

## La Sarsonne

Nous sommes en 598 de l'ère coloniale, une époque caractérisée par la montée des ambitions humaines et la création de plusieurs empires cherchant à dominer le plus de territoire possible. Si certains empires ont limité leur expansion à leur propre continent, il en existe deux qui ont poussé leurs conquêtes à tous les territoires qu'ils pouvaient atteindre. Malgré leurs imposantes conquêtes outre-mer, Vanicant et Canavim n'ont pas réussi à explorer la totalité de leur propre continent, l'aventure étant trop difficile devant un ennemi de taille. Les joueurs sont plongés au cœur de ces ambitions et de ce conflit entre deux empires de grande puissance, dans une zone au nord des deux empires appelée la Sarsonne. Cette zone ne fut jamais fortement urbanisée, mais les raisons qui poussent les deux empires à prendre le contrôle de ce territoire sont fortement ancrées dans l'histoire de cette région. Nous allons maintenant décrire cette région clé du continent.

### Population

La Sarsonne a longtemps été la terre de la grande tribu Sarsar, qui est composée d'humains Meldorsans seulement. Les humains Meldorsans vivent tous dans les endroits le plus au nord, mais il est rare qu'on les retrouve en si grande concentration. Avec les années par contre, il y a eu quelques efforts d'exploration dans la région, ce qui a laissé derrière une petite population d'humains Waldir (plus ou moins 5%) qui sont natifs à la région. Il n'existe pas d'autres populations natives de créatures civilisées, par contre les sages estiment que la population de créatures vivant en communauté pourrait dépasser les 20%, ces populations étant encouragées par la présence de druides dans la région. Il ne serait pas utile de nommer chacune de ces créatures, mais il est certain qu'elles ajoutent aux dangers potentiels dans la région. Pour ces raisons, la Sarsonne ne fut jamais considérée comme un territoire civilisé, ainsi, les royaumes et empires à travers les âges ont transformé cette région en lieu d'exil pour les criminels, faisant passer la majorité Meldorsane à une forte minorité devant maintenant 62% d'humains d'autres souches. Il est impossible de dire vraiment en quelle proportion la majorité d'humains du continent exilé dans la région est répartie entre Waldir, Caradorns et Al Aquine, mais il y a fort à parier que la vaste majorité est Waldir.

### Géographie

Bien que située assez au nord, la Sarsonne demeure une région tempérée, mais assez humide due à son abondante hydrographie. Une bonne partie du territoire est couverte par des marécages et de la forêt, avec quelques clairières ça et là. Il existe une portion de la Sarsonne qui fut jadis un territoire sous domination d'un petit royaume, c'est pourquoi on y retrouve un manoir, un petit village et quelques autres constructions. C'est cette région qui est le nœud de la colonisation actuelle, surtout dû au fait qu'un petit réseau de chemins y existe permettant le lien avec les métropoles. Depuis leur arrivée, les deux empires ont construit des fortifications, l'une près du village, l'autre dans le plus creux de la forêt. La zone étant fortement accidentée, il est très difficile d'y maintenir une culture, même une de subsistance, donc le bois et le minerai semblent être les ressources les plus abondantes.

### Histoire

Cette région riche en histoire n'a été un lieu dans la mire des grands empires que depuis la dernière

