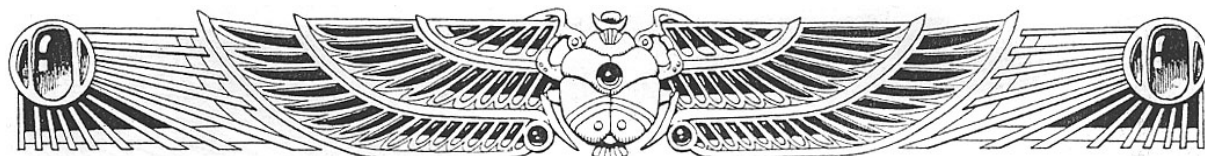


EARTHODAWN

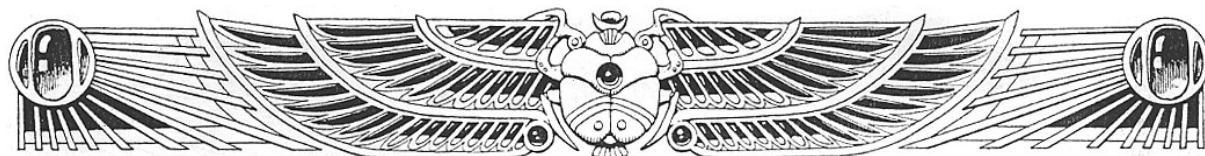
LE ROYAUME DE THROAL





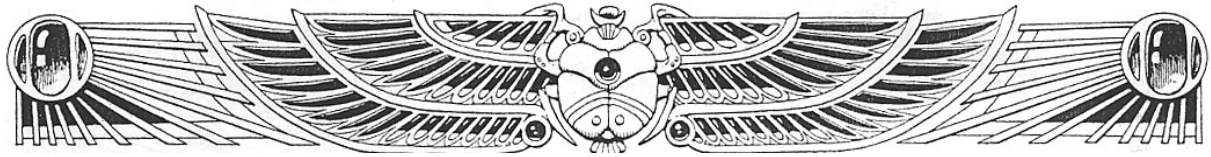
1-Géographie du royaume.....	4
1-1 Le Grand Bazar.....	4
1-2 Les Halls de Throal.....	5
1-2-1 Les Dahnat.....	5
1-2-2 Les Wedshel.....	6
1-2-3 Les Domaines.....	6
1-3-1 L'Auditorium Royal.....	6
1-3-2 La Grande Bibliothèque de Throal.....	7
1-3-3 Les Chambres Centrales.....	7
1-3-4 Les Chambres Royales.....	8
1-4 Les Cités Intérieures.....	8
1-4-1 Bethabal.....	8
1-4-2 Hustane.....	8
1-4-3 Oshane.....	9
1-4-4 Tirtaga.....	9
1-4-5 Valvria.....	9
1-4-6 Wishon.....	9
1-4-7 Yistane.....	9
1-5 Les Serres du Cristal.....	10
1-6 Les Mines.....	10
2-Famille royale & principaux PNJ.....	11
2-1 Famille Royale.....	11
2-1-1 Le roi Valurus III.....	11
2-1-2 Le prince Neden.....	11
2-1-3 Dollas.....	11
2-1-4 Veroxa.....	11
2-2 Conseillers & Courtisans.....	11
2-2-1 Ajmar l'Admirable.....	11
2-2-2 Drumilica.....	12
2-2-3 Isam Derr.....	12
2-2-4 Kelassa.....	12
2-2-5 Selenda.....	12
2-2-6 Tholon.....	12
2-2-7 Wishten.....	13
2-3 Autres PNJ's.....	13
2-3-1 Merrox.....	13
2-3-2 Jerriv Forrim.....	13
2-3-3 Thom Edrull.....	13
2-3-4 Ela Pono.....	13
2-3-5 Zamirica « Un-Genou ».....	14
2-3-6 Javen.....	14
2-3-7 Holomica.....	14
2-3-8 D'Abrunia Koriaj.....	14





2-3-9 Trevas & Gesan.....	14
2-3-10 Belyawain.....	15
2-3-11 Hyondak.....	15
2-3-12 Smilyada.....	15
3-Administration, Loi & Justice.....	16
3-1 Administration.....	16
3-1-1 Le Corps Diplomatique de sa Majesté.....	16
3-1-2 Les Yeux de Throal.....	16
3-1-3 La Force d'Exploration de sa Majesté.....	17
3-1-4 L'administration du royaume.....	17
3-2 Loi.....	19
3-2-1 La citoyenneté.....	19
3-2-2 La Charte du Conseil.....	19
3-2-3 Les taxes et taxation.....	20
3-3 Justice.....	20
3-3-1 Justice.....	20
3-3-2 La Garde Royale de sa Majesté.....	20
4-Relations Diplomatiques.....	21
4-1 Les maisons marchandes.....	21
4-1-1 Maison Chaozun (chow-zun).....	21
4-1-2 Maison Garsun.....	21
4-1-3 Maison Ludi (loo-di).....	22
4-1-4 Maison Mikul (mik-ool).....	22
4-1-5 Maison Pa'vas.....	23
4-1-6 Maison Ueraven.....	23
4-1-7 Maison Avalus.....	23
4-1-8 Maison Byril'ah (Buh-ril-ah).....	24
4-1-9 Maison Elcomi.....	24
4-1-10 Maison Neumani (new-man-i).....	25
4-1-11 Maison Sarafica.....	25
4-1-12 Maison Yilwaz.....	26
4-2 Les Maisons Bannies :.....	26
4-3 Les Compagnies marchandes autonomes.....	27
4-3-1 La compagnie de la flèche de rêve.....	27
4-3-2 La compagnie du chemin de ronde.....	27
4-4 La Commission Marchande de Sa Majesté.....	28
4-5 Les Guildes.....	28
4-6 Relations Extérieures.....	29
4-6-1 Le Bois de Sang.....	29
4-6-2 Iopos.....	29
4-6-3 Jerris.....	30
4-6-4 Kratas.....	30
4-6-5 Travar.....	30





4-6-7 Urupa.....	31
4-6-8 Thera & Vivane.....	31
4-6-8 Les Aropagoï du fleuve serpent.....	31
5-Puissance militaire.....	33
5-1 Le Bras de Throal.....	33
5-1-1 L'infanterie.....	33
5-1-2 La Marine.....	35
5-1-3 Les mercenaires.....	36
5-2 Récapitulatif.....	37

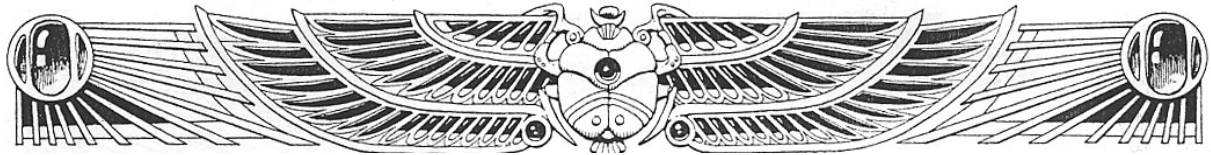
LE ROYAUME DE THROAL

I-GÉOGRAPHIE DU ROYAUME.

1-1 Le Grand Bazar.

- Les trois arches sous lesquelles il faut passer pour aller au Grand Bazard sont chacune gardée par douze gardes royaux,
- Les 3 portes du royaume de Throal ne peuvent être fermées qu'à l'aide d'un sort connu seulement de quelques sorciers du royaume dont Ajmar L'Admirable,
- Le Grand Bazard est une énorme caverne circulaire de 100m de haut qui abrite un marché géant,
- Le Grand Bazard propose :
 - des animaux de ferme, des animaux de monte mais aussi des créatures plus rares,
 - des tapis,
 - des véhicules,
 - des vêtements,
 - des « curiosité & antiquité » en fait un bric-à-brac d'objets récupérés dans des kaers aux cours d'explorations mais aussi des potions magiques et des charmes de sang,
 - des fournitures d'intérieur et ébénisterie : tables, chaises, buffets, etc...
 - de la nourriture (maïs, patates, café et chocolat inconnu à Throal)
 - des bijoux et gemmes en tout genre (cette zone étant particulièrement sous surveillance !),





-objets de droguerie et notamment ustensiles pour voyageurs et explorateurs,

-de la nourriture à emporter & rations de voyage,

-des parfums,

-des services allant du tatoueur au scribe en passant par les bureaux de change, les jeux de hasard, les diseurs de bonne aventure, des sages spécialistes des légendes anciennes et des vieux objets, des réparateurs en tout genre, des prédicateurs, des conteurs, des musiciens publiques, etc....

-Le Grand Bazard donne sur les 9 Halls de Throal qui sont chacun gardé par 2 patrouilles de la Garde Royale soit 8 gardes,

-En plus, 12 patrouilles circulent et surveillent les zones les plus sensibles du Grand Bazard,

-Le Grand Bazard dispose aussi de son magistrat, une naine du nom de Stawyri au tempérament bien forgé.

1-2 Les Halls de Throal.

-Ont été construits de 910 à 1050TH et reflète une architecture typiquement naine,

-Les halls sont en fait des réseaux de couloirs donnant sur des chambres de vastes dimensions,

-Chaque hall mesure 20 kilomètres et demandent 2 à 3 jours de traversée,

-Les Halls et couloirs sont illuminés par des quartzs luminescent espacés tous les 8 mètres,

-Les murs sont en fait les devantures de boutiques et d'habitations,

-Les murs sont sculptés, peints ou affichent des mosaïques selon la richesse des occupants,

-Chaque Hall communique avec ses voisins par l'intermédiaire de couloirs transversaux,

-les Halls Jothan (4), Bazrata (6) et Upandal (9) ont une partie se situant 30m sous le niveau des autres Halls, ces dernières sont reliées par un grand escalier de marbre au pied duquel s'étend un grand jardin avec de nombreuses fontaines,

-les Halls n'ont pas de point de repère et sont tous identiques. Les couloirs transversaux donnent aussi sur des habitations et des commerces de ce fait des étrangers peuvent changer de Hall sans s'en apercevoir et donc se perdre facilement !

1-2-1 Les Dahnat.

-Se sont les habitations les plus pauvres du royaume,

-Les habitants sont surnommés « Les Sudistes »,

-Ils se situent de suite après le Grand Bazard dans les quartiers sud des Halls et regroupent les catégories sociales les plus pauvres ainsi que de nombreux mendiants et voleurs à la tire,

-les habitations consistent en une seule pièce de 4,5m par 12m qui abrite jusqu'à une vingtaine de personnes d'une même famille,

-Les hommes travaillent souvent comme mineurs,

-Les seuls commerces sont des ateliers d'artisan, des tanneries des tavernes miteuses, etc...

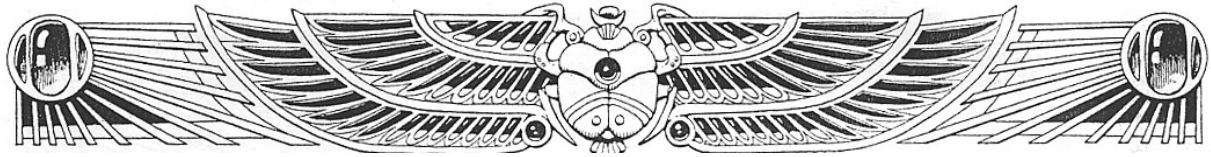
-Il y a une majorité d'ork, puis viennent les nains et enfin quelques trolls et humains,

-Le magistrat des Dahnat est le nain Skerrin,

-Les gardes royaux interviennent en 10mn de jour, en 1D12 round le soir et en 3 à 15mn tard dans la nuit,

-Pour les rencontres aléatoires voir Throal p121.





1-2-2 Les Wedshel.

- Regroupent les donneurs-de-nom ordinaires ni riche ni pauvre,
- On les surnomme « L'autre voisinage »,
- L'habitation traditionnelle fait 11m par 15m et comprend : une salle de réception, une salle de détente, une salle à manger, une cuisine, un entrepôt et des couchages (voir Throal p 122),
- Louer un Wedshel coûte 100 à 150 PA/mois et il faut être citoyen de Throal pour en bénéficier,
- En cas d'incident, les gardes royaux arrivent à n'importe quel moment en 2D12 round, si les causeurs de troubles ne sont pas des adeptes alors les habitants interviendront eux-mêmes,
- Les Wedshel comprennent de nombreuses auberges (1 à 3 PA/nuit) ainsi que de nombreuses tavernes (voir Throal p123-124),
- 3 magistrats supervisent les Wedshel :
 - Le magistrat des Halls Tav(1), Thandos(2) et Ulutur(3) est un nain adepte guerrier du nom de Jomikale, il fût l'un des meilleurs gardes royaux de son temps avec un record d'arrestations, il a une réputation de solidité et de volonté à toute épreuve,
 - Le magistrat des Halls Jothan(4), Donalicus(5) et Bazrata(6) est une naine nommée Philippa, c'est une avocate stoïque mais pas un grand leader, les gardes sous son commandement son fainéant et ont le triste record du plus grand nombre d'affaires non résolues...
 - Le magistrat des Halls Bodal(7), Garaham(8) et Upandal(9) est une naine nommée Pijian de la maison Ueraven désignée par le roi afin d'apaiser l'influence de la conseillère Selenda. Malgré les critiques de tous, Pijian a su prouver sa valeur et est respectée par ses hommes.

1-2-3 Les Domaines.

- Situés géographiquement aux extrémités nord de chaque Hall, les domaines sont réservés à l'élite de la société Throalienne,
- Les habitants sont appelés « ceux qui vivent dans les domaines »,
- Les habitations ressemblent à des manoirs de 54m par 20m avec un étage (coût à l'achat = 100000 PA !) et comprennent par exemple une salle de jeux, une armurerie, une bibliothèque, les baraquements des gardes, un quartier des serviteurs, des suites personnelle, etc...
- En cas de trouble, deux patrouilles de gardes arrivent sur les lieux en 1D12 round à n'importe quelle heure,
- Les habitants des Domaines sont sous la juridiction du magistrat du Hall concerné.

