

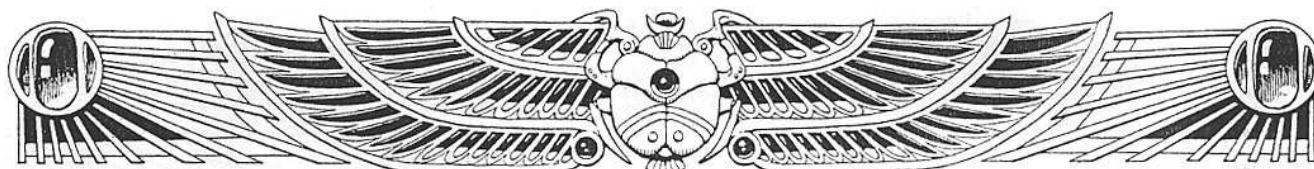
Le royaume nain de Throal

*Throal porte le flambeau de la civilisation à travers l'ensemble de Barsaive. Nous ne cédon
jamais à la pression de forces hostiles. Le contraire trahirait la confiance de ceux qui viennent nous
demander conseil et déshonorerait tout ce pour quoi notre roi a œuvré.*

• Umo Yilwaz, lors de son allocution devant les j'havim de la maison Yilwaz •

CHAPITRE 1 : D'UN BREF APERÇU DU ROYAUME DE THROAL	4	3-3-3 Des Chambres centrales	15
1-1 De Throal aujourd'hui	4	3-3-4 Des Chambres royales	15
1-2 D'une activité débordante	4	3-4 Des Cités intérieures	15
1-3 De la vie privée et publique	4	3-4-1 De Bethabal	15
1-4 De la mesure du temps	4	3-4-2 De Hustane	16
1-5 De l'importance des couleurs	5	3-4-3 D'Oshane	16
1-6 Du bruit quasi permanent	5	3-4-4 De Tirtaga	16
1-7 Des odeurs fortes et autres fragrances	5	3-4-5 De Valvria	16
1-8 De la vie de tous les jours	5	3-4-6 De Wishon	16
1-9 De la population	6	3-4-7 D'Yistane	16
CHAPITRE 2 : DE L'HISTOIRE DE THROAL	7	3-5 Des serres de cristal	16
2-1 D'avant la fondation du royaume	7	3-5 Des mines	17
2-2 De la naissance de Throal	7	CHAPITRE 4 : DE LA FAMILLE ROYALE ET DES PRINCIPALES PERSONNALITES	18
2-3 De l'ère des cités-états	7	4-1 De la Famille Royale	18
2-4 De Throal et Théra	8	4-1-1 Du Roi Valurus III	18
2-5 De la construction de Throal	8	4-1-2 Du Prince Neden	18
2-6 De Throal pendant le Châtiment	9	4-1-3 De la Reine Dollas	18
2-7 De Throal depuis la réouverture	9	4-1-4 De Veroxa	18
2-8 De la Rébellion funeste	9	4-2 Des Conseillers & des Courtisans	18
2-9 Des défis que réserve l'avenir	10	4-2-1 D'Ajmar l'Admirable	18
CHAPITRE 3 : DE LA GEOGRAPHIE DU ROYAUME	11	4-2-2 De Drumilica	18
3-1 Du Grand bazar	11	4-2-3 D'Isam Derr	19
3-2 Des Avenues de Throal	11	4-2-4 De Kelassa	19
3-2-1 Des Dahnat	11	4-2-5 De Selenda	19
3-2-2 Des Wedshel	13	4-2-6 De Tholon	19
3-2-3 Des Domaines	14	4-2-7 De Wishten	19
3-3 Du Royaume intérieur	14	4-3 Des Autres PNJ	19
3-3-1 De l'Auditorium royal	14	4-3-1 De Merrox	19
3-3-2 De la Grande Bibliothèque de Throal	15	4-3-2 De Jerriv Forrim	19
		4-3-3 De Thom Edrull	19
		4-3-4 D'Ela Pono	20





4-3-5 De Zamirica « Un-Genou »	20
4-3-6 De Javen	20
4-3-7 D'Holomica.	20
4-3-8 D'Abrunia Koraj.	20
4-3-9 De Trevas & de Gesan.	20
4-3-10 De Belyawain	20
4-3-11 D'Hyondak	21
4-3-12 De Smilyada	21

