

SARTAR

Royaume d'aventure. Plein de détails pour des aventuriers.

"Tapi au creux des vallons des monts Quivin et des monts des Orages, au coeur de la fabuleuse contrée de la Passe des Dragons, le royaume de Sartar étend ses terres fertiles et ses bourgades fortifiées. Douces sont ses collines, claires sont ses rivières, hautes étaient ses épées, dans le souffle du roi des dieux, aux jours anciens, mais sur les tours noircies par la guerre flottent aujourd'hui les rouges étendards de l'envahisseur..."

La ballade de Kallyr
premier chant

Le royaume de Sartar

Lorsque les premiers colons Orlanthi venus du sud parvinrent au pied des monts Quivin, ils jugèrent l'endroit propice à la culture et à l'élevage et décidèrent de s'y établir. C'était aux alentours de 1300. Ces barbares étaient alors assemblés en tribus guerrières entre lesquelles des conflits éclataient fréquemment.

Il fallut attendre 1492 et la fondation de Boldhome par Sartar pour qu'un homme parvienne à unifier ces vingt-quatre tribus sous l'égide d'un seul roi. C'est ainsi que Sartar devint le premier souverain du royaume qui devait désormais porter son nom.

Les descendants de Sartar se succédèrent sur le trône et, pendant plus d'un siècle, résistèrent vaillamment aux assauts répétés de l'empire lunar. Mais en 1602, Boldhome

tomba aux mains des envahisseurs, et Sartar devint province impériale. Dès lors, le royaume fut placé sous la responsabilité de Fazzur l'Instruit, général de l'armée provinciale lunar, qui contrôle encore aujourd'hui, en 1620, l'ensemble de la Passe des Dragons (ce contrôle se limitant dans les faits aux royaumes de Sartar et d'Heort, ainsi qu'au pays de Prax).

Un royaume barbare

Une confédération de tribus

Organisé à la façon barbare, le royaume de Sartar (180.000 habitants humains au dernier recensement lunar) est constitué de vingt-quatre tribus, chacune dirigée par un conseil tribal, et liées à la maison royale par un serment d'allégeance.

Les membres du conseil tribal sont au nombre de sept, le rôle de chacun étant défini par analogie avec les Porteurs de Lumière. On trouve ainsi Orlanth, le roi; Lhankor Mhy, le juge et l'enseignant; Issaries, le voyageur, l'orateur, le marchand; Chalana Arroy, la guérisseuse; Eurmal, le bouffon; Ernalda, déesse de la terre et de la fertilité; et l'Homme de Chair, dont la place est occupée par un esprit, ou un héros local s'il y en a un.

Les tribus sont nommées ici, suivies du nom de leur roi actuel (1620)

1. **Les Colymars**
Roi Mornoir
2. **Les Turandis**
Roi Brian
3. **Les Aranètes**
Roi Lyr
4. **Les Varques**
Roi Berianth
5. **Les Humbroges**
Roi Ronan
6. **Les Iruzars**
Roi Erennal
7. **Les Balanyrs**
Roi Thoril
8. **Les Swenuvars**
Roi Wulian
9. **Les Keravins**
Roi Damorist
10. **Les Gunaris**
Roi Kronn
11. **Les Cindales**
Roi Askard
12. **Les Evulinars**
Roi Doldoran
13. **Les Allifoges**
Roi Gern
14. **Les Menuvyrs**
Roi Urmanth
15. **Les Vadeis**
Roi Misthil
16. **Les Saluens**
Roi Arlongherist
17. **Les Lytomars**
Roi Jamartain
18. **Les Vanbaros**
Roi Jon
19. **Les Drunadyrs**
Roi Horbad
20. **Les Wilmanutes**
Roi Samorin
21. **Les Solaques**
Roi Tyrasarg
22. **Les Buraniètes**
Roi Sanabarg
23. **Les Forlaris**
Roi Taruvin
24. **Les Amarens**
Roi Wistinan

Une mosaïque de clans

Ces tribus sont formées d'innombrables clans, qui ont jadis choisi de se ranger sous la bannière d'un même roi.

emportent la décision lorsqu'il s'agit de guerre, alors que l'on écoute plus volontiers les femmes quand le débat porte sur l'agriculture. Si le thane vient à mourir, c'est ce même conseil qui décide du choix du nouveau chef; le titre de

part d'un talus de pierre pour les garantir du vent. Mais les sarrarites ne connaissent pas la vigne, et le seul vin qu'ils boivent est importé (à grands frais) des royaumes de Tarsh ou du Pays Saint. Beaucoup plus fréquente



Le respect des traditions et des anciens serments de fidélité suffit habituellement à assurer la cohésion de la tribu, sauf dans des cas extrêmes, une conversion du roi aux dieux lunars, par exemple. Une telle situation peut provoquer la dislocation d'une tribu, ou favoriser l'émergence d'un nouveau roi. Le clan est l'unité de base de la société sarrarite. Il comprend un chef (le thane), tous les membres de sa famille, des amis et des hommes libres. Liés par la reconnaissance d'un ancêtre commun et l'appartenance à une même histoire, ces hommes et ces femmes vivent sur un pied d'égalité au sein du clan. La terre, le bétail et les habitations appartiennent au clan. La notion de propriété personnelle ne s'applique qu'à ce que l'on a obtenu par soi-même.