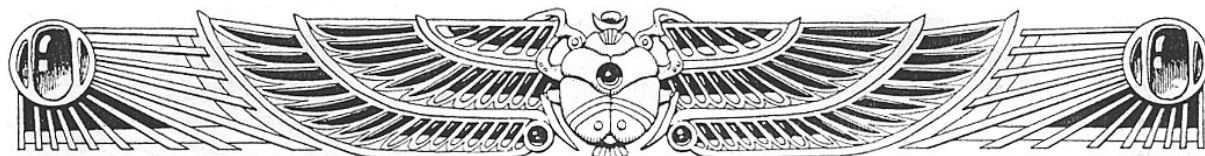
1-3 Le Royaume Intérieur.

- Se situe au nord de la frontière des Halls de Jothan et Donalicus,
- Comprend la Grande Bibliothèque et les bureaux des principales organisations gouvernementales comme la Chancellerie Royale, La Force d'Exploration de Sa Majesté ainsi que les appartements de la famille royale.

1-3-1 L'Auditorium Royal.

- Est un amphithéâtre de 4000 places pourvu de loge privées pour les plus riches,
- Est le cœur de la vie publique du royaume,
- S'y déroule : des débats politiques, expositions de bêtes exotiques, représentations théâtrales dramatiques, les élections des guildes, des représentations de poésie, des séances de lecture





publique, des présentations éducatives, des célébrations de grandes dates, des représentations de magie, des compétitions de « Un'Hayedah »...

- Les événements sont parfois gratuits, parfois payant,
- Selon la passion que soulève un événement sont assignés 1 à 3 patrouilles de gardes royaux par tranche de 200 spectateurs.

1-3-2 La Grande Bibliothèque de Throal.

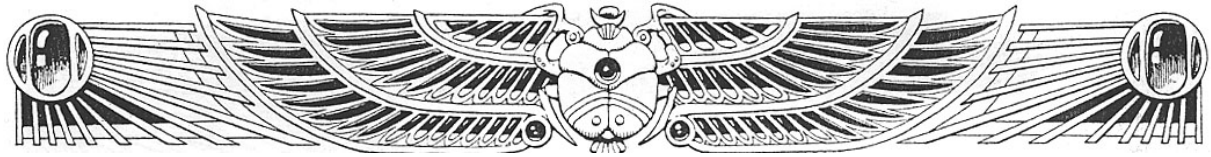
- Située entre l'Auditorium et les Chambres Centrales elle est surnommée le centre de Throal de part sa géographie au sein du royaume,
- C'est le centre du savoir et des études en Throal,
- Au dessus de son arche d'entrée est écrite la devise suivante « Préserver le savoir s'est préserver son âme »,
- Une patrouille de gardes royaux est stationnée jour et nuit devant la bibliothèque, une autre patrouille de garde est stationnée en surveillance dans la salle de collection des objets rares,
- En cas d'incident, une patrouille de garde arrive tous les 1D6 round,
- Seul le premier Hall (la salle de lecture) est ouvert au public, sont à la libre disposition les livres traitant des sujets suivant : la géographie de Barsaive et les voyages, les races de donneurs-de-nom de Barsaive ainsi que leur traditions, les adeptes et les disciplines, l'exploration des kaërs de Barsaive (les rapports des groupes de héros par exemple) et enfin les héros passés et les légendes de Barsaive,
- Pour une recherche autre, il faut demander les services d'un apprenti archiviste afin qu'il sélectionne les livres souhaités ranger dans la partie privée de la bibliothèque pour un coût de 20 PA / jour de recherche,
- Pour effectuer une recherche « étrange », il faut envoyer une lettre au « Maître de la salle des fiches » et ce dernier peut en fonction de la recherche demandée prévenir la Garde Royale et/ou les Yeux de Throal !
- Pour une géographie précise de La Grande Bibliothèque voir Throal p 129.

- Le « Maître de la salle des fiches » dirige 6 fonctionnaires portant le titre de « Scribe & Archiviste de la salle des fiche »,
- Ces derniers ont sous leurs ordres de 6 à 12 apprentis archivistes,
- Des érudits sont périodiquement intégrés au personnel de la bibliothèque et portent le titre d'« archiviste associé »,
- La plupart du temps les PJ ne rencontreront que les apprentis archivistes, les archivistes et les scribes étant continuellement en étude et en recherche pour des hauts fonctionnaires du royaume.

1-3-3 Les Chambres Centrales.

- Sont le cœur administratif du royaume,
- Les bureaux de toutes les branches administratives sont implantés ici ainsi que les quartiers généraux de la Garde Royale,
- Ont y retrouve : La Chancellerie Royale, Le Bras de Throal, Les Yeux de Throal, Le Corps Diplomatique de Sa Majesté et La Force d'Exploration de Sa Majesté,
- Des salles de réunion sont disséminées un peu partout notamment pour La Commission Marchande de Sa Majesté,
- Une patrouille de gardes royaux est en poste à chaque entrée de bâtiment,





-Il existe un réseau de passages secrets reliant les Chambres Centrales, les Chambres Royales et la Grande Bibliothèque, très peu de personne connaissent leurs existences.

1-3-4 Les Chambres Royales.

- Les Chambres Royales ne sont accessibles que sur invitation,*
- La porte monumentale reliant le Royaume Intérieur au Hall Royal est en argent massif et est ouverte seulement la journée,*
- Le Hall Royal est gardé jour et nuit par 40 gardes royaux vétérans dont 8 adeptes de hauts-cercles,*
- La porte monumentale reliant le Hall Royal aux Chambres Royales est en or massif et est toujours fermée,*
- Juste derrière le Hall Royal se situ La Cour du Roi autrement dit la salle du trône où se déroule les pétitions, le jugement des criminels, les proclamation, réunion décisionnelles royales, les réunions de crise, les réclamations officielles des maisons nobles, etc...*
- Pour la géographie des lieux et plus de précisions, voir Throal p 131-132.*

1-4 Les Cités Intérieures.

- Elles ont toute la même architecture circulaire : au centre le palais baronnial, autour une vaste zone publique entourée par un grand bazar lui-même entouré par un parc de verdure synthétique fait de pierre et de métal peint ! (voir Throal p135),*
- Le baron (nommé par le roi) et sa famille dirige chacune des cités intérieures,*
- Les cités sont ensuite découpées en 10 « camemberts » appelés « Dectant » et peuvent accueillir chacun jusqu'à 2500 habitants,*
- La capacité totale d'accueil d'une cité est donc de 25000 personnes,*
- Chaque Dectant est régit par un magistrat,*
- En cas de grabuge, les gardes arrivent de jour en 3D8 rounds et la nuit en 4D12 round,*
- Les plus riches habitent proche du centre et les plus pauvres en périphérie,*
- La cité de Valvira accueille aujourd'hui seulement 10000 habitants,*
- La cité de Hustane est quasiment achevée,*
- Deux nouvelles constructions de cité seraient en pourparler : Raithabal, Thurdane.*

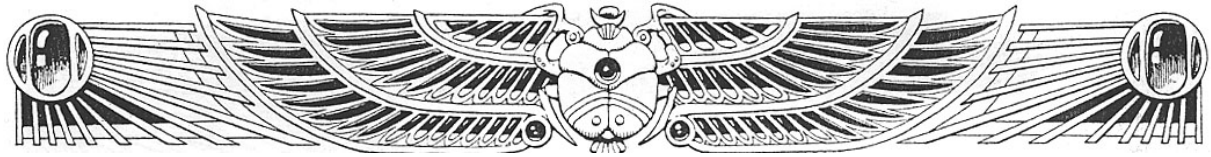
1-4-1 Bethabal.

- La baronne est une ork du nom de Dajag « La Gardienne des Traités »,*
- Nombreuses émeutes racistes à déplorer par le passé,*
- Majorité d'ork dans la population,*
- La Vieille Garde est contre Dajag : craigne que Bethabal devienne un royaume dans le royaume,*
- Dajag était auparavant l'intermédiaire entre Throal et Les Chargeurs de Terath »; elle garde une relation tumultueuse avec Earal Coup-de-Sang ».*

1-4-2 Hustane.

- La baronne est une naine Divuna Divunicus au tempérament calme, faisant partie de la maison Moberl de la Vieille Garde,*
- Moberl est la famille de la reine,*
- Divuna est plutôt une réformiste et se met donc sa famille à dos,*





-la cité n'est pas encore ouverte à la population.

1-4-3 Oshane.

- Le baron est Stann Olowey, un humain peureux, manipulé et inefficace surnommé « Le Chevreau »,*
- La Chancelière Marruth est une naine vénale et intimidante et c'est elle qui dirige la cité,*
- Marruth et sa famille appauvrissent le trésor public en détournant de l'argent mais personne aujourd'hui ne s'en est encore rendu compte,*
- La Chancellerie et les officiels sont corrompus au-delà de toute rédemption,*
- La cité est mal entretenue, les gardes mal payés et donc aucunement motivés.*

1-4-4 Tirtaga.

- Le baron est un corpulent elfe du nom de Lochariel qui a une popularité inégalée,*
- Le baron passe son temps à organiser des fêtes populaires, des événements sportifs, des festivals, etc...*
- La chancelière Aurbach se creuse la tête afin de renflouer le trésor public notamment en taxant la bière mais aussitôt, le baron dilapide l'argent ainsi récolté en organisant de nouvelles fêtes,*
- La cité est surnommée partout en Throal : « la Cité des Vacances »,*

1-4-5 Valvria.

- Le baron est un ork nommé Mardek Silkback fils du premier ork ayant obtenu un rôle politique (officier de la Chancellerie royale),*
- Ayant longtemps courtisé les principales familles nobles de la Vieille Garde il est un des favoris de la classe naine dirigeante,*
- Mardek est plus un brillant politicien qu'un leader d'ork auprès desquels il n'est pas vraiment populaire (moins que Dajag par exemple),*
- Mardek est doux et souriant à l'extérieur mais il brûle d'une ambition démesurée à l'intérieur,*
- Mardek possède un réseau d'espions infiltré dans toutes les factions politiques du royaume et se tient au courant de toute chose,*
- Mardek s'est assuré que la loyauté des corps politiques et administratifs de Valvira lui revienne à lui en premier et seulement ensuite au royaume de Throal,*
- Mardek recherche un moyen de prolonger son espérance de vie,*
- Mardek espère qu'une fois Valurus mort, les premières décisions de Neden conduisent à la guerre civile afin de fomenter un coup d'état et de placer sur le trône l'un de ses pions qu'il remplacera par la suite bien évidemment,*

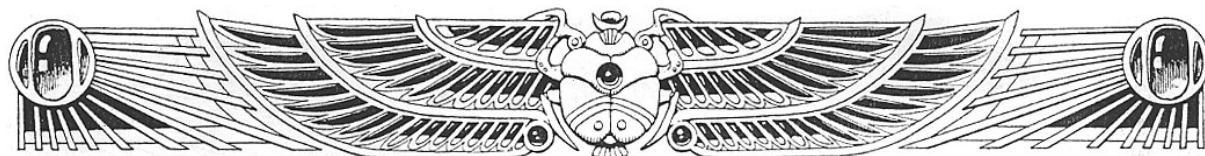
1-4-6 Wishon.

- le baron est un nain grognon du nom de Clifberz IV,*
- S'occupe hardiment de sa cité, travaille beaucoup, s'implique et est apprécié de la population malgré des discours ennuyants,*
- N'aime pas le changement : en cas de coup d'état il serait pour Neden et la famille royale.*

1-4-7 Yistane.

- La baronne est une troll : Skaave loyale au roi,*





Petite fille de « Vaare-Aux-Dents-longues », elle s'intéresse plus au mysticisme qu'à la politique,

-Yistane a la réputation d'être étrange et de concentrer des phénomènes paranormaux en son sein : des miroirs se brisent, les quartz luminescents s'arrêtent d'un coup ou au contraire s'intensifient, on entend des murmures lointains le soir dans les rues, des objets changent de place, on peut rencontrer les fantômes des morts inhumés à la cité même...

-La légende veut qu'une partie d'un squelette d'un grand dragon ait été inhumé lors de l'excavation de la cité, il avait fusionné avec la roche,

-De -1 à -2 à tous les tests de tissage & d'incantation réalisés dans la cité !

-Yistane regroupe la plus grande concentration de magiciens, d'excentriques, de fous et de philosophes illuminés,

-Skaave est persuadé à causes de tous ces phénomènes paranormaux qu'Yistane a un rôle majeur à jouer dans l'histoire du royaume,

-Skaave a créée une organisation parallèle : « Le Corps d'Investigation de Yistane », chargé de l'observation et de l'analyse des phénomènes surnaturels,

-Skaave laisse les affaires de la cité à sa tante Yonaal qui est la Chancelière,

1-5 Les Serres du Cristal.

-Il existe 30 serres qui sont toutes regroupées dans une vaste caverne au nord du royaume,

-Chaque serre mesure 70 x 24 m et est éclairée par des quartz luminescents imitant la lumière du jour,

-Chaque serre produit des légumes à cuisiner pour 7500 personnes,

-La totalité des serres produit donc de quoi nourrir 225000 personnes,

-23 serres nourrissent la population de royaume, les 3 dernières exportent,

-Les légumes élevés sous serre ont été magiquement modifiés pour pousser plus vite, être plus volumineux et dégager moins de fumée lors de la préparation : ils sont nettement moins savoureux que des légumes traditionnels,

-Les patrouilles ne sont pas fréquentes, en cas d'incident les gardes arrivent en 5D10 rounds.

1-6 Les Mines.

