



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
système d20



Image © Wizards of the Coast

**TEZIIR**

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR ARASMO**

## NOTE PRÉLIMINAIRE

Une des rares régions non détaillées des Royaumes Oubliés, la côte des Dragons offre pourtant d'intéressantes opportunités d'aventure. Jusqu'à présent, Port-Ponant a reçu l'essentiel des maigres informations officielles. Afin de vous encourager à jouer dans la région, je vous livre ici une description succincte du port de Teziir. Je me suis vaguement inspiré des quelques lignes qui sont consacrées à la ville dans le livre *Les Royaumes Oubliés - Univers*, sans chercher à y rester fidèle.

Cette petite aide de jeu ne vise pas à l'exhaustivité, elle n'a pour ambition que de vous donner quelques pistes pour vous aider à imaginer votre Teziir et les intrigues pouvant s'y dérouler.

## PRÉSENTATION

Située sur la côte des Dragons, Teziir est la grande rivale de Port-Ponant. Si ses activités portuaires pâtiennent de la concurrence de Port-Ponant et de Mantétoile, elle est devenue le centre religieux le plus important de la région grâce à une politique très volontariste des autorités, qui encouragent la venue de nouveaux cultes et l'arrivée de pèlerins. Parallèlement, elle a créé un système civique favorisant l'installation des migrants. Ainsi, tout migrant peut s'affilier gratuitement à une guilde d'aventuriers et se voir remettre son « talisman du Brave ». Ce faisant, il bénéficie d'une réduction de prix sur certains produits des échoppes d'armes ou d'armures ainsi que de la possibilité d'être hébergé dans les grands dortoirs de la guilde. Ces conditions extrêmement avantageuses amènent beaucoup d'aventuriers à faire escale en ville. Du fait de l'abondance de la demande de travail, les marchands locaux peuvent obtenir à bas prix des escortes pour leurs convois. De même les autorités de la ville disposent d'une réserve de combattants pour un coût modique, ce qui est toujours utile pour nettoyer les environs d'éventuels monstres ou bandits.

Afin d'encourager les aventuriers à rester, une solution originale a été adoptée. Si un employeur est satisfait des prestations d'un aventurier, il demande au corps des Urbanistes de graver une marque magique sur le talisman de son protégé. S'il accumule dix marques, un aventurier peut se voir accorder le statut de citoyen d'honneur de la ville, ce qui lui donne le droit de vote et d'éligibilité ainsi qu'à un logement gratuit. Bien sûr il faudra alors qu'il paye ses impôts...

### GOVERNEMENT

Le Héraut du Peuple, élu par les citoyens, dirige la cité en accord avec le Conseil des Nantis, composé des familles marchandes, des maisons nobles et des chefs de guilde (50 membres).

### SERVICES PUBLICS

La milice, forte d'une centaine d'hommes, recrute parmi les citoyens les plus pauvres de la ville.

La ville a aussi recours aux bons offices des Urbanistes, un petit corps d'une vingtaine de lanceurs de sorts (niveaux 1 à 10) qui s'occupe des questions d'urbanisme : entretien de la voirie et des bâtiments, pureté de l'air... Ne vous inquiétez donc pas si vous voyez des gobelins en train de s'affairer autour d'un bâtiment, ils auront sûrement été invoqués par un Urbaniste ! Les Urbanistes gravent aussi les marques sur les talismans des aventuriers.

### POPULATION

10.000 habitants environ. Les non-humains représentent environ 5% de la population, avec notamment une importante communauté gnome.

### ARCHITECTURE

L'architecture de Teziir est typique de la côte des Dragons : maisons à colombages et à deux ou trois étages, rues étroites et sinueuses... Grâce à l'action des Urbanistes, l'état général de la voirie et des bâtiments est bien meilleur que dans les autres villes de la région.

# LES QUARTIERS DE LA VILLE

## Quartiers populaires

### LES LOUPS DE MER ET LA CORNE

Là se réunissent tous les marins en manque de boisson ou de femmes : les tarifs des tavernes et bordels sont en effet très modiques, ce qui fait de Teziir une escale appréciée. La milice effectue toutefois des patrouilles régulières, afin d'éviter tout débordement. A côté des lieux de plaisir, on trouve aussi les bâtiments administratifs des sociétés de construction navales, ainsi que les industries polluantes : métallurgie, tannerie...

Les Urbanistes lancent régulièrement des sorts de « purification d'air » afin de chasser les mauvaises odeurs.

### LA CHIENLIT

Le nom du quartier vient du légendaire esprit de fronde de ses habitants, qui se sont plusieurs fois soulevés contre les autorités municipales et leurs taxes excessives. C'est dans ce quartier que se trouve la société des « Honorables Pourvoyeurs de Marchandise Humaine » ainsi que la planque des Astoriens, l'association de voleurs de la ville.

