouvaient chaque nœud, chaque trou, chaque poids, avec autant d'agilité que de précision.

« Maât commence par la mesure. » disait-il tout le temps, presque comme une prière.

Vous basculez dans le souvenir.

Vous êtes assis à côté de lui. Devant vous, une longue file d'ouvriers qui viennent prendre leur ration de grain pour leur famille. C'était une ration supplémentaire pour ceux qui partaient réparer une digue qui avait cédé dans le nord du nome de Mendès. C'était une avance, une dette en échange du travail exceptionnel que vous leur demandiez.

Chacun avance avec son sac ouvert, son nom, son village, le nombre de jours promis sur le chantier. En échange du grain, ils donnent leurs bras, leur dos, leurs genoux dans la boue, plusieurs semaines de leur vie au nord. Panehsy donne exactement le poids calculé par les scribes.

Il était contre cette décision, vous le saviez. Il vous avait dit que ses mesures de l'état des réserves ne permettaient pas de donner autant d'avance sur leur ration sans prendre le risque d'une famine plus grande quelques semaines plus tard.

« Mes mesures sont justes. », disait-il.

« Les miennes aussi. », aviez-vous répondu.

L'émotion associée à l'offrande le confirme : cette balance n'a pas servi à tromper. Elle n'a pas volé un grain, pas faussé un poids, pas menti sur les rations. Elle est le symbole de l'équilibre respecté, parfaitement, en toutes choses.

*Notez le code BALANCE, ajoutez 211 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 21



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

Le souvenir est vif.

La nuit tombe doucement sur le Nil qui devient noir, alors que la chaleur semble repartir vers le ciel.

C'est la fête, la nuit du Bélier de Djebet. Tous les ans, la ville organise une procession religieuse. La statue du dieu-bélier Banebdjedet sort de son temple sur un brancard en forme de barque.

Les porteurs avancent dans la grande rue. Vous entendez des chants, mais les paroles se mélangent. Il y a des musiciens, des danseuses, des prêtres vêtus de lin blanc. Vous ne distinguez plus nettement les visages.

Henout est là, jeune, accompagnée de ses parents. Elle distribue des fleurs et du parfum aux habitants.

Et voilà l'instant où elle se retrouve face à vous.

Elle vous prend la main et deux gouttes de parfum tombent dans votre paume.

Vous sentez le lotus bleu, très fort.

Elle vous dit quelque chose. Vous voyez ses lèvres bouger, amusées, mais les mots arrivent comme à travers l'eau.

La foule s'agite. La barque sacrée vacille.

Des hommes crient, un porteur vient de trébucher. Vous voyez Henout bouger, mais le geste se brouille avant que vous puissiez en comprendre le sens.

Vous ne savez plus si vous avez voulu aider, protéger, ou simplement rester digne devant elle.

Vos regards se croisent encore.

L'émotion est immense, mêlée : amour, ordre, trouble, orgueil peut-être ?

Quelque chose est né ici, mais dans le tumulte, vous ne savez plus exactement quoi.

*Notez le code FLACON, ajoutez 139 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 22

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Kiya, ta maitresse, grande intendante du temple de Bastet, par cette offrande, t'offre ce moment où tu n'étais que toi. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 23



Dès que vous l'avez vue, cette amulette vous avait intrigué.

Le « scarabée du cœur », justement, doit se poser sur le cœur de votre corps momifié. Il est là pour empêcher votre cœur de témoigner contre vous lors de votre jugement. C'est une protection.

Après vérification, les prêtres ont bien posé un magnifique scarabée de jaspe vert sur votre poitrine. Le protocole a été parfaitement respecté.

L'offrande de votre fils est sur votre côté, son intention est différente, et sa brisure est potentiellement la marque d'une corruption.

Vous vous souvenez très bien de cette amulette, avant même d'être projeté dans le souvenir de Paser : vous la lui aviez offerte lorsqu'il avait une dizaine d'années. C'est un petit scarabée en basalte très noir. Une amulette protectrice commune, mais très bien ciselée, dont l'objectif était de lui redonner confiance pour surmonter ses peurs des abords du Nil. Crocodiles, serpents et autres dangers ne

pourraient plus le menacer. Vous ne savez pas comment elle a pu se fendre.

Le souvenir est vif. Vous y êtes.