Le thane représente son clan dans les contacts avec les autres clans, mais la plupart des décisions importantes sont prises à l'issue d'un conseil impliquant tous les adultes, hommes et femmes. Néanmoins, le bon sens fait que les vétérans

thane n'est donc pas transmissible héréditairement.

Distingués des autres membres du clan par leur torque d'or, les thanes sont essentiellement des chefs de guerre. Les plus importants d'entre eux s'entourent d'une petite cour de fidèles, parmi lesquels on compte des guerriers permanents, appelés carls, mais aussi des marchands, des ménestrels, etc.

Un peuple de paysans

Le royaume de Sartar est situé dans une belle région de collines et de montagnes, abondamment arrosée et particulièrement fertile. La forêt y cède progressivement le pas aux terres cultivées, sur lesquelles poussent toutes sortes de céréales - parmi lesquelles on peut citer l'orge, le blé et l'avoine - ainsi que différents légumes, tels que les choux, les lentilles et les fèves. Les champs sont particulièrement bien entretenus, entourés pour la plu-

est l'hyroise, sorte de bière à la cerise, légère et pétillante, obtenue à partir de l'orge.

La viande est également courante, surtout l'agneau, et le porc avec lequel on fait des ragoûts mais également des rillettes ou du jambon fumé. Les boeufs sont réservés aux travaux des champs.

Les Sarrarites s'habillent généralement de cuir ou de grosse toile; leurs vêtements doivent en effet pouvoir résister aux rudes travaux des champs. Il se compose d'une tunique à manches longues ou sans manches, de braies, de chausses de peau, et éventuellement d'un manteau.

Les femmes portent de longues robes à manches longues, serrées à la taille.

Les habits de fête sont finement travaillés, décorés de fourrures et quelquefois de plumes.

Les Sarrarites les plus riches se distinguent par leurs vêtements excessivement colorés; ils sont teints au moyen de plantes telles que le persil, les orties, ou le pissenlit.



Temertain, roi de Sartar.

Installé sur le trône en 1614, Temertain, fils de Jostisan de Karse, fils de Markalor, fils d'Eonistaran le Sage, fils de Sartar, est un vieil homme fatigué à la personnalité mal affirmée, qui croit sincèrement gouverner de son propre chef pour le plus grand bien de son pays. Les Lunars doivent cela à l'habileté diplomatique de Fazzur l'Instruit, homme très compétent et relativement populaire, issu d'une très ancienne famille tarshite. Fazzur est le véritable maître du Sartar, et n'a de comptes à rendre qu'au superviseur provincial et au seigneur de guerre impérial. Il est le véritable garant du contrôle lunar sur ces régions agitées que sont le Sartar, l'Heort, et les plaines de Prax, et il ne fait aucun doute que sa disparition plongerait l'empire dans la plus extrême confusion. Vieux militaire intègre, Fazzur est un homme ferme, mais juste, intelligent et courageux, aimé et respecté par ses troupes. Totalement dévoué à la cause impériale, il sait aussi faire preuve d'indulgence, quoique sans jamais se montrer laxiste, ni oublier son rôle de chef militaire de la région. C'est dans les evarduans que l'occupation se fait le plus sentir. Elle y

est d'abord visible par la présence des troupes, les patrouilles, les contrôles, le couvre-feu après le coucher du soleil, l'interdit qui frappe les armures de métal et la magie offensive, et autres mesures veillant à "assurer le maintien de l'ordre". Mais elle apparaît également, de façon plus insidieuse, dans la vie de tous les jours; dans l'augmentation des prix, par exemple, due le plus souvent à une nouvelle taxe lunar; ou dans les interventions toujours plus fréquentes de la juridiction lunar dans des affaires pourtant strictement sartarites.

On comprendra que, pour un peuple aussi féroce ment féru d'indépendance que les Sartarites, de telles restrictions revêtent un caractère insupportable, même si l'ardeur nationaliste aurait eu le temps de se refroidir en dix-huit ans de cohabitation avec l'envahisseur. Chez les jeunes, qui n'ont pas connu la guerre avec les Lunars, comme chez les moins jeunes, qui se souviennent des temps glorieux de la liberté, gronde inlassablement le souffle brûlant de la révolte.