-Les mines se situent à l'extrême nord des Halls de Throal,

-Les mines sont un labyrinthe de galerie qui s'étend sur plusieurs jours de marche,

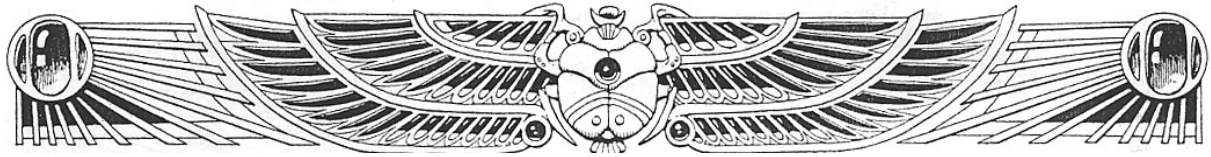
-On y extrait essentiellement de l'or, de l'argent, de l'orichalque et du cuivre,

-Les mines sont un lieu dangereux en marge du royaume régit par la guilde des mineurs,

-Aucune patrouille ne circule dans les mines,

-Certaines rumeurs affirment que des parties abandonnées seraient le repère d'adorateurs des passions folles et même habiteraient des horreurs.





2-FAMILLE ROYALE & PRINCIPAUX PNJ.

2-1 Famille Royale.

2-1-1 Le roi Valurus III.

- Agé de presque 300 ans,
- Est un questeur d'Upandal,
- Est gravement malade,
- Prépare son fils Neden au trône,
- A libéré le royaume de la présence Therane.

2-1-2 Le prince Neden.

- Est âgé de 34 ans,
- Est un adepte guerrier,
- A été kidnappé et torturé par un magicien Theran et a été soigné par le dragon Mountainshadow,
- Est commandant dans la marine royale,
- A plus l'esprit d'un militaire que d'un homme d'état,
- Son ami intime et son modèle est le commandant Rokzo « l'indiscipliné » élevé par des écorcheurs orks !

2-1-3 Dollas.

- Est issue de la maison Moberl,
- Est la femme du roi et la mère de Neden,
- Essaye de marier Neden à des nobles naines sans réussite jusqu'à maintenant,
- Possède une mémoire remarquable pour les opinions politiques, le relationnel avec les familles nobles, les allégeances, les affaires secrètes,...
- Est le côté joyeux et agréable qui manque cruellement au roi lors des réceptions et événements culturels.

2-1-4 Veroxa.

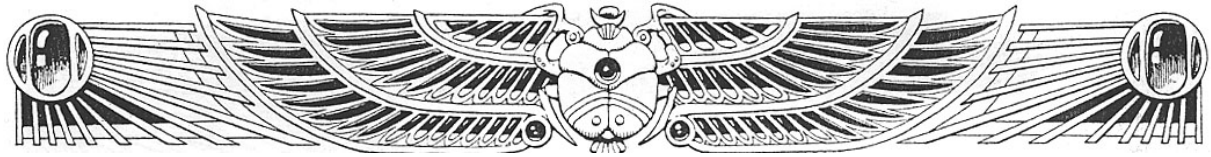
- Mère de Dollas,
- Personne la plus influente sur le Prince Neden,
- N'a aucun confidents ; pense et décide par elle-même.

2-2 Conseillers & Courtisans.

2-2-1 Ajmar l'Admirable.

- Ork magicien de haut niveau (minimum 12^{ème} cercle),
- est un ancien aventurier,
- Est le conseiller du roi concernant tout ce qui se rapproche de près ou de loin à de la magie,
- S'exprime en des termes pompeux,
- Est toujours entouré de manuscrits et de parchemins qu'il consulte à tout bout de champ,
- Est apolitique.
- Cherche désespérément un remède à la maladie dont souffre le roi.





2-2-2 Drumilica.

- Nain de la maison Pa'vas, fils du dirigeant Osbaldo,
- Est un crétin notoire,
- Personne ne tient compte de ses avis, d'ailleurs il en a rarement,
- est insignifiant à la cour,
- Se contredit continuellement, emploi des mots qu'il ne comprend pas, ne fini pas ses phrases,
- Est un inconditionnel de la mode vestimentaire,
- Dispose d'une garde robe à donner des maux de tête.

2-2-3 Isam Derr.

- Obsidien résidant dans la cité de Wishon,
- Est le sénior des « Epées de Lumières », les héros dirigeant les « Porteurs de Lumière »,
- Est un adepte guerrier du 13^{ème} cercle et dispose de tous les pouvoirs des porteurs de lumières,
- Ne fait pas parti des amis proche du roi,
- Est le conseiller du roi dès qu'un évènement soulève un sujet concernant les horreurs de près ou de loin,
- Essaye d'avoir les faveurs du prince,
- Pense que la famille Avalus va au devant d'un grand danger...

2-2-4 Kelassa.

- Naine d'âge moyen,
- Membre de la maison Byril'ah, fait partie des proches conseillés du roi,
- Est une ancienne aventurière : troubadour 4^{ème} cercle & maitresse d'arme 3^{ème} cercle,
- Très peu de gens sont au courant de sa précédente vie et de son statut d'adepte,
- Est une poète reconnue et célèbre,
- Possède des aptitudes pour prendre la température auprès du peuple,
- Est engagée dans les Chav'ao'ros,
- Est l'ancienne relation amoureuse du roi,
- Possède un fils bâtard du roi (Yacus) qu'elle cache loin du royaume (le roi n'est pas au courant),
- Est une amie proche de Dollas.

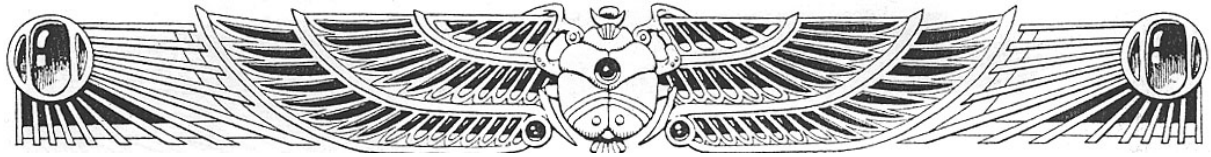
2-2-5 Selenda.

- Est la matriarche de la maison Ueraven (la plus conservatrice),
- Ueraven est la principale maison noble ouvertement opposée à la maison royale Avalus,
- Cette animosité remonte à des centaines d'années en arrière,
- Elle est en constante opposition avec le roi,
- Prépare la maison Ueraven à prendre le trône à la mort de Valurus,
- Prend position contre le Conseil conventionnel,
- Très intelligente, elle dénoncera toute tentative d'assassinat du roi afin d'obtenir un plus grand privilège politique pour sa maison,
- Ne traitera jamais avec les ennemis extérieurs au royaume de Throal.

2-2-6 Tholon.

- Nain de faible constitution, il est le plus vieux des conseillés du roi,





- Il est le dirigeant de la famille royaliste Elcomi,
- Spécialiste de l'Histoire et de la politique Throalique,
- Sa parole est écoutée de tous,
- Il désamorce les confrontations instiguées par les opposants de roi,
- Fait montre d'une loyauté sans limite au roi,
- Est considéré par le prince comme son grand-père.

2-2-7 Wishten.

- Nain entre deux âges, est membre de la maison Elcomi,
- Il n'est pas un adepte,
- Est le chancelier du roi et donc son conseiller le plus en vue,
- Ancien joueur célèbre de « Hach'var », une blessure au genou lui rend la marche difficile,
- Dispose d'un esprit pratique, de manière franche et d'une mémoire excellente,
- Est attentif à la condition du prince,
- C'est un leader né.

2-3 Autres PNJ's.

2-3-1 Merrox.

- Est un nain d'âge assez avancé, intelligent, appliqué, discret
- Dirige la Grande Bibliothèque de Throal,
- Il dispose d'un respect certain et d'une grande popularité,
- Il est un ami proche et un confident du roi auquel sa loyauté est indéfectible,
- Sa spécialité est l'histoire ancienne de Throal.

2-3-2 Jerriv Forrim.

- Est un vieux nain exigeant et coléreux avec les novices,
- Il est craint et respecté par les scribes et archivistes quoi qu'un peu agacés par ses manières,
- Il est le plus vieux des archivistes et seconde Merrox dans la gestion de la Grande Bibliothèque,
- A été récemment empoisonné par Edrull mais s'est rétabli,
- N'hésite pas à agresser les clients de la bibliothèque en cas de manquement au règlement intérieur.

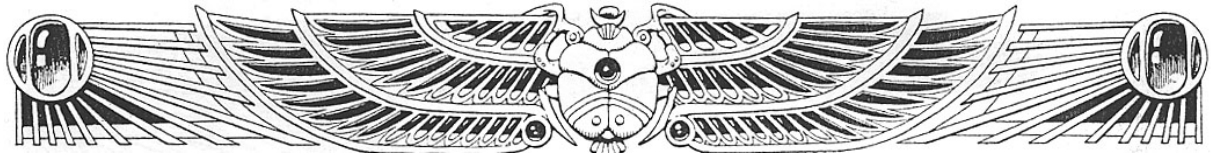
2-3-3 Thom Edrull.

- Est un nain un peu plus jeune que Jerriv,
- C'est un archiviste vénal, ambitieux, corrompu qui à soif de pouvoir,
- Il est jaloux et hait Jerriv à cause de sa renommée,
- A récemment empoisonné Jerriv pour récolter le fruit de son travail et a eut une promotion grâce à cette trahison, il est l'actuel numéro 3 de la bibliothèque,
- Il exploite ses apprentis qui sont autant voir plus corrompus que lui !
- Néanmoins il ne s'abaissera pas à traiter avec des Therans.

2-3-4 Ela Pono.

- Est une jeune ork archiviste apprentie au service de Thom Edrull,





- Elle propose ses services moyennant finances aux aventuriers de passage,
- Ses domaines de prédilections sont les trésors magiques, les kaërs oubliés, etc...

2-3-5 Zamirica « Un-Genou ».

- Est un nain d'âge moyen apprenti archiviste,
- Il est plutôt silencieux et modeste,
- Il a du récemment préparer des documents pour un recueil traitant des horreurs ce qui lui a valu quelques séquelles : lorsqu'il ne se concentre pas, il bégaye et un filet de bave coule de sa bouche,
- Lorsqu'il entend parler d'horreur il se paralyse et tremble de tous ses membres,
- Néanmoins, Zamirica est un bon archiviste, loyal à Merrox et il ne travaille pas pour Edrull.
- Son surnom vient du fait que lorsqu'il jouait au « hach'var » dans sa jeunesse, il pliait un genou après chaque but marqué.

2-3-6 Javen.

- Elfe, d'âge moyen, il est un artiste célèbre à travers tout le royaume,
- Il est célèbre grâce à ses poteries satiriques sur lesquelles il caricature les principaux personnages politiques,
- Il est plutôt réformiste et s'en prend régulièrement à la Vieille Garde mais parfois il s'en prend à la famille royale lorsque le roi est notamment trop lent dans ses démarches,
- il emploie une centaine de personnes pour copier ses poterie modèles afin de les vendre comme des petits pains dans tous le royaume,
- 4 trolls volumineux lui servent de temps en temps de gardes du corps entre deux poterie.
- Dernièrement, Javen a caricaturé le roi en le faisant avec un sac sur la tête pour dénoncer son effacement actuel dans la vie politique.

2-3-7 Holomica.

- C'est un nain de petite taille souvent ivre et est considéré par la plupart des Throaliens comme un fou,
- Bave lorsqu'il est excité,
- C'est un poète perturbé qui décrit des personnages corrompus et dépravés qui torturent des héros, etc ; etc...
- Il détourne les passions et les héros légendaires en des personnages torturés et fous,
- Ses poèmes rendent nerveux la plupart de ses auditoires.

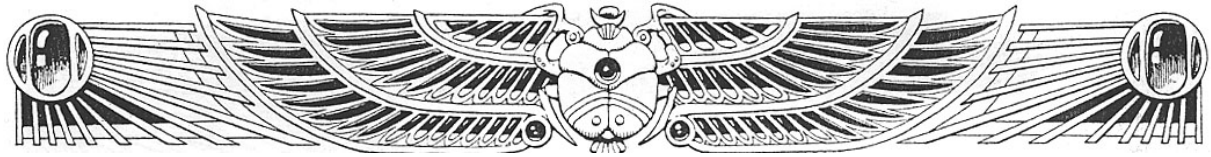
2-3-8 D'Abrunia Koríaj.

- C'est une naine archi-conservatrice,
- Elle réalise des mosaïques où elle dépeint des roi héroïques et guerriers comme aux origine du royaume,
- Elle critique en fait le roi Valurus III comme un faible et un impuissant,
- Malgré des relations professionnelles avec la maison Garsun, se n'est pas une politicienne ni une artiste réellement engagé.

2-3-9 Trevas & Gesan.

- C'est un couple de nains qui dirige la troupe des « Artistes du Roi »,





- Ils interprètent les grands moments de l'histoire du royaume : victoires guerrières, sacrifices et décisions royales,
- Les « Artistes du Roi », jouissent d'une réputation et d'une notoriété inégalées et jouent 2 fois / mois à l'Auditorium Royal,
- Ils ont 3 scénaristes de talent : Donalicus, Bazrata et Oloron,
- Trevas est une idole auprès des femmes auxquelles il succombe fréquemment,
- le couple est connu pour ses disputes publiques que le public adore !

2-3-10 Belyawain.

- Nain d'âge avancé, c'est un philosophe célèbre et actuel dirigeant spirituel de la secte des « Ja'Kotto »,
- Affirme que les responsables du châtiment sont les donneurs-de-nom eux-mêmes et leurs émotions,
- Affirme que les horreurs sont envoyées par une force d'au delà comme avertissement,
- Ne croit pas aux cycles des châtiments,
- Veut annihiler toute émotion chez ses disciples par le biais d'exercices physiques très durs et en étant coupé de toute présence féminine,
- A pour but d'assassiner ceux qui inspirent de grandes émotions : les grands sportifs, les artistes, les quêteurs, les héros...

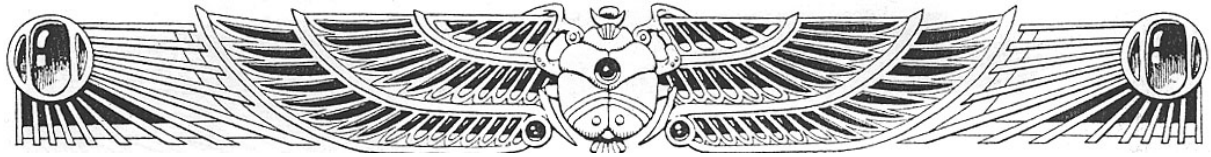
2-3-11 Hyondak.