CHAPITRE 5 : DE L'ADMINISTRATION ET DE L'ECONOMIE

5-1 De l'Administration	22
5-1-1 Du Corps Diplomatique de sa Majesté	22
5-1-2 Des Yeux de Throal	22
5-1-3 De la Force d'Exploration de sa Majesté	22
5-1-4 De l'Administration du Royaume	22
5-2 Des Lois	23
5-2-1 De la Citoyenneté	23
5-2-2 De la Charte du Conseil	23
5-2-3 Des Taxes et de la Taxation	24
5-3 De la Justice	24
5-3-1 De l'Application de la Justice	24
5-3-2 Des Avocats	24
5-3-3 De la Garde Royale de sa Majesté	25
5-4 De l'Economie	25
5-4-1 Des Routes de l'Argent	25
5-4-2 De l'Economie de Throal	26

CHAPITRE 6 : DES RELATIONS DIPLOMATIQUES...27

6-1 Des Maisons Marchandes	27
6-1-1 De la Maison Chaozun (chow-zun)	27
6-1-2 De la Maison Garsun	27
6-1-3 De la Maison Ludi (loo-di)	27
6-1-4 De la Maison Mikul (mik-ool)	28
6-1-5 De la Maison Pa'vas	28
6-1-6 De la Maison Ueraven	28
6-1-7 De la Maison Avalus	28
6-1-8 De la Maison Byril'ah (Buh-ril-ah)	28
6-1-9 De la Maison Elcomi	29
6-1-10 De la Maison Neumani (new-man-i)	29
6-1-11 De la Maison Sarafica	29
6-1-12 De la Maison Yilwaz	30
6-2 Des Maisons Bannies	30
6-2-1 De la Maison Heovrat (hay-ov rat)	30
6-2-2 De la Maiso Erud (ay-rud)	30
6-2-3 De la Maison Pay'ar (pie-ar)	30
6-2-4 De la Maison Endour (en-dow-er)	30
6-2-5 De la Maison Turlough (tur-low)	30
6-3 Des Compagnies Marchandes Autonomes	30
6-3-1 De la Compagnie de la Flèche de Rêve	30
6-3-2 De la Compagnie du Chemin de Ronde	31
6-4 De la Commission Marchande de Sa Majesté	31
6-5 Des Guildes	31
6-5-1 Des Droits d'Entrée	31
6-6 Des Relations Extérieures	32

6-6-1 Du Bois de Sang	32
6-6-2 De Iopos	32
6-6-3 De Jerris	32
6-6-4 De Kratas	32
6-6-5 De Travar	32
6-6-7 D'Urupa	33
6-6-8 De Thera & de Vivane	33
6-6-9 Des Aropagoï du Fleuve Serpent	33

CHAPITRE 7 : DE LA PUISSANCE MILITAIRE.....34

7-1 Du Bras de Throal	34
7-1-1 De l'infanterie	34
7-1-2 De la Marine	35
7-1-3 Des Mercenaires	35
7-2 Du Récapitulatif de l'Organisation Militaire.	35

CHAPITRE 8 : DE LA CULTURE.....36

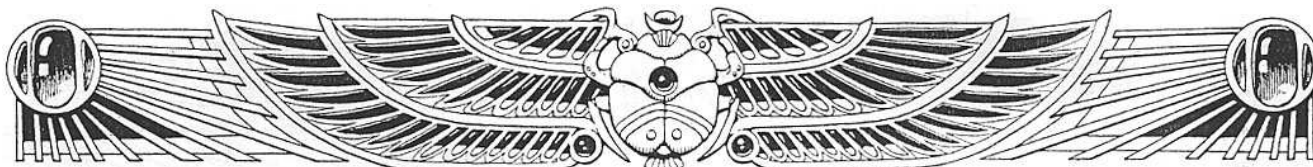
8-1 De la Grande Bibliothèque	36
8-2 De l'Art	36
8-3 De l'Education et des Philosophes	36
8-4 Du Sport et des Athlètes	37
8-4-1 Du Hach'Var	37
8-4-2 Du Combat Personnel	37
8-4-3 Du Un'Hayedah	38
8-5 Des Passions et de leurs Questeurs	38
8-5-1 D'Astendar	39
8-5-2 De Chorrolis	39
8-5-3 De Floranuus	39
8-5-4 De Garlen	39
8-5-5 De Jaspree	39
8-5-6 De Lochost	39
8-5-7 De Mynbruje	40
8-5-8 De Thystonius	40
8-5-9 D'Upandal	40

