LES ECHOS D'UN DESERT

Livret

~ La vie à Coptos ~

Sommaire

- Informations générales
  - Géographie ……...…...p2
  - Démographie……...……p3
  - Autres données……...……p3

- Histoire
  - l'origine de Coptos……...p4
  - la famille Royale……...…...p5

- Gestion et fonctionnement de la cité
  - Economie et Commerce……...p8
  - Justice et Religion……..p10

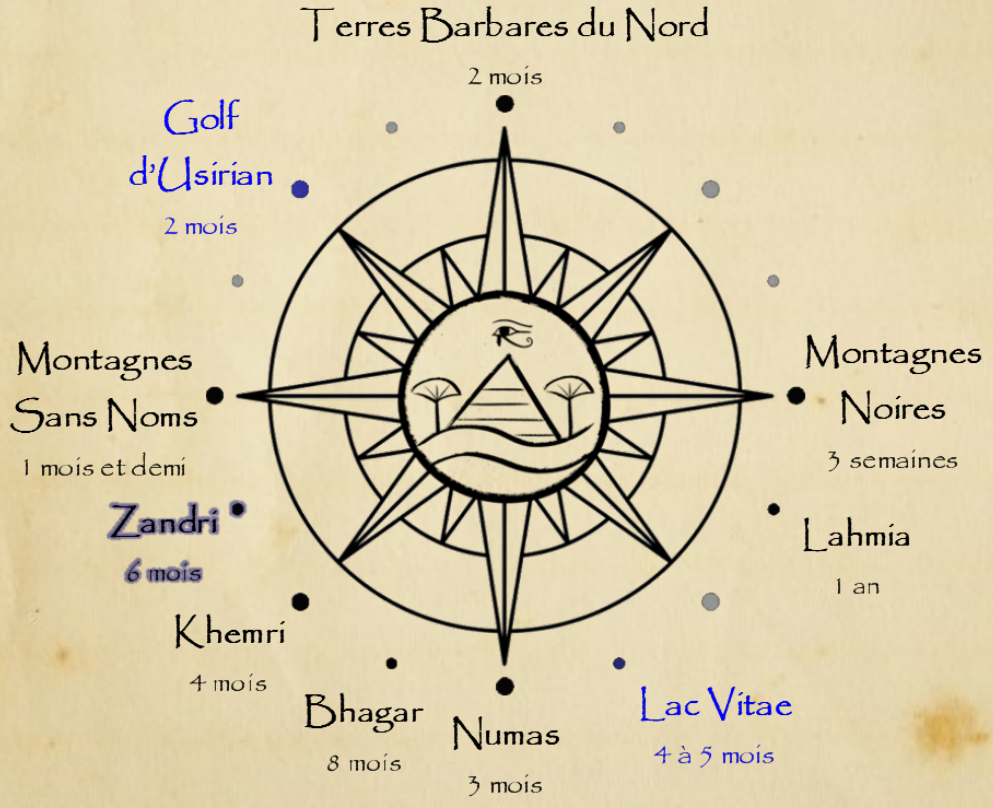
- Être Nehekharéen
  - pyramide sociale……...p12
  - Code Vestimentaire……..p16

Informations Générales

Géographie :

Dans ce livret, Pharaon, Roi et Prêtre roi signifient la même chose et le même poste politique à savoir, le chef de la ville et ses alentours.

Coptos est une Cité-Etat située dans le Désert Nehekharéen, soumise au règne du Prêtre Roi Nagash, âgé actuellement de 50 ans. Il est le Pharaon de Khemri, la capitale. Le Roi, actuel de Coptos est Sergeï In Anthis. Le trajet entre Coptos et Khemri se fait en 4 mois de marche, sous réserve d'avoir de bons guides pour couper à travers les territoires occupés par les Peaux Vertes (Orcs, Trolls…). Il faut 3 mois pour se rendre à Numas. Il faut 8 mois pour se rendre au Sud de Nehekhara dans la cité de Bhagar. Souvent des Militaires de Khemri ou des Caravanes d'esclavagistes font halte à Coptos pour se rendre dans les terres barbares du Nord, il est impossible pour un homme seul de s'y rendre. Les plus téméraires se rendent à l'est, là où débutent les Montagnes Noires.



La taille de Coptos est de 25 km² en comptant ses alentours. On y trouve beaucoup de petites oasis. Celles-ci permettent de développer l'irrigation pour les cultures et garantissent l'apport en nourriture pour les Nehekharéens de Coptos. Cela leur procure ainsi une bonne base pour vivre. Les caravanes des 5 familles piliers, arrivées dans le but de rebâtir la cité, élurent domicile respectivement dans les 5 plus grandes oasis des alentours. Les aînés des familles résident principalement dans le centre-ville de Coptos afin d'en assurer le bon fonctionnement. Epicentre de la vie de la cité : des richesses, des informations, des arts, de la mode, des rumeurs, c'est un lieu incontournable.

Démographie :

Coptos accueille actuellement, 15 000 habitants. Si ce nombre varie très fréquemment selon les caravanes qui passent par la ville, on peut constater qu'il ne cesse de croître, laissant ainsi les vents du désert dissiper les rumeurs à son égard...

Autres données :

Le système calendaire de Nehekhara fonctionne par cycle de 12 ans représentant les 12 dieux principaux. A chaque fois que le cycle d'un dieu revient, on additionne son année à celles des précédentes. Les Nehekharéen parlent de Cycles et non pas d'années.
1 cycle est composé de 12 ans.

Actuellement, nous sommes dans la 46 ème année d'Ualapt le patient.

Les Journées coptosiennes sont rythmées par les **Crieurs de la Cité**, **Adeptes** ou **Disciples** de Ptra, ils annoncent le Lever, le Zénith et le Coucher de Ptra, Déité Solaire.

Chaque Nehekharéen à son lever, se tourne vers le soleil et rend hommage à Ptra par une prière pour le remercier de la vie. (cf Livret Religieux > Ptra)

Histoire

Chronologie :

Evénements importants en Nehekhara, en années avant Sigmar.

- 2500 : Settra est le premier Prêtre Roi à être couronné, et conquiert tous les royaumes de Nehekhara. Sa venue marque la prépondérance de Khemri, et Nehekhara entre dans une période de prospérité et d'expansion sans précédent.
- 2500 : Sethis Coptos s'établit et fonde la cité du même nom
- 2460 : Après sa victoire sur les Orques de la tribu du Croc de Sang, Settra ne peut accepter la vieillesse et la mort. Il fonde alors le Culte Mortuaire et ordonne à ses Prêtres de découvrir le secret de l'immortalité.
- 2390 : Settra fait de Nékaph son champion personnel. Celui-ci assure la reddition inconditionnelle de plus d'une douzaine de villes étrangères durant les décennies suivantes, et en détruit davantage refusant de se soumettre à Settra.
- 2383 : Le Roi de Bhagar se révolte contre Settra. L'ordre est promptement restauré lorsque son héraut Nékaph atteint la cité et exécute le Roi rebelle.
- 2360 : Settra meurt et sa dépouille est enterrée au cœur d'une magnifique pyramide à Khemri. Il aura régné 140 ans, et serait mort à l'âge honorable de 170 ans.
- 2090 : Début du règne du Roi Khetep sur Khemri, père de Nagash
- 2088 : Naissance de Sergeï In Anthis à Khemri
- 2050 : Destruction de Coptos
- 2010 : Sergeï In Anthis se lance dans la reconstruction de la cité de Coptos, aidé de 4 autres familles alliées
- 2000 : Naissance de Nagash
- 1968 : Mort du Roi Khetep de Khemri
- 1950 : Assassinat de Thuetep frère de Nagash, héritier du trône de Khemri, il y a 8 mois
- 1950 : Nagash ordonne la mise en chantier de sa sinistre Pyramide Noire, il y a 6 mois
- 1950 : Nagash rase la cité de Quatar, réduit en esclavage peuple et famille royale, il y a 2 mois

L'origine de Coptos :

Il y a 550 ans, à l'époque où le Prêtre Roi Settra (qui fut le Premier Pharaon à fédérer tout Nehekhara), un chef caravanier du nom de Sethis Coptos découvrit une source d'eau intarissable dans le désert. Il décida de s'installer près de ce précieux trésor du désert, et fut rapidement rejoint par d'autres caravanes, une ville naquit. Elle fut baptisée de son nom : Coptos.

