

# Projet de jdr Fantasy

(Il y en a déjà un paquet mais celui ci c'est le mien)

## Tout d'abord : Pourquoi ?

A la base du projet : Créer mon jeu de rôle de fantasy idéal. Avoir mon propre système de règles. Tout simplement faire ce qui me plaît.

## Dans l'immédiat, les objectifs prioritaires.

Trouver du monde pour développer ce projet énorme, car seul, je risque de mettre un temps interminable.

Pour commencer, l'univers va être développé. Pour vous donner une idée de à quoi il va ressembler par la suite, vous trouverez dans ce document une description complète de la capitale de **l'empire de Keossir, Le plan d'Akhor Sahin**.

## Contact.

Par mail : [thibault.merlaut@hotmail.fr](mailto:thibault.merlaut@hotmail.fr) (aka *kirk-tarn-krun*)  
ou [storm.mrsmith@gmail.com](mailto:storm.mrsmith@gmail.com) (aka *themisterkaa*)

## La grande Akhor Sahin

Capitale de l'empire de Keossir

### Généralités sur la ville.

La capitale est composée de 5 quartiers principaux. Elle est de forme ronde et on son centre se trouve le quartier impérial.

Les 4 autres quartiers sont : La Haute Ville, Le vieux Port, Les Bas Quartiers, Le Grand Bazar.

### Les habitants de la ville.

Akhor Sahin est représentative du reste du monde, c'est une ville cosmopolite : On y trouve toutes les races d'êtres humains.

La ville est une capitale, les gens y sont donc pressés, il n'est donc pas facile d'y trouver des informations. Certains seront sûrement plus enclins à s'arrêter moyennant finance, surtout dans les Bas-Quartiers et sur les docks.

### Comment se présentent les quartiers ?

Pour vous en donner une idée précise, nous allons commencer par aborder le côté «global» de chaque quartiers, puis des détails vous seront donnés ainsi qu'une description des personnages importants d'Akhor-Sahin et des lieux représentatifs.

### Se repérer dans la capitale.

La capitale est ses 50.000 habitants n'est pas ville où les repères se trouvent facilement. Il est donc facile de s'y perdre, ce qui laisse à penser parfois qu'il vaut mieux connaître le lieu (en y étant né) ou être escorté par un guide.

### La monnaie.

Toutes les monnaies sont acceptées dans la plupart des échoppes, certains rechignent parfois, mais en insistant, un refus est rare.

## Chronologie.

La ville existe depuis un peu plus de mille ans. Elle fut bâtie par la tribu de Krythes au départ, de valeureux guerriers qui cherchaient un endroit où s'installer au bord de l'eau.

Cette chronologie relate tous les événements liés à la ville d'Akhor Sahin depuis ces 1000 ans.

### Chronologie des événements de la capitale

An 0 : Découverte de la terre promise par les Krythes
An 78 : La ville commençant à devenir conséquente, le royaume des krythes est fondé
An 145 : Début de la colonisation du monde par les Krythes
An 248 : Le royaume est maintenant conséquent, ce qui attire de nombreux autres petits royaumes à en faire partie.
An 489 : Renversement du royaume par le peuple. La république humaine est fondée.
An 671 : Début de la guerre du nord.
An 746 : Tentative de coup d'état échouée.
An 820 : <b>Séparation de la religion et de l'état</b>
An 874 : Fin de la guerre du nord. La république prend de plus en plus d'ampleur et le territoire de la république humaine devient immense.
An 987 : <b>Renversement de la république. Un jeune sénateur devient empereur par la force.</b>
An 995 : Début de la seconde guerre du nord. L'empire se trouve de nombreux ennemis dans le monde.
An 1024 : <b>Fin de la seconde guerre, les troupes de l'empire écrasent encore une fois leurs nombreux opposants.</b>

### L'an 0 et les Krythes.

Le calendrier impérial commence donc à la fondation d'Akhor Sahin par le peuple Krythes. Perdus après une montée de eaux phénoménale dans ce qui est aujourd'hui les terres obscures, les Krythes cherchèrent une nouvelle terre plus clémente, ils tombèrent à l'endroit où se trouve désormais Akhor Sahin et décidèrent de s'y installer. Le tout fut construit assez rapidement, car les hommes étaient nombreux parmi ce peuple.