## Quartier marchand

### LE MARCHÉ DES DUPES

C'est au sein de la principale place de la ville, la Clairière, que se déroule le célèbre Marché des Dupes. Autour de la place sont réunies plusieurs des échoppes les plus renommées de Teziir, notamment « Les Fines Herbes » ainsi que « La Caverne de l'Aventurier ».

## Quartier religieux

### LE SILENCE

Les autorités municipales ont décidé de réserver ce quartier aux lieux de culte. Tout voyageur est encouragé à visiter ce quartier, ne serait-ce que pour en admirer la beauté.

La diversité des styles architecturaux est impressionnante : on peut ainsi trouver une humble cabane d'un prêtre d'Ilmater à côté d'un immense temple aux couleurs criardes dédié à Waukyne, ou d'une sinistre cathédrale bainite. Bien entendu, la proximité de cultes aux idéologies parfois radicalement opposées n'est pas sans provoquer des incidents. Heureusement, la milice veille au grain...

## Quartier bourgeois

### LE SPLENDIDE

A première vue, les demeures du Splendide ne semblent pas différer de celles des autres quartiers. On remarquera simplement leur propreté immaculée et leur aspect éternellement neuf. Chez les notables teziiriens, la richesse se doit d'être constamment réemployée dans de nouvelles activités commerciales et non pas gaspillée dans des dépenses vaines et frivoles. Seuls les nobles exilés de Port-Ponant se sentent obligés d'afficher leur statut en édifiant des palaces à l'architecture chargée.

## En dehors de la ville

### CAMPEMENTS DES AVENTURIERS

Ce fatras de tentes et de cabanes de fortune accueille une population nombreuse et bigarrée. Les « aventuriers » ne sont en fait pour la plupart que des mendiants ou des paysans venus tenter leur chance dans la grande ville.



# PRINCIPAUX PROTAGONISTES

## Factions

### L'ORDRE ANCIEN

L'Ordre suit les préceptes d'un dieu disparu dont l'identité a été oubliée par tous, même par les membres du culte ! De ce fait, il est régulièrement affecté par des querelles religieuses portant sur l'identité de ce dieu. Récemment, le vénérable Ulos Terreciel a défendu l'hypothèse selon laquelle l'Ordre véhiculerait en fait des préceptes codifiés par Samnaster dans son *Livre des Damnés*. L'ouvrage n'est connu que par les quelques extraits qui sont cités dans l'ouvrage le plus célèbre de l'archimage, le *Livre du Dragon*. Bien sûr, la simple idée de se rapprocher du Culte du Dragon horripile la plupart des membres de l'Ordre, mais l'hypothèse d'Ulos n'en a pas moins jeté un pavé dans la mare et a encouragé une nouvelle vague d'interprétations contradictoires de la part des exégètes et autres érudits.

L'ampleur du phénomène est telle que le dirigeant de l'Ordre, Heremor Ombrelune, a décidé d'essayer d'*invoker* le dieu sur Toril. Pour ce faire, il lui faut convertir un maximum de personnes à l'Ordre, car depuis le Temps des Troubles, l'existence d'un dieu est liée au nombre de ses fidèles. Cela implique un réel bouleversement du *modus operandi* de l'Ordre, basé sur le secret et des effectifs réduits.

Le nouveau quartier général de l'ordre a été établi à Teziir. Grâce à la politique de tolérance religieuse des autorités et de la concurrence généralisée des divers cultes locaux, l'Ordre pourra s'implanter sans trop de mal et à terme devenir le culte officiel de la ville. Ainsi il disposera des ressources humaines et financières suffisantes pour se développer sur toute la côte des Dragons. Pour séduire le peuple, Heremor est prêt à employer les grands moyens : gratuité des sorts de soins et politique caritative à grande échelle. Il peut compter sur la qualité de son clergé, composé d'individus triés sur le volet (en clair, niveau 7 en moyenne), bien plus puissants que ceux des autres temples de Teziir (niveau 1-2 en moyenne). Le « projet social » de l'Ordre intéresse vivement le Conseil des Nantis, qui voit là un bon moyen de renforcer l'attractivité de la ville, d'autant plus qu'Heremor est disposé à collaborer étroitement avec les autorités.

**Organisation :** environ 400 membres répartis principalement entre le Bief du Vilhon, la Côte des Dragons et les Contrées du Mitan.

**Temple de la Sagesse à Teziir :** 30 des meilleurs éléments de l'Ordre.

### LE CULTE DU DRAGON

Il n'est pas étranger aux tensions internes de l'Ordre Ancien. En effet, Ulos Terreciel est un des trois agents du Culte infiltrés dans l'organisation. L'objectif du Culte est de mettre la main basse sur les considérables ressources magiques de l'Ordre, en vue d'amadouer le puissant dragon rouge Tyreazal, et par la même occasion de transformer l'Ordre en façade respectable du Culte. A cette fin, le Culte a imaginé un piège assez tortueux : des membres de l'Ordre proches de Heremor découvriront l'existence du *Livre des Damnés*, ce qui les conduirait à reconnaître en Samnaster leur fondateur et guide spirituel. Les troublantes révélations d'Ulos sont censées encourager les membres de l'Ordre à tenter de retrouver le livre (ce qui est quand même plus crédible que si Ulos sortait le grimoire de sa poche comme par magie). Bien entendu, le Livre n'est pas réel : il a été créé de toute pièce par le Culte, qui l'a caché dans une petite caverne près du monastère le plus ancien de l'Ordre, près de Hondleth. Toute une série d'indices conduisent les investigateurs potentiels à ce lieu.

