



TISCANS DESIGN SHEET

Nom de la communauté : Cité nomarcale de Tiscans, capitale du royaume de l'Egus

Type de communauté : Cité de 20 000 habitants (Birthright : holding lvl 7 : Law 3, Guild 2, Temple 2)

Population de la communauté : Humains (75%) Gnomes (10%) Halflings (8%), ½ orques (5%), Nains (2%)

Situation : La cité est située dans le désert, sur la route commerciale reliant le sud et le nord du royaume.

Description du terrain dominant : La ville est construite entre un massif montagneux – la chaîne de Larouh – à l'ouest, et la savane à l'est

Type de gouvernement : Monarchie (le roi est maître de la terre et des hommes, même s'il délègue ses pouvoirs à une imposante administration).

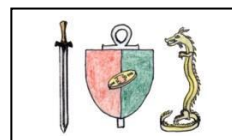
Dirigeant(s) de la communauté : Le pharaon est dirigée par le pharaon Ousirmer Reka, dit Ur-Rick, second membre de la dynastie royale Ousirmer, descendant d'une ancienne lignée mélindorienne. Compte tenu des charges du roi, le gouverneur de la ville est son chancelier, Frihil Darenson, le maître de la guilde des marchands de la ville.

Titre des dirigeants : « Pharaon » pour le roi Ur-Rick, « Maître » pour Frihil Darenson.

**Enseigne de la
Communauté**



**Symbole du
gouvernement**



Défenses de la cité : **S** (sentinelles, gardes et milice), **CW** (mur d'enceinte), **M** (magie des prêtres et des illusionnistes)

Nombre de gardes : 80 gardes du palais nomarcal, 120 gardes du temple d'Osiris et 135 medjaoui (3 unités *Birthright* : *Pharaoh*, 1 *temple guards*, 1 *city guards*)

Nombre de soldats : 1 425 soldats (6 unités *Birthright* : 1 *cavalry*, 1 *war cart*, 1 *archers*, 3 *elite infantry*)

Notes sur la défense : La ville est protégée par un mur d'enceinte d'une hauteur de 6 coudée (environ 3 mètres), construits en pierre de calcaire extraite des montagnes. 16 tours de pierre renforcent la surveillance de ce dispositif tandis les routes – au nord, au sud et à l'ouest – sont contrôlées grâce à 3 portes fortifiées. 135 medjaoui (F0) armés de lances sont chargés de surveiller ce périmètre. Le haut mur d'enceinte du palais nomarcal forme un second niveau de fortification, protégé par 80 gardes d'élite (F1) de la garde personnelle de Pharaon. Quant à la fortification du temple d'Osiris, elle forme un bastion dans le rempart est, défendu par 120 gardes (F0) et 20 prêtres (Pr1). Au besoin, ces troupes peuvent être complétées par les garnisons de la ville : 800 fantassins (F0), 200 archers (F0), 300 cavaliers légers (F0), 100 chars de guerre léger (F1) et 25 chars de guerre lourds (Pal 1). Une dizaine d'illusionnistes (M1) peuvent apporter un soutien magique.

Composition de la population : UC (Pharaon et sa famille, dirigeants de l'administration de Pharaon et membres de la cour), MC (les riches marchands, les mages et les officiers de l'armée), LC (les soldats, les artisans, les commerçants et les ouvriers, sans omettre bien sûr les voleurs et les mendiants).

Type de voisinages : On peut trouver des communautés halflings, des villages gnomes et des cavernes abritant des nains sur les contreforts de la chaîne de Larouh. Des tribus humanoïdes vivent plus haut dans les montagnes.

Notes sur le voisinage : en règle générale, les incursions des tribus humanoïdes sont neutralisées par les halflings et les nains ; les gnomes évitent de s'impliquer dans les combats, d'autant que la garnison de la ville peut toujours intervenir en cas d'attaque massive.

Taxes : L'imposition est légère pour les habitants de la province car elle est compensée par « l'octroi » : les biens qui ne font que transiter par la ville sont taxés à hauteur de 20% (5% pour le fonctionnement de la guilde des marchands, 10% pour la surveillance militaire du territoire et 5% pour la famille nomarcale).