- C'est une sylpheline avocate et philosophe célèbre en Throal,
- Elle fait partie d'un courant idéologique populaire appelé « Le Mirage »,
- Ce dernier affirme que seul l'âme est réelle, le corps et tout ce qui nous entoure n'est qu'une illusion, la « réalité » n'est que le rêve de l'âme et le châtiment n'a pas réellement existé : ce n'était que le cauchemar de l'âme !
- Aucun acte même mauvais ne peut être puni ce qui lui attire de nombreux adeptes voleurs assassins et autres...
- La justice de Throal essaye de s'en débarrasser en vain, elle pense qu'Hyondak dirige dans l'ombre un réseau de malfaiteurs en couverture de sa place de philosophe.

2-3-12 Smilyada.

- Est une naine politiquement engagée par le biais de son école de pensée : « L'auto-Relation »,
- N'hésite pas à critiquer les décisions royales,
- Elle est pour les grandes lois de liberté, d'égalité et de justice mais est pour l'indépendance du royaume vis-à-vis des autres communautés et des autres races de donneurs-de-nom de Barsaive.





3-ADMINISTRATION, LOI & JUSTICE.

3-1 Administration.

3-1-1 Le Corps Diplomatique de sa Majesté.

Informations Générales :

- Organisation créé par Valurus III,
- Aucune règle ne gouverne cette organisation,
- Le corps diplomatique ne doit rendre des comptes qu'au seul roi,
- Ce dernier à toute liberté décisionnelle concernant cette organisation et ses membres.

Buts :

- Relations diplomatiques entre le Royaume de Throal et les autres gouvernements,
- Conseille le roi sur sa politique extérieure,
- Interprète pour le roi les rapports des « Yeux de Throal ».

Dirigeant :

- Le dirigeant est l'Ambassadeur général : Tramon,
- Nain érudit d'âge moyen,
- Brillant, il inspire du respect,
- Est à la tête d'une famille nombreuse,
- Sa fille ainée Mirial et son fils ainé Eyorgicus sont ses premiers confidents,
- Sa fille et son fils le servent en tant que négociateur de premier plan.

3-1-2 Les Yeux de Throal.

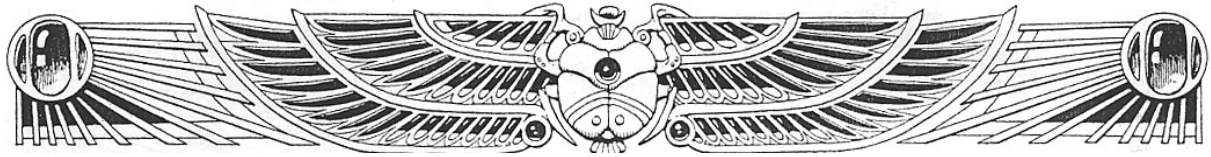
Informations Générales :

- Créé suite à « La Rébellion de la Mort » en 1484 TH,
- C'est le service de renseignement officiel du roi,
- Les « Yeux » emploient des agents infiltrés pour des missions à très long terme, disposant de fausses identités leur nom de code est « Résidents des kaers » ou « Résidents »,
- Les « Yeux » disposent de 24 résidents : 2 à Vivane, 1 à Vrontok (la cité des esclaves), une poignée à Kratas, 2 elfes de sang dans le Bois de sang, 1 marchand à Port-Aux-Ruines, 1 dans chaque grande compagnie de mercenaires et d'écorcheurs orks et enfin le reste dans les cités de Jerris, Urupa et Travar,
- Les « Yeux » disposent aussi d'une équipe d'assassins appelés Cirivados qui veut dire « Les As »,
- Les « Yeux » disposent ensuite d'équipes de « Généralistes » adeptes ou pas pour les missions régulières,
- Les « Yeux » emploient parfois des équipes d'adeptes en freelance pour réaliser certaines missions périlleuses ou particulièrement délicates.

Buts :

- Officiellement, renseigne le roi sur les agissements des gouvernements extérieurs et autres communautés pour la sécurité du royaume,





-Officieusement, infiltre intérieurement tous les milieux du royaume de Throal afin de traquer des possibles coups d'état et autres intrigues politiques,

Dirigeant :

- L'identité du dirigeant des « Yeux » est tenue secrète,*
- Son nom est « Le Supérieur Centralisateur »,*
- Seuls 5 agents connaissent sa véritable identité appelé « Les Cinq » en plus du roi, de L'Ambassadeur Général et du Général Suprême,*
- Le Supérieur Centralisateur actuel est J'role dit « l'Honorable Voleur »,*
- Le Supérieur Centralisateur doit faire ses rapports à deux supérieurs : L'Ambassadeur Général du Corps Diplomatique de sa Majesté (Tramon) et le Général Suprême du Bras de Throal (Foellerian),*
- l'Ambassadeur Général s'occupe des missions d'infiltration, des réseaux d'agents à mettre en place, des rapports à analyser, etc...*
- Le Général Suprême s'occupe de toutes les interventions armées : attaques contre des ennemis, enrôlement d'adeptes pour des missions éloignées, etc...*

3-1-3 La Force d'Exploration de sa Majesté.

Informations Générales :

- Organisation célèbre et populaire (histoire, poème, etc...)*
- Branche des Yeux de Throal sous le commandement du Supérieur Centralisateur,*
- Création antérieure aux « Yeux ».*

Buts :

- Rechercher et explorer de nouveaux kaers inconnus,*
- Libérer et accueillir les nouvelles populations,*
- Eradiquer les horreurs et autres créatures dangereuses,*
- Récupérer des manuscrits, vieux documents, objets magiques et autres reliques,*
- Dresser des cartes de kaers et de régions entières,*
- Informe les « Yeux » et leur commande des missions lors de la découverte et/ou de l'ouverture de nouveaux kaers,*

Dirigeant :

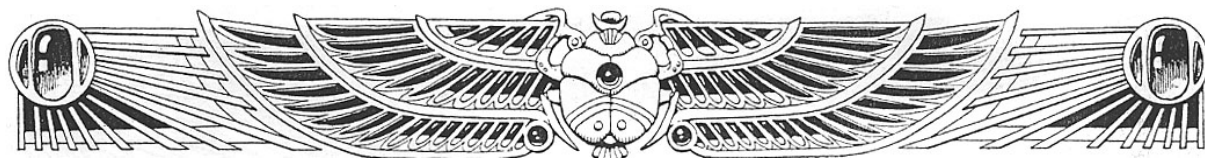
- Un nain ancien aventurier et archer du nom d'Oergesol,*
- A perdu un œil au cours d'une mission et ne peut plus tirer à l'arc efficacement,*
- Nourrit des ambitions sans fonds pour explorer entièrement Parlainth mais il se heurte à l'avis de J'role.*

3-1-4 L'administration du royaume.

Les Droits du roi :

- D'annuler et de contredire les ordres des fonctionnaires & administrateurs royaux,*
- Commande les familles royales,*
- Dirige l'armée du royaume,*
- Dirige le corps diplomatique,*
- Dirige le réseau de renseignement,*
- Commande tous les officiers, érudits & bibliothécaires du royaume,*





Evènements politiques :

-Les Chav'ao'ros sont des réunions qui ont été établies juste après la réouverture du royaume. Ce terme signifie « le forum des forums » et son but est de remonter jusqu'au roi les avis de la population.

Une personne élue par le peuple devient son porte parole. Face à lui, un fonctionnaire royal retranscrit par écrit tous les sujets abordés au cours du meeting. Il y a 8 meeting : un pour chaque cité souterraine et un pour le Royaume intérieur. Ces meeting se déroulent tous les deux mois et se subdivisent en deux tours. Si le premier tour est organisé dans chacune des cités, le second tour lui est organisé dans les halls de Throal. Enfin, à l'issu des second tours, les huit fonctionnaires royaux participent au dernier des meetings en présence du roi afin qu'il puisse juger des requêtes de son peuple.

-Les décisions et les décrets pris par le roi sont au préalable discutés avec la chancellerie (petit service civil) puis annoncé publiquement par le chancelier,

-Le chancelier est assisté par des officiers de la court qui sont au nombre de 5,

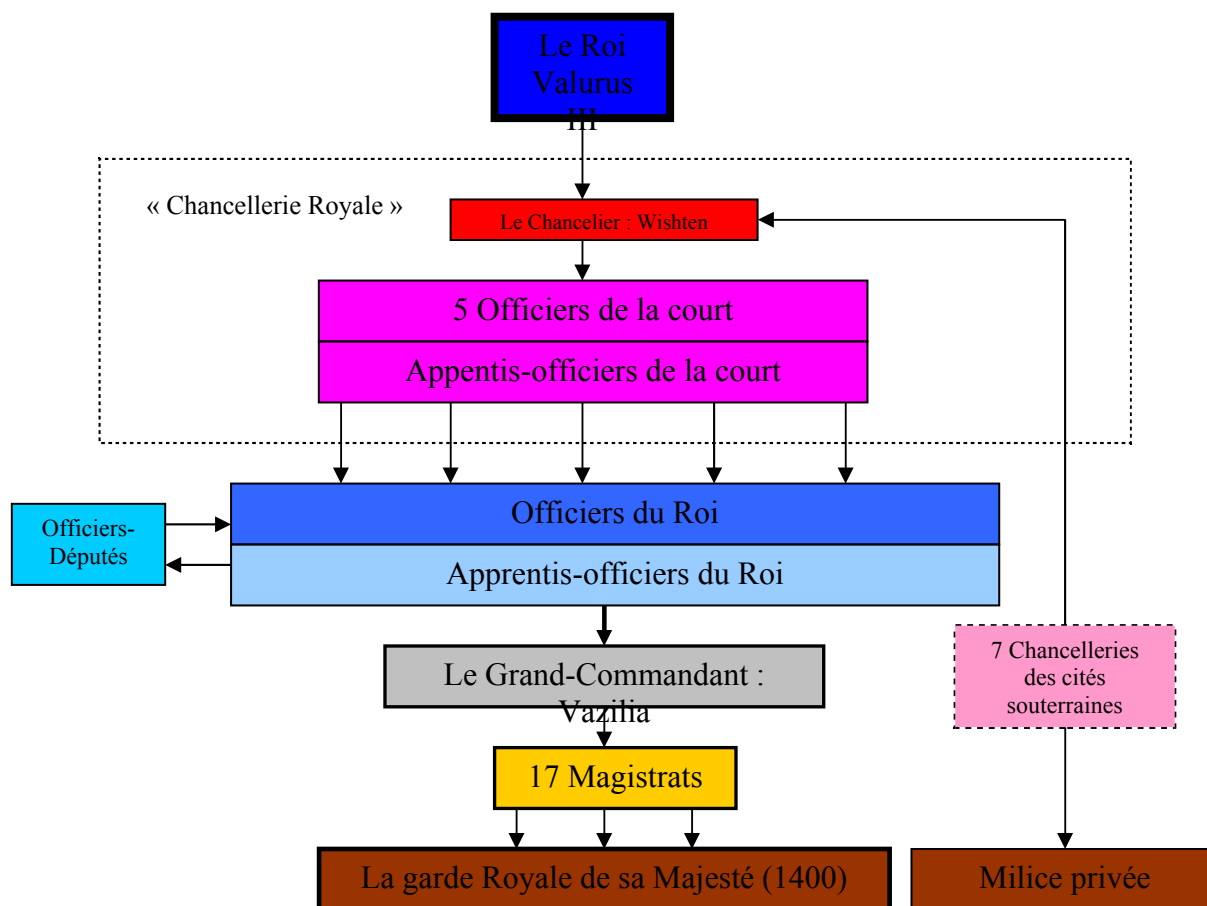
-Ces derniers délèguent par la suite les ordres aux officiers du roi,

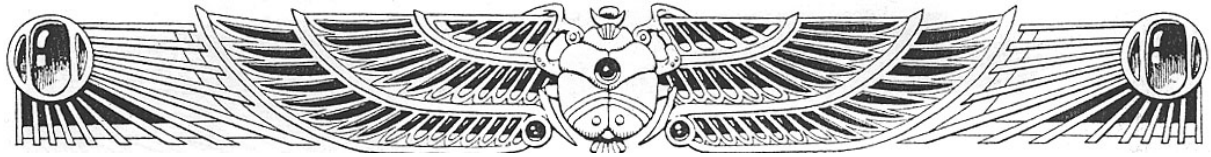
-Beaucoup d'officiers ont des jeunes assistants apprenti officier qui seront promu officier député avant d'atteindre leur pleine autorité,

-La chancellerie s'occupent en premier de la collecte des diverses taxes puis dans un second temps tous les travaux publics lui incombe comme la gestion des ordures, les relations inter raciales, l'entretien des habitations et la réparation des routes, etc...

-Un citoyen de Throal ayant par exemple de graves problème de voisinage en réfèrera tout d'abord à un officier du roi puis un officier de la court puis le chancelier et enfin le roi,

-Chaque cité souterraine dispose de sa propre chancellerie gérée par des familles noble.





3-2 Loi.

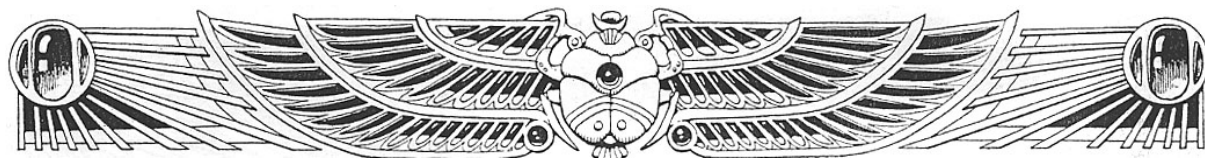
3-2-1 La citoyenneté.