Nul ne sait comment, lors d'une nuit, il y a 100 ans (en -2050 avant Sigmar), la ville fut entièrement détruite et presque aucun habitant ne réussit à s'en échapper. Une rumeur voyagea à travers les terres de Nehekhara, selon laquelle la ville serait maudite par Usirian, rares sont les âmes qui osaient dès lors s'y aventurer et durant 40 ans, la cité fut déserté.

Il y a 60 ans (en -2010 avant Sigmar), un homme riche et ambitieux du nom de Sergeï In Anthis se lança dans sa reconstruction, aidé de 4 autres familles alliées qui devinrent les véritables piliers de la ville de Coptos telle que nous la connaissons à ce jour.

Le fait que plusieurs caravanes dans le Désert convergent vers un seul et même lieu ne passa pas inaperçu. De plus, quelques petits groupes de vermines peaux vertes furent rapidement repérés aux abords de la cité. Fort heureusement pour Sergeï in Anthis qui avait su s'entourer de valeureux guerriers, ils purent ainsi assurer tant bien que mal la protection des Nehekharréens présents en ces lieux encore en ruines.
Une nuit l'un des groupes réussit à faire un captif parmi les peaux vertes au prix de nombreux morts. Nous ne savons pas comment mais Sergeï parvint à en obtenir quelques informations. Il s'entretint avec l'un de leurs chefs afin de trouver un accord.

Le Pharaon de Coptos est un homme malin, il réussit à calmer les peaux vertes en mettant en place, au sein de la cité, une arène de combat où chacun peut se mesurer à des adversaires humains et peaux vertes. Cela leur permet de maintenir une forme de paix tout en permettant de prouver sa valeur au combat, cela est même bon pour les affaires. Il est extrêmement rare d'y voir concourir des femmes.

La religion est indissociable du peuple Nehekharéen. La Cité de Coptos se démarquait autrefois grâce à ses temples colossaux, symboles de la puissance et des richesses de l'ancienne cité. Actuellement certains temples sont toujours en reconstruction. L'actuelle Coptos possède une force militaire importante. Des troupes de Khemri sont parfois envoyées pour chercher des esclaves dans les tribus barbares du nord, elles peuvent faire une halte à Coptos, ou déposer leur "marchandise" avant de repartir en chercher d'avantage. Il s'agit d'entreprises se déroulant sur plusieurs mois, voire plusieurs années.

La famille Royale :

Sergeï In Anthis ayant initié la reconstruction de Coptos, lui et sa famille sont les dirigeants incontestés de la cité. Il est le Roi de Coptos, le Pharaon de cette cité État.

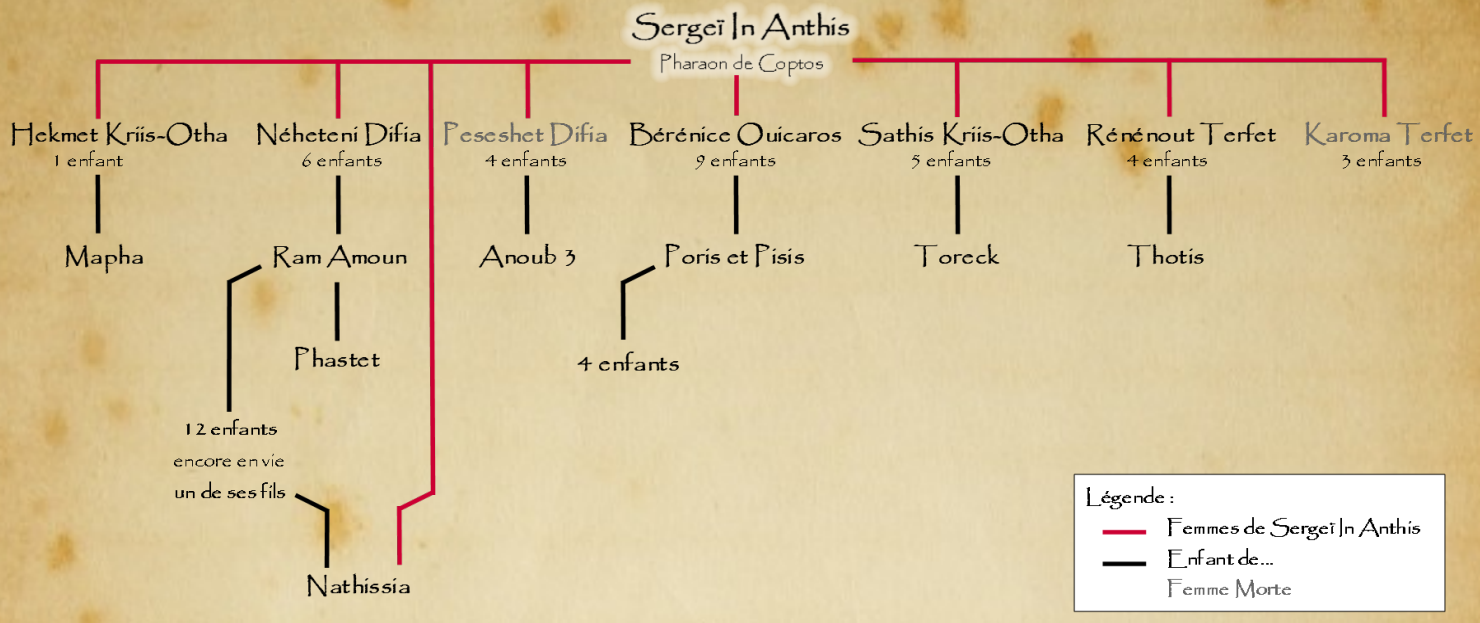
Il a intelligemment placé certains de ses enfants aux divers postes clés de la cité afin de s'en assurer le contrôle. Toutefois, Sergeï s'est également entouré de quelques personnes extérieures à sa famille, évidemment dignes de confiance. Cette poignée de personnes sont devenus ses plus fidèles **Conseillers**.

Pharaon de la Nouvelle Coptos, légitime et autoproclamé, Sergeï In Anthis et sa famille ont le soutien et l'approbation des 4 autres Familles Piliers. Sergeï a fait le pari risqué, mais poussé par la foi, il a réalisé le défi titanesque de lancer la reconstruction de Coptos. Il a investi toute sa fortune personnelle dans ce projet. Il fit importer des matériaux, de la main d'œuvre et la nourriture nécessaire durant les 20 premières années de ce chantier.

