

LIVRET RELIGIEUX

“Nous voici en plein Âge de Légendes, une ère tournée vers les dieux et les démons, vers les rois et les héros investis d'une véritable puissance divine.

Les terres arides de Nehekharra sont bénies des dieux qui ont donné naissance à la première des grandes civilisations humaines sur les berges du sinueux Vitae.

Les Nehekharéens vivent dans de fières cités-états, chacune dotée de sa divinité dont les faveurs façonnent la personnalité et la fortune des citoyens.

La plus formidable de toutes, située au cœur de cette contrée ancienne, est Khemri, la fabuleuse Cité Vivante de Settra le Magnifique.

Car Settra qui a unifié les cités de Nehekharra pour en faire le premier empire humain il y a plusieurs siècles, déclara alors qu'il régnerait à jamais.

Il ordonna à ses prêtres de percer le secret de la vie éternelle, si bien que lorsque le Grand Empereur mourut, son corps fut inhumé dans une gigantesque pyramide en attente du jour où ses prêtres liches pourraient ramener son âme d'entre les morts... “

Extrait de *Nagash le sorcier, Et les morts se réveilleront* par Mike LEE

Dans l'univers de Nehekhar, 12 dieux existent et influencent le monde. Ils peuvent faire des miracles, ou exercer leur courroux, aussi vaut-il mieux les avoir de son côté. Ce livret donne un aperçu de ce que chaque culte a à offrir, et présente ce que votre personnage sait de chaque religion. N'oubliez pas que votre personnage peut prier tous les dieux, même s'il est fortement lié à un culte précis. Il n'est pas rare par exemple de faire référence à Asaph ou à Ptra si les circonstances s'y prêtent. Nous sommes donc dans le domaine des croyances et des pratiques quotidiennes, qui s'ajoutent à ce que le livret "La Vie à Coptos" vous présente. Chaque culte obéit à la même hiérarchie :

1. Le Haut-prêtre (1 par culte)
2. Prêtre (15 au total sur l'ensemble du jeu, maximum 2 par culte)
3. Les disciples (18 au total sur l'ensemble du jeu, maximum 2 par culte)
4. Les adeptes (22 au total sur l'ensemble du jeu, maximum 2 par culte)

Le temps dans la civilisation nehekharéenne se divise en cycle calendaire. Le système calendaire de Nehekhar fonctionne par cycle de 12 ans représentant les 12 dieux. A chaque fois que l'année d'un dieu revient, on additionne son année à celle des précédentes.

Par exemple : la 23ème année d'Asaph, déesse de la beauté.

Dans ce livret vous trouverez donc la présentation des douze cultes présents dans la civilisation Nehekhar. Élément important : seuls les membres du clergé peuvent exercer la magie, car elle est d'essence divine. Toutefois, les sorts ne sont pas explicités ici, seuls les personnages concernés en ont connaissance dans un livret qui leur sera propre et qui donnera beaucoup plus de détails sur les croyances du culte qu'ils ont choisi. Ce livret étant pour chaque joueur même lambda. Voici l'ordre dans lequel les dieux et leur culte vous sont présentés :

1. Ptra
2. Asaph
3. Geheb
4. Tahoth
5. Phakth
6. Djaf
7. Usirian
8. Basth
9. Sokth
10. Ualapt
11. Khsar
12. Qu'aph

Pour chaque culte vous retrouverez :

- Une présentation succincte du "concept" du culte, c'est à dire son utilité et sa finalité
- Les offrandes appréciées par chaque dieu ou déesse et qui seront nécessaires à l'accomplissement de certaines actions en jeu

ATTENTION : ce livret constitue une introduction à la religion, toutefois en tant que joueurs vous pouvez développer davantage d'idées pour rendre votre jeu plus complet (ajout de rituels, de prières...). N'hésitez pas, soyez créatifs ! N'oubliez pas cependant que les orgas se réservent le droit d'accepter ou de refuser certains développements. Merci de communiquer un maximum vos idées en amont du GN avec les orgas. Les informations concernant la pratique de la magie, seront accessibles aux personnes capables de la pratiquer dans leurs compétences, celles-ci sont directement rattachées à votre choix de métier, vous accéderez de ce fait aux sorts que vous serez capables de réaliser.

PTRA

“CONCEPT” DU CULTE

Ptra, le dieu solaire, est le premier des douze dieux à avoir foulé le sol du Monde et à avoir apporté la fertilité aux terres du peuple Nehekaréen. Ptra, le créateur, englobe l’immortalité et l’éternité, ses yeux rassemblent les étoiles du ciel, ainsi nul être humain ne peut se soustraire à son regard. Khemri a été fondée à l’emplacement de sa venue dans le monde. Dieu de la domination et de la puissance, Ptra est le maître du Panthéon, c’est pourquoi l’alliance qu’il a nouée avec les humains impose que l’aîné de chaque famille serve les dieux. Cette tradition est essentiellement respectée à Khemri et dans les autres cités, se sont surtout les familles riches ou haut placées qui respectent cette forme de tradition envers le dieu. Son pouvoir sur l’existence est absolu, de ce fait **chaque homme, femme ou enfant doit quotidiennement lui rendre grâce de son existence**. Les dirigeants de Khemri (capitale de Nehekhar) lui vouent une dévotion profonde. Ses adeptes et prêtres portent des parures et bijoux d’or, du maquillage à outrance, des couleurs vives (hommes et femmes). Le culte de Ptra est le culte dominant de Nehekhar, riche, puissant, opulent, et le plus influent.

OFFRANDES

Chaque homme et chaque femme doit son existence à Ptra, les offrandes qui lui sont faites doivent donc être de valeur. Tout ce qui représente un symbole ou un objet de pouvoir a de la valeur aux yeux de Ptra, à condition que cette offrande représente une valeur matérielle certaine pour le croyant.

Bijoux, or, pierres précieuses, nourriture (rare ou en quantité importante), eau purifiée du fleuve Vitae... sont des offrandes minimales pour le temple de Ptra.

Le don ultime consiste à donner son premier né en « offrande » afin qu’il serve le culte de Ptra. L’enfant vivra sans connaître ses parents, il ne pourra être nommé tant que le culte ne lui donnera pas de nom et il devra servir Ptra jusqu’à sa mort. Si on offre de la nourriture comme offrande elle doit être apportée jusqu’au temple. Les prêtres se chargent alors de purifier la personne qui apporte l’offrande qui doit ensuite venir la porter jusqu’à la statue du dieu en psalmodiant des prières et en adressant ses vœux à la statue. Une grande piété et une grande soumission sont attendues, il convient de faire preuve de la plus grande dévotion lorsqu’on approche de la statue divine.