- C'est la Chancellerie Royale qui s'occupe de la juridiction des citoyen permanents du royaume de Throal,
- Tout citoyen né à Throal est automatiquement citoyen du royaume,
- Tout donneur-de-nom voulant devenir citoyen du royaume doit s'enregistrer auprès de la Chancellerie Royale,
- Le postulant et sa famille passent ensuite un entretien avec un officier-député qui a généralement une issue favorable,
- Le royaume de Throal accueille plus facilement les réfugiés Therans et les adeptes,
- Un citoyen du royaume dispose d'avantages par rapport à un non citoyen comme : la location d'une habitation dans l'une des cités souterraines, des taxes moins lourdes, la participation aux Chav'ao'ros, l'intervention du gouvernement en cas de problèmes...
- Les hors-la-loi peuvent se voir supprimer leurs droits temporairement ou définitivement selon la gravité de leur méfait et donc être sujet à un bannissement du royaume.

3-2-2 La Charte du Conseil.

- Le Livre du conseil constitutionnel réalisé à la demande de ValurusII, est un livre de loi réalisée par l'élite de la société Throalienne durant le châtiment,
- A été initialisé au cours du grand Conseil de 1270 TH,
- Il a nécessité 20 années pour arriver à sa version finale,
- Le roi peut modifier la Charte du Conseil mais Valurus III est très peu disposé à le faire,
- La Charte du Conseil comprend :
 - Un préambule argumentant le pour et le contre des différents systèmes de lois connus :
 - Pose un nombre de questions philosophiques,
 - Résume les nombreux arguments des participants au conseil de 1270 TH,
 - Termine sur l'égalité des donneurs-de-noms entre eux,
 - Un chapitre sur les légendes :
 - Plusieurs légendes développant les responsabilités des hommes de lois et de ceux qui gouvernent,
 - Un chapitre sur les rois précédents :
 - raconte les faits historiques et les principaux bouleversements des anciens régimes,
 - Un chapitre sur les transcripteurs :
 - Essaye de répondre à la question de « comment coucher par écrit un texte de loi entraînant le moins de disfonctionnement possible ? »
 - Raconte un dialogue entre le chancelier du roi Valurus II Takilla et le premier de l'opposition, le marchand Philibus de la maison Ueraven,
- Le Code est la plus grosse partie de la Charte du Conseil :
 - Contient l'ensemble des édits gouvernant les Throaliens,
 - Chaque édit est suivi de justifications, d'explication sur la loi et des pénalités encouru en cas de non respect,
 - Les édits sont classés par ordre alphabétique,
 - Contient une section entière sur les peines encourue et le classement de gravité des délits au code : infractions, offenses et crimes,
 - Contient l'ensemble des lois sur la taxation,





3-2-3 Les taxes et taxation.

- Lors d'une infraction au code, un citoyen riche payera plus cher qu'un citoyen pauvre,
- Les lois sur les taxes sont celles que haïssent le plus les opposants politiques du roi,
- Tous les résidents de Throal payent des taxes,
- Les collecteurs de la Chancellerie royale passent dans toutes les demeures du royaume une fois par an durant le mois de Rua,
- Le niveau de taxe peut varier grandement d'un résident à l'autre (voir Throal p64).

3-3 Justice.

3-3-1 Justice.

- C'est la garde royale qui investigue les crimes et délits et qui fixe les amendes,
- Les amendes sont répertoriées par le commandant de l'unité dans un manuscrit,
- C'est ensuite le rôle de la Chancellerie royale de prélever les amendes en envoyant ses collecteurs de taxes,
- En cas d'appel, c'est au magistrat de trancher, il peut contredire le verdict en cas de non respect de la justice et demander au commandant de réparer sa faute en remboursant le montant de l'amende,
- Les accusés peuvent aussi faire appel à un avocat mais ces derniers irritent généralement les gardes et les magistrats, ils ralentissent le processus et coutent un certain prix,
- Il faut déboursier par jour entre 30 et 100 PA pour les services d'un avocat.
- Voir Throal p68 pour une liste des avocats les plus célèbres de Throal.

3-3-2 La Garde Royale de sa Majesté.

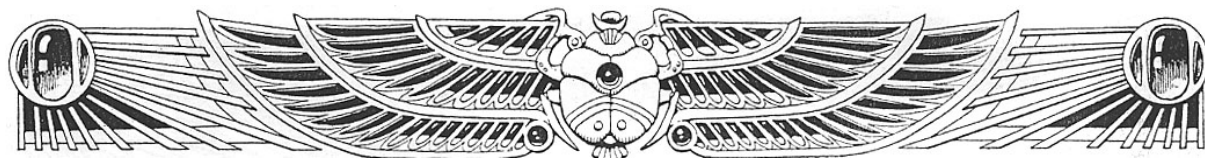
Généralités :

- Les gardes royaux disposent d'un « tome de l'exile » qui renferme la description de tous les hors-la-loi ainsi que la durée de leur bannissement,
- Les gardes royaux ont en charge la sécurité du royaume supérieur c'est-à-dire : Le Grand Bazard, les Halls de Throal et les quartiers administratifs,
- les gardes royaux sont sous le commandement direct d'un magistrat dont ils doivent assurer la sécurité et sont répartis à travers tout le royaume de Throal,
- La livrée des gardes royaux est brune, rouge et or,
- On estime que le nombre de gardes royaux s'élève à environ 1400 têtes,
- La plupart des gardes sont des nains,
- Les gardes royaux ont une approche amicale en comparaison des milices des cités souterraines,
- Les gardes patrouillent par 4 dont l'un est chargé du commandement.

Dirigeant :

- Les gardes royaux sont sous le commandement du Grand-Commandant, une naine de la maison très influente de Garsun du nom de Vazilia,
- Vazilia dirige 17 magistrats répartis à travers tout le royaume (Throal & les cités souterraines) et ont sous leurs ordres de 40 à 120 gardes selon la criticité de la situation géographique qu'ils occupent.





4-RELATIONS DIPLOMATIQUES.

4-1 Les maisons marchandes.

Les maisons marchandes nobles de Throal sont des entités puissantes jouant un rôle de premier ordre dans la vie politique, économique et sociale du royaume. Issues d'origines tribales ancestrales, cette noblesse a joué un rôle important à un moment ou à un autre de la construction du royaume. Alliances, trahisons, investissements ou prêt d'argent; le roi doit gérer un échiquier politico-économique des plus complexe.

Il existe deux factions au sein de cette noblesse :

-les maisons conservatrices appelées « Vieille Garde ». Issues des tribus « Huari » aussi appelé en terme tribal « Huari », réfutent certaines parties de la Charte du Conseil notamment celles qui limitent leurs anciens privilèges,

-les maisons royalistes dont les ancêtres auraient participé à l'élaboration de la Charte du Conseil, aussi appelées faction « Mishwal », alliées du roi et favorables à l'expansion politique et culturelle de Throal.

Les maisons nobles engagent des milices personnelles, de véritables factions armées qui sont un souci pour le roi en cas de conflits...

Les maisons nobles engagent aussi des adeptes (nommés « B'jados ») afin de régler certains de leurs problèmes les plus « épineux ».

4-1-1 Maison Chaozun (chow-zun)

**Dirigeants :*

Les « cinq sœurs » de la « vieille garde » dirigent cette vieille maison. Ce sont des vieilles filles.

**Engagement politique :*

Maison plutôt conservatrice. Aucune rancune vis-à-vis de la famille royale.

**Commerce :*

Vente d'armes et d'armure essentiellement au royaume de Throal (1^{er} client) mais aussi à tous ceux qui sont intéressés mais qui ne sont pas en conflit direct avec Throal.

**Spécificité :*

Les cinq sœurs semblent avoir développées une sorte de connexion télépathique. Chacune peut parler à la place d'une autre et exprimer la même pensée...

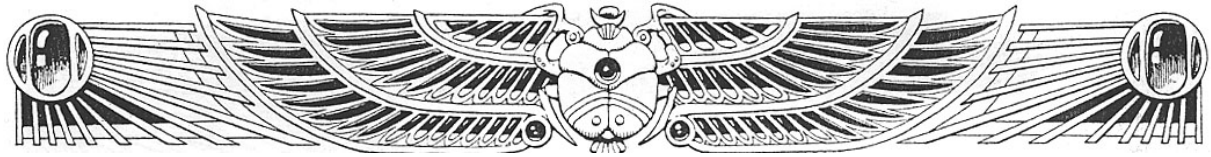
Peu de gens connaissent leurs noms véritables.

4-1-2 Maison Garsun

**Dirigeants :*

Le très populaire Lomron de la « vieille garde ».





**Engagement politique :*

Maison qui n'a pas de valeur traditionnaliste.

**Commerce :*

Maison marchande par excellence : de nombreuses caravanes à travers tout Barsaive. Commercialise tous les produits de la vie courante (nourriture, vêtements, jouets, matériaux de construction, ...)

**Spécificité :*

Maison la plus riche & la plus développée de Throal. Maison associée à la stabilité et à l'honnêteté.

4-1-3 Maison Ludi (loo-di)

**Dirigeants :*

Le courtisant Vamban questeur de Chorrolis apparaît publiquement à la cour seulement pour défendre les intérêts de sa maison.

Décisions prises par un conseil de questeurs de Chorrolis.

**Engagement politique :*

Défendre les intérêts de la maison !

**Commerce :*

Traite de tout avec n'importe qui ! Le commerce est leur religion. Actes de fraude justifiés comme actes de dévotion à leur passion !

**Spécificité :*

C'est une des maisons nobles les plus riches.

Le sang de la passion Chorrolis coulerait dans les veines des dirigeants de cette maison...

4-1-4 Maison Mikul (mik-ool)

**Dirigeants :*

Femme entre deux âges très charismatique « Curticia ».

**Engagement politique :*

Devise « la vérité est la base ». Approche loyale et vue à long terme pour ses marchands.

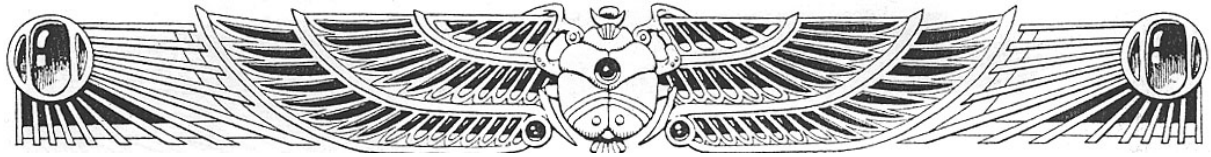
**Commerce :*

Commerce général : caravanes de biens à travers tout Barsaive.

**Spécificité :*

Curticia est une proche amie du Roi mais s'oppose à sa vue anti-esclavagiste, elle pense que toute guerre est néfaste au commerce et que Barsaive fait autant partie de Thera que de Throal donc elle traite avec une clientèle assez large : de « Garlthik -le -borgne » à des petits marchands Therans !





Un corps diplomatique secret construit de bonnes relations diplomatiques avec les régions de l'est de Barsaive.

4-1-5 Maison Pa'vas

**Dirigeants :*

L'avidé Osbaldo, à prit récemment la tête de cette maison et à installer son idiot de fils Drumilica comme courtisan. Osbaldo veut se marier à une « Pa'vas » et ainsi devenir le légitime dirigeant de cette maison mais son actuelle femme se trouve toujours sur son chemin.

**Engagement politique :*

Aucun

**Commerce :*

Général

**Spécificité :*

Cette maison c'est désagrégée durant le châtiment et a du vendre son noble héritage à de jeune marchands parvenus.

Snorutia, la femme d'Osbaldo semble à chaque fois échapper de justesse à de mystérieux accidents potentiellement mortels...

4-1-6 Maison Ueraven

**Dirigeants :*

Vieille femme et forte-tête nommée Selenda c'est une des plus farouche opposante à la politique du roi.

Le roi et Sélenda se considèrent l'un l'autre comme de dangereux prédateurs !

**Engagement politique :*

Dirige et mène l'opposition politique dans le royaume de Throal.

**Commerce :*

Monopole du commerce avec la cité-état de Iopos.

**Spécificité :*

Cette maison est la Némésis de la maison Avalus. La maison Ueraven à fomenter la « rébellion de la mort » en 1484 Th mais son implication n'a jamais pu être prouvée...

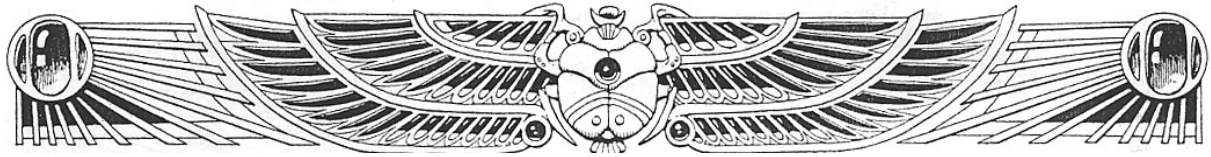
4-1-7 Maison Avalus

**Dirigeants :*

Valurus 3, roi de Throal.

**Engagement politique :*





Créer une unité Politique, économique, commerciale & militaire contre les Therans afin de libérer à tout jamais Barsaive et que cette dernière puisse devenir une terre indépendante...

**Commerce :*

Aucun ; Le roi participe activement à l'architecture des cités souterraines du royaume comme questeur d'Upandal.

**Spécificité :*

Cette maison a diminué depuis le châtement et il ne reste plus aujourd'hui que la famille royale comme représentants. Son dernier représentant est donc le prince Neden.

4-1-8 Maison Byrī'ah (Buh-rīl-ah)

**Dirigeants :*

Beracia est une joaillière renommée. Est une proche relation de la famille royale.

**Engagement politique :*

Maison réformiste, proche du roi. Comporte en plus de nombreux artistes, des philosophes, diplomates & politiciens avérés.

Supporte les artistes.

A participé activement à l'écriture de la « Charte du Conseil de 1270 » et pense que son but est de propager l'éducation et la beauté à travers Barsaive.

Est en accord avec les visions égalitaire du roi.

**Commerce :*

Spécialisée dans le commerce d'œuvre d'arts : tableau, sculptures, joailleries, livres anciens. Cette maison est aussi ponctuellement usurier pour de grands artistes & architectes.

**Spécificité :*

C'est une des plus petites maisons nobles de Throal.