Le village devint une petite cité, la petite cité devint l'endroit de tous les rassemblements alentours. Le royaume fut ainsi fondé, et les premières guerres avec les cités alentours commencèrent. En 145, Les krythes avaient colonisés les alentours de leur royaume et s'attaquèrent au reste du monde. L'armée royale fut fondée.

### Les alliances forcées.

Vers 248, le royaume était devenu conséquent. De nombreuses cités se couchèrent devant la puissance de l'armée royale et acceptèrent d'être dirigées par le roi des Krythes. Les sables de feu, unité d'élite, sont fondés. Ils sont envoyés en première ligne lors de nouvelles conquêtes.

La religion bourdaniste est omniprésente et les prêtres ont un pouvoir absolu de décision sur les actes du roi.

### La révolte du peuple et le début de la république.

En 489, le peuple se révolte et détruit le palais royal. La ville est déchirée par la guerre civile. Le roi est finalement tué par la foule du peuple enragée.

La république est fondée, le quartier où siégeait l'ancien bâtiment du roi est remplacé par le quartier de la république. Le sénat et les appartements des hauts dignitaires de la république sont construits. L'ordre est rétabli, la ville est reconstruite après les nombreux dégâts causés par les affrontements.

Un deuxième mur d'enceinte est construit, les populations mélangées à une époque se retrouve divisées en deux parties : La haute et la basse ville, de l'autre côté du rempart intérieur.

### **La guerre du nord ou la première grande réussite de la république.**

L'armée républicaine fut envoyée en guerre contre les seuls principaux adversaires restants, ce fut une guerre sans fin.

Le nord, terre de chaos fut conquis petit à petit, en 874, un traité de paix fut signé avec la plupart des royaumes ennemis, et la république remporta son premier grand succès militaire.

### **Les religieux perdent leurs pouvoirs.**

Après avoir été déjà réduits petit à petit depuis le début de la république, les prêtres perdent enfin tous leurs pouvoirs sur les décisions politiques en 820. Le sénat a enfin plein pouvoir et gère la république comme bon lui semble.

Quelques tentatives de révoltes virent le jour, mais tous les complots furent vite démasqués par les forces de l'ordre républicain.

### **Un sénateur trop gourmand. La fin de la république.**

La république était désormais la première puissance au monde, et personne n'était de taille à résister à son armée. Les sénateurs se sentaient de plus en plus influents, ils commencèrent à devenir gras et sans ambition.

L'un d'entre eux, très vif d'esprit, aspirait à d'autres projets que ses congénères. Il pris le pouvoir par la force avec une poignée de combattants.

La république devint un empire, le sénateur devint empereur. Les autres sénateurs furent réduits au silence, le sénat ne fut pas dissout dans le but de donner au peuple l'illusion d'avoir encore un minimum d'influence sur la politique de l'empire.

### **Impitoyable et puissant, un cocktail explosif.**

De nombreux endroits restèrent néanmoins fidèles à la république. De nombreux groupes rebelles se formèrent et partirent se rassembler au nord.

Le jeune empereur fit alors débiter la deuxième guerre du nord. La rébellion fut écrasée en 1024, le nord fut une fois encore reconquis et l'empereur reprit les pleins pouvoirs du monde civilisé.

## **Les quartiers d'Akhor-Sahin en bref**

### **La Haute Ville.**

Appelé aussi la perle impériale, la Haute Ville est le quartier où se concentre la richesse de ceux qui ont réussi : les riches marchands, les meilleurs médecins, les officiers supérieurs de la garde impériale...

Bref, aux yeux des Keossians, c'est la perle de l'empire. Le quartier riche regroupe **la promenade de l'empereur, l'arène des héros, le palais administratif et la bibliothèque nacrée**. On dit que ce quartier est connu dans tout Akankar et même sur Baerdrión.

### **Quartier Impérial.**

Si la Haute ville et la perle de l'empire, le quartier impérial en est le coeur battant.