CHAPITRE 9 : DE GRAND-FOIRE41

9-1 De Grand-Foire en bref	41
9-2 Du Gouvernement	41
9-2-1 Du Magistrat Clystone	41
9-2-2 Du Conseil des Marchands	41
9-2-3 De l'Exécution de la Loi	42
9-3 Du Marché Noir et de ses Acteurs	42
9-3-1 D'Ombrevive	42
9-3-2 D'Hamivar	42
9-3-3 De Pavlak Large-Torse	42
9-3-4 De T'shela V'omponian	42
9-4 De la Couleur Locale	42
9-4-1 Des Pubs et des Tavernes	43
9-5 Des Principaux Citoyens	43
9-5-1 De Charboyra	43
9-5-2 D'Emor « Croque-Faucon »	43
9-5-3 De Hithorn	43
9-5-4 De Pahoga Elcomi	44

CHAPITRE 10 : DES COMMUNAUTES MONTAGNARDES.....45





10-1 Des Communautés Isolées.....	45	10-4 Des Dômes des « Peaux-Pales ».....	48
10-1-1 De l'Economie.....	45	10-4-1 De l'Organisation Sociale	49
10-1-2 Du Gouvernement	46	10-4-2 Des Défenses	49
10-1-3 De la Culture	46	10-4-3 De la Culture	49
10-1-4 Des Défenses Typiques.....	47		
10-2 De la Maison de « L'Esprit du Vent ».....	47	ANNEXE 1 : DE L'ORGANIGRAMME DE	
10-2-1 De l'Art et du Langage.....	47	L'ADMINISTRATION.....	50
10-2-2 De la Société	48		
10-3 Du Royaume de Braza.....	48	ANNEXE 2 : DU LEXIQUE THROALIQUE.....	51

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de **Black Book Editions** et de **Redbrick Limited/Fasa corporation** comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de **Black Book Editions**. Cette aide de jeu n'est pas publiée par **Black Book Editions** ou **Redbrick Limited/Fasa corporation** et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur **Black Book Editions**, consultez www.black-book-editions.fr.

D'après le supplément pour Earthdawn intitulé « Nations of Barsaive, Volume One », avec l'aimable autorisation de Black Book Editions.

Traduction et compilation : Rémi « Notaure » Etilé

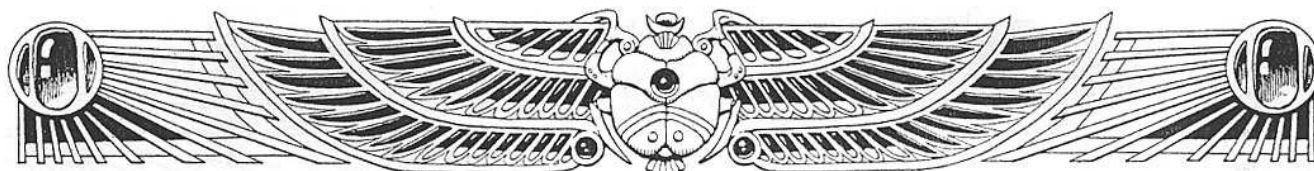
Relectures & Mise en page chapitres 1 à 3: Jean-Cyril « Jean VI » Amiot

Relectures & Mise en page chapitres 4 à 10 et annexes: Rémi « Notaure » Etilé

Merci aux « Messagers de l'Aube » pour leur aide précieuse.

Cette aide de jeu est paru sur le site bienvenueaclairval.e-monsite.com.