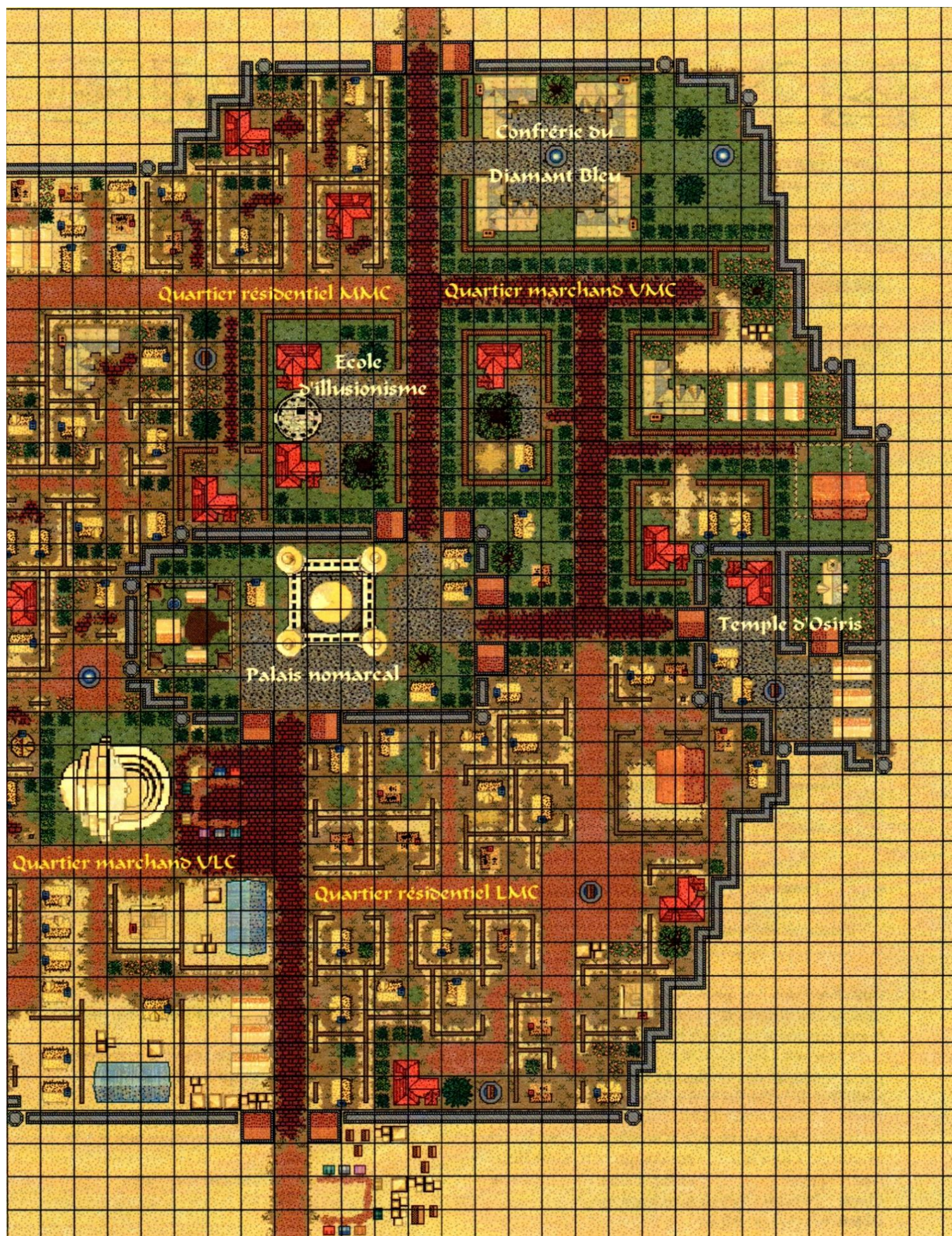
Cité nomarcale de Tiscans

Quartier populaire LLC

Guilde des
voleurs

Qua







Coutumes et croyances : La ville est un lieu de pèlerinage très fréquenté. Beaucoup de fidèles viennent de loin pour visiter le grand temple d'Osiris dans lequel ont été érigés des offertoires pour Isis et Horus. Dans le quartier populaire, on peut également trouver un modeste temple d'Anubis, dont les importants ateliers d'embaumement ont été construits à l'ouest de la ville, à l'extérieur des remparts. L'adoration des divinités mauvaises est proscrite dans la cité.