C'est là que réside l'empereur et sa garde d'élite: **Les sables de feu**, appelés ainsi en raison de leurs armures d'or. Le quartier impérial et la seule partie de la capitale à être réellement protégée.

Le quartier impérial abrite **le palais de l'empereur, le quartier général et le siège impérial** ainsi que les demeures des sénateurs, leurs gens et les serviteurs du palais.

### **Le grand bazar.**

Le grand bazar est la base de la capitale. Sans rien de particulier, passant totalement inaperçu (« *Et c'est très bien comme ça!* »), c'est pourtant ce quartier qui fait tourner le reste d'Akhor-Sahin. C'est là que vive les artisans, les ouvriers, les manutentionnaires et la plupart des futurs serviteurs et futur soldats. C'est là que l'on trouve, non seulement la main d'oeuvre, mais également tout les matériaux nécessaires à la civilisation: de quoi bâtir ou entretenir un bâtiment, entretenir les rues, construire et réparer un véhicule... Sans le quartier moyen, pourtant à l'écart de la gloire de l'empire, la capitale ne survivrait pas.

N'oublions pas non plus que le quartier moyen et le plus grand d'Akhor-Sahin, et qu'il est bien pratique d'aller s'y perdre pour faire quelques achats...

### **Le vieux port.**

Aux premiers jours de la capitale de Keossir, Le port faisait partie intégrante du grand bazar. Puis il s'est tellement développé qu'il a finit par devenir un quartier à part entière. Car, ce quartier n'est pas seulement celui du port. C'est aussi celui de toute une partie de la population moyenne -et une partie de la population pauvre- qui vit grâce à ce port. Ici vivent les dockers, le personnel de la capitainerie, le maitre du port, les tenanciers des auberges et leur personnel qui accueillent les marins, les contrôleurs du port, les ouvriers des chantiers navals et une garnison de la garde impériale. De part sa taille, le port et son quartier font vivre un cinquième des habitants d'Akhor-Sahin.

### **Les Bas Quartiers**

Les bas-quartiers forment la dernière pierre d'Akhor-Sahin. Ici vivent les laissés-pour compte de la ville: les ruinés, les travailleurs **trop** malchanceux, les mendiants et les enfants abandonnés. Cependant, unis dans la misère, une solidarité sans doute providentielle soudent les habitants des bas-quartiers. Dans les bas-quartiers, on s'entraide, on se serre les coudes, ce qui créer une véritable guilde urbaine.

Pourtant, la vie reste noire car le travail est rare. Pour ne rien arranger plusieurs guildes de voleurs s'affronte pour le contrôle des secteur des bas-quartiers et en dépit des milices formées par les habitants lambda, les morts sont monnaie courante. Dans ce quartier, la vie est sombre en dépit de la solidarité. Même si certaines personnalités locales plus ou moins importantes tentent d'aider leurs concitoyens.

## **Akhor-Sahin, une cité hétéroclite.**

**La capitale de l'empire, un lieu religieux majeur.**

Les citoyens de l'empire vénèrent plusieurs dieux qui forment un panthéon dirigé par un dieu majeur : **Gratreus**. La capitale est remplie de temples en tous genre dédiés chacun à un dieu en particulier. Une liste exhaustive de tous les dieux vénérés par le peuple impérial serait très longue voire impossible à dresser, car tous ont un dieu «préféré», et tous ne leur donne pas le même nom.

Le dieu de la moisson est par exemple appelé **Triam, Kilotus, Hodeus** et encore bien d'autres appellations. Des habitants viennent donc de tout l'empire demander la protection de leur dieu.

### **Pelerins Bourdans en tous genre.**

Les rues de la capitale sont donc remplies de pelerins bourdans en tous genre, bienfaisants et même malfaisants, certains vénérant **Kornack**, dieu du mal. Le temple le plus rempli est cependant celui du dieu des dieu **Gratreus** dans la haute ville, temple très richement décoré. C'est dans ce lieu que se trouve tous les restes des anciens dirigeants de l'empire dans des salles inaccessibles au commun des mortels décorées par les plus grands peintres et artistes de l'époque correspondante.

