Le Téthyr

En 1360 Année de la Tourelle.

Le Téthyr est un pays ancien, souvent fragmenté, qui se trouvent entre les vigoureuses et dynamiques contrées économiques d'Amn et de Calimshan. C'est un royaume de fiers chevaliers, de forêts et de fermes, de troupeaux et de richesses, avec 2 péninsules se lançant dans le Mer des épées. L'énorme forêt de Wealdath, encore peuplée d'elfe, le protège au nord. L'intérieur est une région en majorité inhabitée de collines herbeuses. La plupart des Téthyriens vivent le long des routes commerciales reliant Murann à Riatavin et Zazesspur à Saradush. 1/5ème d'entre eux est hobbit (presque tous les autres étant humain).
En raison du manque de toute autorité centrale, ce royaume est devenu un havre pour les soldats de fortune, les prétendus rois, les tyrans minables, les criminels en cavale et les profiteurs de tout type.

Races

Population : environ 3 700 000

Humains :	76%		
Hobbits :	20%		Collines Pourpres
Elfes :	5%		Wealdath, Forêt de Téthir
Autres demi-humains :	1%	Nains	Massif du Pic de l'Etoile et Monts des Flocons
		+ Gnomes, demi-elfes, demi-orques	

Coutumes sociales

- Le Téthyrien est prudent. Il se méfie de tout le monde: « que tes amis soient nombreux... mais saches où ils cachent leurs armes » est un proverbe du Téthyr.
- On tient en haute estime la propriété terrienne.
- La position sociale est importante et va de paire avec le travail individuel: « Il vaut mieux créer qu'acheter » est un autre proverbe Téthyrien.
- Les jardins exotiques du Téthyr sont connus dans tout Faerûn.
- La terre équivaut au statut dans Téthyr ; les nobles ont soit gagné, soit hérité de la leur.
- Les voyageurs sont prévenus que le chiffre 5 est tout particulièrement considéré comme portant malheur au Téthyr.

langues

Commun.

monstres

Alors qu'ils étaient pratiquement inexistants avant la « Décade Noire d'Eleinte », c'est loin d'être le cas aujourd'hui.

Wealdath, Forêt de Téthyr: très nombreux gobelours, ogres, kobolds, sylvaniens, orques, trolls, hobbgobelins, ankhegs, striges, loups;

	la légende parle également de wivernes, dragons blancs et dragons verts.
Plaines :	les monstres y sont plus rares mais on parle de bulette et de vers pourpres.
Gorge de l'Idole Déchue :	morts-vivants.
Gorges de l'Ith :	élémentaux, nagas, nixes.

histoire

Autrefois une grande forêt peuplée par les elfes, les terres connues aujourd'hui sous le nom de Téthyr ont été envahies par les géants, les dragons et les djinns, ont donné naissance à un grand royaume nain, sont tombé sous les calishites, ont recueilli les esclaves en fuite et souffert de nombreuses agitations politiques. La plus récente étant une guerre civile qui tua des centaines de milliers de personnes.

- 200 cv *Début du calendrier d'Arptos. Fondation de Château-Suif. Les premiers Valiens traversent le Bief du Dragon et arrivent à Cormanthor.*
Les archives indiquent que la famille royale de Téthyr gouverne déjà.

- 200cv à 959 cv Règne de la famille royale d'un pouvoir absolu. C'est une monarchie héréditaire; quand un roi décède, le fils aîné hérite de la couronne. A travers les années, les branches de la famille royale s'imbriquent et se ramifient ce qui provoque de petites guerres de succession. Mais la société féodale et le pouvoir monarchique restent forts et puissants et les guerres civiles sont brèves.

959 cv ***Année de l'Equipage hanté***
Règne de la branche de la famille royale « De Téthyr ». Le Royaume de Téthyr est une monarchie féodale riche et puissante.

1 241 cv ***Année de la Dame égarée***
Une noble Dame téthyrienne très respectées est massacrée par les orques. En souvenir d'elle, les humains éradiquent tous les orques du sud. Les orques disent que cette année est celle de la « Goutte d'Eau qui a Fait Déborder le Vase ».

1 319 cv ***Année des Trônes perdus***
Début du règne d'Alemander IV.

1 338 cv ***Année du Nomade.***
Les non-humains ne peuvent plus accéder à la propriété terrienne et par la même aux principaux droits et privilèges.

1 340 cv ***Année du Lion.***
Guerres racistes contre les demi-humains et plus particulièrement contre les elfes de la Forêt de Téthir.