Sergeï In Anthis est un homme de 138 ans, droit et volontaire, aimant avec les siens mais méfiant et intransigeant avec les étrangers. Il a beaucoup de charisme et sait se faire obéir d'un seul regard. Il a su s'entourer de personnes extrêmement loyales prêtes à tout pour lui.
Il eut 8 femmes et 32 descendants. Les épouses respectent une hiérarchie interne (cf, Être Nehekharéen > moeurs). Sa reine, appelée aussi «Grande Epouse», fut Karoma Terfet, morte à ce jour. Sergeï est un vieux filou qui ne se laisse pas berner facilement, manipulateur et cruel quand c'est nécessaire, il n'hésite pas à tuer s'il y est obligé. Malgré son âge avancé, chose rare dans le désert, Sergeï règne encore d'une main de fer sur la ville de Coptos, mais toutes les familles savent que bientôt, arrivera la fin de son règne.

Huits de ces enfants se démarquent dans le fonctionnement de Coptos leurs rôles ont une forte incidence et influent fortement sur le fonctionnement et la bonne marche de la ville et de ses habitants :

Arbre Généalogique simplifié de la famille In Anthis



Mapha (mère : Hekmet Kriss-Otha): C'est un homme d'action, dans tous les aspects de sa vie. Rêvant de gloire, il fait preuve d'une ardeur et d'une technique au combat qui font de lui l'un des hommes les plus redoutables de Coptos. Il occupe le poste de **chef des armées**. Grand orateur, il est parvenu toutefois à transformer de nombreux membres du bas-peuple en **soldats** et à leur faire prêter serment d'allégeance envers les In Anthis. Un rien empressé, il faut que tout tourne comme il l'a décidé, si l'on ne veut pas subir le fouet. C'est également un libertin invétéré , qui ne porte pas grand intérêt à d'autres loisirs.

Anoub 3 (mère : Peseshet Difia): Est un jeune homme ambitieux, l'un des derniers enfants de Sergeï. C'est un surdoué des chiffres et de la comptabilité. Il a reçu l'immense honneur de la part de son père et de ses conseillers de s'occuper des **Comptes de la cours (scribe)** à seulement 22 ans ! Son ambition l'amène toujours plus loin et à toujours se surpasser pour pouvoir devenir le prochain chef de la ville et de la région. Des rumeurs toutefois entachent sa réputation.

Poris (mère Bérénice Ouicaros) : Jumeau de Pisiss, marié et père de 4 enfants. Poris est l'un des enfants préférés de Sergeï tout comme sa jumelle. C'est un homme dur qui a préféré la vie de nomade. Majoritairement dans le désert car il est **Le Chef Caravanier** de la Famille In Anthis. On ne le voit que très peu à Coptos. Cependant on voit souvent ses messagers entrer et sortir du palais pour relayer les informations entre les caravanes et la ville. Il gère toutes les caravanes de la famille In Anthis.

Pisis (mère Bérénice Ouicaros) **:** Jumelle de Poris, Pisiss a la fibre commerciale. A l'instar de son père, c'est une marchande dans l'âme, qui, à force de négociation et de persuasion, est devenue l'acheteuse principale pour toute la famille In Anthis, de ce fait elle est la **Responsable de Comptoir**. Avec l'aide de son frère, ils gèrent l'intégralité du commerce de la famille et tout comme son frère, Pisiss n'hésite pas à racketter les **Marchands** de passage. Pisiss aime les jolies choses et les grandes fêtes, et s'entend très bien avec Tohtis sa demi-soeur et amie.

Toreck (mère : Sathis Kriis-Otha) : A l'inverse de Poris, Toreck n'est pas très apprécié de son père. Mais il fait preuve d'un talent indéniable pour déceler les voleurs et brigands. Il a donc été placé à **la tête de la garde** pour chasser la canaille, sous la direction de son frère Mapha. Marié à l'une des filles de Ram Amoun, il peut compter sur son appui. Les pots de vins qu'il perçoit en ont fait l'un des hommes les plus riches de la ville et incitent Toreck à ne surtout pas rechercher la gloire et la postérité. Il est également l'un des informateurs de sa demi-soeur et belle-mère (Ram Amoun), et veille à toujours la contenter en étant ses yeux et ses oreilles dans les rues et les bas-fonds de la cité. Il est rusé, cruel et possède son propre réseau d'espions.

Ram Amoun (mère : Néheteni Difia) : Elle est la deuxième enfant de Sergeï, âgée de 101 ans, veuve de 3 maris et mère de pas moins de 12 enfants encore vivants. C'est une mère de famille à l'image de son père, aimante pour les siens, sans aucune compassion pour les autres. Tête pensante, elle est l'un des **Conseillers** les plus écoutés et respectés de son père. Elle s'occupe de la diplomatie avec les autres villes de Nehékhara et assiste les affaires courantes de la ville. On pense qu'elle est à l'origine du meurtre de 2 épouses de son père et d'au moins 4 de ses demi-frères et demi-soeurs. Intransigeante, c'est une vieille dame morne qui a perdu toute notion de plaisirs dans sa vie.

Phastet (mère : Néheteni Difia) : L'une des petites sœurs de Ram Amoun, d'une grande beauté, elle ne s'intéresse pas à la politique, ni aux messes basses de la cour. D'une grande intelligence, elle a déjà fait ses preuves dans l'ingénierie civile, elle est d'ailleurs l'une des **Cheffe de Travaux** (**Haut Fonctionnaire**, reconnue par les **Artisans**) de Coptos. Elle s'occupe de tous les grands projets de rénovation, d'excavations et de construction. Véritable bourreau de travail, elle ne s'occupe de rien d'autre, hormis de son adoration de Basth, Usirian, et Ualapt pour lesquels elle est très dévouée. Proche de sa sœur et de son père, elle profite ainsi de leur protection ce qui lui permet de vivre dans une certaine insouciance.

Tothis (mère : Rénénout Terfet): Grande adoratrice du luxe, Tothis est une très grande érudite. Passionnée d'histoire, elle recherche constamment des informations sur le passé de Coptos cherchant à faire la lumière sur les anciennes rumeurs liées à la cité déchue, et la disparition de ses habitants. Avec l'argent de sa famille, elle entame beaucoup de recherches pour dénicher documents et artefacts du Coptos d'antan. C'est une mage très douée qui cherche avec l'aide de ses 4 filles, toutes **Prêtresses** d'Asaph, à manipuler les vents de magie. Elles ont pour but de les façonner et de créer des sorts qui les rendraient plus dangereuses et les feraient accéder à la reconnaissance du Pharaon le plus puissant de Nehekhara, Nagash.

Comme dans toutes familles de pouvoir, des clans finissent par se former. Si Ram Amoun est la mieux placée pour succéder à son père, ses autres frères et sœurs manigancent également de leur côté. Poris, Pisiss et Tothis, par exemple et leurs propres enfants souhaiteraient ainsi écraser la toute puissance de Ram Amoun et être dans les faveurs de leur père. D'autant que la dernière femme de celui-ci n'est autre que la petite fille de Ram Amoun : Nathissia qui est l'aînée du fils de Ram Amoun et d'une natif de Khemri, elle est une des **Adeptes** du Temple d'Ualapt. Âgée de 17 ans, cette ravissante jeune femme renforce encore plus les liens de Ram Amoun avec Sergeï, surtout si les nouveaux mariés donnent naissance au 33 ème enfant de Sergeï.

Chaque enfant de Sergeï fait en sorte que ses propres enfants accaparent plus de pouvoir, en s'infiltrant partout mais surtout dans les hautes sphères. D'autres sont partis épouser des nantis dans les autres villes de Nehekhara. Les premiers nés, garçons comme filles, honorent les Dieux, telle que le veut la tradition chez les hauts dignitaires Nehekharéens. D'autres encore, perpétuent la tradition familiale en étant caravanier.
A Nehekhara le pouvoir se transmet de père en fils ou de frère en frère, officiellement rien n'empêcherait une femme de monter sur le trône d'une cité, si aucun signe des dieux n'est en défaveurs de cela. Le Roi est béni et il est le représentant du Dieu des Dieux, Ptra, marchant sur la terre des hommes. Il appartient au Roi d'attribuer le titre, "d'aîné du Roi" à son enfant qu'il choisira comme successeur. Il peut s'il le souhaite en choisir plusieurs. Ceux-ci devront alors prouver leur valeur devant les Dieux le moment venu.

