

La haute Numizie

La haute Numizie est également connue l'empire d'Osiria, du nom de sa capitale, se situe dans la partie nord-ouest du mystérieux continent Numizien. Le royaume est entièrement articulé autour du fleuve Zambia, réputé pour être le plus long du continent. On dit qu'Osiria fût jadis fondée par les dieux venus de la mer. Tous ne peuvent pas prétendre descendre des premiers Osiriens, il en résulte une société rigide strictement hiérarchisée en trois castes.

Géographie de la haute Numizie



La haute Numizie est essentiellement constitué de la vallée du Zambia, longue de près d'un millier de lieux. Les eaux tumultueuses du fleuve divin descendent des hauts plateaux de Méroé, le royaume perdu, en une série de grandes cataractes, puis elles coulent jusqu'au delta pour se jeter dans l'océan rouge. Les falaises bordants les plateaux et l'océan marquent deux des limites de la haute Numizie. Au nord, le pays est bordé par les monts Sédaï que certains voient comme une chaîne mineure des Amrayas. Leur versant sud est très aride mais ils abritent de nombreuses vallées verdoyantes dont certaines frappées d'interdits religieux. Au sud, le pays est délimité par le désert d'Abaar sans aucune frontière tangible. Si les Pharaons d'Osiria aiment à penser que leur royaume s'étend jusqu'au mystérieux grand Rift, leur pouvoir effectif ne s'étend guère au-delà des abords immédiats du fleuve Zambia. Il n'y a, très vite, plus aucun village dans ce désert de pierre et de sable aux concrétions énigmatiques qui n'est peuplé que de quelques tribus nomades humanoïdes belliqueuses. L'Abaar est un vaste territoire hostile et abandonné dans lequel les pharaons se

débarrassent de leurs condamnés. Il n'est plus une route commerciale comme il le fut à l'âge d'or du royaume, plus personne ne s'y risque et le grand rift est devenu quasi-légendaire.



Du point de vue économique, le royaume a toujours été riche, c'est un véritable grenier à blé, du fait des crues du Zambia. Elles déposent des limons fertiles sur toute la bande de terre qui le borde. Quant au delta du Zambia, c'est une vaste zone, un petit pays en soi, qui alterne entre étangs, marécages et palmeraies. S'il garde encore un aspect sauvage et reste réputé pour son gibier, il a été largement mis en valeur jusqu'à devenir le poumon économique du royaume. Les plaines semi-désertiques s'étendant sur la rive nord du Zambia, concentrent l'essentiel de la population rurale, ce sont surtout des terres d'élevage, mais elles sont également le siège de maigres champs de millet ou d'orge. Le pays du sud, beaucoup plus désertique est quant à lui peu habité. Mais la haute Numizie, ce sont également des cités importantes, bien souvent religieuses, qui s'égrainent le long du fleuve sacré. Les trois quart d'entre elles sont fluviales, depuis Fenséris, le port d'Osiria jusqu'à Philae, la cité insulaire au pied de la grande cataracte. Les falaises de méroé abritent des vallées interdites dans lesquelles les tombes des anciens pharaons sont cachées. Il en est de même de certains vaux des monts du Sédai. Le clergé Osirien garde jalousement leurs secrets.

Un peu d'histoire

Comment ne pas commencer par l'origine mythologique du royaume ? Elle conditionne toute sa société. Ce sont deux dieux qui ont fondé le royaume, la déesse Iss et son mari, Iriss. Tous deux venaient de l'océan rouge dans lequel l'antique royaume des dieux, Atlaë, avait sombré sous les flots. La légende raconte même qu'au cours de la guerre des dieux, dont on ne sait pratiquement rien, Iriss fût tué et découpé en morceaux mais son épouse Iss rassembla toutes les parties de son corps et lui rendit la vie. Les deux dieux, accompagnés de leur peuple, fondèrent Osiria et leurs fils et filles en devinrent les pharaons. Aujourd'hui encore, les souverains se réclament d'une ascendance divine directe. Il en résulte un système de classe rigide : les descendants des dieux, qui forment la caste des Atlaens, sont des aristocrates qui règnent sur le pays entier.

