

Peuples et paysages

Le Royaume Fauve, les princes marchands du désert

« Qu'est-ce qu'aimer ? Qu'est-ce que créer ? Qu'est-ce que désirer ? Qu'est-ce qu'une étoile ? »
Ainsi parlera le Dernier Homme en clignant de l'œil.
La terre alors sera devenue exiguë, on y verra sautiller
le Dernier Homme qui rapetisse toute chose.
Son engeance est aussi indestructible que celle du puceron ;
le Dernier Homme est celui qui vivra le plus longtemps.
« Nous avons inventé le bonheur », diront les Derniers Hommes en clignant de l'œil.

Prologue de Zarathoustra, Ainsi parlait Zarathoustra
Friedrich Nietzsche

Déserts de sables, déserts de pierres

Des Monts Vides à la Côte Ponantine, du Désert de Poussière au Pays sans Ombres, le Royaume Fauve s'étend sur une immense part des terres émergées et couvre tout le Désert Fauve dont il a pris le nom. Le cœur du Désert Fauve est sec et minéral, partagé entre les étendues aux imposantes dunes de sables blancs, roux ou noirs, et les contrées rocheuses lentement sculptées par les vents. Il y règne une chaleur infernale ne laissant très peu de place à la vie et ne faiblissant que durant la saison des vents. Des villes et des oasis brisent parfois la régularité du paysage, amoncellements de bâtiments multicolores et simples, entourés de remparts faits de la même terre séchée ocre. A mesure que l'on s'approche des Monts Ciselés au Nord-est, le soleil perd de sa puissance, ses rayons étant affaiblis par les volutes de cendres, et les sables prennent des couleurs de plus en plus sombres. Vers Sud, les massifs rocheux cèdent progressivement la place à des sables brillants et constellés

des éclats de verre du Pays sans Ombres. Vers la chaîne des Cimes Vides au Nord-Ouest, enfin, les premiers contreforts rocheux émergent des sables et le Désert Fauve se couvre de pierres.

Le fils aîné de Monostatos

Le Royaume Fauve est issu d'un long et patient effort d'unification, entrepris depuis plusieurs siècles par la dynastie des rois Hyène. Cet effort fut parachevé par l'alliance, il y a deux cents ans, avec le Culte de Monostatos qui permit au Royaume Fauve d'unir par la force les seigneuries qui lui résistaient encore, et d'ainsi anéantir l'Empire du Scarabée, son puissant rival culturel et militaire. Cette alliance mit également fin aux grandes armées de l'aristocratie, forcées par le traité à entrer dans la Secte du Fer et à passer sous l'autorité et l'influence du Culte de Monostatos. Les longues manœuvres diplomatiques du Culte avaient permis aux familles nobles d'accepter puis d'anticiper ce

changement et de se tourner vers d'autres activités pour conserver leur pouvoir. Grâce à l'aide de prêtres de Monostatos, elles fédérèrent autour d'elles les marchands qui régissaient le commerce de l'époque ; elles firent d'une pierre deux coups en neutralisant ces rivaux et en développant leur réseau et leur puissance à une échelle dont elles n'auraient jamais pu rêver au par avant. Ce changement permit également à quelques paysans de se hisser par leur sens du commerce à des positions respectées, ce qui réconcilia aristocratie et rotures en nourrissant ces derniers d'espoir.

Les cinq grandes familles de princes marchands étendent désormais leur pouvoir sur tout le Désert Fauve et bien au-delà. Porphyre, la capitale du Royaume Fauve où siège le roi Hyène est le centre nerveux des flux commerciaux, cité frénétique construite en cercles concentriques d'habitations, de magasins, de greniers et de tentes autour du palais royal taillé par des Artisans dans un unique bloc de marbre rouge jailli du désert. D'autres villes relaient son influence : la cosmopolite Qanat à la frontière avec la Côte Ponantine et où transitent les richesses de la mer, la magnifique Zakkat joyau des Artisans et ancienne porte vers les Monts Ciselés, les forteresses de Sebkha sur les montagnes du Sud gardant la Terre Morte.

Les plantations dispersées dans le désert sont construites autour de puits ou de résurgences d'eau exploités pour irriguer de

vastes champs de fruits, légumes et céréales : oranges, dattes, amandes, figues, tomates, aubergines, piments, mil, sorgho et blé... Leurs habitants élèvent également des ânes pour le trait, des chèvres et des vaches pour le cuir, le lait et la viande. Toutes ces ressources sont échangées avec les caravanes du désert contre du tissu, des objets manufacturés des villes et des métaux. Ne disposant pas de bêtes de somme assez puissantes, ces marchandises sont transportées sur des milliers de jours de marche à dos d'hommes – les plus pauvres et les plus misérables du Royaume Fauve. Des pistes plus ou moins marquées relient ces lieux de vie les uns aux autres, suivant le pointillé des puits dans le désert.