Paser est avec un ami près des canaux d'irrigation. Ils jouent à faire des ricochets. Paser veut aller un peu plus loin, là où il y a beaucoup plus de galets plats et ronds, polis par les flux et reflux du Nil. Son ami refuse, par peur des serpents. Votre fils, confiant, lui tend l'amulette convaincu et convaincant de sa protection magique. Il était très fier de partager ce bouclier invincible que vous lui aviez donné. Les deux garçonnetts longent un canal et, soudain, un serpent mord l'ami à la jambe.

Des ouvriers, non loin, interviennent. L'enfant a failli perdre la vie. En rentrant, Paser, fou de colère et de déception, jette l'amulette contre un mur. Cette colère, cette rancune comme si vous l'aviez berné, n'est plus aussi vive à présent, mais elle est bien là.

Vous étiez souvent absent pour de longs mois à cette période, vous n'avez jamais rien su de cette histoire.

Vous voyez votre fils poser l'amulette dans votre sarcophage, sa colère est celle d'un fils qui perd son père sans avoir pu le protéger. Il ne s'est pas rendu compte des conséquences sur votre voyage dans l'après-vie, une maladresse d'adolescent, avec des effets bien réels...

Mais la colère de Paser ne vous semble pas assez mûre pour corrompre son offrande, par contre vous regrettez d'avoir malencontreusement trompé votre fils.

*Notez le code SCARABEE, ajoutez 128 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 24



Vous pourriez reconnaître cette flûte entre mille.

Il y a une dizaine d'années, une digue avait cédé au nord du nome de Mendès. Des terres vitales pour la région étaient inondées, et la réparation était urgente si l'on voulait avoir une chance de sauver les récoltes, essentiellement de l'orge. Vous étiez parti vous installer quelques semaines sur le chantier, à trois jours de votre famille, pour superviser les travaux.

Ce jour-là, vous inspectiez des terres basses. Les travaux avançaient bien. Il restait beaucoup de limon à déplacer, mais surtout, une digue secondaire menaçait de céder à son tour.

Vous êtes projeté dans la scène.

Soudain, le ciel se ferme et tonne. De violentes bourrasques venues du nord plient

les roseaux, soulèvent la poussière. Un mur de pluie lourde s'abat. Aussitôt, de grosses gouttes claquent sur le sable sec.

Tout le monde court vers les abris. Accompagné de votre scribe et d'un garde, vous trouvez refuge, trempés, dans un petit temple de Bastet, légèrement surélevé au bord des champs.

Une fine mélodie de flûte vous arrête sur le seuil.

Au fond de la grande pièce du sanctuaire se dresse une statue de Bastet : un corps de femme drapé dans une robe étroite, une tête de chatte aux oreilles dressées. Un rituel d'offrande est en cours. Deux jeunes femmes sont agenouillées devant la haute statue de la déesse. Au sol, des lampes à huile vacillent, tandis que de nombreux chats se déplacent nonchalamment autour d'elles.

Kiya se tient sur le côté. Sa robe de lin, alourdie par l'humidité, épouse ses hanches sans les dévoiler. Elle joue d'une longue flûte de roseau, les yeux baissés, mais vous avez aussitôt la certitude qu'elle vous a vu entrer.

Rien n'interrompt le rituel, ni l'orage qui rugit dehors, ni votre statut de nomarque.

Vous restez tous les trois dans l'entrée, immobiles et silencieux, devant ces femmes qui semblent appartenir davantage au sanctuaire qu'au monde des hommes.

Kiya est la grande intendante de ce sanctuaire. Vous n'avez jamais eu de mal à trouver des raisons officielles pour la rencontrer, et rendre votre liaison passionnée parfaitement discrète.

Bien évidemment, elle vous avait vu entrer, comme une réponse.

*Notez le code FLUTE, ajoutez 121 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 25



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

La balance posée à vos pieds ressemble à un oiseau mort : le fléau mince, les deux coupelles de cuivre, les cordelettes torsadées, et trois petits poids sombres.

Panehsy savait la remonter sans regarder.

Vous êtes assis à côté de lui. Devant vous, une longue file d'ouvriers vient prendre sa ration de grain pour la famille. C'est une avance, une dette.

Le souvenir se trouble autour des sacs ouverts.

Les noms, les villages, les nombres de jours promis sur le chantier deviennent difficiles à suivre.

Panehsy était contre cette décision, vous le savez, il donne exactement le poids calculé.

La balance oscille. Vous sentez une opposition entre vous, une opposition morale.