Gestion et fonctionnement de la cité

Économie et Commerce :

La monnaie utilisée à Nehekhara se présente sous la forme de 2 pièces :

- le **Nefté** pour les pièces d'or
- le **Deben** pour les pièces de cuivre

En terme de conversion, 1 Nefté = 10 Deben

Pour vous donner une image de la valeur monétaire :

- une ressource de luxe coûte selon sa rareté, quantité, qualité environ 10 Nefté.
- un repas dans une auberge coûte 2 Deben
- Une nuit "Aux plaisirs d'Asaph" coûte 1 à 2 Netfé

Les villes de l'empire Nehekharéen ont toutes été bâties à proximité d'une source d'eau. Cela a permis aux cités de se développer petit à petit, grâce aux avancées faites en ingénierie agricole. Chacune d'entre elles ayant ses propres spécificités en fonction de ses cultures et de son propre développement. Les échanges commerciaux entre les villes aident grandement à se diversifier. Il n'est pas rare que les délais pour se procurer certaines **Ressources** ou **Oeuvres** particulières soient de plusieurs mois. Les **Marchands Ambulants** et les **Chefs Caravaniers** sont souvent accueillis à bras ouverts par leurs confrères sédentaires les **Marchands** et les **Responsables de Comptoirs**, ainsi que par quelques curieux, toujours à l'affût de nouveautés ou de produits rares.
Il arrive parfois que des accords commerciaux soient passés d'une cité à l'autre, en fonction des quantités de **Ressources** ou d'**Oeuvres** commandées. Les commanditaires de telles transactions sont très souvent des représentants commerciaux de riches familles (**Chef Caravanier** ou **Responsable de Comptoir**).

Les **Marchands** s'associent souvent avec des **Artisans** pour leurs fournir certaines **Ressources** dans le but de se faire une marge lors des reventes de leurs **Oeuvres**.

Les impôts

La ville de Coptos fonctionne en autonomie grâce aux impôts, et aux compétences des Coptosiens. La réputation de certains **Artisans** s'est faite entendre jusqu'à la capitale, et les commandes ont suivi peu de temps après.

Chaque année, tous les habitants de la ville paient un impôt qui varie selon sa richesse et ses ressources. Cette somme est définie lors d'une réunion avec **le Pharaon In Anthis** en personne, **2 conseillers** qu'il aura choisis lui-même, et **4 habitants** sélectionnés par la volonté des dieux.

Cet argent est ensuite investi par le **Pharaon** pour divers travaux : agrandissement de Coptos, déblayer quelques gravats encore existants, aménager de nouveaux bâtiments, lancer des expéditions et autres projets pour le confort des habitants et la grandeur de la Nouvelle Coptos...

Mais cet impôt sert aussi et surtout à payer celui réclamé par l'Empereur Nagash, comme toutes villes de l'empire Nehekharéen. Nagash et sa gigantesque armée attaquent et pillent les Cités refusant de lui fournir esclaves et or. C'est le cas de Quatar, la cité se trouvait aux portes de la vallée des Montagnes Noires, à 2 mois de marche au Sud de Numas. Il n'en reste plus rien. Et tous les Nehekharéen présents ont été fait captifs. Le sang des esclaves, et de la famille royale de Quatar, scelle les blocs de marbre de la base de la Grande Pyramide Noire de Nagash. De manière générale, chaque foyer doit payer un impôt de 1 Nefté par an. Pisiss et Toreck In Anthis s'occupent en personne de collecter cet impôt le moment venu.

Les taxes

Il existe différentes taxes à Coptos :

- **La taxe de commerce (valable 1 cycle)**: un **Marchand** ou un **Marchand Ambulant** souhaitant vendre au sein de Coptos doit payer une taxe de 2 Netfé à un **Responsable de Comptoir** afin de continuer à poursuivre sa profession en toute légalité.
- **La taxe de Droit de Stockage :** Toutes personnes entreposant leurs ressources dans l'entrepôt de l'une des 5 familles piliers, doivent verser une taxe en accord avec le montant fixé par le chef de la famille concerné, de ce fait ils s'assurent de la mise en sécurité de leurs marchandises.
- **La taxe d'aménagement** : Une famille souhaitant s'installer à proximité du centre de la cité de Coptos doit payer une taxe de 10 Nefté à Phastet In Anthis. Pour aménager dans Coptos loin du centre : une Taxe de 2 Nefté est à régler. Et ce, peu importe le nombre de membres de ladite famille.
- **La taxe d'achat immobilier** : Une famille souhaitant s'installer à Coptos en bâtissant elle-même sa maison doit payer 30 Neftés au Roi. Son **Scribe** et fils, Anoub III, lui remet alors un papyrus avec le titre de propriété. Ainsi ils ont la responsabilité de ce qui adviendra du tas de ruine qui leur a été attribué. Néanmoins, si un vestige (morceau de statue, document etc…) est découvert lors d'investigations, il appartient au Roi et doit être déclaré auprès de Thotis In Anthis, fille de Sergeï.

Lieu de Stockage

Chacune des 5 familles piliers possède plusieurs entrepôts vastes servant de stockage pour leurs ressources et matières premières.

Chacun de ces entrepôts est découpé en plusieurs sections, celles-ci sont mises à disposition des habitants souhaitant leur louer "une pièce de stockage".

Des Soldats ou des Mercenaires en assurent la sécurité, et seule la famille possédant les clefs de l'entrepôts et ses sections peut l'ouvrir, il n'existe pas de double.

Ressources et Œuvres Artisanales

Les **Ressources**, sont les matériaux de base disponibles dans le monde, il existe plusieurs façons de se les procurer. Les **Oeuvres** sont les réalisations faites à partir des **Ressources**, elles sont produites par des **Artisans**.

Les échanges commerciaux sont primordiaux, le troc de **Ressources** entre les diverses villes de Nehekhara est monnaie courante. Les **Marchands** et les **Marchands Ambulants** sont très proches de leurs **Artisans** phares. A chacun son réseau. La richesse d'un **Artisan** se bâtit sur la qualité de ses **Oeuvres** et les opportunités qu'il a à se procurer des **Ressources** de qualité ou rares.

illustration by Sano, on DeviantArt

Justice

Lorsqu'un problème survient dans la vie d'un Nehekharéen, plusieurs choix s'offrent à lui.

De manière générale, celui-ci peut aller voir le **Préposé aux Querelles** de sa ville. Il s'agit d'une personne élue par le peuple, toutes classes sociales et métiers confondus. Il est en charge de résoudre les délits mineurs. Il peut également orienter les personnes venant le consulter vers d'autres solutions à leurs litiges, Duel d'Honneur, Contrat de Servitude...

Le Préposé aux Querelles, est éligible une fois par Cycle de 12 ans, celui-ci peut mettre fin à son mandat avant la fin s'il le souhaite ou si sa santé ne lui permet plus d'assurer sa fonction. Celui-ci doit recevoir une bénédiction auprès du **Haut Prêtre** de Ptra.