Chaque quartier comprends donc son lot de temples, certain mineurs, comme le temple du dieu de la boisson, vénéré par quelques alcooliques dans les bas quartiers.

Le temple de **Racksham**, dieu des voleurs est très fréquenté par les guildes des bas quartiers. Il se trouve non loin du bâtiment des miliciens cependant, ce qui pousse les voleurs faisant partie de guildes à rester discret sur la route qui mène au temple.

Non loin de là se trouve une simple pierre en l'honneur de **Trunor**, dieu des mendiants où se rassemblent une grande partie des plus pauvres de la capitale, ce qui rend l'endroit plus ou moins périlleux selon l'heure (la nuit étant plus propice aux agressions en tout genre...).

Le dieu de la mer, **Hectoïf** est honoré par tous les marins sur les docks dans son temple. Le temple est plein d'offrandes faites par les marins prêts à repartir vers d'autres horizons, et une plaque est là pour rapeller aux nouveaux que la mer a emporté beaucoup d'homme. Les innombrables urnes présentes sont de toute façon là pour le rapeller.

La religion dans la capitale est donc totalement libre, et les phénomènes de type sectaires sont peu courant grâce au peu de gens enclins à suivre le mouvement d'un seul homme. C'est peut être le seul avantage des grandes villes...

### **Un homme foi dans la capitale.**

Les hommes de foi sont très vite acceptés dans les temples étant donné le manque de bras depuis quelque temps. Les religieux se font rares, et beaucoup se détournent de la religion qui a toujours été celle de l'empire : Le **Bourdanisme**. Rares sont désormais les bourdans sacrifiant leur vie pour leur religion.

### **Les Bourdans, seuls reconnus.**

Seule la religion polythéistes est reconnue et acceptée dans la capitale. Les plus fervents pratiquants Bourdans peuvent même se faire violents tellement les religions d'autres terres ne sont ni acceptées ni respectées.

### **Un Empereur impitoyable.**

Le quartier est bien entendu le plus sûr de la capitale. Il sera donc très difficile pour les gens malhonnêtes d'y passer inaperçus.

Il serait suicidaire de tenter d'aller fouiller les poches de quelques gardes, qui ont l'habitude de repérer les mécréants en tout genre.

### **Entrer au palais, une tâche difficile.**

Il est toujours difficile de pénétrer dans le quartier impérial sans laisser-passer. Même en entrant dans l'armée impériale, tout soldat doit faire ses preuves avant de pouvoir ne serait ce qu'y poser un pied.

Si quelqu'un arrivait à pénétrer dans le palais impérial, il serait ébloui par la richesse apparente des pièces et des hommes présents dans les bâtiments. De l'or et des pierres précieuses sont présentes partout, bien que l'empereur ne paraît pas y prêter attention.

### **Le tout puissant.**

L'empereur est un homme impitoyable. Les geôles de la capitale sont tellement pleines que les exécutions sans procès sont monnaie courante dans la capitale. Elles ne peuvent être faites qu'avec l'accord d'un officier de la garde supérieure, cependant, beaucoup de soldats corrompus n'hésitent pas à faire un peu ce qu'ils semblent juste, voire à faire ce qui est dans leur intérêt.

L'empereur est un homme lui aussi très difficile à rencontrer, bien qu'il soit très intéressé par les gens ayant un objectif bienfaisant pour son empire.

Attention cependant à ne pas l'irriter... Il est très difficile à rencontrer, d'humeur changeante, n'hésitant pas à appeler sa garde et à mettre des gens en cage simplement parce qu'ils ne lui inspiraient pas confiance.

Rencontrer l'empereur sans avoir un très bon charisme serait donc un échec total, voire un suicide...

### **Les sénateurs, reliques de l'ancienne république.**

Les sénateurs de l'empire ne sont pas très bavards depuis la création de l'empire et du coup la dissolution de la république. Leur pouvoir a été fortement réduit au cours des derniers siècles, et mis à part leur haut niveau de vie, il ne leur reste plus grand chose...