Enorme influence dans la vie politique, bonne confiance du peuple et première place dans les commérages de la noblesse Thoalienne en font un élément incontournable de la vie politique quotidienne du Royaume. Ainsi même les maisons marchandes réputée dur en affaire et /ou en désaccord avec le pouvoir royal (ex : maison Ueraven & Chaozun) traite avec eux, de peur d'être totalement exclue de la scène politique ou de louper de riches contacts commerciaux !

4-1-9 Maison Elcomi

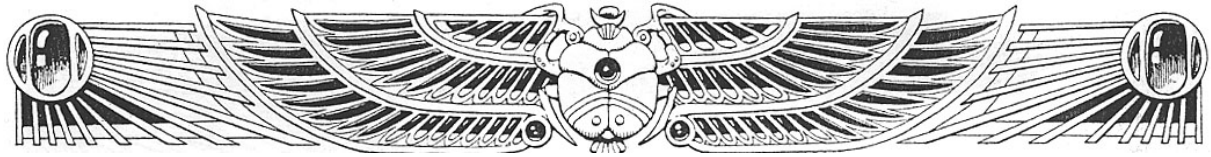
**Dirigeants :*

Tholon est un vieux & sage nain. Proche du roi c'est un courtisant avisé qui supporte aveuglément son roi.

**Engagement politique :*

Cette maison est plutôt réformiste et soutient en toute occasion le roi.





**Commerce :*

Ne possède qu'un développement commercial réduit à l'extérieur de Throal. Dans le royaume par contre la maison Elcomi à beaucoup investie dans les affaires des autres maisons nobles et est devenu maintenant le courtier de ces mêmes maison !

**Spécificité :*

Etant la courtière de nombreuses maisons nobles, les dirigeants de ces dernières n'osent pas supposés à Tholon qui peut faire basculer la balance économique et donc politique à tout moment en changeant simplement des % de prêts.

4-1-10 Maison Neumani (new-man-i)

**Dirigeants :*

Le maître d'arme Grindo est l'actuel dirigeant. C'est un proche du prince Neden avec qui il a partagé de nombreuses aventures.

**Engagement politique :*

Grindo respecte le roi en tant que « preneur de risque ». Son épée et donc toute la maison Neumani est prête à défendre le prince e toute occasion.

**Commerce :*

A participer à l'ouverture de nombreuses voies commerciales après la réouverture des kaërs. Est présente dans tout Barsaive et surtout dans toutes les régions les plus reculées et les plus dangereuses. Continue à ouvrir de nouvelles voies commerciales et à repousser les limites des terres connues !

**Spécificité :*

Comporte de nombreux adeptes qui partent à la conquête de nouvelles voies commerciales. De nombreux membres de cette famille suivent désormais des discipline de magiciens. Nombreux contrats passés avec des aventuriers.

4-1-11 Maison Sarafica

**Dirigeants :*

Zendes une naine de 30 ans à peine. La plus jeune dirigeante de maison marchande jamais vu ! Très discrète n'est jamais vu en publique et envoie régulièrement des délégations quant il s'agit de représenter sa maison lors de négociation économique et politique.

**Engagement politique :*

Soutien le roi et le gouvernement en place.

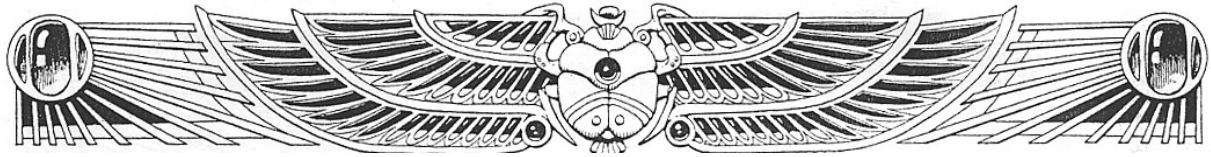
**Commerce :*

Récupère des marchés que possédaient d'autre maisons nobles de la vieille garde grâce à une intelligence & un talent de négociatrice hors du commun.

**Spécificité :*

Maison mineure.





Le mystère qui entoure Zendes et sa réussite croissante font croire aux dirigeants des autres maisons marchandes qu'elle est en relation avec des dragons (ou quelle est leur agent) et pourquoi pas avec Ailes-de-Givre lui-même !

4-1-12 Maison Yilwaz

**Dirigeants :*

Les frères jumeaux Umo & Pepara qui ont été secourus par des adeptes de Thera ou ils étaient retenus comme esclaves !

**Engagement politique :*

Maison farouchement opposés aux esclavagistes Therans. Est pour lever une armée de masse contre Thera !!! est encore plus anti-Theran que le roi lui-même !

**Commerce :*

Concurrence les marchands Therans en développant des marchés surtout dans les régions d'Urupa et de Vivane. Subventionne des aventuriers & des associés extérieurs pour répandre des troubles « anti-esclavagistes ».

**Spécificité :*

Petite maison réformiste connue pour faire beaucoup de vagues. Ses caravanes sont toujours lourdement protégées. Encourage la poursuite et l'éradication des esclavagistes Therans et le sauvetage des esclaves.

4-2 Les Maisons Bannies :

A la suite de la « rébellion de la mort » en 1484 Th, ces maisons nobles ont été bannies. Privés de leurs privilèges, leurs membres descendants sont redevenus de simples citoyens. Certains acceptent leur sort espérant la fin du règne de la famille royale pour recouvrir leur titre de noblesse alors que d'autres organisent dans l'ombre la chute préméditée du roi...

**Nom :Heovrat (hay-ov rat)*

**Spécificité : avec la maison Erud, l'une des plus rancunière & active. C'est maintenant un ramassis d'assassins, d'empoisonneurs de nécromanciens pratiquant la magie de la mort et de brigands qui se font employer de temps à autre par la maison Ueraven. Thera à coupé toute liaison avec cette famille.*

**Nom :Erud (ay-rud)*

**Spécificité : avec la maison Heovrat, l'une des plus rancunière & active. Exilés à Vivane les descendants de cette maison ont gardé des liens étroits avec les Therans. Aide le gouverneur depuis Vivane pour traiter avec des alliés situé dans le royaume de Throal.*

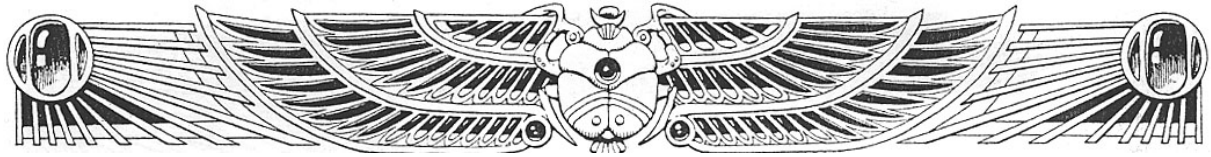
**Nom :Pay'ar (pie-ar)*

**Spécificité :-*

**Nom :Endour (en-dow-er)*

**Spécificité :*





*Nom : Turlough (tur-low)

*Spécificité :

4-3 Les Compagnies marchandes autonomes.

4-3-1 La compagnie de la flèche de rêve.

*Dirigeants :

Un homme au mauvais caractère du nom d'Oberh. Impopulaire auprès des nains aussi bien conservateurs que réformistes car il est pour ouvrir le trône royal à toutes les races de donneurs-de-nom et non pas aux seuls nains !!!

*Engagement politique :

De part leurs commerces, les membres de cette compagnie ne revendiquent pas ouvertement leur liens avec le royaume de Throal. Ils ont aussi tendances à développer des liens avec des personnes opposées au royaume de Throal voir avec des Therans ou des citoyens sympathisants de Iopos ! Cela n'en fait pas des opposants au régime actuel mais leur image est plutôt ambiguë pour la population...

*Commerce :

Développe le commerce dans des régions de Barsaive (souvent reculées) ou l'esprit (et souvent la peur) anti-throaliens est présent.

*Spécificité :

Compagnie multiraciale fondée par des immigrants. Veulent prouver que le commerce n'est pas forcément réservé aux seuls nains !

4-3-2 La compagnie du chemin de ronde.

*Dirigeants :

Une elfe appelée Alfaliel à la douce voix.

*Engagement politique :

Reste en dehors de toutes préoccupations politique autant que cela se peut.

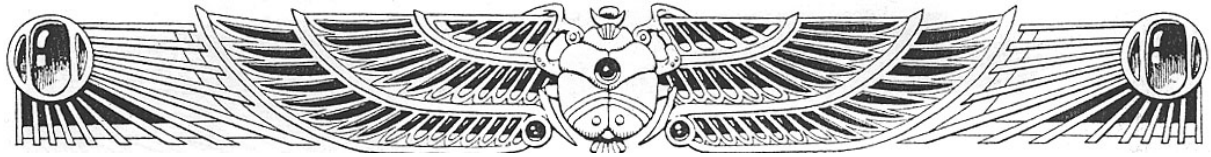
*Commerce :

Traite généralement avec la court royale du Bois de Sang qui est plutôt craint à Throal (mauvaise image populaire). Importation & exportation de nourriture. Ce commerce est du à de bonnes relations entre les fermiers & les négociants sur le terrain.

*Spécificité :

Fondée par une famille elfique installée à Throal avant même le début du châtement. Tous les donneurs-de-noms sont acceptés dans cette compagnie. Chaque associé réalise un cycle en passant par plusieurs métiers totalement différents au sein de la compagnie ceci afin que tout le monde puisse comprendre les problèmes et les décisions de tous. La plupart des autres marchands trouve que ce système tient de la folie !





4-4 La Commission Marchande de Sa Majesté.

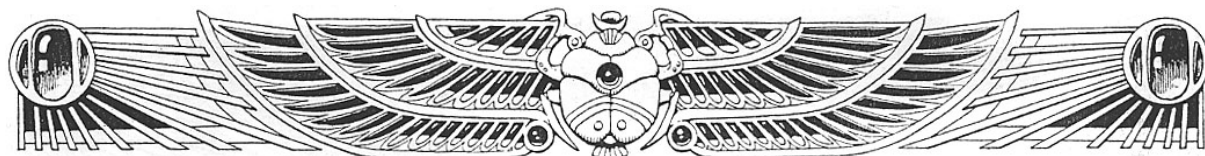
- La commission est un organisme créé par le roi pour gérer les pétitions et les intrigues commerciales entre maisons marchands,
- C'est un organisme qui se veut indépendant de tout organisme administratif,
- Réunion 1 fois/ mois avec les dirigeants des principales maisons marchandes de Throal,
- Les réunions règlent des sujets comme : politiques commerciales et étique, les possibles associations pour dégager un marché, la coordination de l'expansion des routes commerciales,
- Après chaque réunion les dirigeants se réunissent dans les loges de la Commission afin d'obtenir des renseignements, d'échanger des rumeurs et de signer de nouveaux contrats pour prendre l'avantages sur leurs concurrents,
- La commission serait infiltrée par les Yeux de Throal afin de tenir informée Sa majesté selon l'importance des évènements.

4-5 Les Guildes.

- Les guildes représentent la grande majorité des travailleurs et artisans du royaume à l'inverse des maisons nobles qui ne représentent qu'une très faible minorité,
 - Les dirigeants des guildes représentent leurs membres lors des pétitions proposées au roi ou lors des Chav'ao'ros,
 - Certaines guildes négocient entre-elles des arrangements en haut lieu,
 - Il existe des centaines (pour chaque corps de métier !) de guildes plus ou moins importante selon le nombre de leurs membres,
 - Ce système fût fondé par le roi Jothan IV en 870TH,
 - Reflétant cette origine royale les guildes sont appelées : « La Guide Royale Des + nom du métier »,
 - Les guildes ont moins d'influence que les maisons nobles mais dispose d'une arme redoutable et redoutée : la grève ; par ce biais elles peuvent tout de même avoir un important impact politique et elles sont généralement toujours écouter en cas de pourparler,
 - Rentrer dans une guilde nécessite un droit d'entrée (valable un an et s'élève à l'équivalent d'un jour de recette-voir Throal p41) qui varie d'une guilde à l'autre et une démonstration de ses talents (appropriée en fonction de la guilde à laquelle on souhaite devenir membre),
 - Il est tout à fait possible d'être membre de plusieurs guildes à la fois,
 - Etre membre d'une guilde apporte une protection de son travail, des facilités dans le royaume, un réseau de renseignement sûr et de nombreux confrères sur qui compter...
- Il a été créé une « guilde des maîtres de guildes » qui était supposée représenter l'ensemble des travailleurs du royaume et ainsi avoir un impact politique décuplé,
- Cette guilde est en fait scindée en trois parties :

1-Les Mogs sont des ultras-conservateurs nostalgiques du temps ou les guildes avaient tout pouvoir et ne dépendaient pas de décisions royales, ils sont contre les réformes de la Charte du Conseil et leur dirigeant le nain Brolonicus dirigeant de la guilde des cochers est redouté par les autres factions car il trempe dans des affaires louches et dit on





n'hésite pas à traiter avec des assassins et notamment les maisons de la vieille garde : Chaozun & Ueraven...

2-Les Coalitionnistes loyaux au roi voient les guildes plutôt comme des partenaires et des maisons nobles et du gouvernement. Leur leader est un naine appelée « Solira la verte » qui est la dirigeante de la guilde des archivistes et est l'actuelle dirigeante de la guilde des maîtres de guildes. Elle fait aussi partie de la maison noble réformiste Elcomi.

3-Les intraitables, voient les maisons nobles comme des adversaires car elles prendraient avantage sur eux. Ils sont pour que le roi régule davantage les maisons marchandes et leur octroi des compensations. Ils ont le soutien officieux de nombreux artisans. Leur leader est une ork : Gokvune qui est la dirigeante de la guilde des armuriers & forgerons.

4-6 Relations Extérieures.