décennie. Cette région est donc devenue un lieu où plusieurs renégats se sont exilés, formant pratiquement des communautés de criminels. La première civilisation dans la région fut la tribu Sarsar. Les sages estiment leur établissement dans la région à plus de 6000 ans avant l'ère coloniale. La tribu Sarsar a longtemps eu une tradition druidique très forte, et donc n'a jamais vraiment poussé à la construction dans la région. Hormis quelques guerres territoriales avec d'autres tribus nomades, les sarsarites ont gardé un ferme contrôle sur la région pendant près de 1000 ans. 400 ans, plus ou moins, avant l'ère coloniale, la Sarsonne est devenue un endroit de prédilection pour envoyer des criminels en exil. Ces criminels ont éventuellement formé des villages de fortune dans la forêt tempérée qui couvre la région. Sur une période d'un siècle, la région a vu l'avènement de plusieurs communautés qui ont vite commencé à développer un sentiment fort de territorialité, chacun tirant la couverture de son côté pour avoir un peu plus d'influence. Quand l'empire de Vanicant s'est initialement formé, la Sarsonne n'était pas une région considérée comme importante. Pourtant la région est devenue un enjeu majeur pour près d'une dizaine de seigneurs qui se disputaient les différents territoires de la région. La même histoire s'est répétée avec Canavim. Bien que lors de sa fondation, celle-ci avait connaissance de plusieurs petites sociétés au nord, le manque de ressources ne stimulait pas l'intérêt des plus gros empires. Ce qui a finalement amené les empires à investir la région fut fort simplement un désir d'étendre leur influence à la totalité du continent. L'ironie du sort fut que les empires, étant étirés sur une si grande surface, n'eurent pas les ressources militaires pour écraser tous les seigneurs locaux. Certains furent achetés, d'autres résistèrent, forçant Canavim comme Vanicant à utiliser une approche coloniale de peuplement en envoyant majoritairement des civiles avec un entraînement de base sur le terrain. Dans ces conditions, les quelques officiers déployés dans la région eurent comme instruction de parlementer avec les seigneurs locaux. La finalité fut que les deux empires, un peu par ruse, un peu par opportunisme par les seigneurs locaux, furent envoyés dans une région de la Sarsonne fortement peuplée par les restants de la tribu Sarsar. L'arrivée en cette région est plus que récente, et les lieux ont à peine été investigués. Les constructions de la région remontent principalement à l'autoproclamé roi Philibert Piedmont qui fit construire un manoir dans une clairière, un petit fort pour ses armées et quelques habitations pour ses serviteurs. La tribu Sarsar maintenait déjà un fort dans la forêt, lieu où ils retraits de leur petit village dans les arbres quand les seigneurs attaquaient la région. Aujourd'hui, le fort de la forêt a été investi par les forces de Canavim alors que le vieux fort près du village appartient à Vanicant. Une entente entre les deux empires a laissé le village libre d'influence, surtout la forte densité de locaux vivant dans les maisonnettes. Le reste des constructions demeure un point de litige.

## Politique

La Sarsonne est un lieu où une grande variété d'acteurs politiques évoluent. Les plus gros joueurs sont la tribu Sarsar, la Guilde d'Amunsrat, le Roi Valentin Figaro et le Seigneur Angbar. Chacun de ces acteurs contrôle une part appréciable de la région, souvent par la force. Ils ont également plusieurs points de litige avec leurs voisins, et les deux empires peuvent jouer sur ceux-ci afin de se donner l'avantage dans leur guerre de territoire.

### *La tribu Sarsar*

Les Sarsar sont à grande majorité des Meldorsans qui ont rejeté avec véhémence la modernité pour conserver leurs us et coutumes tribaux. Ils sont reconnus pour leur affiliation avec les druides, mais ont

toujours été une force difficile à mesurer dans la région. Parfois un allié solide lorsque la cause les rejoints, le lendemain un ennemi farouche et sans pitié, envahi par une haine des envahisseurs de leurs terres ancestrales. Le dirigeant officiel de la tribu Sarsar est Maharid Khomirehak, un Meldorsan assez âgé et mystérieux qui apparaît fort rarement. Il n'est pas lui-même druide, mais il prend conseil auprès de plusieurs druides habitant la région. Il préférera toujours la mort à dire quoi que ce soit à propos des druides. Les sarsarites, bien qu'assez simples d'esprit en général, sont des agents très difficiles à contrôler, mais il est impossible de les ignorer. Si les empires ne considèrent pas suffisamment les intérêts de la tribu Sarsar dans leurs efforts diplomatiques, cette dernière pourrait fort bien se retourner contre l'un ou l'autre des empires, ou même les deux.