Ils ont parfois encore un peu d'influence sur l'empereur, peuvent se rendre utiles dans certains cas. Ils possèdent bien entendu de nombreux contacts à travers la ville. La plupart n'ont de plus aucun mal à discuter avec les gens du peuple les plus démunis et analphabètes. Un peu de correction et de respect vis à vis d'eux peut aussi aider.

### **Soldat de l'empire.**

Le siège impérial situé juste à côté du palais forme les personnes désirant devenir soldats de l'empire. Les sables de feu, unité d'élite de l'empire sont entraînés dans ces murs sur sélection parmi les soldats méritants. La formation est très difficile et très longue. Malgré cela, devenir un «Sable» est un rêve pour beaucoup de jeunes de la capitale.

Les recrutements se font assez régulièrement parmi les étrangers pour renforcer la garde. Être soldat n'est pas un métier facile, car beaucoup ne les apprécient guère...

### **Les bas quartiers, refuge des guildes.**

Dans ces rues il ne fait pas bon de se balader sans escorte, surtout lorsque on ne vient pas des bas quartiers. Les soldats impériaux ne sont absolument pas les bienvenus et il n'est pas rare d'entendre parler de certains d'entre eux tués après avoir été trop zélés.

### **La milice d'Uma**

Les rixes entre guildes et habitants sont monnaie courantes. Les guildes de voleurs contrôlent tout dans ces rues, mais un homme tente de leur résister. **Uma Thur** est cet homme. Comprendant que l'empereur ne soutiendrait pas les habitants des bas quartiers et les laisserait ces rues se remplir de haine, il décida de recruter des habitants dans le but de monter une milice. La milice des bas quartiers n'est pas constituée que par des enfants de cœur, certains cherchent à faire un maximum de

profit en pillant les trésors des guildes dissoutes grâce à eux. Le bâtiment de la milice est en plein centre des bas quartiers et il faudra montrer patte blanche pour y entrer. Uma n'est pas homme à déléguer, il aime les contacts directs avec qui cherche à lui parler.

Pour devenir un milicien, il faudra faire longuement ses preuves lorsqu'on ne fait pas partie des bas quartiers, car les autres déjà présents depuis leur naissance auront toujours du mal à comprendre pourquoi une personne de l'extérieur prendra un tel risque. Cependant, pour un habitant des bas quartier, la formation se fait assez rapidement et sur le tas, et la confiance est vite acquise.

### **Les guildes de voleurs**

Entrer dans une guilde de voleur est bien plus simple qu'entrer dans la milice. Les bas quartiers en sont remplies, mais il en existe seulement 3 principales :

-La guilde de **Regis** : *Regis* dirige sa guilde d'une main de fer, tout passe par lui. Il distribue selon ses souhaits, garde le maximum pour lui. Il est le seul à résider dans une maison luxueuse. Entrer dans sa guilde n'est pas des plus difficile...

-La guilde sanglante : Le maître de cette guilde est mystérieux. Il est difficile d'en faire partie et les tests pour y entrer sont nombreux. Les informations sur ce groupe sont rares...

-La guilde noire : **Haïsha la destructrice** en est la dirigeante. D'après certaines rumeurs, les membres de cette guilde prendrait du plaisir à torturer leurs victimes avant de les tuer. La femme à la tête de ce groupe s'auto proclame «plus grande voleuse de tous les temps».

Entrer dans une guilde de voleur sera dans tous les cas un très gros risque, car les soldats de l'empire ne font pas de cadeaux à ceux qui sont considérés comme le «fléau du millénaire»

### **Les bas quartiers, zone malfaisante.**

Les bas quartiers sont pleins de tavernes et autres lieux de débauches où il est possible de trouver tout ce que l'on ne peut pas trouver ailleurs... Drogues, faux papiers, poisons, en cherchant bien, tout ce qui n'est pas légal se trouve dans ces quartiers.

Certains commerces délabrés peuvent encore être utiles, car certaines marchandises ne se vendant plus ailleurs continuent à se vendre dans les bas quartiers. Des armes continuent elles aussi à se vendre illégalement, car non reconnues par l'empire, chez certains marchands. Ces magasins sont un repère pour les assassins et autres personnes peu scrupuleuses.