Apparence des bâtiments : Les grands bâtiments (palais, temples, guildes officielles...) sont construits en pierre de taille sur plusieurs niveaux avec des toits couverts de tuiles en argile. Les maisons bourgeoises sont également construites en pierre sur un ou deux niveaux, et leurs toits sont aménagés en terrasse. Les maisons des quartiers pauvres sont construites en briques de paille séchée, parfois avec une ossature en bois pour les moins modestes.

Industries majeures / ressources : Le tourisme et les échanges commerciaux sont les principales sources de revenus de la ville. La cité est le centre d'attraction pour tout ce qui est en rapport avec le culte funéraire. De nombreux marchands viennent y vendre des matières premières qui seront transformées sur place en amulettes, vaisselle funéraire, sarcophages... Les artisans locaux sont les meilleurs du pays pour la sculpture de bas-reliefs, la gravure d'écritures sacrées et la peinture de fresques murales.

Relations de la communauté avec les communautés environnantes : Les communautés naines, gnomes et halflings commercent beaucoup avec les humains. Les nains exploitent de riches mines de métaux dans la montagne, les gnomes mettent au point des pigments de couleur et les halflings exploitent des vignes sur les coteaux. Les relations avec les tribus humanoïdes sont plus neutres, mais calmes.

Dirigeant de la communauté : Frihil Darenson

Caractéristiques / Traits : Alignement : NG. C'est un homme qui respecte la loi, mais qui peut passer outre si le bien être de la communauté ou le bon droit en dépendent. C'est un homme de confiance, tolérant et ouvert d'esprit au progrès.

S : 8 **D** : 18 **Co** : 13 **I** : 15 **W** : 10 **Ch** : 14

Armes maîtrisées : *Dagger jambiya, scimitar*

Compétences : *Appraising* (1/15), *Bureaucracy* (2/15), *Etiquette* (1/14), *Gem cutting* (2/16), *Haggling* (0/10), *Local history – Tiscans* (1/14), *Modern language – Egusian* (0/na), *Reading/writing – Demotic* (0/16)

Capacités de voleur : *Backstab* (+4/x2), *Climb walls* (65%), *Detect noise* (25%), *Find/remove traps* (10%), *Hide in shadows* (20%), *Move silently* (25%), *Open locks* (35%), *Pick pockets* (25%), *Read languages* (25%)

Forces

- Bon gestionnaire des affaires de la cité
- A beaucoup de relations dans tout le pays et dans tous les domaines
- Soutien politique des classes populaires

Faiblesses

- Amour excessif pour sa fille Ishaïa
- Antipathie de certains nobles qui lui reprochent son origine sociale
- Faible connaissance des armes

Objectifs : Son but principal est de faire de Tiscans une importante cité commerciale, malgré sa situation difficile, aux confins de la savane et du désert. Il veut pour cela maintenir la sécurité dans la région, en même temps que servir au mieux le pharaon qui lui a confié la gestion de la cité

Relations avec les résidents : C'est un homme adulé par les marchands, aimé des citoyens de la ville et respecté par la majorité des nobles de la cour. Ses décisions en matière de sécurité ont fait qu'il est craint par les membres de la Dague Noire, la guilde des voleurs locale.

Notes personnelles :

Age : (1307 -) Taille : 1,72 m

Classe / Niveau : Voleur marchand / 1

Objets magiques : Néant

Poids : 67 kg

hp : 6

Cheveux / Yeux : Noirs / noirs

AC : +4

Autres possessions importantes : Néant