4-6-1 Le Bois de Sang

-Les relations diplomatiques sont très tendues dues à un fait remontant au châtimant :

-les elfes ont refusés l'aide des Therans et on accomplis le rituel des épines qui est perçu come un désastre et une forme de corruption par les nains,

-les nains ont courbés l'échine face au Therans pour pouvoir bénéficier de leur savoir et construire des kaërs ce qui de la lâcheté pour les elfes,

-Les nains considèrent les elfes comme hautain et fier,

-Les elfes considèrent les nains comme arrogants et naïfs,

-L'émissaire d'Alachia à Throal est un elfe (pas de sang) ayant prêté serment est d'une loyauté indéfectible, il a partagé de nombreuses aventures avec Neden par le passé et sont désormais des amis inséparables,

-Alachia espère lors de l'accession au trône par Neden que ce dernier renforcera l'opposition du royaume avec Throal,

-Valurus III espère un engagement officiel de la reine Alachia contre l'esclavagisme ce qui irait dans le sens de La Charte du Conseil,

-La situation actuelle est une stagnation et une observation de chaque côté.

4-6-2 Iopos

-Aucune relation diplomatique,

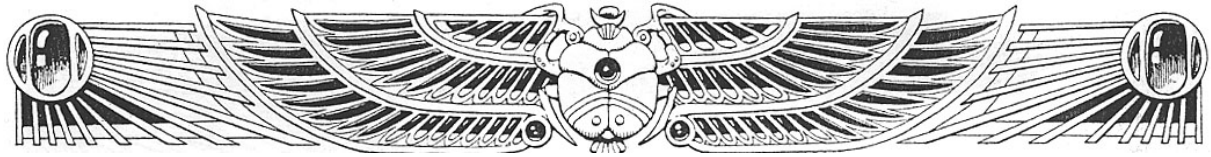
-Dirigée par la famille de sorciers les Denairastas, elle est ouvertement ennemi au royaume de Throal ainsi qu'à Thera,

-Le pouvoir des Denairastas est sous estimé par le roi et le prince du fait de leur éloignement et de la faible force militaire dont ils disposent,

-En fait « les Gardiens de la Confiance » un réseau de miliciens, d'espions et d'assassins à la botte des Denairastas intriguent jusque même dans le royaume et éradiquent toute tentative de négociation ou d'infiltration avec Iopos,

-Throal accepte d'accueillir les réfugiés Iopans (sous étroite surveillance des « Yeux de Throal ») et une communauté c'est formée autour du leader qui se proclame dirigeant légitime de Iopos : un humain du nom d'Alabamarian.





4-6-3 Jerris

- Très bonnes relations entre les firmes de transport aérien de Iopos et les maisons nobles du royaume avec lesquelles un intense commerce s'est développé,
- L'ambassadeur de Jerris à Throal est Ilio Shipwright « Le Maître-Marchand Général », un humain corpulent, nommé par les maisons nobles,
- Ilio fut un brillant businessman mais cela fait de nombreuses années qu'il dilue ses talents dans les vins fins et les soirées de luxe...
- Populaire auprès de la Vieille Garde c'est un chien bien dressé qui affiche une loyauté indéfectible au train de vie Throalien et à sa culture...
- l'ambassadeur de Throal à Iopos est un troll « Obavakim » qui fut un proéminent officier de La compagnie de la flèche de rêve,
- Son rôle consiste essentiellement à calmer les surenchères excessives auxquelles se livrent les maisons nobles pour obtenir des marchés.

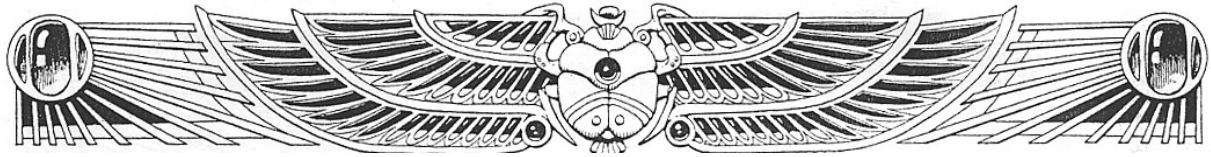
4-6-4 Kratas

- Malgré le titre de « Gouverneur de la ville des voleurs » les relations sont en bons termes entre le roi Valurus III et Garlthik-Le-Borgne,
- Garlthik à par le passé fait avorté une tentative Therane d'assassinat du roi et à de plus chassé les Therans de Kratas,
- suite à cet évènement le roi et Garlthik sont devenus amis,
- Malgré une façade honnête affichée, le roi et l'Ambassadeur Général Tramon ne sont pas dupes quand à l'implication de Garlthik au sujet d'attaques envers des caravanes Throaliennes,
- L'Ambassadrice de Kratas à la cour est Diona « La Prompte » une ork festive et encline au bagarres, son titre officiel est « La Supérieure Massacreuse de Garlthik de Kratas »,
- Diona est une adepte voleuse et guerrière,
- Diona est une amie du prince Neden qui a une « mauvaise » influence selon certains,
- L'Ambassadeur de Throal à Kratas est une jeune naine nommée Lilton,
- Son principal soucis est de faire signer des pétitions pour le retour des biens Throaliens volés au royaume ainsi que de punir les fautifs ?! Autant dire que ce n'est pas une tâche facile ni sûre et encore moins enviée.

4-6-5 Travar

- De nombreuses relations commerciales relient Travar au royaume de Throal,
- Ces relations dépendent grandement des routes commerciales développées et défendues par le royaume de Throal,
- Les dirigeants de la ville voient la Charte du Conseil comme un objet de propagande de la part de la société naine,
- La haute société de Travar est attachée à sa vie de luxe et ne tient pas compte des faibles et des pauvres,
- Il existe une dissension au sein de Travar car les plus pauvres eux veulent que Travar devienne un protectorat Throalique, le gouvernement essaye de masquer ce mouvement,
- L'Ambassadrice de Travar est Bazana « Pierre-de-Goute » la déléguée officielle du « Conseil des Magistrats de Travar »,
- C'est une ork attirée par l'appât du gain et le pouvoir, elle traite avec les maisons de la Vieille Garde et les compagnies marchandes autonomes et mélange allègrement relations officielle et profit personnel,





- Bazana espère gagner assez d'argent pour enrôler une troupe de héros et ainsi accéder au poste de Magistrat de Travar,
- L'Ambassadeur de Throal à Travar est un ork « Nurnborg » puissant et bruyant, il déborde d'enthousiasme envers la Charte du Conseil,
- Entre deux activités officielle Nurnborg donne des cours sur la Charte du Conseil aux habitants de Travar ainsi qu'aux partisans du mouvement politique enclin au protectorat,
- Il joue les agitateurs dans une scène politique où le business est maître, les uns font mine de ne pas le voir faire, les autres désapprouvent officiellement.

4-6-7 Urupa

- Des relations chaleureuses ont été établies entre ces deux puissances,
- Throal et Urupa partagent de nombreux points de vue sur la philosophie de gouverner, l'intérêt d'un marché commun, la nécessité d'une coopération et d'une entraide militaire en cas de conflit majeur,
- Urupa possède son propre code de loi mais a adaptée de nombreux aspects de la Charte du Conseil,
- Dequaria Alandos est l'Ambassadeur d'Urupa à Throal,
- Dequaria est une belle femme, confidente de Dollas elle est appréciée par toute la noblesse du royaume et Neden la considère comme une sorte de tante,
- L'Ambassadeur de Throal est une naine Reesha qui n'est autre que la fille de Selenda de la maison Ueraven,
- Selenda a fait pression sur le roi pour que sa fille soit nommée à ce poste, la vraie raison est qu'elle était enceinte d'un ork B'jados de 3 mois et cela aurait jeté le déshonneur sur la famille entière,
- Reesha vit tranquillement à Urupa avec son fils et son mari, elle fait son travail efficacement et n'est ni mêlée ni intéressée par les intrigues politiques que trame sa maison.

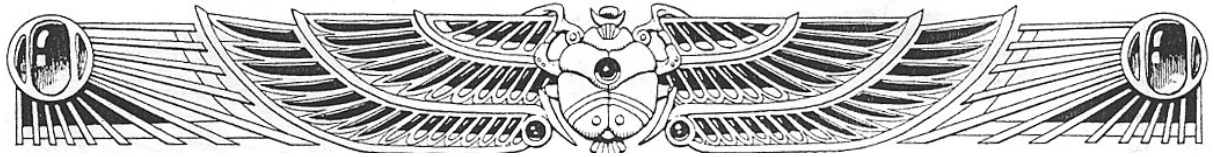
4-6-8 Thera & Vivane

- Thera & Throal sont des ennemis jurés,
- L'Ambassadeur de Thera à Throal est un humain de 35 ans nommé Apulian Coriatus, puni par Kypros pour avoir fait tomber un réseau d'esclavagistes sans le vouloir,
- Coriatus méprise Kypros pour lui avoir donné ce poste et aimerait se venger,
- Le statut de Coriatus à Grand-Foire est le secret le plus mal gardé de tout le royaume de Throal et des enfants aux vieillards tous se moquent de lui,
- Coriatus reste néanmoins fidèle à l'empire,
- Throal ne dispose pas d'ambassadeur à Vivane mais une expédition diplomatique est parfois envoyée lorsque des contacts non-officiels s'opèrent,
- En cas d'expédition diplomatique c'est un vieux troll « Chardthom l'éclaboussé » qui en prendra la direction, c'est aussi le plus expérimenté questions Therans.

4-6-8 Les Aropagoï du fleuve serpent

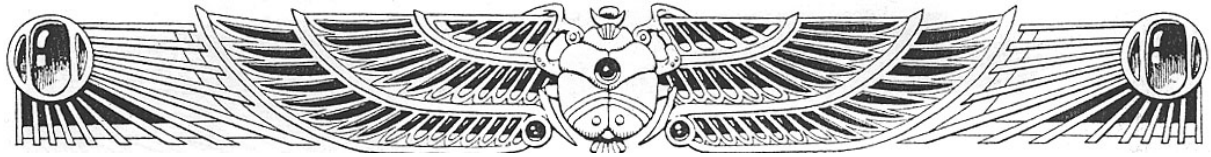
- Throal maintient de très bonnes relations avec trois des maisons t'skrang Aropagoï,
- La relation la plus forte est avec la maison V'strimon,
- L'Ambassadeur en est le t'skrang « K'senkt Aberius », assez âgé il a perdu son bras au cours de la guerre conte les Therans,
- Il est l'équivalent d'un dirigeant de maison marchande à Thraol mais il est respecté comme un vrai Ambassadeur officiel,





- En plus de son poste à Throal, il réalise une fois par an des recommandations au cours du Conseil Marchand de la maison V'strimon où il détermine l'ordre d'importance des maisons nobles Throaliennes sur la liste protocolaire,
- Ce dernier point lu a valu plusieurs attentats contre sa personne ainsi que de nombreuses propositions de corruption afin d'avoir ses faveurs,
- Les maisons nobles de Throal tentent de s'attirer ses bonnes grâces afin de pouvoir bénéficier de facilités de transport le long du fleuve Serpent,
- Heureusement, K'senkt est intelligent & incorruptible car loyal à sa maison.





5-PUISSANCE MILITAIRE.

5-1 Le Bras de Throal.

Informations Générales :

- Est l'armée du royaume de Throal,
- est constitué par l'infanterie et la marine.

Buts :

- Protéger le royaume contre ses ennemis extérieurs,
- Protéger la population du royaume et assurer sa sécurité,
- Protéger les caravanes commerciales.

Dirigeant :

- Le Général Suprême : Foellerian, une naine archère du 11^{ème} cercle,
- Foellerian est coléreuse, discipliné, autoritaire et fait preuve de zèle,
- Craint l'affrontement final contre les Therans pour bientôt, reproche à tous les membres du gouvernement de ne pas prendre en compte cette menace sérieuse et imminente selon elle,
- Demande toujours de nouvelles taxes, pour subventionner l'armée et la renforcer,
- Craint secrètement l'impétuosité du Prince.

5-1-1 L'infanterie.

Dirigeant :

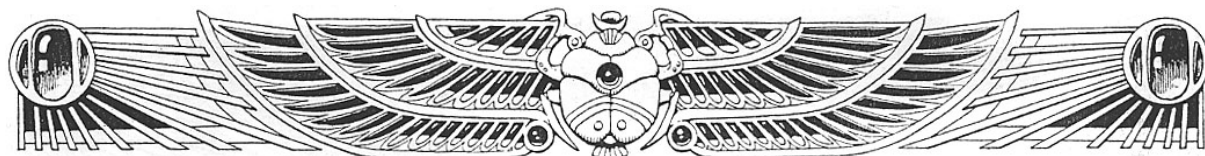
- Le Général Quaavami Rockbreaker : une troll guerrière 12^{ème} cercle et scout 9^{ème} cercle,
- Est la protégée du Général suprême,
- Elle partage le même point de vue que le Général Foellerian,
- Elle est loyale au roi de caractère agressif et rageur elle est crainte par ses hommes,
- En public, elle reste d'un calme de glace et mesure ses paroles,
- Elle a en horreur son homologue de la marine, ses airs suffisants et glamours,
- Est jalouse de l'image de supériorité et des fonds débloqués pour la marine,

Effectifs :

- 3000 soldats dont :
 - 2500 fantassins dont :
 - 125 sergents,
 - 25 consuls de guerre,
 - 5 généraux.
 - 500 cavaliers dont :
 - 25 sergents,
 - 5 consuls de guerre,
 - 1 général.