L'émotion associée à l'offrande est difficile à lire. Elle est une sorte d'affirmation froide, celle du Maât.

*Notez le code BALANCE, ajoutez 211 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 26

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Paser, ton fils, par cette offrande, te dit combien il a aimé être ton fils. Il te donne sa gratitude des moments partagés. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 27

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, je regrette, mais ton cœur est aveugle et sourd. Tu me demandes de conserver ta corruption parmi tes choix. Tu ne peux choisir la corruption. Ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**



La dague est une lame courte, soigneusement polie, plus faite pour briller que pour tuer. Le manche porte de l'ivoire, du bois sombre, une ligature fine et une petite incrustation représentant une barque.

Votre fils, Paser, l'a tenue longtemps avant de la déposer, au point que ses paumes ont laissé de la moiteur sur le métal. Son empreinte rayonne encore.

Le souvenir n'est pas celui de cette dague. Elle est récente, il l'a fait faire.

Il avait six ans, à peine. Il vous accompagnait alors que vous passiez en revue des soldats. Il était resté calme et discret, mais admiratif des armes. Et puis, le souvenir se cale sur la fin de journée.

Vous revivez la scène comme au présent. Quand le temps n'est plus une mesure, peut-être est-ce le présent ?

Votre fils est là, avec vous dans votre bureau, alors que deux officiers finissent leur rapport sur l'état du front avec les Hyksôs. La situation est complexe : ce sera long

et difficile de tous les faire partir d'Égypte. Il fait chaud et humide, lourd. Paser ne cesse de regarder une dague d'apparat qui vous a été offerte par un autre nomarque.

Vous ne savez plus pourquoi, vous la décrochez du mur et, devant les officiers, lui donnez en cadeau pour sa bonne tenue durant la journée.

Paser est fier, mais la dague est trop lourde, il ne peut la tenir et la laisse tomber. Les officiers éclatent de rire.

Vous voyez Paser serrer les poings et ses yeux rougir, vexé.

— Paser, cette dague est une promesse. Il faudra grandir et apprendre, mon fils... avez-vous dit calmement.

Il l'a utilisée pendant des années, et, comme toutes les armes d'apparat, elle a fini par se briser.

Vous sentez tout son respect dans cette dague offerte, sa vexation de jeune enfant comme un point de départ, transformée.

*Notez le code DAGUE, ajoutez 202 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 29

**Kiya** était la grande intendante d'un petit sanctuaire de Bastet, au nord du nome de Mendès. Elle n'avait ni le rang de Henout, ni sa beauté noble et parfaitement ordonnée, mais elle possédait une présence plus trouble, plus difficile à ignorer.

C'était une femme d'une trentaine d'années, la silhouette pleine et souple. Elle commandait aux jeunes servantes, veillait aux offrandes, aux lampes, aux linges sacrés, aux réserves d'huile et de grain, sans jamais élever la voix. Ses cheveux noirs étaient noués avec soin.

Vous n'avez jamais su si elle vous respectait, vous désirait, ou se jouait doucement de votre statut de nomarque. C'est peut-être précisément cela qui vous a attiré : auprès de Kiya, vous n'étiez plus seulement un époux, un père, un administrateur ou un homme de pouvoir ; vous redeveniez un homme que l'on pouvait troubler.

Vous aimiez Henout, votre épouse, de tout votre cœur, un amour indéfectible. Vous aimiez être un autre homme avec Kiya. Elle était la possibilité d'être seulement vous.

Votre liaison était passionnée, puis, la passion usée, vous l'avez quittée.

## **Que faites-vous ?**

*Si votre score de Ka est intact*

**Une fleur de lotus séchée.** [\[Rendez-vous au 17\]](#)

**Une flûte de roseau.** [\[Rendez-vous au 24\]](#)

**Une statuette de chatte sacrée de Bastet.** [\[Rendez-vous au 43\]](#)

*Si votre score de Ka est inférieur à 3*

Une fleur de lotus séchée. (Ka dégradé) [\[Rendez-vous au 12\]](#)

Une flûte de roseau. (Ka dégradé) [\[Rendez-vous au 37\]](#)

Une statuette de chatte sacrée de Bastet. (Ka dégradé) [\[Rendez-vous au 6\]](#)

Choisir autre chose. [\[Rendez-vous au 2\]](#)

# 30



C'est une petite jarre au col étroit, scellée d'un bouchon de cire sombre.