RITUELS

Bien que porteur du disque solaire, Ptra est aussi intimement lié au fleuve sacré. Le feu et l’eau sont deux éléments qui peuvent servir dans les rituels. Chaque homme, femme et enfant commence sa journée en rendant hommage au disque solaire et à la lumière que Ptra apporte sur le monde. Cet hommage se fait agenouillé, tourné vers l’Est ou le disque solaire, les bras tendus vers lui en prononçant la prière adéquate (voir rubrique « prière »). Chaque habitant de Nehekhar doit venir effectuer des ablutions dans un fleuve consacré une fois dans sa vie, afin de s’y purger de ses fautes.

PRIÈRES

Ses noms reflètent la puissance : « Roi des dieux et des hommes », « Le Puissant », « Soleil sacré », « Premier des premiers », « Maître de l’existence », « Scrutateur éternel », « Le Créateur », “le Grand Père”... Quel que soit le nom donné à Ptra, il évoque son pouvoir et sa domination sur l’humanité et les dieux.

Prière récitée chaque matin :

« Je te salue, Ô Ptra, Premier des premiers, toi qui apportes la vie et la lumière au monde. Merci de me donner à vivre cette nouvelle journée. Donne-moi de te servir en remerciement du don que tu m’as fait au jour de ma naissance. »

REPRÉSENTATIONS

Il est le seul dieu à apparaître sous les traits d’un humain, toujours représenté de face avec un disque solaire et assis sur un trône d’or, un sceptre avec un disque solaire, un fleuve à ses pieds. Il est aussi parfois représenté par un disque solaire seul, voire un disque solaire avec un œil. Enfin, Ptra guerrier est représenté sur un char de feu tiré par des chevaux énormes.

ASAPH

“CONCEPT” DU CULTE

En tant que déesse des passions, Asaph se trouve associée aux idées de la beauté, de la magie et de la vengeance. Celle que l'on nomme “la Belle” adresse son culte à celles et ceux qui souhaitent se faire justice, tout comme pratiquer la magie ou vivre intensément chacune des actions de sa vie. Femme fatale, intrigante et séduisante, elle sait répondre à qui souhaite réparation sans compassion. Elle ouvre aussi les voies de la magie à qui s'en montre digne et s'en donne les moyens. La fainéantise n'est pas acceptée et, tout comme Tahoth, le travail pour assouvir une passion saura être apprécié et récompensé par la déesse, selon son bon vouloir. Les profanes la réduisent bien à tort au sexe et à ces pratiques, toutefois bien que représentée par une femme séduisante vivant passionnément elle représente LES passions et non uniquement LA passion charnelle. De fait, l'art de la chair n'est qu'une des nombreuses facettes qu'elle est à même d'apprécier chez les humains.

Aux origines de Nehekhara c'est Asaph qui apporta la civilisation. Elle a modifié les vents de magies pour les humains qu'elle apprécie beaucoup afin que ceux-ci puissent l'utiliser et parcourir les terres bénies de Nehekhara sans mourir instantanément. La magie était cependant très puissante et pouvait affecter la constitution des humains. Ainsi, d'année en année l'usage de la magie transforma les premiers hommes et par l'action de Geheb ils prirent l'aspect qu'on leur connaît aujourd'hui. Ainsi, dès qu'on utilise la magie il faut lui rendre grâce.

Elle fait partie des premiers dieux et on lui connaît de sulfureuses aventures avec Ptrra dont elle égale presque la force. Loin de se laisser impressionner par le plus grand des dieux, certains récits racontent comment elle défia plusieurs fois le haut dieu de la création et que la chaîne des montagnes noires apparut de la colère de Ptrra envers la Belle.

Il est courant de la voir accompagnée des femmes martyres d'un pharaon de Numas, qui constituent les muses et les envoyées d'Asaph dans le monde.

OFFRANDES

Dédier un sort à sa magie et à sa personne.

Lui rendre systématiquement hommage dès qu'on fait usage de la magie (tout culte confondu), sous peine de se voir sanctionner.

Maquillage, parfums, onguents

Objet personnel créé ou tout autres objets symbolisant la passion de l'individu (oeuvre d'art personnelle offerte par exemple)

Objets de la personne dont on souhaite se venger.

RITUELS

Présence obligatoire d'une représentation d'Asaph (symbole ou effigie d'Asaph).

Doit être convoquée dès qu'une magie importante est sollicitée (**indépendamment du culte qui pratique le rituel**)

Remercier Asaph lorsque sa passion est assouvie (combat remporté, livre terminé, champs labourés, fin d'une danse ou d'un chant, ...)

PRIÈRES

Asaph se contente la plupart du temps d'un simple remerciement, d'une simple pensée qui lui est adressée.

REPRÉSENTATIONS

Femme jusqu'à la taille le bas de son corps est quant à lui représenté par une queue de serpent, un aspic des sables pour être précis. Elle est également, depuis son courroux envers le Pharaon de Numas, représentée avec en arrière-plan les femmes égorgées, ses suivantes bénies.

GEHEB

“CONCEPT” DU CULTE

Geheb est le fils de Ptra, l'un des plus jeunes dieux du panthéon. Il fut créé à partir de la vase du Vitae (équivalent du Nil, situé à 4 mois de marche de Coptos), afin de stopper l'avancée de Khsar sur les terres rendues fertiles par le Vitae. De fait, il existe une lutte perpétuelle entre ces deux dieux. Geheb se présente comme le dieu protecteur et défenseur de la vie (animale, végétale, humaine), il protège les femmes enceintes lors de leur grossesse et de leur accouchement. Son animal totem est le chien Kursis, célébré tous les ans en bénissant tous les chiens en territoire Nehekhara.

Lorsque Asaph a donné la magie aux premiers humains, ceux-ci ont souffert d'effets secondaires qui les touchèrent dans leur nature profonde, et leur apparence s'en vit peu à peu modifiée. Geheb en remodela alors une partie afin que leur apparence et anatomie s'adaptent et qu'ils puissent se reproduire entre eux. Les nouveaux nés étaient plus forts, plus grands, et moins affectés par les effets secondaires de l'usage des sorts. Créant ainsi une scission entre les Premiers Humains physiquement affectés et les Nouveaux, capables d'évoluer, de se reproduire et de pratiquer la magie avec des risques amoindris. Une guerre éclata entre eux.

De l'amitié de Geheb et Tahoht naquirent les concepts d'herboristerie et d'alchimie, ainsi les prêtres des temples travaillent en étroite collaboration. Qui plus est, des recherches sont aussi menées pour améliorer l'élevage et l'agriculture qui sont ensuite partagées avec Tahoht, le Grand sage.