Au cours des deux premières dynasties de pharaons, à l'époque de l'empire Parse, la haute Numizie s'est largement étendue, soumettant les peuples sauvages de Numizie, établissant des royaumes vassaux, comme

celui de Méroé et conquérant des terres jusqu'aux sables Miraj. Les dynasties suivantes marquèrent une certaine décadence qui vit un recul progressif des frontières. L'empire en tant qu'il était déjà moribond et sclérosé lors des conquêtes de l'illumination. Si Osiria elle-même ne fut pas conquise par les Califes, c'est qu'à la suite de l'unique bataille de Tephren, qui fut une catastrophe pour les hauts-Numiziens, le pharaon Neker III préféra se soumettre. La haute Numizie paye toujours, théoriquement, un tribut au Calife de Shamyria. Quant à la conversion du pays à l'illumination, elle ne se fit jamais. La rétractation de l'empire se fit à tous les niveaux, l'emprise sur les royaumes Numiziens qui n'existait déjà plus véritablement à l'époque de l'illumination se perdit définitivement. Le royaume de Méroé fut détruit puis abandonné, tout comme les routes à travers le désert d'Abaar.

Les Osiriens

La société Osirienne est fondée sur trois castes dont il est théoriquement impossible de sortir. Elles sont dues à la naissance.

Les Atlaens, forment l'aristocratie de la haute Numizie. Ils sont supposés être des descendants de sang pur du peuple de fidèles qui accompagnèrent Iss et Iriss lors de la fondation d'Osiria. Quant au pharaon et à la pharaonne, ils sont des descendants indirects d'Iss et Iriss. Seule la première dynastie de pharaons a pu s'enorgueillir de n'être composée que de descendants directs. Les Atlaens se marient entre eux, et il n'est pas rare que des pharaons épousent leurs sœurs... Cette aristocratie occupe tous les postes de pouvoirs et possède toute la haute Numizie, de la moindre parcelle de désert à la moindre cabane. Ils sont les seuls à pouvoir posséder la terre et le bâti. Ils forment également tout le haut clergé. Beaucoup d'entre-deux vivent de leurs rentes sans réellement travailler, d'autres sont très impliqués dans la politique du royaume. Ils ont pour habitude de se vêtir de manière luxueuse et de montrer leur richesse et leur supériorité dans une façon tout à fait antique.

Les Batlans sont les hommes libres du royaume. Cette caste est constituée de bâtards des Atlaens. Tout Batlan peut se prévaloir d'une ascendance Atlaens à un degré ou à un autre. Ils occupent les fonctions d'artisans, de marchands, de fonctionnaires, de contremaîtres, de soldats... Ils constituent tout le tissu intermédiaire de la société, la frange vive du royaume. Ils sont bien souvent au service d'Atlaens ou, en tant que fonctionnaires, au service du Pharaon. Mais beaucoup sont indépendants. Leurs tenues vestimentaires sont beaucoup plus simples, tout en gardant une connotation très antique.

Les Tephir sont des esclaves. Ils appartiennent corps et âme aux Atlaens, bien que certains d'entre eux aient des maîtres Batlans. Les Tephir constituent au moins la moitié de la population de haute Numizie, ils en sont la cheville ouvrière sans laquelle le pays ne fonctionnerait pas. La majorité d'entre eux sont des paysans ou des serviteurs. Ils sont peu vêtus, parfois non-vêtus, et doivent être immédiatement reconnaissables. Leur vie, bien souvent très difficile, dépend entièrement de leurs maîtres. Certains ne les traitent guère mieux que des animaux, d'autres vont jusqu'à leur confier des postes importants avec les avantages afférents. S'il y a une très grande disparité de destins dans cette caste, il ne faut pas se leurrer, leur sort est généralement peu enviable : ils travaillent pour que d'autres puissent mener une vie oisive dans le luxe. Bien que commune et très intégrée à la société, cette caste est marquée du sceau de l'infamie. Ce n'est pas un hasard si une des pires condamnations qui puisse être prononcée est l'abaissement à la condition de Tephir.

La haute Numizie aujourd'hui...