Votre épouse, Henout, aimait ce vin de grenade, non pas pour l'ivresse, qui était vulgaire pour elle, mais pour sa couleur particulièrement profonde, son odeur de fruits écrasés, son goût un peu âpre.

Vous n'êtes pas présent dans son souvenir, certainement en déplacement. La grande salle est pleine d'invités : propriétaires voisins, scribes, officiers revenus des digues, femmes parées de lin clair et de bijoux discrets. Des lampes brûlent dans les niches, les encens embaument les alentours au gré d'une faible brise. Les serviteurs circulent avec des plats de dattes. On rit, on parle bas, on commente votre absence.

Henout tient la maison. Son autorité est faite d'élégance et de grâce. Une évidence.

Elle remarque que le vin va manquer. Elle sourit et quitte la salle sans attirer l'attention.

Elle descend vers un grenier intérieur, enterré, où vous stockez les jarres précieuses. L'odeur change, c'est celle des briques, de la poussière épaisse.

Elle s'arrête à quelques pas de l'entrée du grenier.

Panehsy, votre intendant, est là, une tablette dans la main.

Il incline la tête, pas assez à votre goût.

Vous remarquez la petite bourse qui contient votre sceau et en déduisez qu'il s'agit de l'époque où vous étiez parti quelques semaines dans le nord du nome de Mendès.

Elle lui demande simplement la jarre.

Il acquiesce en prenant la clef du grenier qui pend à sa ceinture. Puis il se met à parler de vous, de votre absence, de la fatigue des décisions. Ses propos sont respectueux, mais glissent petit à petit.

Il dit à votre épouse qu'il comprend mieux qui vous êtes, qu'il sait à présent décider comme vous, qu'il appose votre sceau comme vous l'auriez fait.

Henout ne dit rien.

Panehsy fait un pas vers elle.

— Vous êtes seule, vous aussi. Vous portez votre maison, comme moi je porte son sceau. L'espace d'un instant, nous pourrions cesser d'être ceux qui attendent Intef...

Votre épouse ne bouge pas. Vous ressentez son émotion : ce n'est pas de la peur, mais une énorme déception.

— Tu portes son sceau, Panehsy, pas son âme.

Panehsy baisse les yeux et blêmit.

Votre femme prend elle-même la jarre, et sans se retourner :

— Personne ne saura. Pas pour toi. Pour lui.

Elle revient dans la salle avec le vin. Son sourire n'a pas changé, sa main ne tremble pas lorsqu'elle sert les invités.

Personne ne voit rien.

*Notez le code VIN, ajoutez 58 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 31

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Kiya, ta maitresse, grande intendante du temple de Bastet, par cette offrande, t'offre la joie profonde de ce jour où est né votre désir, ce jour où tu as été le signe envoyé par Bastet, la réponse à ses prières. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**



La clé du grenier est lourde, plus lourde qu'elle ne devrait l'être. C'est une simple tige de bronze sombre, dentée grossièrement, polie par des années de paumes sèches et de serrures récalcitrantes. Elle n'a rien de précieux : aucune gravure, aucun symbole, juste une clef. Pourtant, elle ouvre les portes du grain, les réserves de la maison, les jarres précieuses, les sacs marqués, la survie des hommes en temps de crue mauvaise.

Panehsy avait tout le temps cette clé sur lui.

Une pioche aux ouvriers des digues, une bêche aux cultivateurs, un tour au potier : vous lui aviez confié la clef sans cérémonie, comme on confie un outil évident.

Le grenier n'était pas seulement un lieu de stockage, c'était une condition de vie et de survie.

L'odeur du grain sec imprègne l'offrande.

Il est là, devant le grenier de votre demeure, alors qu'une fête est donnée. Vous êtes absent, c'est votre épouse, Henout, qui gère les convives.

Elle apparaît dans l'encadrure de l'escalier, en contre-jour. Elle est magnifique, mais ce sentiment n'est pas que le vôtre...

Henout demande une jarre de vin de grenade à Panehsy. Vous sentez son cœur battre fort. Il se met à parler de vous avec respect, puis, d'un coup, dérive.

Il parle de sa solitude, des difficultés qu'il rencontre et comment il vous comprend, comment il fait tout à votre place, comment il est honoré de savoir utiliser votre sceau, votre autorité.

Henout ne cille pas, elle l'écoute.

Il fait un pas en avant.