Il n'est pas non plus rare de voir des statuettes de Geheb chez les artisans. En effet, on considère que c'est lui qui fournit à la terre les ressources nécessaires pour que les humains puissent exercer leur artisanat (pierres précieuses, terre, bois...).

OFFRANDES

Plantes précieuses, minerais, minerais précieux, animaux vivants, matières premières, nourritures

RITUELS

Rituel de la bénédiction de la terre (à chaque changement de cycle de divinité) :

Pour bénir la terre il faut aussi penser à l'eau qui la nourrit, On apporte de tous les points d'eau de la ville une jarre sacrée remplie du précieux liquide qui sera amenée au temple par une belle procession de prêtres et de disciples au travers de la ville. Généralement les badauds lancent à leurs pieds nourritures et offrandes jusqu'au temple ou les jarres sont posées à chaque coin de la grande salle et perpétuellement protégées jusqu'au rituel (cinq jours plus tard). Tous les jours les croyants viennent apporter des offrandes aux jarres, ainsi que leurs prières. Les offrandes ne peuvent être que des biens périssables. Puis le cinquième jour se déroule une procession menée par les prêtres de Geheb, emmenant les jarres à différents champs de la cité. Une prière sera alors clamée haut et fort pour que chacun puisse l'entendre. Une fois le soleil à son zénith, la procession devra être arrivée au champs qui lui a été attribué. On donnera au prêtre élu une masse et dans une dernière bénédiction celui-ci brisera la jarre qui répandra son contenu dans le champ. Alors, la joie et l'allégresse redoubleront et les adeptes jetteront les offrandes au travers du champ pour célébrer la bénédiction apportée par Geheb.

PRIÈRES

Exemple de prière :

Geheb je te vénère toi qui chaque jour apportes sur terre de quoi nourrir la vie

Protecteur de la vie, tu la chéris et nous permet de la construire

A ta force nous reconnaissons notre labeur

Que celui-ci ne soit pas vain et me permette pour toujours de nourrir et prendre soin des miens

Les bénédictions sont courantes auprès de Geheb et il convient de bénir aussi ses outils, recherches et tout ce qui vous semble judicieux de bénir. L'eau purifiée du fleuve vitae, mélangée à de l'argile, sert dans ces bénédictions.

Pour les questions de Grossesses et d'Accouchements, il est nécessaire de s'adresser au temple de Geheb.

REPRÉSENTATIONS

Homme très grand avec une barbe et des traits virils avec des vêtements à tendance féminins pour marquer l'honneur de l'enfantement qu'il leur reconnaît, souvent avec son chien Kursis.

TAHOTH

“CONCEPT” DU CULTE

Tahoth est l'érudit des Dieux. Altruiste, il est la divinité du Savoir et de la Sagesse. Il amène l'homme à remettre en question son savoir acquis pour en découvrir d'autres : un outil pour améliorer son agriculture, ses calculs, ou sa philosophie du monde par exemple. Ainsi, il amène l'humain sur un chemin d'éternel renouveau afin d'enrichir sa vision de la globalité du monde. Divinité privilégiée des scribes, des érudits et des ingénieurs, il peut toutefois être prié par toute personne en soif de savoir et de sagesse (pour soi ou pour les autres). Il bénit celles et ceux qui s'efforcent de répondre eux-mêmes à leurs questions, et maudit ceux qui agissent par paresse ou profitent impunément et sans efforts de la connaissance des autres. Soyez prudent lorsque vous l'appellez : ne soyez pas oisif, soyez persévérant dans votre recherche et il vous apportera le recul nécessaire pour que vous vous posiez les bonnes questions au bon moment.

OFFRANDES

Il faut peu de choses pour rendre hommage à Tahoth. Une connaissance acquise chaque jour est en soi une offrande pour lui. Il apprécie que les personnes qui le prient portent sur le monde un regard sans jugement préconstruit, ni haine, apprennent et cherchent à comprendre en permanence. Même s'il ne s'agit que de comprendre des petites choses simples de la vie une connaissance reste une connaissance, qu'elle soit petite ou grande elle apporte pour Tahoth un enrichissement personnel.

RITUELS

Mieux vaut Appeler Tahoth pour de bonnes raisons et si vous manquez réellement de connaissances pour une situation particulière à laquelle vous ne voyez plus la moindre issue. N'appellez jamais Tahoth par paresse. La seule chose que vous obtiendrez est une perte de votre connaissance, à la rigueur un silence si l'affront est moindre. Tahoth est Sage. Tendez à être aussi sage que lui.

PRIÈRES

Il est conseillé de l'appeler « Tahoth », « L'Érudit », « L'Érudit des dieux », le “Grand sage” ou « L'oiseau sage ».

Prière classique d'imploration, quand le doute vous prend et vous empêche d'agir avec sagesse, surtout en cas de difficulté : « Tahoth, par ta Science et ta Connaissance, conduis-moi vers la clarté de ta sagesse et éloigne-moi de l'obscurité ignorante. »

Prière de remerciement : « Merci à toi, ô l'Érudit, d'avoir enrichi mon âme par le doux murmure de ton savoir. Qu'il étanche ma soif de connaissances et me permette d'agir de façon éclairée. »

Prière pour maudire un être qui vous a blessé : « Que Tahoth le/la noie dans son ignorance. »

REPRÉSENTATIONS

Tahoth apparaît tel un homme mince mais musclé, avec une tête d'Ibis, quand il ne se présente pas comme ce même oiseau, avec des plumes bleues aux pointes dorées.

PHAKTH

“CONCEPT” DU CULTE

Phakth est le juge suprême. Il préside la trinité des “suprêmes”, trois dieux qui dominent l’après-vie, la mort : Phakth, Djaf et Usirian. Aucun dieu n’est plus belliqueux que Phakth. Représentant des guerriers, il aime les personnes faisant montre de force et d’habileté. Les prouesses martiales ainsi que les exploits sur le champ de bataille sont pour lui un délice. Phakth aime l’ordre, la discipline et l’honneur. Que sa colère gronde si ces principes ne sont pas respectés. Dieu du jugement il juge les âmes défunt, c’est de son jugement que dépend l’avenir des âmes, et son intransigeance est légendaire. Imperturbable et impartial, les actions de chacun une fois devant lui sont éprouvées par le rite de la balance.