1 346 cv ***Année de l'Oiseau de Sang.***
Hiver très rude, mauvaises récoltes.
Les inégalités sociales ne cessent d'augmenter.

1 347 cv *Année de la Lame.*
Hiver très rude, mauvaises récoltes.
« La Décade Noire d'Eleinte »:
Le Général de l'Armée Royale Nashram Sharboneth prend la tête d'un groupe de paysans en colère galvanisés par la promesse d'une réforme agraire. Ils prennent Château-Téthyr, déposent et tuent Alemander IV à l'aide de complicités au sein de la famille royale. Le Général Nashram Sharboneth est tué au cours de l'assaut. Mais cela n'arrête pas la foule qui détruit Château-Téthyr et passe par le fil de l'épée tous les membres de la famille royale ainsi que les nobles qui la soutenaient. Seul les nobles les plus populaires (ou les plus craints) furent épargnés.
A partir de cette date, tout ce qui ressemble de près ou de loin à un pouvoir royal ou monarchique est détesté. « Royaliste » devint une injure dans la société Téthyrienne.
Commence alors le chaos politique dans le royaume.

1 360 cv ***Année de la Tourelle.***
Il n'y a toujours pas de pouvoir central au Téthyr et les luttes pour l'obtenir continuent.

Gouvernement et politique

Capitale : Zazesspur
Aucun gouvernement central.

Humains:	Des nobles exercent localement et individuellement un contrôle sur des régions restreintes en particulier à Zazesspur, Myratma, Saradush, Ithmong. La plus part des autres villes ou villages ont des conseils communaux. Les plus petits villages ou zones reculées n'ont pour seule loi que celle de la vengeance privée.
Demi-humains :	Conseils indépendants.

religions

La liberté de culte est totale au Royaume du Téthyr. Les religions les plus suivies sont:

Eldath :	*Déesse des cascades, des torrents, des bassins, du calme, de la paix et de la tranquillité, Gardienne des bosquets druidiques.* Par la population vivant à proximité de la Forêt de Téthir et par les elfes.
Sunie :	*Cheveux de feu. Déesse de la beauté, de l'amour et de la passion.* Par les citadins, surtout à Zassespur.
Sylvanus :	*Dieu de la nature.* Hors des villes.
Baine	*Le Seigneur Noir. Dieu des querelles, de la tyrannie, de la haine.*
Beshaba	*La Vierge de l'Infortune. Déesse de la malchance et des accidents.*
Ilmater :	*Le Dieu qui Pleure. Dieu de l'endurance, de la souffrance, du martyr et de la persévérance.* Ces trois dieux sont surtout vénérés depuis la Décade Noire d'Eleinte.

Heaum :	*La Sentinelle, Le Vigilent. Dieux des gardiens et protecteurs*
Ilmater :	*Le Dieu qui Pleure, Le Dieu Brisé. Dieu de l'endurance, du martyre, de la persévérance et de la souffrance.*
Tyr :	*La Main Juste, le Dieu Manchot, le Juste. Dieu de la justice.*

geographie

En termes de superficie, le Téthyr est l'un des plus grands royaumes de Faerûn. La majorité de ses vastes plaines et de ses forêts étendues n'est que peu habitée.
Les châteaux des nobles téthyriens – certains étant actuellement en ruine suite à la Décade Noire d'Eleinte parsèment les plaines et les vallées de la campagne.