— Vous êtes seule, vous aussi. Vous portez votre maison, comme moi je porte son sceau. L'espace d'un instant, nous pourrions cesser d'être ceux qui attendent Intef...

Votre épouse ne bouge pas.

Vous ressentez l'émotion de Panehsy, une sorte de folie, un désir fou.

— Tu portes son sceau, Panehsy, pas son âme. tranche votre épouse sans agressivité.

Panehsy, en une fraction de seconde est envahi de honte, une honte de lui-même, un déshonneur profond. En une phrase de votre épouse, le sol s'est ouvert sous ses pieds, un abîme.

Votre femme prend elle-même la jarre, et remonte sans se retourner :

— Personne ne saura. Pas pour toi. Pour lui. dit-elle fermement, comme un jugement venu des dieux.

Panehsy semble faire un malaise, l'air lui manque, il se retient contre le mur.  
Il ouvre la bouche, mais aucun mot ne vient.

Et pourtant, l'offrande est bien là...  
Son intention est forte.

*Notez le code CLEF, ajoutez 166 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 33

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Henout, ton épouse, par cette offrande, rappelle la joie de votre premier regard, le jour de votre amour. C'est un mauvais choix que de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 34



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

La maquette d'une barque pour naviguer sur les bras du Nil, grande comme une main, est simple et humble, sculptée presque maladroitement. Il y a deux petits personnages dessus.

Vous êtes immédiatement submergé par l'amour et la tendresse de cette offrande.

Régulièrement, vous emmeniez Paser avec vous sur un bateau pour inspecter les plantations. C'était une barque basse, à fond léger, faite pour glisser sur les eaux calmes du Delta.

Une voile claire, deux rameurs et un homme à la perche.

Le bois craque doucement. Vous lui parlez, mais vos propres paroles deviennent indistinctes. Vous deviez lui apprendre quelque chose.

Vous approchez d'un petit quai.

Des enfants jouent sur la rive. Ils courent. Une enfant vous fait signe.

Votre souvenir glisse ailleurs : une autre enfant, une autre rive. Votre sœur, peut-être ? Une perte ancienne que vous n'aviez pas appelée.

La joie du moment se mêle à une tristesse qui n'est pas à sa place. Vous ne savez plus si elle appartient à Paser, à vous, ou au bois de cette petite barque.

Une fois à quai, vous trouvez un morceau de bois flotté. Vous le donnez à votre fils. Vous dites une phrase sur la patience, sur ce que l'on peut faire naître d'un simple morceau de bois, mais la fin de la phrase vous échappe.

La barque reste là, dans votre main invisible.

*Notez le code BARQUE, ajoutez 76 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 35

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Paser, ton fils, par cette offrande, te dit combien il a appris de tes enseignements. Il te donne sa gratitude de fils. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 36



Le foulard de lin blanc, déjà grisonnant, enveloppe une longue mèche de cheveux noirs tressés.

Ce n'est pas une simple tresse, c'est du temps. Tous les jours, elle en prenait un soin particulier, fait de patience, de parfums et d'huiles. La longueur représente cinq à six crues du Nil.

Vous revivez plusieurs petits souvenirs, comme des scènes fugaces.

Le dos nu de votre épouse et ses longues tresses noires qui tombaient presque sur ses hanches, les premières années.

La contrariété, des mois durant, quand sont apparus les premiers cheveux blancs.

Mais elle ne vous a pas offert cette mèche par hasard.

D'un coup, un souvenir explose, un souvenir qui est uniquement le sien, une émotion portée par l'offrande, une intention volontaire comme un message gravé dans la tresse.

Elle est assise, il n'y a pas si longtemps, certainement juste après votre mort, sur la terrasse de votre bâtisse. Elle tient cette mèche fermement dans sa main, et regarde votre fils, Paser, plus loin, étudier avec un scribe sous un olivier.

Vous ressentez sa fierté et sa gratitude.

*Notez le code TRESSE, ajoutez 112 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

Vous pourriez reconnaître cette flûte entre mille.

Il y a une dizaine d'années, une digue avait cédé au nord du nome de Mendès. Des terres vitales étaient inondées et la réparation était urgente. Vous étiez donc parti vous installer quelques semaines sur le chantier, loin de votre famille.

Le ciel se ferme.

De violentes bourrasques venues du nord plient les roseaux, soulèvent la poussière.  
Un mur d'eau s'abat d'un coup.

Tout le monde court vers les abris.