Un Contrat de Servitude est un engagement jusqu'à accomplissement de celui-ci. Pour cela il faut se rendre auprès des **Religieux** du temple de Phakth. (cf. Être Nehekharéen)

Le **Représentant de la Justice du Roi,** choisi par celui-ci, peut faire appliquer des sanctions pénales, telles que : réquisition des biens du condamné, de ses droits aux funérailles, emprisonnement, bannissement, châtiments corporels.
Le Roi est le seul à pouvoir sanctionner les cas les plus graves de la peine capitale : le suicide forcé. Il peut également priver le coupable de son nom : une personne sans nom ne peut se présenter devant les 3 Suprêmes.

Pour tous les problèmes, à chacun de choisir la façon la plus judicieuse de procéder.

« N'accorde pas une attention exagérée à celui qui possède de beaux vêtements et ne méprise pas celui qui est couvert de haillons. N'accepte pas les dons de l'homme puissant et ne persécute pas le faible à ton profit. La justice est un don divin »

Préposé aux Querelle de Zandri

S'il est marchand, et rencontre un problème lié à son domaine d'activité : il pourra consulter l'un de ses supérieurs hiérarchiques. Soit un **Responsable de Comptoir,** soit un **Chef Caravanier**. Dans le cas où le problème rencontré serait un conflit avec l'un de ses supérieurs, il pourra s'entretenir avec le **Préposé aux Querelles** de la Cité, si celui-ci ne trouve pas de solution, alors il faudra en référer au **Représentant de la Justice** et en dernier recours, au **Roi**.

S'il s'agit d'un problème lié à l'**Artisanat** : il pourra demander conseils et médiation auprès d'un **Chef d'Atelier**. En fonction dudit problème, l'intéressé peut également se tourner vers le Roi ou vers un dieu de son choix par le biais d'un **Religieux**.

S'il s'agit d'un problème lié à la **Religion** : il pourra se tourner vers le plus haut représentant hiérarchique de son dieu présent dans la ville où il se trouve. Il arrive que certains intéressés d'autres villes se déplacent ensemble en pèlerinage pour aller trouver le **Haut Prêtre** du dieu auquel ils sont associés. Dans le cas où les deux intéressés ne souhaiteraient pas partir ensemble en pèlerinage, il leur est possible de s'adresser au **Haut Prêtre** de Ptra de la cité où ils sont. S'il n'y a pas de **Haut Prêtre** de Ptra, le pèlerinage est alors inévitable. Souvent une réponse apparaît en chemin, et alors ils font ensemble demi-tour en route. Il leur est bien évidemment possible d'avoir recours à un **Préposé aux Querelles**, au **Roi** ou **l'un de ses représentants.**
A Nehekhara, le crime le plus terrible est celui de régicide. Ceux qui tentent de s'emparer d'un trône de la sorte se voient refuser le privilège de la momification, et leurs os seront jetés aux charognards du désert. Ne pouvant accéder au Royaume des Âmes, ils seront au mieux enfermés dans les profondeurs labyrinthiques du Monde des Ténèbres, et au pire, dans le néant absolu.

Particularité de la Cité

L’arène de Sergeï est gérée par son fidèle ami et conseiller Ahmès Ânkhtyfy. Il s’agit là d’une attraction unique dans tout Nehekhara. Elle attire des voyageurs originaires de partout en Nehekhara.

Il existe 2 types de combats dans l'arène.

- Les combats d'honneur
- Les combats des 3 suprêmes

Les Combats d'honneur sont des combats avec soumission de l'adversaire sans mise à mort.
Les Combats des 3 suprêmes sont des combats avec mise à mort.

Les Nehekharéens qui parviennent à vaincre des peaux vertes en sont récompensés, ça en fait toujours en moins dans la région.

Les esclaves humains qui arrivent à vaincre des peaux vertes, peuvent se voir retirer le statut d'esclave, sous condition que l'un des dieux envoie un signe afin d'accorder sa bénédiction à celui-ci. Le futur libéré devra prouver sa foi en la déité en aidant les Religieux.

Les créatures sont aussi récompensées pour leur simple présence. A la fin de la journée, elles repartent avec quelques esclaves et un peu de nourriture Nehekharéenne.

Les combats peuvent se dérouler en duels ou en groupes égaux en nombre d'adversaires. Les combats inéquitables en nombre d'adversaires sont possibles, mais rares, et sont soumis à l’accord des deux camps adverses. Les combats sont mixtes.

Illustration by Jonas De Ro

Être Nehekharéen

Pyramide sociale :

Egalité : À Coptos les hommes et les femmes sont égaux, il existe même des êtres intersexes bénis de Khsar. Ils peuvent tous faire le métier de leur choix.

Moeurs : Le respect des aînés est très présent. Le **Haut Prêtre** de Tahoth de Khemri aurait dit un jour à ce propos : «*Lorsqu'un de nos aînés meurt, c'est une bibliothèque qui devient cendres*».

Il est de coutume dans les hautes sphères de la société Nehekharéenne de se marier entre personnes de la même famille. Toujours plus près des Dieux, à l'exemple des couples divins tels que Ptra et Basth, époux mais aussi frère et sœur. Cette pratique est réservée aux familles de noble lignée, ou richissime, hommes comme femmes, peuvent avoir plusieurs compagnons, bien qu'une hiérarchie existe au sein de cette pratique. Aussi, le Pharaon à plusieurs épouses, mais il existe une "Grande épouse", elle se tient à ses côtés et est sa principale conseillère, son rôle est également politique, viennent ensuite les épouses secondaires et les concubines. Cette pratique n'existe pas chez les Nehekharéens du bas peuple. Néanmoins une tradition subsiste, l'on entend les anciens dire : « *Méfie-toi d'une personne qui serait inconnue dans ta ville. Ne la regarde pas comme si elle était mieux que les autres, ne la connais pas physiquement : elle est semblable à une eau très profonde dont on ne connaît pas les remous.* » — **Scribe** Ani, de la cité portuaire de Zandri.

L'Âge : Si vous demandez son âge à un Nehekharéen, vous serez assurément surpris de sa réponse. Ils sont bénis des dieux, le temps semble s'écouler différemment pour eux. Ils deviennent adultes à l'âge de 20 ans, ont leurs premières rides à l'âge de 70 ans, ils commencent à se faire vieux autour des 100 ans. Leurs âmes iront au jugement des Suprêmes (les trois dieux présents au jugement des défunts) aux alentours des 130 années passées. Rares sont les personnes ayant atteint ou dépassé les 150 ans, à l'exception de quelques **Hauts Prêtres**.

Le Travail : Chaque habitant effectue un métier, que ce soit par héritage, par passion, nécessité ou servitude. Ce métier leur permet de vivre et permet à Coptos de se développer.

Dans l'Empire Nehekharéen de nombreux corps de métiers ont vu le jour grâce au développement technique et scientifique, portés par une foi inébranlable. Beaucoup d'**Artisans** se sont spécialisés au fil du temps. La qualité de travail d'un **Artisan,** forge sa réputation, que ce soit à Coptos ou à l'extérieur de la cité. Même si certains se jalousent tout en admirant le travail d'un concurrent, ils respectent un code hiérarchique lié à la maîtrise de leur art. Ainsi les **Artisans** les plus respectés sont souvent ceux ayant atteint la renommée de **Chef d'Atelier**, il s'agit là de personnes maîtrisant leur art à la perfection. Les **Chefs de Travaux** sont respectés, mais très controversés, ils sont d'excellents théoriciens, mais ne connaissent que très peu la pratique. Il s'agit souvent d'un enfant de riche ayant bénéficié de l'enseignement d'un **précepteur**, et n'ayant sûrement jamais mis les mains dans la glaise. Que Geheb ait pitié de celui qui n'a jamais créé de ses mains.