Chapitre 1 : d'un bref aperçu du royaume de Throal

1-1 De Throal aujourd'hui

- Le royaume nain souterrain de Throal s'étend au centre de la majestueuse chaîne de montagnes du même nom.
- Il a été créé mille ans avant que le Châtiment ne s'abatte sur le monde.
- Aujourd'hui, il est devenu la première puissance politique, économique et culturelle de Barsaive.
- Il regroupe le tiers des habitants de Barsaive dont une large majorité de nains.
- Durant la période pré-Châtiment, les nains jouèrent le rôle d'intermédiaires entre les conquérants Thérans et les divers peuples de Barsaive.
- Durant le Châtiment, les nains jouèrent un rôle crucial pour le devenir de Barsaive : l'unification des peuples. C'est avec le **Livre de Demain** sous le règne de **Valurus I**, puis en établissant la **Charte du conseil** sous le règne de **Valurus II** que les nains apportèrent l'unité inter-raciale, le langage nain comme langue commune, mais aussi la lutte contre les Thérans et l'esclavagisme en général et l'apparition de nouveaux courants de pensée : philosophique, sociologique, culturelle, etc.
- Aujourd'hui, le Roi **Valurus III** règne sur Throal. Il est perçu comme un souverain juste, réformiste et tourné vers l'avenir. Le royaume soutient ouvertement les nouveaux héros, c'est un endroit magnifique, sûr, et en plus de tout cela, le royaume jouit du statut de « centre du savoir » à Barsaive, grâce notamment à la renommée de sa **Grande Bibliothèque** et de l'infinité de connaissances qu'elle renferme.

1-2 D'une activité débordante

- Throal est un royaume en constante effervescence. Une journée passée à Throal sera forcément une journée bien remplie !
- Les affaires commerciales prennent une place importante à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, dans les vastes salles des marchés ou sur les bancs poisseux d'une taverne.
- Les rues sont pleines de marchands vendant tout et n'importe quoi, de musiciens, de conteurs, de négociants, de mendiants, de restaurateurs ambulants, d'artistes, etc.
- Les lieux publics sont pris d'assaut par les citoyens de toutes classes sociales débattant passionnément de sujets généraux ou triviaux.
- Il existe à Throal un art de l'éloquence et du débat public. Un bon orateur amenant de justes arguments aura l'attention de tout un auditoire. En revanche, toute forme de violence et de haine caractérisée dans les propos sera perçue comme une grave offense et aura pour conséquence l'intervention de la garde royale.
- Le royaume de Throal a la réputation d'être sûr, et ce à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit ; l'omniprésence des gardes royaux y étant pour quelque chose...

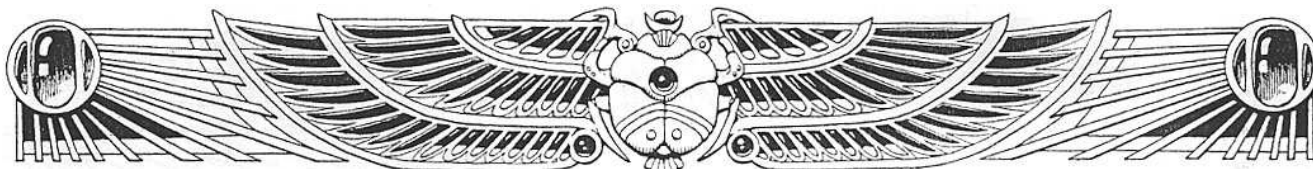
1-3 De la vie privée et publique

- Les Throaliens ont un goût prononcé pour la vie publique. Vivre uniquement pour soi et rester dans son coin est considéré comme un agissement étrange, voire sinistre.
- Les Throaliens ont la réputation d'être très curieux. En effet, il est fréquent à Throal d'être abordé par de parfaits étrangers qui, en toute simplicité, vous parleraient de leur vie privée ou vous poseraient des questions intimes sur la vôtre ! Les Throaliens aiment parler ; ils aiment surtout parler de tout. Il n'y a pas de sujet tabou et les commérages vont bon train. Ce comportement rebute nombre de personnes étrangères au royaume mais cela peut s'avérer être un comportement utile, surtout si l'on est soi-même en quête d'informations...