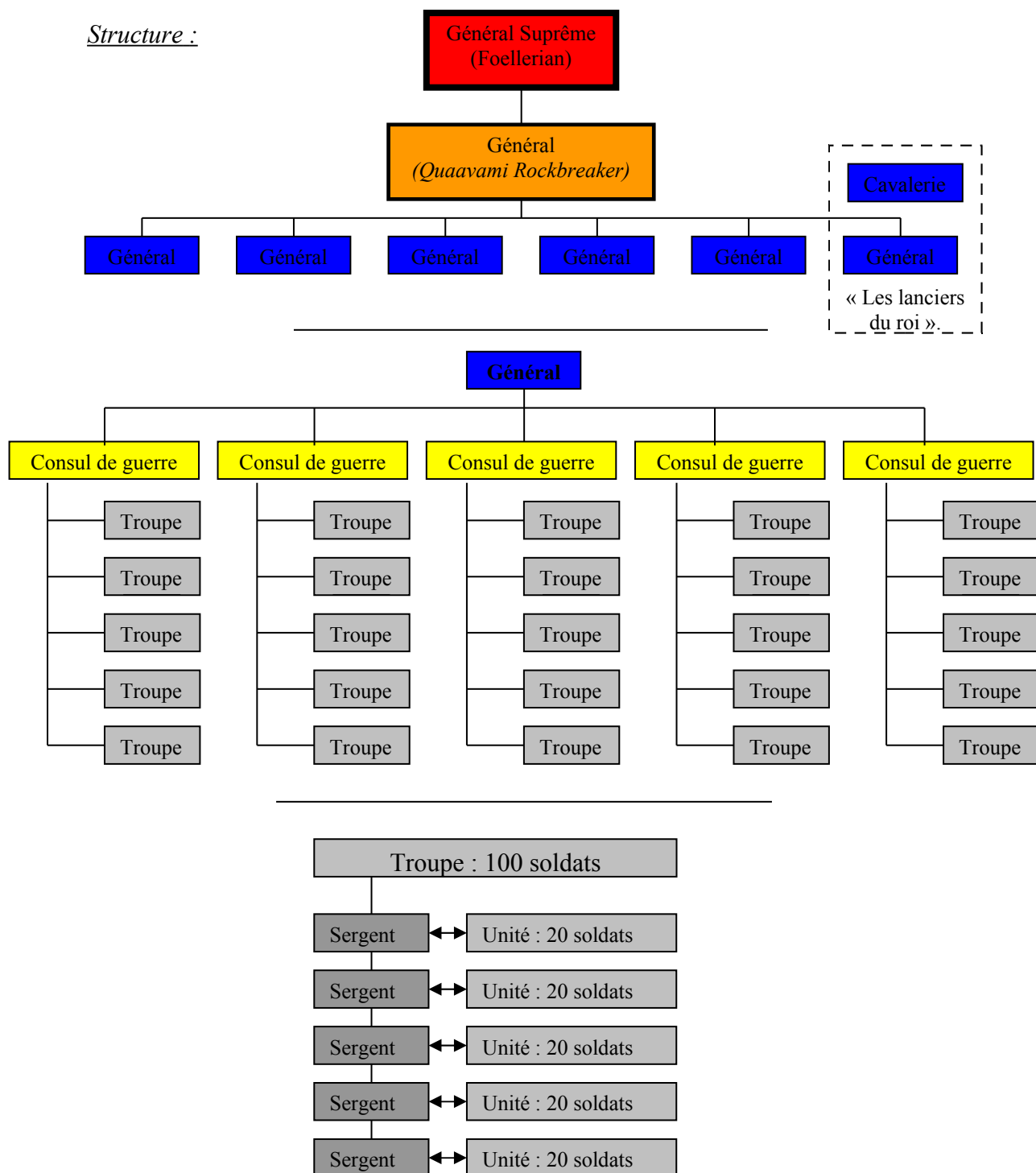
- Les généraux sont des adeptes de cercles 2D4+4 (voir Throal p82 pour les disciplines)
- Les consuls de guerre sont des adeptes de cercles 1D4 (" " " " ")
- Les sergents ont 30% de chance d'être des adeptes de cercles 1D4-2 (" " ")

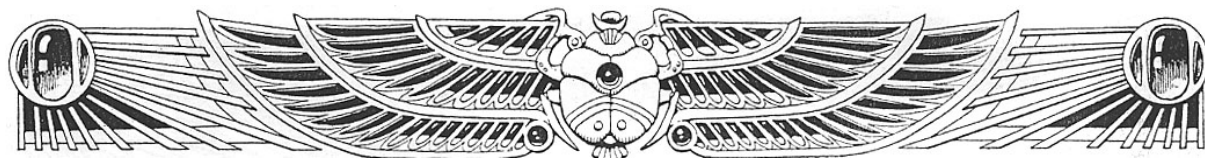




- Les soldats ont 5% de chance d'être des adeptes.
- Seuls trois troupes ont un détachement occasionnel de 5 magiciens (essentiellement des sorciers ou des élémentalistes),
- Pour des circonstances spécifiques, le Bras de Throal peut demander aux Yeux de Throal les services d'illusionnistes ou de nécromanciens,
- En cas d'affrontement majeur, le Bras de Throal peut avoir un détachement de 40 à 50 magiciens immédiatement réquisitionnés.

Structure :





5-1-2 La Marine.

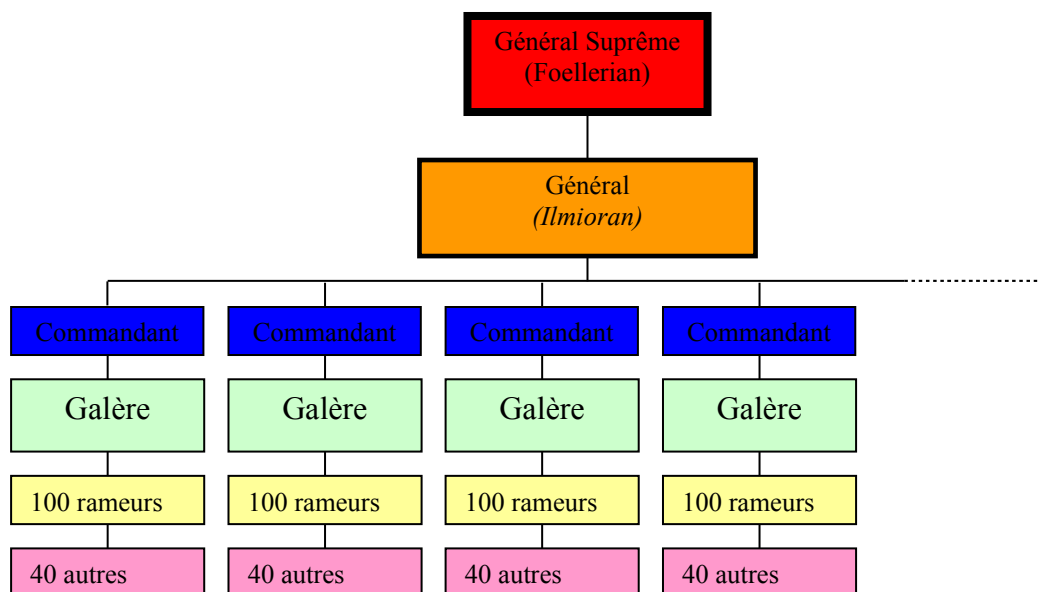
Dirigeant :

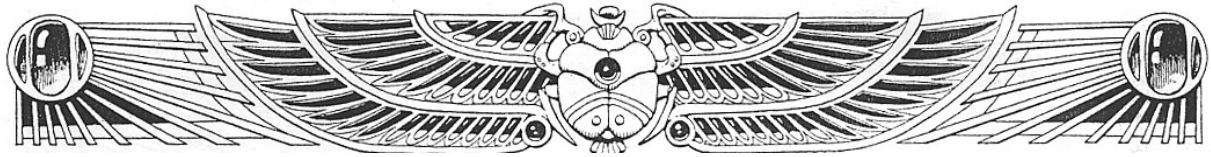
- Le Général Ilmorian : un elfe navigateur aérien,
- Est un bon politicien qui s'est fait de nombreux amis,
- Est charismatique, gracieux et éloquent, il est admiré par ses hommes,
- Est populaire, des chansons racontent ses exploits et ses coups de chance à répétition,
- Neden le voit comme Général Suprême pas le roi.

Effectifs :

- 18 galères aériennes dont :
 - 4 légèrement équipées car destinées à des missions de reconnaissance,
 - 14 galères de guerre de 140 membres d'équipage chacune dont :
 - 100 rameurs,
 - 40 navigateurs & combattants dont 1 commandant,
- 8 drakkars utilisés pour des courtes missions de reconnaissance à proximité du royaume, souvent utilisés par Les Yeux de Throal ou La Force d'Exploration de sa Majesté.
- 4 galères supplémentaires sont actuellement en construction : 2 à Travar & 2 à Jerris.
- Les rameurs ne sont jamais des adeptes mais disposent de compétences de combat,
- 40% des hommes d'équipage sont des adeptes de cercle 1D6+2 (Voir Throal p 83)
- Les commandeurs sont des adeptes parfois multidisciplinaires de cercle 2D4+4 (Voir Throal p 83)
- Un ou deux magiciens (sorcier ou élémentalistes) font à chaque fois parti des membres d'équipage d'une galère.

Structure :





5-1-3 Les mercenaires

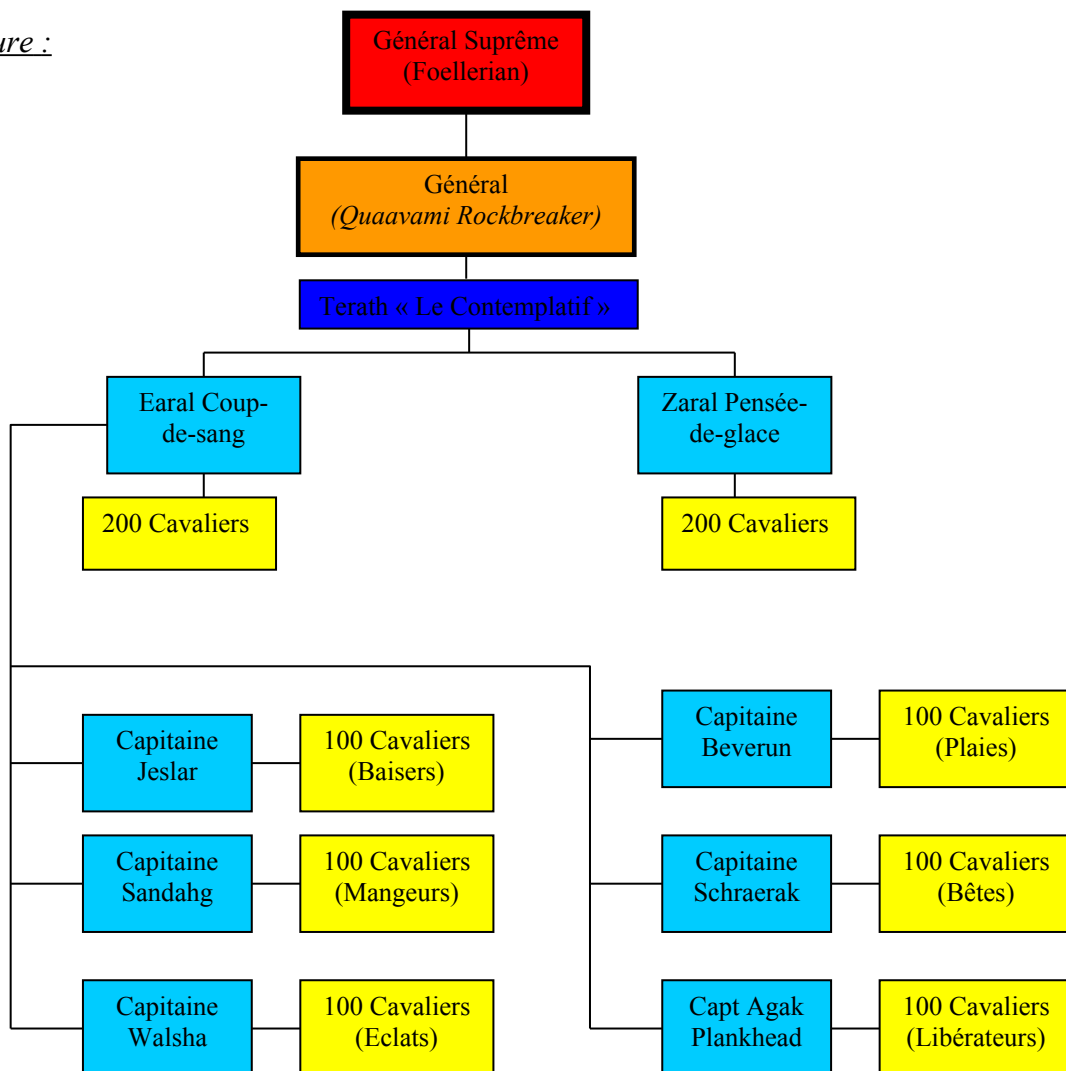
Informations générales :

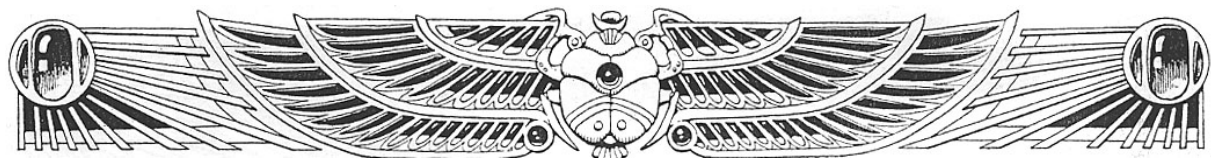
- Throal a souvent recourt à des bandes d'écorcheurs orks pour certaine mission d'envergure,
- Surveillent les routes commerciales et les communautés marchandes éloignées,
- Ennemi commun : la tribu des Crânes du Wharg,
- Les mercenaires les plus présents et les plus connus sont les « Chargeurs de Terath » qui comprend 1600 individus au total,
- 10% des écorcheurs sont des adeptes.

Effectifs :

- Les Chargeurs de Terath : 2 fois 200 cavaliers,
- Les Baisers de la Mort : 100 cavaliers,
- les Mangeurs d'elfes : 100 cavaliers,
- Les Eclats Dorés : 100 cavaliers,
- Les Plaies Béantes, 100 cavaliers,
- les Bêtes Boueuses : 100 cavaliers,
- Les Libérateurs Puants : 100 cavaliers.

Structure :





5-2 Récapitulatif.

-2500 soldats d'infanterie,
 -500 soldats de cavalerie,
 -1000 mercenaires écorcheurs orks,
 -50 magiciens de toutes disciplines,
 -14 galères de guerre & équipage,
 -4 galères légères & équipage,
 -8 drakkars.