Plus un **Marchand**, ou **Marchand Ambulant** est riche, plus il a de chances de se faire aborder par une famille encore plus fortunée dans le but d'accroître ainsi ses propres richesses et sa renommée, garantissant un confort de vie certain, souvent scellé par un mariage. Il peut également aspirer à se libérer de ses contraintes en étant assez riche pour obtenir l'autorisation du Roi de la cité dans laquelle il se trouve, d'ouvrir son Comptoir Commercial, et hisser sa famille à la place d'une autre dans les p'tits papyrus du **Roi**.

A Coptos, Mapha In Anthis, enfant direct du **Roi**, est le **Chef des Armées** de la cité. Il la dirige, il l'a fondée avec le soutien de la famille Kriis-Otha. Il faut cependant avouer que les Nehekharéen étaient plutôt des paysans, caravaniers, artisans, plutôt que des guerriers. La nécessité de se protéger des invasions Peaux Vertes les poussa donc à former une armée de métier. Mapha a su dénicher, dans les couches populaires les plus défavorisées, de jeunes talents prometteurs pour en faire de véritables guerriers. Il ne faut pas oublier qu'être soldat donnait droit à certaines faveurs. Ils ont un repas par jour assuré, ils ont aussi la possibilité de dormir à la garnison, et leur équipement est financé par la Cité jusqu'à la fin de leur carrière. A la fin de celle-ci, le vétéran doit refaire forger par ses propres moyens, un équipement neuf pour la nouvelle recrue. Mapha confia à Toreck In Anthis, son demi-frère, la responsabilité et l'honneur d'être à **la tête de la Garde du Roi,** un petit groupe de soldats d'élite qui ont su se démarquer de leurs semblables. Ils étaient surnommés les "Gardiens" par le peuple.

A Coptos il est habituel de croiser des **Mercenaires** (métier : **Militaire**), souvent venus pour tester leur bravoure dans l'Arène. Il s'agit parfois de **Soldats** d'autres villes, faisant halte dans la cité. Il leur arrive de remplir quelques contrats, d'escorter des groupes de voyageurs, etc… si le temps le leur permet.

Dans tout Nehekhara, la hiérarchie militaire est là même :
Le **Roi** prend les décisions militaires avec l'aide de son **Chef des Armées**, il peut aussi faire appel à son **Chef de la Garde**. Si le **Roi** ne peut pas prendre de décision pour une raison quelconque, c'est le **Chef des Armées**, guidé et secondé par les **Conseillers du Roi** qui prennent le relais dans la gestion de la ville, tant que le **Roi** n'a pas de remplaçant.

Bored Ar- illustration by Andrew Bosley

Les esclaves et la servitude

Définitions :

- Serviteur : Nehekharéen ou Humain, étant soumis à un contrat de servitude auprès d'un maître. Les contrats de servitude peuvent inclure plusieurs individus d'une même famille, et se répercuter sur plusieurs générations. Il est impossible de rompre un contrat de servitude.

- Esclave : Non Humain et/ou Non Nehekharéen (même un bandit, traître, assassin nehekharéen ne sera jamais esclave) de condition non libre, considéré comme un instrument économique pouvant être vendu ou acheté, et qui est sous la dépendance d'un maître.

Serviteur Mode d'Emploi :

- Dans quelles conditions est-il possible d'avoir recours à un contrat de servitude ?

La servitude permet aux criminels, aux personnes ayant besoin d'argent, ou qui doivent payer un prêt/dette de se racheter. Cela peut également être un échange contre un service rendu. Un contrat de servitude peut consister en la réalisation d'une tâche définie par ledit contrat. En voici quelques exemples : être des « petites mains » pour aider un artisan durant un temps défini, rendre un service en temps voulu ne portant pas atteinte à la vie, rendre un service pouvant porter atteinte à la vie, élever un enfant, transmettre des informations, servir dans un temple pour une durée définie, et toutes autres idées plus ou moins sensées que vous êtes capable d'imaginer et qu'un **Prêtre** de Phakth peut vous valider ou vous proposer.

- Comment établir un contrat de servitude ?

Il s'agit d'une tâche secondaire du temple de Phakth. Aussi les Contrats de Servitude peuvent être attribués par les **Prêtres** ou régulièrement par un **Disciple** si tous les **Prêtres** présents sont déjà occupés. Pour se faire il faut que les 2 protagonistes du futur contrat soient présents, qu'ils exposent les termes qu'ils souhaitent voir figurer dans le contrat. Le **Prêtre** ou le **Disciple**, peut "ajuster" le contrat en faisant une proposition qu'il estime davantage équilibrée entre les 2 parties. Ensuite l'un des **Scribes** de Phakth consigne alors ledit contrat sur un papyrus, et 2 médaillons d'argile sont alors commandés à un **Potier** portant les noms des protagonistes. Cela prend en général une demi journée. Les 2 parties doivent revenir le jour même ou le lendemain récupérer leurs médaillons d'argile auprès de la plus haute autorité présente et disponible du culte de Phakth.

- Comment se débarrasser du portage d'un contrat de servitude qui nous lie à notre maître ?

Le Dieu Phakth a les yeux sur les porteurs de médaillons. Il serait blasphématoire de tenter de fuir, ou de détruire un Contrat de Servitude. La seule façon de s'acquitter de sa dette est de remplir sa part du contrat auprès de son maître pour s'en libérer.
Lorsque le Contrat est rempli, les concernés par le Contrat de Servitude, Maître et Serviteur, rapportent leurs médaillons au Temple de Phakth où ceux-ci seront détruits.
Si à la Mort d'un des protagonistes le contrat n'a pas été honoré, il est automatiquement transféré à son descendant et celui-ci ne peut pas le refuser. Cela est mis à jour auprès d'un **Prêtre** de Phakth et consigné par un de leurs **Scribes**.

- Que se passe-t-il si je suis en incapacité physique de remplir les termes du contrat de servitude ?

Vous devez proposer à l'autre protagoniste de vous accompagner auprès d'un **Prêtre** de Phakth et d'un **Scribe**, pour faire transférer le contrat de servitude à un autre porteur du contrat, celui-ci doit accepter de son plein gré de porter le contrat à la place du premier serviteur, il doit être présent lors de la modification. Les médaillons sont alors modifiés par un **Potier**, et les noms portés dessus mis à jour.

Esclave Mode d'Emploi :

- Comment faire pour acquérir un esclave ?

Seuls certains **Marchands** et **Marchands Ambulants** ont les relations nécessaires à faire commerce de ce type de marchandise. Le futur acquéreur doit signer un document d'acquisition attestant que cet esclave lui appartient, puis on appose à l'aide d'une dague sur la peau de l'esclave la marque de son maître. Il en devient le responsable aux yeux des Dieux, jusqu'à ce que ce dernier meurt ou soit revendu par le biais d'un **Marchand d'Esclave** ou **Marchand Ambulant d'Esclave**.

- Comment me débarrasser de mon esclave ?

Les **Marchands** et les **Marchands Ambulants** concernés par ce type de marchandise, sont les seuls à pouvoir accepter le rachat d'un esclave de façon légale.

- Que se passe-t-il si mon esclave meurt ?

Si l'esclave meurt par manque de nourriture, eau, sommeil ou maladie, le propriétaire ne pourra plus jamais acquérir d'esclaves. De plus, il a le choix entre offrir la moitié de ses biens à Djaf, Phakth et Usirian ou offrir l'un de ses enfants à l'un des 3 dieux, car il a détruit une vie.

- Que se passe-t-il si mon esclave tombe enceinte ?