Monnaies

Bien que le troc reste la forme d'échange la plus usitée, de nombreuses monnaies servent aux marchands et aux habitants des grandes cités : coquillages gravés sur la Côte Levantine, épices et sels dans le Royaume Fauve, élytres dans l'Empire du Scarabée – monnaie interdite par le Culte –, jetons de métaux précieux pour la Côte Ponantine. Une école de la Secte du Granit tente d'en contrôler la quantité et les flux en la remplaçant par une forme unique : des billets symbolisant la valeur possédée par le détenteur. Cet usage n'a pour le moment pris pied que parmi les plus riches négociants du Royaume Fauve.

Les sujets du roi Hyène ont peu conscience qu'ils vivent dans des havres de vie préservés, au milieu d'étendues de mort sans fin. Un voyageur inconscient mais chanceux s'éloignant des voies les plus communes, pourrait tomber sur de très vieilles ruines datant des guerres d'unification, ou sur des puits abandonnés et boueux. Ces contrées les plus sèches, délaissées par les hommes, sont aussi les moins connues : de nombreuses rumeurs et racontars courent sur les esprits sensuels qui peupleraient ces zones, sur les villages coupés du monde et dégénérés n'ayant jamais entendu parler de Monostatos et sur les monstres qui y rôdent. Revenir d'une de ces contrées en l'ayant cartographiée et avec de nombreux trophées de créatures non humaines est un bon moyen pour un groupe de prêtres de Monostatos de se faire un nom et de progresser dans les hiérarchies de leurs Sectes.

Le peuple vainqueur

Qu'ils soient paysans des oasis ou nobles marchands des villes, les sujets du roi Hyène partagent un certain nombre de traits communs. Avec peu d'exception ils jouissent d'une bonne santé et d'une grande richesse, même les plus pauvres d'entre eux. Ils aiment les vêtements aux couleurs criardes et se couvrent le corps de bijoux, de tatouages et de piercings. Même le dernier des porteurs ou des mendiants préférerait se priver de

pain que de ses quelques colliers et bagues. Tatouages pentagonaux, perles de bois flotté de la Côte Ponantine et chaînes de bronze font partie des ornements les plus courants. La richesse et la puissance se mesurent à l'aune du coût, de la quantité et de l'agencement de leurs bijoux et vêtements : le roi Hyène en tenue d'apparat a besoin de trois jours complets pour être habillé. De même leurs maisons, le plus souvent des habitations en terre sèche, sont ornées à n'en plus finir de babioles, de grelots, de rubans... Leurs arts – au premier rang desquels viennent la fresque et la sculpture – sont à l'avenant.

Humainement, les sujets du roi Hyène peuvent être difficiles à supporter. Tous convaincus d'appartenir et de participer pleinement au projet sacré du bonheur total pour l'humanité, ils parlent haut et fort et sont excessivement sûrs d'eux-mêmes et de leurs convictions. Leur victoire sur l'Empire du Scarabée et leur fortune sont les preuves que Monostatos les a placés à la proue de l'humanité. De même, si un homme vit dans l'aisance, c'est bien qu'il est béni de Monostatos. Leur quête de richesse et de confort a donc quelque chose de mystique. Selon eux, si le Désert Fauve si brûlant, c'est que leur pays capte toute l'attention du soleil, astre favori de Monostatos.

Cette autosatisfaction se double d'une pitié mêlée de mépris pour les étrangers qui n'ont encore compris à Monostatos. Tourner en dérision leur aspect extérieur, leurs croyances et leurs coutumes est très courant, même et surtout en leur présence. Ils respectent cependant les généreux voyageurs qui bénéficient des faveurs du dieu unique.

Très imprégnés des enseignements de la Secte de l'Ether, ils supportent très mal la douleur physique. Seul celle obtenue par le

travail peut être considérée non pas comme une malédiction mais comme un mal sacré et nécessaire. Le spectacle de la souffrance chez l'autre, même s'il est pauvre et étranger, est intolérable, ce qui conduit nombre d'entre eux à offrir des repas, des vêtements et de l'aide aux plus pauvres – cette aide pouvant prendre la forme de travaux forcés provisoires dans les champs. Devoir tuer son prochain pour s'épargner la vue de sa douleur est considéré comme une faiblesse morale, mais n'est pas réprimandé.