Trouver un travail honnête dans les bas quartiers n'est pas chose aisée, mais en cherchant bien, tout est possible. D'honnêtes forgerons cherchent toujours des apprentis, et dans toutes les tavernes il est possible de trouver une place, bien qu'il paraît que trop y trainer est synonyme de mort.

### **Le port, plaque tournante de toute les marchandises.**

Le port est lié à tous les quartiers de la ville. Bien évidemment, les capitaine des navires marchands font toujours des contacts dans certains quartiers éloignés du port, le plus souvent, ils préfère travailler avec les marchands du grand bazar qui achètent en gros et plus cher.

La nuit, il ne fait pas bon de traîner sur les docks sans moyen de défense, car les trafics en tous genre commencent toujours par se faire là bas. Les bandits des bas quartiers se retrouvent très souvent à un moment où un autre sur ces docks pour y faire affaire.

### **Le bon coté des docks.**

Il est toujours possible de trouver du travail sur les docks, comme simple marin en acceptant de partir dans des zones très reculées, ou comme simple porteur pour aider à décharger les bateaux de marchandises et les amener dans les commerces de la ville.

Certains ont démarrés honnetement de cette façon, possèdent aujourd'hui de majestueux navires marchands. Les adeptes d'*Ectoïf* trouver une place parmi les personnes encapuchonnées gérant l'un des plus grands temple de la ville.

#### **Et bien entendus, le coté caché...**

Un travail est trouvable auprès de personnes peu recommandables. Transport de marchandises illégales, assassinats de capitaines trop gourmands, enlèvements... Les bandits devraient trouver leur bonheur en ces lieux, surtout la nuit lorsque les forces impériales évitent de se risquer trop près des gens malfaisants qui vagabondent tous les jours au bord de l'eau.

#### **Le Grand Bazar de l'empire.**

Les rues du grand bazar sont remplies de marchands et d'acheteurs de jour comme de nuit, c'est le plus grand marché du monde, tout simplement.

Les soldats de l'empire contrôlent tout se qui s'y passe, et la plupart du temps, les marchands dans l'illégalité ne font pas de vieux os ici.

Tout se vend au grand bazar : esclaves, armes, armures, animaux en tout genre, nourriture, vêtements... Les rues sont très souvent le théâtre d'artistes ambulants en tout genre.

Les mendiants sont très vite expulsé du quartier pour éviter de gêner les touristes qui viennent des 4 coins de l'empire pour trouver des marchandises qu'ils ne trouveront nul part ailleurs.

#### **Des marchandises de toutes sortes.**

Les marchandises viennent pour la plupart des docks bien que certains font des milliers de kilomètres pour venir vendre leurs marchandise dans cet endroit. Il n'est donc pas difficile d'y trouver ce que l'on veut.

#### **La nuit, tous les chats sont gris.**

Attention cependant dans ces rues à ceux qui paraissent trop honnêtes. des charlatans en tout genre se font attraper tous les jours au grand bazar.

Il sera possible d'apprendre dans ces rues auprès des artistes ambulants, voire auprès des charlatans après les avoir démasqués.

#### **La Haute Ville, lieu de rencontre des hauts personnages.**

Le sage Friedrich disait de cette rue qu'elle était pavé d'or. Ceci est un métaphore bien évidemment, ce qui est plein d'or, ce sont les poches des habitants de ce quartier.

Tous les grands esprits de l'empire y résident, les capitaines de l'armée impériale et leurs servants, les plus riches marchands, capitaines de navire et hauts dignitaires Kadash.

Quelques marchands y vendent des objets de grande valeur, des biens immobilier, des navires... Ce qui est certain, c'est que l'ordre règne, les soldat impériaux étant partout dans les rues. Les contrôles et les questions sont fréquentes, et certains voyageurs malhonnêtes évitent de pénétrer dans la haute ville tellement la vigilance des gardes est forte.

#### **La promenade de l'empereur.**

Nommé ainsi à cause de la fréquence des promenades que l'empereur fait à cet endroit, ce grand parc végétal en plein coeur de la ville est réputé pour abriter des

végétaux trouvables nul part ailleurs. Une académie forme les jeunes qui désireraient apprendre à utiliser les plantes dans le but de devenir apothicaires.