Château- Téthyr :	- ancienne résidence des Rois du Téthyr. - Ruines que l'on dit hantées.
Wealdath : Forêt de Téthir :	Une des plus vastes de Tout Faerûn. Forêt de conifères immense, sombre fraiche, vaste et mystérieuse. Jadis demeure des 2 dernières tribus d'elfes de la région, les tribus Suldusk et Elmanesse, cette forêt contient de même des créatures féériques qui la défendent contre les incursions. Des gnolls, des lycanthropes, des araignées géantes et des dragons représentent des dangers occasionnels.
Gué de Surval :	- Aux environs, petits villages et fermes. - Lieu d'action des Pillards d'Harfourt.
Gorge de l'Idole déchue :	- Gorge profonde sur l'Ith. - L'eau y est profonde, froide et rapide.
Péninsule de Téthyr :	Périlleuse pour la navigation ;
Îles des Nélanthéres :	Iles pirates. Ces derniers lancent leurs attaques à: - Passage d'Asavir, - La Course (forts vents). Les pirates des Nélanthéres empoisonnent le commerce maritime du royaume.
Péninsule du Pic de l'Etoile	
Massif du Pic de l'Etoile :	altitude moyenne 1 350 m. altitude maximum 2 160 m. Seule chaine de montagne du Téthyr. Ces montagnes peu élevées possèdent des sommets tortueux et dangereux. Quelques petits clans de nains y vivent, appréciant leur intimité malgré les pérytons, les bêtes éclipsantes, les tribus de gobelins, les ogres et les loups-garous locaux. Ces derniers commercent avec Zazesspur. La montagne la plus à l'est, le Mont Thargill, est un volcan éteint depuis longtemps.
Collines Pourpres :	douce région fertile et vallonnée remplie de vergers, de potagers et de petits champs de céréales. Peuplées de hobbits indépendants ayant de bonnes relations basées sur le commerce avec Zazesspur et Myratma.
Montagnes Omlarandins :	A peine plus hautes que les contreforts qui les entourent, ces sont légendaires pour les gemmes omlaires qui sont particulièrement adaptées aux utilisations magiques. Il n'a été trouvé que très peu de gemmes omlaires pendant des siècles, mais ces dernières ont fait dépenser à certains magiciens des sommes princières. La région est habitée par des wivernes et des bêtes éclipsantes.
Baie du Drake Igné :	baie calme.
Passage d'Asavir :	- Un des passages maritimes le plus emprunté des Royaumes Oubliés. - Calme. - Nombreuses attaques pirates.
Passe d'Ithal :	Communauté de fermiers indépendants.
Phare d'Irphong :	- Indique l'entrée nord du passage d'Asavir. - La légende dit que ceux qui se sont arrêtés sur cette île ont été victimes de désastres maritimes.
Phare de Nemessor :	Indique l'entrée sud de la Course.
Rivières :	- la Sulduskoon : peu large, peu profonde. - l'Ith : vive et dangereuse de sa source à Ithmong. Elle se calme à Ithmong. Large, puissante et profonde au-delà.
Route :	- la Voie du Négoce: on l'empreinte pour aller vers le Royaume d'Amn. - la Route d'Ithal: en général, on la prend jusqu'à Ithmong avant de prendre un vaisseau fluvial jusqu'à Myratma.

climat

Le royaume est chaud, sec et pourtant fertile
.

Eté :	températures maximums: 32° - 37°.
Hiver :	doux.
Forêt de Téthir et Péninsule de Téthyr :	humide.
Plaine :	sec, mais il pleut assez pour la culture céréalière.
Orient :	chaud et sec.

argent

Il n'y a plus de système monétaire général. Les plus grandes cités frappent des pièces qui n'ont cours que dans les zones qu'elles contrôlent.

- troc
- monnaies du Royaume d'Amn et du Royaume de Calimshan.
- beaucoup de spéculation sur la monnaie en fonction des évolutions politiques.

Taux de change\ Dantère amnien:

Guldère de Zazesspur	107 GZ =	100 DA
Moléan d'Ithmong	113 MI =	100 DA
Myrath de Myratma	138 MM =	100 DA
Zoth de Saradush	175 ZS =	100 DA

Il résulte de tout cela que négocier les prix et les taux de change est très complexe au Royaume du Téthyr.

commerce

Importations : armes, épices, mercenaires, objets magiques
Exportations : ambre gris, bétail, couvertures, fromages, fruits, herbes à pipe, huile de baleine, légumes noisettes, perles, poisson, soie, tapis, thé, vêtements, vin
Le Royaume du Téthyr commerce peu au-delà de ses frontières.
Principales activités: agriculture et artisanat (au Téthyr, le petit artisanat est un gage de qualité). Presque tous les meubles de qualité utilisés dans les Contrées du Mitan sont téthyriens ou fabriqués en imitant le travail téthyrien. Le royaume est largement connu pour son superbe artisanat et les guildes téthyriennes s'efforcent de promouvoir l'excellence plutôt que de contrôler les marchés comme elles le font ailleurs. Chacune des familles de prospères marchands de Téthyr se dévouent à une marchandise ou à un artisanat particulier.

Myratma :	Port. Tissus.
Zazesspur :	Port. Menuiserie.
Ithmong :	Fret.
Saradush :	Porte vers l'est.