Les guerriers de l'ombre

Tous n'opposent pas de résistance à l'occupant. Certains cherchent même, on l'a vu, à profiter de la situation en se conciliant ses bonnes grâces. Mais l'ensemble de la population secoue l'échine sous le joug lunar, et certains Sartarites trouvent pour leurs flèches d'autres cibles que des sangliers ou des membres des clans ennemis. Une bonne moitié de la population oppose à l'occupation lunar une résistance "tranquille", faite de mauvaise volonté ou de fausse naïveté dans l'exécution des ordres. Le tribut saisonnier exigé par les Lunars est-il ainsi régulièrement en retard, souvent gâté en partie, toujours incomplet, etc. Les mesures lunars qui passent par les autorités sartarites ont une fâcheuse tendance à traîner quelque

temps avant d'être appliquées, si elles ne sont pas purement et simplement égarées. Enfin, le zèle des miliciens sartarites se trouve singulièrement remis en question du fait de leur collaboration forcée avec les troupes lunars.

Il est toutefois des Sartarites qui se vouent corps et âmes à la lutte contre l'envahisseur, et se font hors-la-loi pour la bonne cause. Disons-le tout net: certains ne sont que de vulgaires bandits qui saisissent l'occasion de couvrir d'un voile honorable la bassesse de leurs exactions. D'autres pourtant s'avèrent être d'assez bons bougres, préparant dans la clandestinité le jour de la revanche, ou harcelant les convois et les patrouilles lunars, menant une véritable action de guérilla. Force nous est cependant de reconnaître qu'après dix-huit ans de vie clandestine, les idéaux commencent à s'éteindre, et les bonnes volontés à se faire rares...

D'autant que l'Abultan, la police secrète lunar, redouble d'efforts pour débusquer ces "guerriers de l'ombre" qui attaquent la nuit. Opérant le plus souvent sous un déguisement civil, les membres de l'Abultan se reconnaissent au fin croissant noir qu'ils se tatouent sur l'avant-bras gauche. Sachez les démasquer avant qu'il ne soit trop tard !

Combien de jeunes Sartarites pleins de fougue et d'enthousiasme ont été pris bêtement, pour avoir fait confiance à un "ami" inconnu qui portait le croissant noir !

Les membres de l'Abultan sont craints et détestés par les Sartarites, naturellement, mais également par les soldats lunars, qui voient en eux de dangereux fanatiques s'arrogeant des prérogatives militaires. L'Abultan, en effet, bien que n'ayant aucun droit de regard sur les activités purement militaires, ne se prive pas de faire des rapports qui purgent véritablement les rangs des officiers supérieurs. L'Abultan se plaît à inspirer la terreur, et ses membres, quand ils opèrent à visage découvert, por-

tent des armures de cuir noir, et ne montent que des chevaux à la robe noire, dont ils ont peint le tour des yeux en jaune pour leur donner une apparence effrayante. On raconte que ces hommes cruels et sanguinaires sont secrètement adeptes d'un culte terrifiant, le culte de la Lune Noire, ou la Quatrième Lune. On ne sait pratiquement rien sur ce culte, sauf qu'il impliquerait beaucoup de sacrifices humains, au cours desquels la mort serait administrée de manière particulièrement savante et raffinée. Ce sont là des racontars, mais peut-être ont-ils un fond de vérité...

Comment créer un aventurier sartarite

Si tout ce que vous venez de lire ne vous a pas dégoûté à tout jamais de mettre les bottes en Sartar; si vous êtes prêts à affronter les brimades des troupes d'occupation, à

endurer les persécutions de l'Abultan, à subir la vindicte de votre voisin; si vous brûlez de découvrir les monts et les merveilles du royaume de Sartar, dont les scénarios qui suivent vous proposent un éventail; alors, vous êtes mûr pour créer un aventurier Sartarite. Voici en quoi la création d'un Sartarite s'écarte de la création d'un personnage ordinaire:

Tableau des occupations sartarites (barbares)

d100	Occupation
01-05	Artisan
06	Ménestrel
07-61	Fermier
62-76	Éleveur
77-89	Chasseur
90-91	Noble (Thane)
92-93	Prêtre
94-00	Guerrier (Carl)

Armes culturelles

Attaque et parade

- Épée large
ou Hache de bataille (30)

Attaque

- Arc ou Arc composite (25)

Parade

- Bouclier rond (30)

Magie

Tous (prêtres exceptés) reçoivent les avantages d'un initié barbare. Les prêtres reçoivent naturellement les avantages d'un prêtre barbare. Les dieux sont choisis parmi ceux cités plus haut.

Voilà !

Que Lhankor Mhy, Humakt et tous les autres vous poussent à accomplir les actes qui plaisent aux dieux !

Guillaume Fournier

HYSTERIC FANTASY

par Gordon Frisky et Woody