Phakth réclame chaque cœur pour pouvoir le peser. Si le cœur, siège de l’âme, est plus léger qu’une plume d’autruche cela veut dire que la vie et les actions du défunt sont majoritairement bons et ont apporté le bien et le bonheur autour de lui. Le jugement sera donc favorable envers l’âme du mort et celui-ci aura la joie et l’honneur de voir s’ouvrir les chemins de Djaf vers sa deuxième vie. En revanche si le cœur est plus lourd cela veut dire que les actions menées au cours de sa vie ont été majoritairement néfastes alors elles seront décryptées et analysées pour confirmer ou non le résultats de la balance. C’est Phakth en personne qui s’en occupe et reste le seul juge. Si son jugement confirme les résultats de la balance alors l’âme se fera dévorer par Usirian et finira dans ses enfers ou dans son néant selon le bon vouloir du dieu.

La mission de Phakth est donc cruciale dans la civilisation de Nehekara et son jugement s’étend au-delà de celui des défunts. En effet, au début de la civilisation certains des premiers humains étaient avides de pouvoir et de richesses. Ils convoitaient même les connaissances offertes par Asaph et Tahoth, et commencèrent à s’en prendre aux autres humains. Ptra chargea Phakth d’instaurer l’ordre et la discipline dans cette civilisation naissante. C’est Phakth qui donna aux premiers hommes l’art martial et celui de la guerre pour que les humains puissent faire régner l’ordre parmi les dissidents. Il apporta également les concepts de jugement, de verdict et de sanction pour que les humains puissent se faire justice entre eux.

Ils peuvent, pour les personnes ayant commis de mauvaises actions sans grandes gravités, négocier des années de servitudes permettant au fautif de “réparer” ses torts et de permettre d’alléger son cœur le jour du jugement des Suprêmes. Depuis, les guerres ont concouru à autres choses qu’au principe de « faire régner l’ordre », mais elles alimentent la force du dieu et satisfont son tempérament belliqueux et compétiteur. De nombreux soldats, généraux, pharaons, à l’aube d’une bataille, font leur possible pour qu’il leur apporte sa force lors des combats.

OFFRANDES

Ses armes, les armes de l’ennemi, un peu de son sang, une partie de son corps tombé à la gloire d’une bataille, animaux, temps de servitude...

REPRÉSENTATIONS

Homme à tête de faucon, rapace strié de bleu aux yeux dorés. Soit avec une balance et une plume d’autruche, soit deux kopeshs en main à la ferveur des batailles.

DJAF

“CONCEPT” DU CULTE

Second des suprêmes, Djaf n'en a pas moins le rôle le plus important. Le culte est tourné vers la réincarnation, chaque vie précédente servant à mieux s'épanouir dans la suivante. Après sa mort le défunt rejoint un inter-monde dans lequel son âme sera jugé par Phakth en pesant le cœur du défunt. Si celui-ci est plus léger qu'une plume d'autruche il aura réussi le test car son cœur est pur, alors Djaf accompagnera son âme vers son grand voyage : dans sa deuxième vie qui sera meilleure que la précédente. Djaf est un dieu important en Nehekhara car la mort est quelque chose d'inéluctable pour tout humain et chaque Nehekhareén se doit de préparer au mieux son prochain voyage et de le mériter. Les rites funéraires ancestraux sont primordiaux et se sont les prêtres de Djaf qui ont la lourde tâche de les initier, de les respecter et de les perpétuer. Ce sont les prêtres de Djaf qui jouent le plus grand rôle dans la préparation des morts vers leur dernière demeure.

Les prêtres de Djaf, contrairement à leur divinité, sont humble et neutre. Ils ne jugent pas la vie du défunt dont ils doivent opérer les préparations de la dépouille. Leurs tenues noires sont très épurées, de même que leurs possessions terrestres. Parmi tous les temples, la dévotion des prêtres de Djaf est sans pareille et force l'admiration de tous. Tous les aspects de leur vie sont tournés vers le culte jusqu'à l'amour et le mariage qui sont prohibés.

Nombres d'hommes et de femmes ont par ailleurs recours à la stérilisation pour être exempté de toutes tentations et acceptent cette vie monacale.

COULEURS

Noir et blanc

Les habitants de Coptos qui prient Djaf ou Usirian peuvent avoir des éléments noirs dans leur tenue (bracelet, bijou, ceinture...), mais **pas de vêtement noir sinon.**

⚠ seuls les Hauts-prêtres, prêtres, disciples et adeptes de Djaf et Usirian peuvent porter un vêtement noir dans la religion ⚠

OFFRANDES

Djaf ne réclame aucune offrande. Dieu humble il se complaît dans sa mission de “passeur”. Les offrandes sont donc à la décision de chacun.

RITUELS

Bénédictio des amulettes et objets du défunt :

Il y a une différence importante dans la préparation du mort en fonction de sa situation sociale.

Pour participer à la bénédiction des biens il faut que les membres de la famille du défunt soient à jeun d'une journée entière (*qu'on ne vous demandera pas nécessairement en jeu pour ne pas risquer de malaise*). Lavés du matin, hommes et femmes doivent tous apparaître portant un voile léger sur leur tête. On leur lavera les pieds et les mains devant le lieu de culte avant qu'ils ne pénètrent dans une salle de prière pour suivre le rituel. Le corps du défunt sera apporté et brièvement présenté à la famille et aux proches. Chacun des membres présents pourra dire au défunt une dernière parole, en veillant à ne rien toucher du corps du défunt. Puis une fois les derniers mots adressés au mort ils devront rendre hommage à Djaf, puis donneront une offrande (conséquence, de préférence) au temple afin de remercier Djaf et ses serviteurs du soin apporté à leur proche. Par conséquent, ce rituel cérémoniel n'est adressé qu'aux personnes pouvant se permettre d'offrir au minimum une sépulture rituelle à leur proche.

Si la famille est trop modeste, voire pauvre, elle peut apporter une amulette mortuaire qui sera déposée avec le corps du défunt. Une fois apportée auprès des prêtres, elle constituera autant une protection pour le défunt qu'une offrande pour Djaf. Elle sera bénie par le prêtre, mais la famille ne pourra ni adresser ses dernières paroles au mort, ni même se trouver en sa présence.

Il est à noter que ce rite peut aussi être pratiqué avec des animaux à qui l'on accordera les mêmes soins qu'à un humain.