Les cites

Les 4 grosses

Ithmong : **(220 000 habitants)**
- Puissance majeure du nouveau Téthyr.
Ernest Gullowglass « le Grognard » dirige le Conseil de la ville.
- Contrôle du trafic est - ouest du pays.
- Céréales, bétail.

Myratma : **(métropole 51 000 habitants)**
Cette cité fortifiée ressemble plus à celles de Calimshan que toutes les autres cités du Téthyr. Il s'agit du port où transite la production agricole du pays. Myratma souffre d'une pénurie d'ensorceleurs et de magiciens (la majorité trouvant du travail au Calimshan).
- Reshtiva Gullifort dirige le Conseil de la ville.
- Commerce, négoce, produits agricoles du centre du Téthyr. Commerce avec le Royaume du Calimshan et les Collines Pourpres.
- Filatures du Téthyr.

Saradush : **(? habitants)**
- Ancienne cité de l'administration royale, elle est aujourd'hui dirigée par le puissant et populaire Seigneur Oon Santèle.
- Centre agricole de l'est et du sud-est: tabac, coton, thé, légumes exotiques.
- Chasse et activités minières.

Zazesspur : **(métropole, 375 000 habitants)**
Un amalgame d'architecture te de culture téthyrienne, calishite et autres, Zazesspur est la capitale du Téthyr et est composée de 2 parties séparées par l'embouchure du fleuve Sulduskoon. Peu de magicien sou d'ensorceleurs y habitent, parce que ceux qui fuient l'Amn voyagent généralement au-delà de Zazesspur : la proximité de Calimshan entraine que ceux disposant de pouvoirs profanes sont rapidement engagés en échange d'un salaire et d'une vie confortable dans le sud.
- La plus grande ville du Téthyr. Il n'y a pas d'autorité réelle à Zazesspur: beaucoup de nobles et de fonctionnaires de l'ancienne monarchie vivent ici. Il y a même une faction « Royaliste » importante.
- Nombreux conflits avec Ithmong et Myratma.
- Commerce portuaire, bétail.
- Artisanat: tanneurs, tisserands, teinturiers, tailleurs.

Les autres cités

Brost : **(6 500 habitants)**
- Le Conseil de la ville a récemment demandé au Royaume d'Amn d'annexer Brost ce qui n'est pas du tout du goût d'Ithmong.
- Commerce avec les elfes de la Forêt de Téthir.
- Champignons.

Kezelter : **(4 000 habitants)**
- Ancienne capitale militaire de la monarchie (20 000 hab.)
- Communauté de fermiers et lieu de refuge pour les criminels de petites envergures, les pauvres et les rats.
- Passages de caravanes venant de l'est.

Port Kir : **(3 700 habitants)**
- Port calme.
- Activités de la pêche, marché.

Roc Mousse : **(bourg, 1 700 habitants)**
Cette ville fortifiée est importante de par sa localisation au bord de la Route commerciale, son gouvernement collectif (elle est dirigée par les citadins et les druides des environs) et la proximité d'un bosquet fréquenté par de puissants druides. Ces derniers travaillent avec les citadins à la protection de la forêt et instruisent ceux qui empruntent la Route commerciale sur les façons de ne pas provoquer la colère des elfes de Wealdath.
- Population druidique.
- Passage de caravanes marchandes.
- Auberges, tavernes, armuriers, forgerons, charrons.

Tulmene : **(4 200 habitants)**
- Pêches.
- Négoce.

Velene : **(cité, 14 000 habitants)**
De nombreux fantômes hantent cette cité fortifiée, bien que les habitants soient si heureux et plein d'entrain que les visiteurs pensent que cette réputation est très exagérée. Important en tant qu'avant-poste naval contre les pirates de Nélanthéres, Velene est aussi un précieux port de pêche. Les aventuriers marins y sont plus que bienvenus.
- Nombreux marins.
- Chantiers Navals Simon Andrusky

personnages

LA COMPAGNIE DES 8

Groupe d'aventuriers très célèbres au Royaume de Téthyr, défendant la cause de la paix, de la liberté et de la justice.
Ses membres sont:
- Tardeth Llanistaph « Le Ranger »,
- Marilyn Haresdown « Duvet-de-Lièvre »,
- Arkaneus « Crin d'Argent »,
- Manfred Arbustle,
- Lawantha Silendia,
- Sylvanus Moondrop « Goutte de Lune » (elfe),
- Paddy Stoutfellow « Le Hardi » (hobbit).

Parmi de nombreux exploits, ils ont renversé l'ancien ignoble tyran d'Ithmong.