Si la Vie coule dans les veines de cette créature, c'est qu'elle aura été bénie de Ualapt, Qu'Aph et Asaph. Et en tant que créature portant la vie, elle est placée sous la protection de Geheb. Si la créature qui naît est hybride, moitié Nehekharéen, moitié sa mère... La honte et le déshonneur s'abattront sur le géniteur et sa famille. Quel Nehekharéen souhaiterait s'accoupler avec une telle créature ?!... Il deviendrait aussi insignifiant que l'esclave. Néanmoins ce n'est l'avis que de la majorité.

Note : Aux yeux des Nehekharéen traditionalistes ; si une Nehekharéenne porte l'enfant d'un esclave, elle sera traitée comme une paria au même titre qu'un Nehekharéen qui aurait engrossé une esclave. Mais dans ce cas aussi, ce n'est l'avis que de la majorité.

Code Vestimentaire

Au fil du temps, le style vestimentaire s'est développé au sein des habitants de Nehekhara.
Il s'agit d'un langage silencieux qui permet de distinguer le rang social d'une personne. Cet équilibre est maintenu et respecté par tous. Tout en suivant la mode du moment.

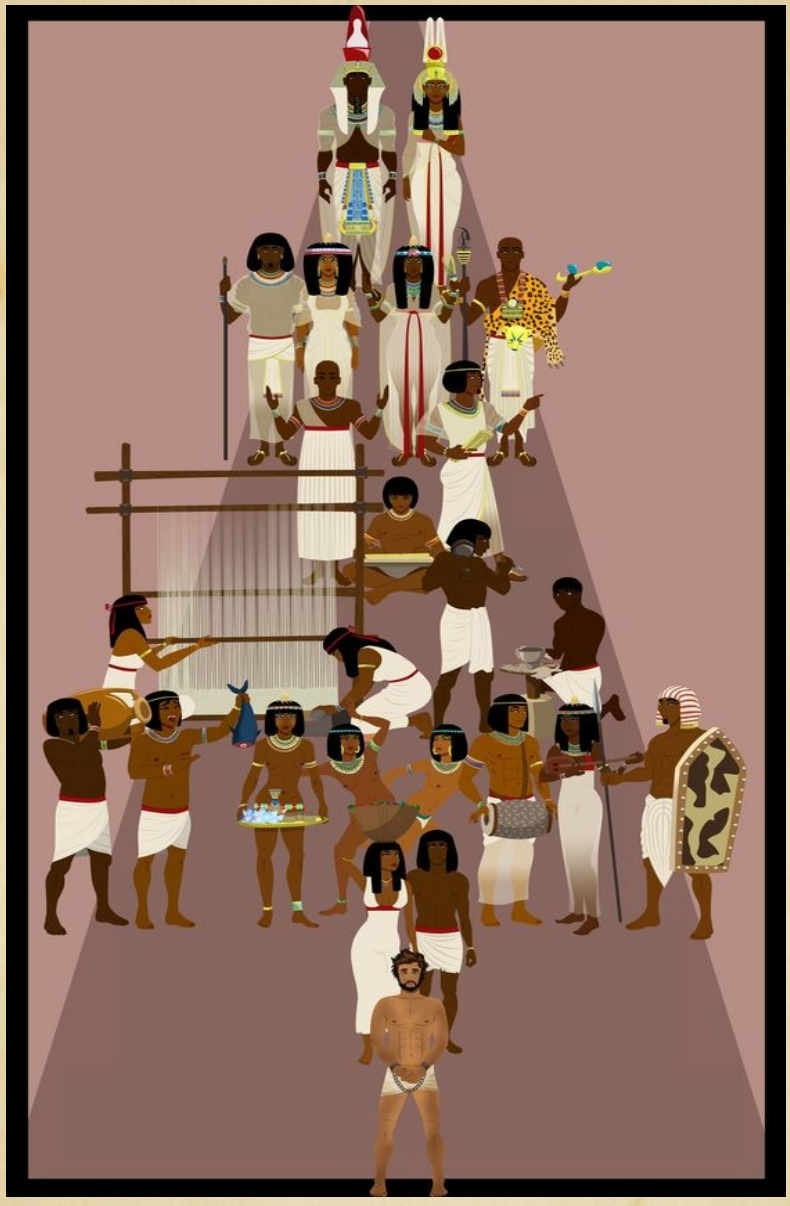


illustration by Sano, on DeviantArt

Codes Vestimentaires connus de tous :

note : les éléments de costumes sont des indications/recommandations qu'il vous faudra fournir et/où fabriquer, car ils font partie des éléments de costume de votre personnage. Seuls quelques éléments spécifiques seront fournis par l'organisation, précisés entre parenthèses. Vous retrouverez en rappel dans votre BG les informations liées au costume de votre personnage. Les sarouels unis et sans motifs sont tolérés bien que non "egyptien", conscients que certaines personnes ne sont pas forcément à l'aise en robe/tunique/jupe. Le port de Turban est "arabisant" et ferait visuellement correspondre votre personnage aux Peuples barbares du Sud-Ouest qui ne sont PAS des Nehekharéens.

Voici quelques exemples de costume pour le GN :
Lien Pinterest : https://www.pinterest.fr/evangeliamodel/%C3%A9chos-du-d%C3%A9sert-source-dinspiration/

Bead netting and contouring by Valerie Hector

Les Tissus et le Cuir : Généralement de tons clairs, ceux-ci permettent de ne point souffrir davantage de la chaleur. Les tissus de bases sont généralement, blanc, écru, gris très clair, ou pastels…
Les voilages sont des tissus d'un standing supérieur, si une personne en porte elle est assurément aisée ou d'une lignée importante.
Les femmes les plus riches arborent des robes de perles, parfois portées par-dessus de fins tissus.
Les peaux ne servent pas à l'habillement, hormis pour des accessoires utiles. (Sandales, Ceinture, éléments de protection, bouclier, etc…) Certains cuirs fins sont peints, et utilisés comme bijoux.

Le Maquillage : Utilisé par tous les Nehekharéen hommes et femmes, toutes classes sociales confondues, le fard à paupière noir se décline aussi en teintes de gris. Il en existe de toutes les couleurs, grâce aux divers pigments naturels. Les fards noirs servent à éloigner les mouches, protéger des rayons ardents et aveuglants du soleil et des vents sablonneux. Les fards rouges sont utilisés pour les lèvres et les joues. Dans le climat très sec de Nehekhara, les huiles, onguents, nourrissent et apaisent la peau.

Les Parures :

- Les Perruques : Véritable accessoire de mode, elles sont utilisées pour protéger du soleil les crânes rasés ou pour les cérémonies. Toutes les classes en portent, mais la matière est différente suivant le rang social. Elles permettent également de se protéger des poux. Les riches ont des perruques faites de vrais cheveux et les pauvres en font de laine ou de crin. Il en existe de diverses teintes, elles se déclinent au naturel. Elles peuvent être décorées de bijoux, perles ou orfèvreries.
- Le couvre-chef le plus porté est le "klaft", carré d'étoffe à rayures porté par les hommes. Il arrive également aux hommes riches de porter des diadèmes, ou des bandeaux, ornementés, bien qu'ils soient plus communs chez les femmes.
- Les bijoux : Les matériaux utilisés définissent le rang social et les richesses de la personne. Les plus modestes auront des bijoux de cuir, ou de cuivre, les plus riches en auront fait d'Or et de pierres rares.

  On trouve beaucoup de bracelets aux poignets, aux chevilles, aux bras. Mais les ceintures, sandales, besaces peuvent également être plus ou moins richement décorés.