REPRÉSENTATIONS

Homme très musclé avec une tête de chacal encapuchonné ou sous la forme d'un gros chacal

USIRIAN

“CONCEPT” DU CULTE

Usirian, est le troisième membre et le dernier des Suprêmes régnant sur l'après-vie. Usirian, aussi nommé “le dévoreur”, est le dieu ayant le moins d'interactions avec la Terre des hommes. C'est la “Grande dévoreuse” de l'univers de Nehekharu. A sa mort, lorsqu'un défunt se présente devant les trois dieux, il est soumis au jugement de Phakth. Si le défunt arrive à passer le rituel de la balance en ayant son cœur plus léger que la plume, alors sa deuxième vie commencera auprès des tendres bras de Djaf. En revanche, si son cœur est plus lourd il est jugé impur, et se voit alors immédiatement dévorer par la gueule béante d'Usirian. Commence alors sa longue chute dans le royaume de l'oubli où il sera à jamais soumis aux désirs du dieu. Usirian a tout pouvoir sur ce royaume, et peut choisir qui il laissera dans l'oubli et les ténèbres éternels, ou bien qui va le servir pour son amusement. Usirian se plaît à tourmenter les âmes et à se jouer d'elles. Peu d'écrits ou de récits sont parvenus jusqu'aux prêtres concernant les tourments subis par les damnés. Ce culte ne possède pas de temple car Usirian n'est jamais représenté directement, cela pourrait être considéré comme un sacrilège. En revanche, il est cité dans les prières funéraires par les prêtres de Djaf puisqu'il est une issue possible sur le chemin de la mort.

Les prêtres, disciples et adeptes pratiquent toujours leur culte à visage caché et leur identité doit rester inconnue des non-initiés. Les prêtres d'Usirian sont majoritairement des individus au passé trouble, et ayant à cœur de rattraper leurs mauvaises actions passées en années de servitudes auprès du dieu, dans l'espoir d'alléger leurs fautes à l'heure de leur propre jugement, voire de le servir dans son royaume. Ils sont majoritairement tous pratiquants de la flagellation et de l'automutilation.

Les prêtres sont donc des gens du commun, des gens discrets, seul le haut-prêtre est connu publiquement et c'est lui qui assigne les missions aux autres prêtres et disciples en fonction des demandes et des besoins. Ils ont plusieurs rôles possibles dans la société :

- Soit ils sont bourreaux, parés de leur tenue cérémonielle se rendant au temple de Phakt pour administrer la sentence.
- Soit ils s'occupent des fosses communes et brûlent les corps des personnes jugées impies par les autorités.
- Soit ils sont en charge de la protection des esprits malsains, avec l'autorisation de pouvoir se rendre directement dans les tombeaux. Quand une ou plusieurs sépultures, sarcophages sont vandalisés ils sont les seuls à pouvoir entrer dans les chambres mortuaires directement sans risquer de malédiction, pour constater des dégâts et le cas échéant purifier la fureur des esprits pour que des travailleurs et autres puissent tout remettre en état. Attention toutefois, ils n'en sont pas les gardiens, ce rôle étant attribué aux enfants de Sokth mais déjà considéré comme maudits, perdus et sachant se protéger des esprits malins ils ne peuvent encourir la foudre des défunts ou bien pire. La croyance prête donc aux prêtres d'Usirian la faculté de pouvoir sentir les esprits malfaisants, de les repousser.

COULEURS

Noir et rouge

Les habitants de Coptos qui prient Djaf ou Usirian peuvent avoir des éléments noirs dans leur tenue (bracelet, bijou, ceinture...), mais **les autres habitants ne portent jamais d'habits noirs.**

OFFRANDES

Les condamnés à la peine de mort ; des années de servitudes à creuser et remplir les fosses communes et les cimetières les moins reconnus ; le sang d'un condamné ou d'un coupable peut servir à élaborer un rituel de malédiction.

REPRÉSENTATIONS

Aucune représentation n'est faite car ce serait un sacrilège, seul le symbole de protection porté par chacun de ses disciples, prêtres et haut-prêtres en amulette est reconnaissable (*symbole tenu secret et donné directement aux joueurs choisissant de servir ce dieu*)

BASTH

“CONCEPT” DU CULTE

Épouse originelle de Ptra, elle évolue avec grâce et force face aux épreuves se dressant devant elle au cours de sa vie, Ualapt gardait de loin son œil bienveillant dirigé vers elle. L'obstacle marquant le plus son existence, fut lorsque Ptra accourut vers les faveurs d'Asaph. L'incompréhension, le rejet, la tristesse, la colère, tant de nouveaux sentiments venus colorer son existence, elle qui était de base si douce, joyeuse, capable de rayonner autant d'amour que Ptra, elle aveuglait par sa lumière. Elle regarda le ciel, la valse des Astres. Elle ferma les yeux, et prit le temps de ressentir l'air entrer dans ses poumons. Se retrouvant seule face à elle-même, et manquant cruellement d'amour à recevoir, et à donner... elle partit à sa propre rencontre tant sur le plan physique, que spirituel. Elle initia ensuite de nombreux dieux tels que Ksar, Sokth ou encore Phakth. Capable d'aimer sans condition chaque être tel que l'univers l'avait créé, tout en restant libre et en mouvement ce fut l'aboutissement de sa réflexion. Les dieux initiés découvrirent grâce à elle, des plaisirs charnels nouveaux, les menant en des dimensions qu'ils n'auraient pu imaginer. Ptra entendit cela et la rappela à lui. C'est à ce moment qu'elle prit l'apparence d'un chat : « Tiens-toi proche de tes amis, et encore plus de ceux qui ont pu te blesser » devint sa devise. Elle revint, différente, nonchalante, insatiable, insaisissable, indépendante, sentimentalement détachée. Elle joua alors de ses charmes auprès de lui, libérée de toute emprise émotionnelle à l'égard de Ptra.

Aucune beauté ne peut rivaliser avec celle de Basth. Grande femme agile aux cheveux noirs de jais et aux envoûtants yeux verts, elle possède des formes voluptueuses, attisant le désir autant des hommes que des femmes. Elle est l'incarnation de la beauté, de la force et de la dualité des femmes : maternelle mais féroce, douce mais cruelle, fragile mais implacable, elle est toutes les facettes de la femme et puise sa force dans ce qui est présent dans le cœur de chaque humain : l'amour.

L'amour peut prendre bien des formes : celle de deux amants, d'une mère ou d'un père pour ses enfants, d'un maître à son animal et d'un animal à son maître, l'amour de sa terre, de sa patrie. L'amour est partout autour de nous et c'est à Basth qu'on le doit. Elle l'offrit aux premiers hommes après les dures sanctions de Phakth pour apaiser les cœurs et les colères, apportant la paix et l'harmonie qui furent durables jusqu'à l'intervention de Geheb.