Un petit commerce continue à vendre ses produits à base de plantes à des prix innabordables pour la plupart des gens du peuple.

### **L'arène des héros.**

Situé non loin de la bibliothèque nacrée, ce lieu forme ceux qui désireraient devenir des combattants d'élite, dans tous les styles de combat. Y entrer coûte excessivement cher, mais l'enseignement qu'on l'on n'y trouve n'est disponible nul part ailleurs.

### **La bibliothèque nacrée.**

La plus grande réserve de documents en tout genre du monde. Tout ou presque est trouvable dans ces livres, à conditions de bien chercher. Des scribes y enseignent la lecture et l'écriture à plusieurs niveaux moyennant finances.

## **Les personnages marquants de la capitale.**

### **L'empereur.**

L'empereur est comme dit précédemment un homme sans pitié. Son pouvoir l'a peut être rendu un peu trop rapide et sûr de lui en ce qui concerne les jugements, il n'a pas le choix pour régler les affaires de l'empire la vivacité d'esprit est une chose obligatoire.

Il est toujours entouré de conseillers en tout genre, pour l'aider et l'orienter dans ces choix politiques, guerriers, économiques. Il a aussi sa garde personnelle constitué des guerriers les plus méritants de l'empire.

Il n'est jamais vêtu très richement, considérant que sa tâche d'empereur passe avant tout. Il n'a que faire des médisances et moqueries à son égard, se contente de faire du mieux qu'il peut pour prendre les meilleures décisions dans tous les cas.

Il est célibataire, et le sujet de sa femme doit être évité à tout pris sous peine de se le mettre à dos dans la seconde.

### **Uma Thur, chef de la milice des bas quartiers.**

Il est de ces hommes qui marquent tous ceux qu'ils rencontrent. Uma est un homme très simple, de taille moyenne, pas très impressionnant. C'est pourtant lui qui a entraîné les premiers membres de la miliciens, ceux qu'on appelle aujourd'hui «chef miliciens».

Il est né dans les rues des bas quartiers et s'est battu toute sa vie pour en sortir. Il a lui même été un «sable» à une époque. A force d'échecs lorsqu'il abordait le sujet des bas quartiers à ses supérieurs, il finit par désertier. Il est aujourd'hui un des hommes les plus respecté des bas quartiers. Il n'aime pas aborder le sujet de l'empire ou de l'armée, étant recherché depuis sa desertion, il n'hésiteras pas à tuer toute personne faisant partie de l'armée impériale.

Personne très abordable, il est prêt à perdre du temps pour discuter avec les personnes qu'il croise, préfère toujours s'entretenir avec les nouveaux venus avant de les accepter et de les nommer miliciens.

Il prends très à coeur son rôle, et qui le défiera ne mettra pas beaucoup de temps à comprendre son erreur.

### **Haïsha la destructrice**

Cette femme n'est connu souvent que par son nom, tout comme sa guilde. Ceux qui essaie d'en savoir plus ne vivent souvent pas assez longtemps pour parler de leurs découvertes.

Elle se dit elle même plus grande voleuse de tous les temps, bien que personne n'ai jamais osé le démontrer, ni le nier d'ailleurs, parmi les gens de sa guilde. Croiser un homme vêtu entièrement de noir dans les bas quartiers n'est pas anodin, il ne faut jamais croire au hasard avec ces gens là. Ils ne se montrent jamais pour rien. La rencontrer est donc apparemment impossible, la cerner aussi...

**Regis, Maître de la plus grande guilde de voleur.**

Il est le plus arrogant des voleurs de la ville. Vivant dans la seule somptueuse résidence des bas quartiers, il aime montrer sa richesse mal acquise.

Très simple à rencontrer pour qui n'a pas l'allure d'un soldat, il se montrera toujours sympathique. Mieux vaut ne pas le prendre à la légère cependant, car cet homme fait partie des combattants hors pair dont on entend parler uniquement dans les vieilles légendes.

Il a une apparence d'homme très jeune, un peu plus d'une vingtaine d'années, bien qu'il soit à la tête de sa guilde depuis apparemment très longtemps.