- Une création particulière propre aux Nehekharéen est le gorgerin, assemblage de disques portés à même la peau sur le torse ou sur une tunique, et noué par derrière.

- Les pierres les plus employées sont, le lapis-lazuli, la cornaline et la malachite.

- Les ongles et les mains sont également peints au henné.

© Rarer Borealis

Indications générales :

Les habitants de Coptos qui prient Djaf ou Usirian peuvent avoir des éléments noirs dans leurs tenues (bracelet, bijou, ceinture…), **mais pas de vêtements noirs**.
Ceux-ci sont réservés UNIQUEMENT aux membres du clergé de **Djaf et d'Usirian**.
Précision : Noir et Blanc : **Djaf** / Noir et Rouge : **Usirian**.
Les coptosiens qui prient **Ptra** sont les seuls à porter des couleurs vives et prononcées.

Les Messagers du Roi, famille In Anthis *(seront présents pour faire remonter autant des informations Orgas, que rolePlay)* **:** Couvre cou montant sur le nez, portant le symbole de la ville de Coptos.

Préposé aux Querelles : Grand Bâton en Or richement décoré

Religieux :

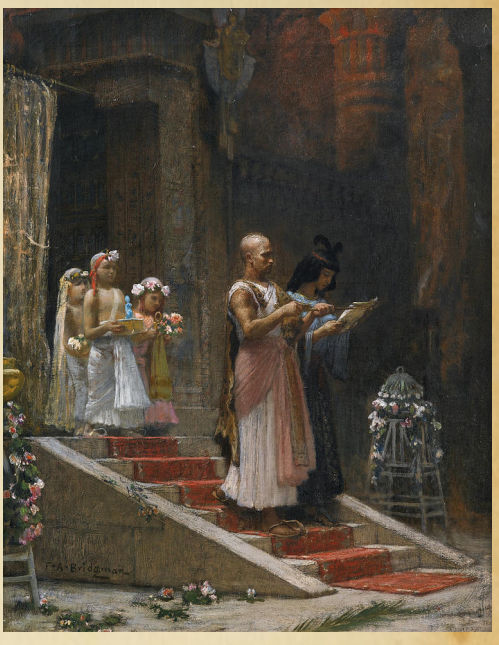


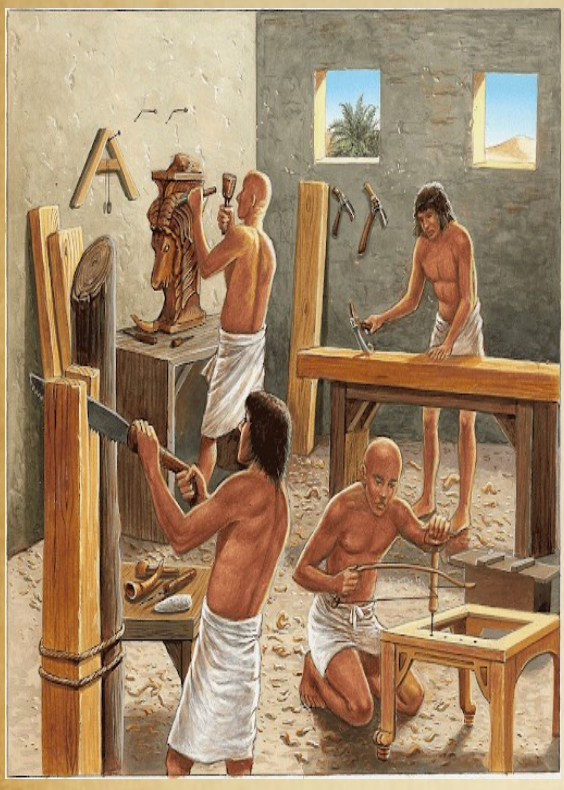
Illustration by Frederick Arthur Bridgman

- **Haut Prêtre :** Ils portent le symbole du dieu auquel ils ont dédié leur vie sur le front, ce sont les seuls ayant le droit de se vêtir d'une peau de Léopard, celle-ci n'est pas obligatoire, car difficile à se procurer. Ils ont aussi un brassard d'Or portant un symbole de leur dieu.
- **Prêtre Sédentaire :** Ils portent un brassard d'Or portant un symbole de leur dieu.
- **Prêtre Itinérant :** Ils portent un brassard d'Or portant un symbole de leur dieu, ils ont toujours un bâton haut pour les aider à marcher dans le désert. Ce bâton est souvent orné des représentations ou symboles du dieu auquel ils ont décidé de dédier leur existence. Certains assurent aussi leur propre protection avec.
- **Disciples :** RAS
- **Adeptes :** RAS

Commercial :

Illustration by J.L.Jenson

- **Chef Caravanier :** apparence extravagante, ils portent souvent un masque ou tissu couvrant leur visage pour les protéger du désert.
- **Responsable de Comptoir :** porte autour du cou et de façon visible, le Sigle de la Famille à laquelle il est associé dans un cartouche. *Plaque de 5cm x 5cm (fournie par l'organisation).*
- **Suppléant des Responsables de Comptoir :** porte autour du cou et de façon visible le Sigle de la famille que sert le Responsable qu'il seconde. *Plaque de 5cm x 5cm (fournie par l'organisation). note : n'exerce pas forcément le métier de "commerçant".*
- **Les Gros Bras des Suppléants :** portent deux canons d'avant avec les symboles du Responsable de Comptoir associé, ne sont pas obligés d'être de la même famille. *note : métier "**Militaire**".*
- **Marchand Ambulant :** RAS
- **Marchand :** RAS



© Lemayeur-Alunni

Artisanat :

- **Chef de Travaux** : arborent sur eux 5 Plumes bleues à la pointe dorée ou arborent sur eux le hiéroglyphe de 5 plumes dans un Cartouche .
- **Chef d'Ateliers :** arborent sur eux 4 Plumes bleues à la pointe dorée ou arborent sur eux le hiéroglyphe de 4 plumes dans un Cartouche .
- **Maître Artisan** : Portent 3 Plumes Bleues à la pointe dorée, ou arborent sur eux le hiéroglyphe de 3 plumes.
- **Artisan** : tenue et/ou blessures liées à la pratique du métier (expl : brûlures chez les métallurgistes, besace avec des plantes peintes dessus, restes d'argile sur la tenue du potier, etc…) Portent 2 plumes bleues à la pointe dorée ou arborent sur eux le hiéroglyphe de 2 plumes.
- **Apprenti** : Portent une Plume Bleue à la pointe dorée dans les cheveux, bénédiction de Thaoth durant leur apprentissage ou arborent sur eux le hiéroglyphe d'une plume.

Fonctionnaires :

- **Scribes** : ils ont toujours de quoi écrire sur eux *(matériel en Jeu Uniquement, et fourni par les orgas, il s'agit également de Ressources en jeu, merci de faire preuve de fair play, plus d'informations vous seront données dans le Livret lié au métier de Scribe si vous choisissez cette profession)*, prévoyez peut-être une besace ou sac pour transporter le matériel.

- **Militaires :** armures de cuir ou de métal en fonction de leur statut hiérarchique. Bouclier, et armes (à faire valider Orga avant). *note : dans la catégorie Militaire, on retrouve : les Mercenaires, les Gardes du Roi (idéalement tenues assorties), les Soldats de Coptos (idéalement tenues assorties).*

- **Haut Fonctionnaire** : Richement vêtu, particularités liées au BG de votre personnage.

- **Habitant Lambda** : particularités liées au BG de votre personnage.

illustration by Sano, on DeviantArt
Un Prêtre (à gauche),
un Haut Fonctionnaire (à droite), et
un Scribe.