Si l'amour est une voie dangereuse, il n'en reste pas moins un éveil des consciences, un éveil des sens une manière de vivre plus dangereusement, plus intensément, et c'est ce qui anime le cœur des humains depuis la nuit des temps. Il lie les êtres entre eux, leur permet jour après jour de trouver la force de s'élever, de s'entraider car l'amour de l'autre peut conduire à quelque-chose de très beau. Si l'amour est connu et désiré de tous, il est cependant à double tranchant. Un amour insatisfait peut conduire aux sentiments les plus détestables qui soient : la convoitise, la jalousie et la haine. Ces sentiments qui rongent les âmes et les esprits amenant parfois à la folie et à commettre des actes innommables et impardonnables. Jouer avec l'amour est une chose dangereuse, il est nécessaire de faire preuve de malice, de patience et d'ingéniosité. De fait, l'animal totem de Basth est le chat, dont on dit que le regard permet de voir le cœur d'une personne, et les âmes.

Le culte de Basth reste l'un des plus appréciés pour ses particularités. En effet, représentant toutes les facettes de la femme, celles-ci sont mises à l'honneur par le culte. On peut ainsi servir le temple en tant que membre de la milice (car le temple forme les femmes à se défendre, autant qu'à pratiquer des arts subtils comme la danse de combat), chasseresses, sage-femme, courtisane, prêtresse, nourrice...

OFFRANDES

La semence (humaine ou animale), gage de fécondité. Le placenta après un accouchement, pour la remercier de l'enfant qui vient de voir le jour. Lors d'un mariage, il est de bon ton d'offrir des fleurs blanches et des roseaux au temple. Plus il y a d'offrandes, plus on peut espérer que l'union durera dans le temps.

On peut choisir de dédier un moment intime (seul, à deux ou plus) à la déesse, afin de lui rendre hommage et de lui demander des faveurs. **Pour les questions de mariage et de divorce, il est nécessaire de s'adresser au temple de Basth.**

PRIÈRES

Il est de bon ton de prier Basth lors d'une peine de cœur, ou à l'inverse lorsqu'on espère qu'un amour se concrétise en une relation solide et durable. Elle possède la connaissance du corps, de fait à la puberté il n'est pas rare de voir les jeunes gens lui adresser des prières afin de mieux vivre cette période de changement.

“Ô Basth, toi qui es à l'origine de tout amour, garde mon cœur et mon chemin des souffrances, de l'infidélité, de la tromperies. Guide mes pas sur un chemin d'apaisement.”

REPRÉSENTATIONS

Une femme belle et élégante, à la beauté intrigante et séductrice. Une femme avec une tête de chat. Une panthère, un chat

SOKTH

“CONCEPT” DU CULTE

Malgré son recul sur la vie et le monde, Djaf a un jour ressenti le besoin de garder les tombeaux des pillages. En effet, se penchant un jour pour observer le désert, il aperçut des pillards en train de vider la tombe d'un riche marchand. De colère, face à ce blasphème, il prit alors un scorpion et lui insuffla la conscience et la force. Dès lors ce dernier grandit au point d'atteindre la taille de cinq chevaux et la force de dix taureaux. C'est ainsi que Sokth naquit. Il fut alors lâché sur les pillards et n'en laissa aucun en vie. Comprenant que sa mission serait de garder les tombes, en particulier royales, il scella le tombeau derrière lui.

Dieu souvent délaissé et peu reconnu du panthéon, il essaya de plaire à son père/créateur. Mais Djaf ne reconnaissait en lui qu'une création conçue uniquement pour protéger son travail. Il vécut cela comme un rejet, bien qu'il ne sache pas quels mots placer sur ce qu'il vivait, une colère froide s'empara alors de lui, colère intérieure car il ne pouvait s'en prendre directement à son père, Djaf. Il laissa ses frustrations s'exprimer au travers de sa mission. Débordant de créativité, c'est de cette façon qu'il commença à voler, par malice, les biens ou les êtres vivants les plus précieux aux yeux des petites créatures que son père semblait tant aimer. Cependant, en lui restait ancrée sa mission originelle, son essence première : la protection des morts et de leurs dernières demeures.

En plusieurs siècles, l'ingéniosité des pillards le surprit. En effet, ils avaient su désamorcer tous les pièges qui étaient censés protéger les tombes. C'est alors qu'il se produisit une chose à laquelle Sokth ne s'attendait pas. Un jour, Le fils du chef des pillards, âgé de dix ans à peine, vint se présenter à la porte du tombeau. Voyant les cadavres des hommes qu'il connaissait, il s'effondra de chagrin. Sokth changea de forme pour devenir un homme à la peau et à l'armure aussi sombre que les plaques d'un scorpion. Il prit l'enfant avec lui, et l'emmena dans le désert. Là, dans les montagnes noires, il en fit l'un des plus célèbres voleurs de toute l'histoire : Amenokth. Ce bandit, en apparence impitoyable, était pourtant doté d'un code d'honneur que Sokth lui avait appris : « vole les vivants, et protège les morts ». Ainsi, il était tour à tour voleur ou protecteur des tombes. Il enseigna ce qu'il savait à quelques fidèles. C'est ainsi que furent fondés les premiers temples dédiés à Sokth. La chaîne des montagnes noires est considérée comme un lieu mythique, un repère, le saint des saints des voleurs, lieu supposé de la caverne du trésor de Sokth.

Sokth est le dieu des scorpions, des voleurs, des empoisonneurs, de la fourberie, mais aussi le protecteur des tombes. Il considère que voler les vivants est normal, mais il ne tolère en aucun cas qu'on s'attaque au tombeau d'un défunt. Les morts ne peuvent pas se défendre, et la mort reste sacrée.

Ses plus fervents adeptes espèrent le servir suffisamment bien pour être un jour transformés en scorpions géants au moment de leur jugement auprès de Phakth, puis renvoyés auprès de Sokth sous cette nouvelle forme, ils protégeront les mausolées royaux.

Il est connu que seuls les **Prêtres et Haut Prêtres** de Sokth enduisent leurs armes de poison, et qu'ils placent des pièges empoisonnés dans les tombeaux. Les autres adorateurs du culte n'ont en aucun cas l'honneur de porter une arme empoisonnée.

OFFRANDES

Tout ce qui peut être issu d'un vol. Il ne sert à rien d'offrir quelque chose d'immatériel à Sokth. La seule exception à cette règle est dans le fait qu'il accepte qu'un de ses adeptes consacre le reste de sa vie à protéger les tombes. Dans ce cas seulement, l'offrande immatérielle que représente la vie donnée est acceptée par le dieu.