Vous trouvez refuge dans un petit temple de Bastet et immédiatement, une fine mélodie de flûte vous arrête sur le seuil.

Au fond de la pièce, la statue de Bastet domine le sanctuaire. Vous distinguez un corps de femme avec une tête de chatte et des oreilles dressées.

Des chats passent, mais leurs mouvements se dédoublent dans votre vision.

Kiya se tient sur le côté. C'est elle qui joue de la flûte, les yeux baissés.

Vous restez dans l'entrée, immobile.

L'émotion est trouble : désir, défi, silence, peut-être mépris.

Vous ne savez plus si Kiya vous accueille, vous ignore, ou vous attire dans quelque chose que vous ne comprenez pas encore.

La flûte continue.

Elle semble jouer pour la déesse.

Ou pour vous.

Ou contre vous.

*Notez le code FLUTE, ajoutez 121 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 38

Vous sentez votre force s'amenuiser rapidement.

Votre regard se fige sur votre corps momifié : une moisissure est apparue. Elle se développe à vue d'œil, devant vous, noire, purulente.

Votre Ka meurt de sa corruption.

Votre Ba n'a plus la force de bouger, n'a plus l'énergie d'exister.

Le néant vous absorbe dans le silence de votre tombeau.

# FIN

*"ça ne va pas être possible."*

# 39

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Kiya, ta maitresse, grande intendante du temple de Bastet, par cette offrande, t'offre sa gratitude, à toi et à Bastet, d'avoir été la réponse à sa prière. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 40



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

La clé du grenier est lourde, plus lourde qu'elle ne devrait l'être.

C'est une simple tige de bronze sombre, dentée grossièrement, polie par des années de paumes sèches et de serrures récalcitrantes.

Elle ouvre les portes du grain, les réserves de la maison, les jarres précieuses, les sacs marqués, la survie des hommes en temps de mauvaise crue.

Panehsy avait tout le temps cette clé sur lui. L'odeur du grain sec imprègne l'offrande.

Il est là, devant le grenier de votre demeure. Vous êtes absent.

Votre épouse, Henout, apparaît dans l'encadrure de l'escalier, en contre-jour. Elle est magnifique, mais ce sentiment n'est pas que le vôtre.

Henout demande une jarre de vin de grenade à Panehsy dont vous sentez son cœur battre fort. Il se met à parler de vous avec respect, puis les phrases se mélangent.

Soudain, il fait un pas en avant vers votre femme. Vous ressentez l'émotion de Panehsy : une sorte de folie, un désir fou, mais aussi quelque chose qui ressemble à de la peur.

Votre vision se trouble au moment où tout devrait devenir clair.

Henout prend elle-même la jarre et remonte sans se retourner. Panehsy reste seul, parcouru d'une immense émotion de honte. L'air lui manque. Il se retient contre le mur.

La clé pend encore à sa main.

Et pourtant, l'offrande est bien là.

*Notez le code CLEF, ajoutez 166 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 41



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

La dague est une lame courte, soigneusement polie, plus faite pour briller que pour tuer.

Le manche porte de l'ivoire, du bois sombre, une ligature fine et une petite incrustation représentant une barque.

Votre fils, Paser, l'a tenue longtemps avant de la déposer, car vous sentez encore ses paumes sur le métal.

Paser a six ans, à peine.

Il vous accompagne alors que vous passez en revue des soldats. Il reste calme, discret, mais son regard revient sans cesse vers les armes.

Puis vous êtes dans votre bureau, avec deux officiers qui finissent un rapport. Il fait chaud et humide. Leurs voix deviennent confuses.

Vous décrochez une dague d'apparat qui n'est pas celle-là et vous lui donnez. La dague est trop lourde. Elle tombe sous les éclats de rires des officiers. Paser serre les poings.

Vous dites quelque chose, calmement.

Vous sentez dans l'offrande de l'admiration, du respect, et autre chose aussi, vague, lointain.

La lame brille encore.

Vous ne savez plus si cette dague était une promesse, ou un poids posé trop tôt dans les mains d'un enfant.

*Notez le code DAGUE, ajoutez 202 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

Le foulard de lin blanc, déjà grisonnant, enveloppe une longue mèche de cheveux noirs tressés.

Tous les jours, elle en prenait un soin particulier, fait de patience, de parfums et d'huiles. La longueur représente plusieurs crues du Nil, mais vous n'arrivez plus à savoir combien.