### *La guilde d'Amunsrat*

La guilde est une très vieille organisation de la région, datant des premiers criminels. Sans surprise, il s'agit d'une organisation criminelle qui fait le trafic d'êtres humains et de différentes ressources dans la région. Le dirigeant est un personnage que l'on appelle le Roi-voleur, brisant toute prétention à l'honnêteté que la guilde pouvait avoir. Ce groupe de criminels à l'origine formé d'exilés a vite prit une position importante dans la région, surtout en monopolisant la plupart des voies navigables et même plusieurs des principaux chemins. Les voyageurs de la région qui ne sont pas en grand groupe tombent souvent entre les mains de ces brigands et deviennent de la marchandise. Le Roi-voleur est une personne qui ne fait pas de compromis. Sa position de force dans la région lui a donné une confiance en lui-même qui surpasse nettement les capacités réelles de ses forces. S'il a survécu si longtemps, c'est qu'il est fort bien entouré. La guilde possède un territoire défini en plus de ramifications partout dans la Sarsonne et dans les territoires les plus limitrophes de l'empire. Ironiquement, ils sont une organisation fort efficace pour faire passer des convois ou des messages de la Sarsonne à un des empires.

### *Le Roi Valentin Figaro*

Étrange personnage de la région, le roi Valentin prétend être l'héritier d'une grande partie de la région. Il a fait construire un imposant château sur une colline de la région par ceux qui habitent ses terres. Le roi est reconnu pour ses prétentions à la haute noblesse. Malgré son petit territoire et le manque total de luxe dans cette région éloignée, il accapare chaque parcelle de ressource sur laquelle il peut mettre la main, ce qui lui permet de vivre comme les grands seigneurs des métropoles. Son obsession pour la noblesse l'a poussé au banditisme, demandant à son « armée » de lui procurer des objets de luxe par tous les moyens. Les soldats valentinois sont majoritairement des brutes épaisses qui ont plus d'expérience comme bandit de grand chemin que comme militaire, mais ils sont quand même capables de raids très efficaces contre les seigneurs des empires les plus proches de la Sarsonne. Son fils, Bernard Figaro a aussi un goût pour la richesse, mais il n'a que faire de la noblesse. Brigand notoire, il est reconnu pour ses raids sur l'océan contre les bateaux de Canavim et sur les berges environnantes. Il maintient devant son père une mascarade pathétique que le riche « roi » ne parvient pas à percer tellement il est profondément hypnotisé par ses propres illusions de grandeur. Il reste que les bandits du roi Valentin sont en ce moment fort capables de mettre en déroute par leurs tactiques déloyales et leur habilité à faire des attaques éclairs les minces troupes de Canavim et Vanicant présentement en région. D'un côté comme de l'autre, on a instruction de traiter le vieux fou comme s'il était vraiment un roi, pour le peu de réel dommage que cela fasse.

*Le Seigneur Angbar*

Angbar D'allurtiaste est un ancien pirate qui fut capturé il y a de cela quinze ans alors qu'il était encore fort jeune par la marine de Vanicant. À deux pas de l'échafaud, une femme prise par une soudaine rage fonça sur le garde qui tenait le prisonnier, permettant au jeune criminel de fuir alors que la femme était criblée de flèches par la garde locale. Angbar D'allurtiaste est non seulement un barde de haut calibre, c'est aussi un tombeur de ces dames qui manipule souvent ses diverses conquêtes pour accroître son pouvoir. C'est ainsi qu'il envoya une de ses concubines marier le Roi-voleur en échange d'une terre bien à lui, la femme finissant éventuellement dans un chariot d'esclaves quand le Roi-voleur en eu assez d'entendre parler du beau Angbar. Souvent sous-estimé, Angbar utilise sa réputation pour prendre le dessus lors de conflits, s'alliant souvent avec ceux qui ont le plus de chances de réussir et subtilisant sa part du butin par personne interposée. Angbar possède encore plusieurs bateaux pirates dans l'océan noir et l'océan d'Azure, ceux-ci le gardent fourni en ressources et en esclaves pour faire la guerre lorsque nécessaire. Angbar ne fait d'ailleurs pratiquement jamais la guerre, il préfère la diplomatie où il tire toujours son épingle du jeu.