RITUELS

Il est de bon ton d'offrir une partie du butin d'un vol après qu'il s'est produit avec succès. C'est d'autant plus apprécié par Sokth s'il a été prié avant le larcin pour porter chance aux voleurs. Prêtres et disciples qui sont affectés à la garde des tombeaux seront protégés à l'aide un rituel réalisé par un prêtre de Sokth afin d'éviter les malédictions et pièges qui les amèneraient sur le chemin d'Usirian.

PRIÈRES

En tant que protecteur des tombes, il faut lui rendre hommage lors d'une inhumation : “Puisse Sokth protéger ton repos éternel des pillards”

Prière de remerciement à Sokth après un vol réussi, ou pour les enfants/gens des basses classes ou orphelins obligés de voler pour manger : « Oh Sokth, toi qui m'as permis de réussir ce vol, accepte mes remerciements en signe de gratitude éternelle. Malgré mes actions, garde-moi de ne pas franchir les limites qui pourraient faire que je me perde dans les ténèbres. »

Prière de malédiction pour ceux qui ont volé les tombes, qui ont commis un acte de trahison envers les morts : « Que Sokth venge ceux dont tu as bafoué la mémoire et le repos, qu'il ne t'accorde aucun repos et t'emporte à Usirian ! »

REPRÉSENTATIONS

Scorpion, homme aux yeux noirs à l'armure sombre évoquant la carapace du scorpion.

UALAPT

“CONCEPT” DU CULTE

Ualapt est le dieu privilégié par les pillards du désert, mais il est aussi prié dès qu’il est question de **survie** dans d’extrême difficultés. Il est également prié par les explorateurs, les gens qui cherchent à dépasser les limites géographiques du monde connu. Apportant la vision très haute du vautour, il accorde à qui le mérite un accès à son œil avisé. Il pousse aussi celles et ceux qui ont envie d’aller « plus loin » et de surpasser les obstacles. De fait, c’est aussi le dieu de la curiosité. Ses prêtres sont des voyageurs, très peu sont sédentaires. Les temples de Ualapt, quand ils existent, sont extrêmement simples et sobres. On reconnaît les prêtres de Ualapt à la marque de brûlure en forme de plume qu’ils ont à côté de l’œil gauche.

Il est nécessaire de le prier lorsqu’on désire lancer une entreprise périlleuse : pillage, embuscade, expédition, exploration... Au départ des caravanes vers le désert, un hommage à Ualapt est aussi rendu pour leur éviter de rencontrer trop d’embûches.

OFFRANDES

Du lin (tissu), du sable, des plumes d’oiseau.

Une carcasse d’animal abattu de ses propres mains. Plus l’animal est rare, symbolique, voire sacré, plus Ualapt apprécie. Toutefois, il est interdit d’apporter un vautour, et Ualapt préfère les animaux vivants dans le désert ou près du fleuve sacré, le Vitae.

Offrande spécifique appréciée pour l’exploration : une carte géographique ou un plan, une pierre avec des étoiles et un soleil qui indiquent la direction suivie. Seront nécessaires systématiquement : du papyrus et de l’encre, une grande plume de vautour

PRIÈRES

Il peut être prié avant une traversée du désert. En effet, le désert est un milieu naturel écrasant de chaleur et éreintant, il est donc logique de le prier pour s’assurer de sa bienveillance dans ce milieu plein de dangers. Ualapt peut chasser les mirages et calmer les vents du désert. Il peut aussi agir sur les cœurs des pillards et les dissuader de s’attaquer à une caravane, si on le prie comme il faut.

Il est conseillé de l’appeler « Ualapt, dieu du désert », ou « Grand vautour », ou « Vautour suprême ».

Prière classique de **remerciement** : « Toi, Grand vautour, merci de nous accorder la protection de tes ailes, la lucidité et l’acuité de ton œil si perçant. Nous te servons, et nous dépouillons nos ennemis tels tes enfants du désert, donne-nous d’être aussi patients, déterminés et tenaces qu’ils le sont. »

Prière classique d’**imploration** (utilisée en cas de grand besoin, notamment pour la survie dans d’extrêmes difficultés) : « Ualapt, toi qui vois tout de si haut, j’implore ton aide. Etends tes ailes pour me protéger, Ô Grand vautour. Donne-moi de survivre, et je t’honorerai une fois hors de danger. Aies pitié de moi. » (△Une fois sorti du danger, une offrande est nécessaire pour remercier Ualapt)

REPRÉSENTATIONS

Un grand vautour aux ailes écartées, un vieillard décharné avec le bâton du voyageur, un vieillard à tête de vautour avec le même bâton.

KHSAR

“CONCEPT” DU CULTE

Dieu du changement et de l'évolution, à l'image des dunes qui changent au gré des vents du désert, Nul ne saurait dire si Khsar possède une incarnation privilégiée. En effet, en tant que dieu des changements il est apparu sous bien des formes au fil de l'histoire, tant sous les traits d'une femme que d'un homme. Khsar semble considéré qu'il ne lui est pas utile d'avoir une apparence et un genre définis.

Khsar représente l'écoulement du temps, l'imperturbable, l'inévitable qui s'abat sur le monde. Dieu de la fatalité et de ce qui ne peut être évité, il peut aussi bien être perçu via les éléments positifs de ce que le temps apporte à la vie : apaisement des souffrances, guérison des cicatrices et blessures profondes. Il est présent au passage des étapes importantes de la vie et des rites de passage. Adoré dès les premiers temps par les caravaniers et peuples nomades, le culte de Khsar s'est petit à petit implanté et il compte désormais parmi les divinités majeures de Nehekhar. Ses prêtres ont un tempérament posé, ils semblent détachés de toute chose alors qu'ils contemplent l'évolution du monde et l'avancée du temps. Par leur attitude, ils rappellent ainsi à tous que rien n'est inaliénable et qu'on se doit d'accepter la fatalité du temps qui s'écoule. Dans la mythologie nehekharéenne, Khsar est très lié à Geheb. L'un et l'autre représentent une dualité très forte : le désert/les plantes, la fatalité implacable/la vie qui bouillonne et qui est spontanée.

OFFRANDES

Le premier sac de grain de la première récolte de l'année, le premier animal né dans le troupeau, le premier objet créé ou forgé par un nouvel artisan. Il apprécie aussi qu'on lui offre un objet en lien avec le cycle qui débute ou celui que nous venons de quitter. Par exemple si un homme obtient un nouveau travail, il devra offrir à Khsar un objet en lien avec ce travail. De même, lorsqu'on devient enfin scribe après des années d'étude on peut offrir un rouleau de papyrus et un calame neuf au temple de Khsar.