Vous revivez plusieurs petits souvenirs, comme des scènes fugaces.

Le dos nu de votre épouse. Ses longues tresses noires qui tombaient presque sur ses hanches. L'odeur de l'huile.

Puis les images se confondent, se délient : les premiers cheveux blancs, une contrariété que vous sentez sans pouvoir en retrouver les mots.

Mais elle ne vous a pas offert cette mèche par hasard.

D'un coup, un souvenir plus fort s'impose, presque brutal, mais il vous échappe en partie.

Elle est assise sur la terrasse de votre bâtisse. Elle tient cette mèche fermement dans sa main. Plus loin, Paser étudie avec un scribe sous un olivier.

Vous ressentez de la fierté, peut-être aussi une fatigue profonde, ou de la tristesse.

Elle serre la mèche entre ses doigts.

Vous sentez qu'un message est là, mais il se dérobe.

*Notez le code TRESSE, ajoutez 112 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 43



La petite statuette de Bastet est posée près de votre épaule gauche, non loin de votre cœur : une chatte assise, droite et silencieuse, taillée dans une pierre sombre polie par les doigts.

Ses oreilles dressées semblent encore guetter quelque chose, tandis qu'un mince collier gravé entoure son cou. Malgré sa taille modeste, elle dégage une autorité étrange, douce et menaçante à la fois, comme si Kiya avait confié à la déesse un secret à garder.

Bastet est la déesse féline de la féminité, de la maison, de la protection, de la fécondité.

A peine posez-vous votre regard sur l'offrande qu'une émotion forte vous envahit, une certitude : Kiya a enfanté, quelques mois après que vous l'avez quittée.

Vous avez une fille.

Elle s'appelle **Meryt**, qui signifie « l'aimée ».

Cette offrande de Kiya est emplie de gratitude, mais pas vraiment envers vous, comme si par vous, la déesse l'avait exaucée.

Elle vous dit et reconnaît comme père, malgré votre rupture, malgré votre absence, malgré ses douleurs et ses larmes.

*Notez le code STATUETTE, ajoutez 157 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes.** [\[Rendez-vous au 2\]](#)

# 44

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, Panehsy, ton premier intendant, par cette offrande, t'offre sa honte pleine et entière d'avoir cru être toi. C'est une demande de pardon. Sa démarche est sincère. C'est un mauvais choix de sacrifier ce présent. Je le regrette, mais ton passage n'est pas possible.

*Votre score de Ka a diminué : -1 point*

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 45



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

Vous reconnaissez immédiatement le sceau, c'est le vôtre.

Un petit cylindre gravé, en pierre sombre, lisse, froide au toucher. Il porte votre nom accompagné d'un signe représentant le nome de Mendès.

La pierre noire est usée de tout ce qu'elle a signé.

Le souvenir vient avec l'aube.

Une digue avait cédé au nord du nome de Mendès. Des plaines basses étaient inondées. Vous deviez partir en urgence pour superviser les travaux.

Vous marchez avec Panehsy le long des greniers. La discussion est longue, les mots s'accumulent et vous comprenez que votre absence pèsera lourd.

Alors, devant la porte du grand grenier, vous détachez de votre ceinture le petit sceau de pierre noire et le lui donnez.

Vous prononcez une phrase, importante, mais son souvenir est trop flou, inaudible. À partir de cet instant, votre nom pouvait être posé sans votre main. Vous ne savez plus si vous lui avez confié un outil, une charge, ou une part de vous-même.

L'émotion est immense : confiance, vertige, et peut-être orgueil.

*Notez le code SCEAU, ajoutez 94 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 46



*Votre Ka, dégradé, affaibli, vous empêche de percevoir tous les détails.*

Dès que vous l'avez vue, cette amulette vous trouble.

Le scarabée du cœur doit se poser sur le cœur de votre corps momifié. Celui-ci n'est pas à sa place : il est sur le côté.

Il est noir, très noir, et fendu.

Vous vérifiez difficilement votre poitrine. Les prêtres ont bien posé un autre scarabée, plus noble, plus vert, plus conforme. Le protocole semble respecté, mais votre perception se fatigue.

Vous vous souvenez très bien de l'amulette offerte par votre fils.

Vous la lui aviez offerte lorsqu'il avait une dizaine d'années. Une protection commune, mais bien ciselée, pour lui redonner confiance près des eaux aux abords du Nil.

