

La Satrapie du Grand Brûlé

Une satrapie pour le jeu Oltrée par Loris Gianadda

La satrapie du Grand Brûlé a été parmi les premières où l'ancien empire a disparu, à tel point qu'à part des ruines anciennes et nombre de légendes, bien peu de choses sont encore là pour rappeler au quidam qu'un jour cette terre désolée fut l'une des conquêtes les plus importantes d'un Empereur dont l'histoire a oublié le nom. Aujourd'hui, le Grand Brûlé n'a plus guère d'unité.

Des cités-états aux murs blancs recuits par le soleil sont recroquevillées sur les quelques sources d'eau potable, rivières et puits. Elles vivent de la pêche, des dattes, des épices ou du commerce des esclaves, reliées par de longues caravanes qui affrontent les immenses plaines désertiques qui les séparent. Quand la tempête se lève, on dit que le hurlement du vent est le fruit des gémissements des spectres de ceux qui ont eu la chair poncée sur leurs os par le sable. Les caravaniers vont de puits en puits, de caravansérail en abri naturel, ne prenant pas forcément le chemin le plus court mais celui qui permet d'arriver à bon port. L'eau a plus de valeur que la vie d'un homme. On trouvera toujours un gladiateur ou un esclave prêt à accomplir n'importe quelle tâche, même la plus vile, mais si l'eau vient à manquer, son maître n'hésitera pas une seconde.

Chaque cité état est dirigée par un shah, plus rarement un conseil des maîtres marchands. Chaque denrée ou service est géré à travers un système de guildes qui gardent la mainmise pleine et entière sur le produit et n'hésite pas à embaucher des mercenaires et des assassins pour « gérer les prix ». L'eau elle-même fait l'objet d'un commerce drastique. Seul le Clergé Sanglant est épargné, qui sacrifie le foie d'hommes et de femmes au soleil pour que jamais ne revienne la grande sécheresse, quand les volcans se sont réveillés et ont aspiré le soleil dans la terre, plongeant le monde dans une nuit enflammée de fumées toxiques, pendant 40 ans et encore 40 ans.

La forteresse de la patrouille est une place forte en pierre, ruinée et abandonnée aux vents mais dont les citernes, encore fonctionnelles, font la joie des rares caravanes qui empruntent encore cette route. Au loin, sur les monts d'ocre, on aperçoit aussi une tour sombre, entourée d'une étrange Muraille qui court le long des flancs abrupts, mais plus personne ne sait pour quelle raison quelqu'un fut assez fou pour construire une telle fortification si loin de toute source d'eau.

La mer des larmes salées n'est pas moins dangereuse que le reste et le commerce des épices rares avec l'étranger doit faire avec les nombreux pirates et naufrageurs qui se cachent dans les nombreuses criques des cotes dentelées, quand une tempête ou un récif n'emmènent pas un navire par le fond avec sa cargaison... Les guildes marchandes essaient depuis des années d'en finir avec Port-Naufrage, le plus grand port pirate, mais les dernières tentatives ont fini par amener une sorte de trêve tacite, le prélèvement d'une cargaison par les pirates, plus sporadique, vue comme un coût supplémentaire à gérer, un genre d'impôt.

De temps à autres, la terre tremble en direction du Plateau Maudit, une terre dévastée inaccessible d'où coule la Chute Noire, qui donne naissance au fleuve des esclaves. Les habitants de la Fin craignent le réveil des deux volcans, Géant et Titan, au pieds des pics enneigés des Crocs des Géants.

Il y a bien longtemps que les faeries se sont enfuies de la satrapie. Il faut dire que le clergé proclame que l'avancée du désert et de leur faute, leur existence inhumaine et maudite faisant offense aux dieux, et que l'humanité serait maudite jusqu'au jour où le dernier foie du dernier fae serait jetée dans un brasier en haut d'une pyramide à étage... Les habitants de la Fin, guère religieux, ne clament pas à voix haute que la mine qu'ils mettent à profit est en fait exploitée par des nains.

Au nord, les Sables Mortuaires gardent les traces de nombreuses batailles oubliées. Personne ne veut y aller : spectres et créatures non humaines en parcourent les dunes sans fin.