RITUELS

Les rituels spécifiques à Khsar ont lieu à des moments précis. Ils se produisent lors des rites de passage et des moments importants de la vie. Par exemple lors d'une naissance, de la construction de sa maison, d'un mariage, de l'installation dans une nouvelle ville ou un nouveau village, du passage de l'enfance à l'âge adulte. Il est alors de coutume de dresser un banquet en l'honneur de Khsar, dont les restes seront offerts au temple de Khsar le plus proche, avec les objets symbolisant le changement de situation.

Toutefois, une semaine par an se déroulent dans tout Nehekhar des fêtes religieuses lors du retour de la “saison des pluies”. Ces fêtes ont pour but de remercier Khsar des bienfaits du temps qui passe. C'est le seul moment de l'année où il est représenté par un fleuve parcourant le désert, et par une clepsydre. L'eau remplaçant le sable, et apportant ses vertus bénéfiques, il est alors associé aux premières divinités venues dans le monde, Ptra et Basth. L'ensemble des cités lui rend hommage par des rituels de prière, d'offrandes, des banquets. C'est un moment de grande festivité où l'on repense aussi aux personnes qui ont rejoint l'autre monde durant l'année passée, tout en célébrant la nouvelle année qui commence et en priant pour qu'elle soit fructueuse.

PRIÈRES

Les prières et invocations qui lui sont accordées sont très simples. Khsar ne s'embarrasse pas de fioritures dans ses temples, il en va de même pour les prières. Khsar n'a pas de multiples nom et peut parfois être appelé « Le maître des sables ». Il apprécie la franchise de ses croyants. Ainsi, il ne s'offusque jamais d'être nommé directement. Il attend une ferveur pure et simple, mais qui témoigne d'une foi inébranlable.

Il est nécessaire de remercier Khsar pour tout événement marquant un renouveau ou une nouvelle étape dans une vie : passage de l'enfance à l'âge adulte (premières règles pour les jeunes filles, changement morphologique et de la voix chez les jeunes hommes), mariage, naissance... Toutefois, il n'est pas mentionné à la mort naturelle d'une personne bien que celle-ci soit l'effet du temps. Il réserve ce passage-là aux dieux qui y sont rattachés. Ainsi, Khsar ne franchit pas la limite du temps marquée entre notre monde et l'au-delà.

Il est célébré pour marquer les différents cycles du temps : cycle des lunes et du soleil, mouvements des étoiles, enchaînement des saisons, des âges... tous ces phénomènes qui s'imposent aux hommes, et à toutes les créatures mortelles. Il est important de marquer un temps de prière à Khsar à chacune de ces occasions, car s'il n'est pas prié pour son œuvre, les hommes de Nehekhar ont la crainte que le temps ne cesse de s'écouler.

REPRÉSENTATIONS

Sablier, dunes ; clepsydre, fleuve ; vent du désert

QU'APH

“CONCEPT” DU CULTE

On raconte qu'à l'aube de la civilisation de Nehekhar, Asaph se serait vue interdite d'avoir le droit d'enfanter par Ptra. Par esprit de rébellion et d'indépendance, elle se serait enfuie dans les grottes au plus profond du désert, y aurait coupé le bout de sa queue d'aspic, duquel serait alors né un être mi-homme mi-serpent : Qu'aph. Dieu des ombres et des secrets, il est le maître des serpents et de la finesse. Toutefois il n'a pas de prise sur les aspics, qui restent sous la protection de sa « mère », mais peut toutefois leur parler pour communiquer avec sa mère. Les espions et les assassins se réclament de lui, mais on peut le prier dès qu'il s'agit de savoir garder des secrets.

Leur temple est un sanctuaire dédié aux secrets et aux mystères. C'est auprès des prêtres de Qu'aph que sont rédigés les testaments, et c'est au sein du temple qu'ils seront ensuite conservés car leur contenu doit rester secret. Lorsqu'un décès survient, les prêtres peuvent être sollicités par la famille pour que le testament soit révélé, et ce sont eux qui s'assureront que les clauses seront respectées à la lettre. Toutefois, si la famille n'en fait pas la demande dans une durée de 7 jours suivant la mort, alors les prêtres détruiront le testament par le feu sacré et son contenu restera inconnu. Ils sont tenus au secret de tout ce qu'il y a dans les testaments, aussi si un prêtre ou un membre du temple venait à rompre le secret il serait frappé d'infamie et passerait en jugement au tribunal du temple de Phakth. Le temple dispose aussi de scribes dont la mission est de rédiger les documents devant rester confidentiels. Les salles du temple peuvent également servir à entreposer des objets dont on souhaite garder la détention secrète. Les prêtres et prêtresses de ce culte sont donc pour la plupart entraînés au combat afin d'assurer la garde de leur temple et des lieux qui leur sont confiés avec la plus grande efficacité. Il arrive que certains membres de cet ordre par dévotion se coupent la langue pour être à tout jamais gardiens des secrets dont ils sont les confidentiels.

Bien que soumis à Ptra, Qu'aph a une forte volonté de liberté, héritée de l'instant de sa création. Il ne masque pas cette volonté, et est toujours prompt à soutenir ceux qui sont en quête d'autonomie, voire de sédition, c'est ainsi qu'il se rapprocha de Basth malgré ses différends avec sa mère. Attention, bien qu'étant le dieu le plus prompt à s'opposer à Ptra, il n'en reste pas moins soumis au grand créateur.

OFFRANDES

Les offrandes à Qu'aph concernent les secrets et les morts, avec le temps, la liste des offrandes pour le dieu s'est diversifiée en une multitude de petites choses.

Lors d'un assassinat commandité, le contrat d'assassinat et un peu de sang de la victime sont offerts une fois la mort survenue. Il est aussi possible de l'honorer par le biais des serpents, qui restent l'offrande la plus commune : langue, venin, poison sont toujours acceptés selon leur qualité. Une langue mal coupée ou un poison impur sera considéré comme une offense envers le dieu. De plus, si un secret est trop lourd à porter pour un Nehekharéen, il peut aller soulager sa conscience auprès des prêtres de Ualapt pour demander conseil et se libérer de son fardeau.

PRIÈRES

Les prières à Qu'aph doivent se faire de nuit, à l'abri de toute lumière, y compris celle des lunes. C'est dans l'obscurité totale que la personne plonge sa main dans une panier possédant un ou plusieurs serpents afin de se faire mordre, puis elle prononcera l'objet de sa prière. Elle mettra fin à cette dernière en brisant l'obscurité par la lumière d'une bougie dont la flamme servira à cautériser l'entaille. Si elle survit malgré le venin, la personne saura que sa prière a été entendue.

REPRÉSENTATIONS

Cobra énorme, homme encapuchonné, homme à tête de cobra.