En 1460 la Numizie est dirigée par le pharaon Temenophis IV et la pharaonne Tenténiss XIII, le pays est limité à ses frontières géographiques. Il est considéré comme une puissance secondaire. Enfermé dans ses traditions séculaires, dont son peuple est très fier, toutes castes confondues, il est de ceux qui ont le moins évolué dans les Royaumes de Lune. Même dans la caste des Atlaens des consciences s'élèvent et aspirent à du renouveau. Mais ils se heurtent à un pouvoir très conservateur hostile à tout changement. La haute Numizie a peu d'échanges avec ses voisins faute d'en avoir ! La Numizie est un continent vaste et sauvage peuplé de primitifs ou de descendants de royaumes perdus et les Osiriens sont d'un naturel méfiant envers les étrangers. Ils en accueillent très peu sur leur sol et si avec le temps ils ont perdu tout contact avec Shamyria ils ne s'en portent que mieux. Ils n'ont jamais vu d'un bon œil le sultanat Maridjianne et son matriarcat et ils considèrent les tribus des sables Miraj comme des pillards. Il y a très peu de non-humains en haute Numizie et tous sont des Tephir.

Osiria : C'est une cité florissante, héritière des splendeurs de l'antiquité. Siège du palais des pharaons, elle croule sous les temples, les palais et les monuments anciens. Vive et industrielle, c'est une cité dédiée à Iss et Iriss, ainsi qu'aux arts majeurs. Elle est célèbre pour sa bibliothèque, ses scribes et ses ibis qui flânent sur le Zambia. La moitié de l'aristocratie du pays y vit, c'est une cité riche. C'est également là que l'on trouve la majorité des étrangers présents en haute Numizie. Tous doivent avoir un « parrain » Atlaens qui se porte garant d'eux et prend toutes les dispositions nécessaires en cas de problème. Il n'est pas rare que suite à une maladresse, car le pays est pétri d'interdits religieux, des étrangers finissent leur vie dans la caste des Tephir...

La vallée du Zambia : Elle est très longue et constitue le grenier à blé du pays. Tout un tas de cités, toutes dédiées à une divinité (parfois les mêmes, il y a douze cités dédiées à Iss) ont été fondées sur les rives du Zambia. Elles sont autant de places fortes du pharaon. Philae, la ville insulaire, est située à l'extrémité du pays, c'est le centre religieux le plus important de toute la haute Numizie en même temps que la porte de Méroé.

La vallée des dieux : C'est une vallée secrète dont la position est jalousement gardée par le haut clergé de haute Numizie. Elle est prétendument protégée par de terribles charmes et maléfices antiques. Non seulement elle abrite les tombes et pyramides des pharaons de la première dynastie, mais surtout elle cache la pyramide interdite : celle où reposent Iss et Iriss. Ils ne sont pas morts, les dieux ne peuvent pas mourir. Leurs corps reposent dans un long sommeil en attendant de revenir parmi les mortels, ce sera l'avènement d'un nouvel âge d'or.

Le royaume de Méroé : Situé sur les hauts plateaux surplombant la vallée du Zambia, Méroé a d'abord été une colonie Osirienne avant de devenir un royaume indépendant bien qu'inféodé. Le royaume s'effondra en

une nuit, sous le coup d'un cataclysme magique inconnu. Les efforts pour rebâtir le royaume furent vains. Il sombra sous les attaques des Numiziens et d'une étrange civilisation d'hommes-singes bien avant les guerres de l'illumination. Il ne reste sur les plateaux que quelques villages épars des descendants de l'antique royaume et beaucoup de ruines mystérieuses...

La Numizie : Autrefois à moitié conquise par les Osiriens, elle est redevenue sauvage. Elle a toujours été habitée par de nombreuses tribus sauvages humaines et humanoïdes. Des royaumes et des empires y sont nés et tombés dans l'oubli. Ils n'ont jamais beaucoup évolué du point de vue technologique mais ont mis en œuvre des sorcelleries qui leurs étaient propres. Seul l'empire de Négur, à l'histoire chargée, et le royaume de Kzabar, sur la mer de cristal, sont connus des savants et de certains marchands. Le reste de la Numizie est inconnu et ce qu'il y a au-delà du grand rift est un mystère.