**Cellule de Teziir :** 4 membres. Cette cellule dépend de celle de Port-Ponant (34 membres).

### LES MASQUES DE LA NUIT

Inquiète de l'essor de Teziir, l'organisation a infiltré les Astoriens, une petite guilde secrète de voleurs, comptant une quinzaine de membres. Ceux-ci doivent encourager les dissensions internes, de la façon la plus discrète possible.



## Principaux personnages

### Theros Ireroc

Bien qu'ayant dépassé la cinquantaine, cet homme colérique a le corps d'un jeune guerrier. Ancien mercenaire, Theros s'est reconverti dans la vente d'armes et d'armures. Sa réussite lui a valu de rejoindre le Conseil des Nantis. C'est lui qui a proposé l'idée d'appâter les compagnies d'aventuriers. S'il est désireux d'amener du sang neuf dans la ville, il est résolument contre la politique de tolérance religieuse professée par ses pairs. En effet, en tant qu'adepte intransigeant de Tempus, il estime que les autres cultes ne feront qu'amollir les vertus belliqueuses de la cité, alors même que Port-Ponant se fait plus menaçante. Sans compter que depuis la disparition de Lathandre, avec lequel Teziir avait passé un pacte d'alliance secret, les pirates de la Mare aux Dragons se sont mis à attaquer les navires Teziiri.

Le traitement de faveur accordé par le Conseil à L'Ordre Ancien a été la goutte d'eau qui a fait déborder le vase. Theros envisage donc de bouter le culte hors de Teziir. Pour ce faire, il peut compter sur la fidélité de la milice, dont le chef est un de ses amis, ainsi que sur le mécontentement des autres cultes. Son projet est d'embaucher quelques aventuriers et citoyens pour semer la zizanie lors d'une cérémonie publique de l'Ordre. La garde interviendra alors en vue de disperser la foule et d'arrêter les membres de l'ordre. Les prêtres de Tempus et de Sunie devront alors mener un cortège de fidèles vers le Palais du Conseil. Là, ils exigeront l'exil du culte coupable d'attenter à la paix civile, sinon ils quitteront eux-même la ville. Face à un tel chantage, le Conseil ne pourra que céder, de peur de voir les temples de la cité vidés de leur clergé.



### Aremis Spezzio

Originaire d'Amn, Aremis a rejoint très jeune l'Ordre Ancien. Ses cheveux prématurément blancs lui font paraître plus vieux que son âge (33 ans). Passionné d'histoire, il fait office d'archiviste de l'Ordre. Bien que sa pédanterie et sa condescendance le rendent particulièrement insupportable aux yeux de beaucoup, on apprécie néanmoins son inépuisable érudition. Ulos l'a chargé de se renseigner discrètement sur ce mystérieux Livre des Damnés. Pour ce faire, Aremis compte débiter ses recherches dans la bibliothèque de Port-Ponant, la plus réputée de la région. Il s'adjointra aussi les services d'un ou deux gardes du corps, au cas où...

### Thezel Alamba

Cet Urbaniste au visage rubicond est le chef de la cellule locale du Culte du Dragon. Aussi serviable que discret, cet homme dans la force de l'âge travaille sans relâche pour le bien de sa ville. Il a découvert l'existence du message du Culte du Dragon par l'intermédiaire des ouvrages bon marché de « philosophie draconique » que publie régulièrement le culte. Il est depuis sincèrement convaincu que les dragons sont des formes de vie supérieure que l'homme devrait s'efforcer d'imiter. Il considère ainsi qu'à l'instar du dragon qui accumule patiemment son trésor, l'homme doit œuvrer à long terme et non dans l'urgence.

Les idées de Thezel sont considérées avec méfiance par les autorités du Culte, qui le soupçonnent d'hérésie. Cependant, le succès de ses « séances de lecture », au cours desquelles il lit et commente des passages des ouvrages qu'il chérit auprès d'un public de notables, amène les dirigeants du Culte à faire preuve de souplesse. Trois autres membres du culte originaires de la cellule de Port-Ponant l'ont rejoint afin de le seconder et surtout pour le surveiller au cas où il contrarierait les plans du Culte. Ils lui servent officiellement de domestiques et ont d'ailleurs déjà été contaminés par son interprétation si personnelle du dogme du Culte...

## CARTE DES ENVIRONS DE TEZIIR