Entre les histoires presque quotidiennes de crocodiles ou de serpents, vous aviez voulu le rassurer.

Paser est avec un ami près des canaux d'irrigation. Ils jouent et il veut aller plus loin, mais son ami hésite.

Et puis le souvenir devient rapide : il y a des cris et des hommes qui courent.

Vous ne voyez pas clairement la blessure, mais vous sentez la peur. Une peur d'enfant, puis une colère plus dure.

Plus tard, Paser jette l'amulette contre un mur.

Malgré votre perception réduite, le choc résonne encore, la colère est là, vive.

Vous étiez absent.

Cette absence prend toute la place dans le souvenir. Vous ne savez plus si l'amulette porte la rancune de Paser, votre faute, ou la simple preuve qu'une promesse de père peut se briser comme de la pierre noire.

*Notez le code SCARABEE, ajoutez 128 en poids d'âme*

**Examiner d'autres offrandes. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 47

Le mariage était arrangé, certes, mais votre amour réciproque était sincère.

Vous n'étiez qu'un jeune administrateur quand vous avez rencontré **Henout** pour la première fois. Elle était la fille d'un grand propriétaire terrien du nome de Mendès. Elle était très belle. Elle était de ces femmes discrètes et élégantes, prêtes à la noblesse.

Vous reconnaissez ses trois offrandes.

## **Que faites-vous ?**

*Si votre score de Ka est intact*

**La bouteille de vin de grenade scellée.** [\[Rendez-vous au 30\]](#)

**Une mèche de cheveux nouée dans un foulard de lin.** [\[Rendez-vous au 36\]](#)

**Un flacon de parfum au lotus bleu.** [\[Rendez-vous au 11\]](#)

*Si votre score de Ka est inférieur à 3*

**La bouteille de vin de grenade scellée. (Ka dégradé)** [\[Rendez-vous au 16\]](#)

**Une mèche de cheveux nouée dans un foulard de lin. (Ka dégradé)** [\[Rendez-vous au 42\]](#)

**Un flacon de parfum au lotus bleu. (Ka dégradé)** [\[Rendez-vous au 21\]](#)

**Choisir autre chose.** [\[Rendez-vous au 2\]](#)

# 48

— Intef, Noble Nonarque de Mendès. J'accepte ton choix. Continue ta quête de l'équilibre du Maât.

*Considérez que vous avez de nouveau au moins 3 offrandes à examiner et un maximum de 6 avant de retourner voir Anubis.*

**Retourner à votre sarcophage. [\[Rendez-vous au 2\]](#)**

# 49

Les âmes avancent en silence vers la salle des Deux Maât, là où le cœur des morts est pesé face à la plume de vérité. Anubis les guide une à une jusqu'à la balance, tandis que Thot se tient prêt à inscrire le jugement.

Une âme vous frôle sans vous voir.

Au-delà, vous distinguez des portes gardées par des noms secrets, des passages d'ombre, des formules murmurées par ceux qui les connaissent encore. Chaque âme porte son cœur comme un témoignage : s'il est juste, elle poursuivra sa route vers les champs d'Ialou, le « paradis égyptien » ; s'il est trop lourd, Ammout attendra près de la balance, et dévorera l'âme privée d'existence éternelle.

La Douât n'est pas seulement un royaume des morts, mais aussi et surtout une épreuve d'ordre.

Rien n'y passe sans Maât.

Maât n'est pas seulement la justice : c'est l'ordre juste du monde, l'équilibre qui permet aux dieux, aux vivants et aux morts de tenir chacun leur place.

Maât est une déesse et un principe fondamental : l'ordre juste du monde.

**Vous retournez examiner les offrandes dans, et autour, de votre sarcophage.**

[\[Rendez-vous au 2\]](#)

# 50

Les vivants avec les vivants, les morts dans l'après-vie.

Vous survolez une dernière fois votre tombeau et toutes les offrandes, avant de rejoindre Anubis.

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, as-tu une offrande dont tu veux te séparer ?

Une âme passe sur le côté, en silence.

— Ô Anubis, oui, je voudrais me séparer de l'offrande de Meryt, la petite figurine de chat.

Au loin vous percevez les âmes qui cheminent vers les portes de la Douât.

— Intef, Noble Nonarque de Mendès, j'accepte ta demande, sois libre de la corruption de ton Ka. Avance et poursuis ton chemin vers la pesée de ton cœur.

# FIN

*"Le poids d'une plume."*