1-4 De la mesure du temps

- Les Throaliens utilisent comme « montre » des bougies constituées d'une cire spéciale qui fond à une vitesse toujours égale et régulière. Les bougies présentent 24 repères espacés de manière identique. Ainsi lorsqu'une heure s'est écoulée, la quantité de cire qui s'est consumée réduit la bougie d'un repère.
- Ces « **bougies-horaires** » sont placées dans des niches spéciales équipées d'un cadran. Lorsqu'une personne allume la bougie, elle règle le cadran pour indiquer à quelle heure a été allumée cette dernière. Ainsi, en se référant au cadran et en comptant le nombre de marques restantes sur la bougie, toute personne est capable de connaître l'heure exacte.





- Les Throaliens ne divisent pas leur journée entre matin et après-midi. Ainsi, ils ne disent pas « trois heures de l'après-midi » mais plutôt « la quinzième heure ».

- Les Throaliens les plus riches possèdent des sortes de montres magiques faites à partir de quartz luminescents. D'autres se font fabriquer des clepsydres mécaniques hydrauliques.

- Pour les visiteurs qui ne sont pas habitués (sauf les nains et les obsidiens) à vivre sous terre, un temps d'adaptation est toutefois nécessaire afin de ne plus subir certains troubles, tels que l'insomnie, les réveils difficiles, l'irritabilité pendant la journée, etc.

- Il est à noter que l'ensemble des systèmes d'éclairage par quartz luminescents baissent d'intensité pendant les « heures nocturnes » afin de reproduire le cycle de la lumière naturelle.

1-5 De l'importance des couleurs

- Durant le Châtiment, les couturiers créèrent volontairement des habits très colorés aux motifs criards pour prendre à contre-pied le sentiment de désespoir véhiculé par les horreurs. Depuis ce temps là, les Throaliens développent un goût prononcé pour les couleurs chamarrées et lumineuses, à tel point que même les architectes décorent les façades des bâtiments, qu'ils soient neufs ou anciens, avec des mosaïques très colorées. Certaines particulièrement éblouissantes sont faites à partir de pierres semi-précieuses.

- Pour les étrangers, cette débauche de couleurs désassorties peut leur paraître parfois criarde, voire choquante.

- Pour tous ceux qui éprouvent un mal être à vivre sous terre, ce tourbillon de couleurs est plutôt perçu comme un très bon stimulant pour les yeux, mais aussi pour l'âme.

1-6 Du bruit quasi permanent

- De part sa nature, l'acoustique du royaume souterrain de Throal amplifie les sons. Le goût des Throaliens pour les discussions, la musique, ainsi que les vendeurs et leurs marchandages incessants génèrent une constante cacophonie de sons.

- Contrairement à la « période diurne », la « période nocturne » à Throal est très calme, ce qui peut parfois paraître étrange et inquiétant.

1-7 Des odeurs fortes et autres fragrances

- Le royaume de Throal dispose de son propre système de ventilation qui est un hommage à l'ingéniosité des nains (et des Thérans !). En plus des vastes étendues de plantes permettant de transformer le dioxyde de carbone en oxygène, le système de ventilation intègre des cristaux appelés « éponges-à-air ». Ces dernières transmutent, à l'aide de magie, l'air vicié en air frais, comme le ferait une plante. Pour information, une éponge-à-air permettant de renouveler une quantité d'air nécessaire à cent personnes coûte 100 pièces d'argent et pèse près de 5 kg. Une éponge-à-air ne nécessite aucun entretien et peut être facilement remplacée en cas d'endommagement.

- Même si ce système est ingénieux, les Throaliens sont parfois incommodés par les odeurs, la poussière et l'humidité ambiante (surtout dans les niveaux inférieurs).

- Concernant les odeurs corporelles, les Throaliens prennent en moyenne un bain tous les sept jours. Pendant la période de six jours s'étalant entre deux bains, ils ont recours aux parfums. Les Throaliens les plus riches comme les plus pauvres ont adopté cette habitude. Bien évidemment, les parfums les plus raffinés sont issus de plantes rares et onéreuses et sont donc réservés aux plus riches ; les plus pauvres se contentent de parfums plus ordinaires qui masquent tout de même convenablement les odeurs. Cette constatation est à l'origine d'une expression bien connue parmi la classe ouvrière : « il sent honnête ». Cette expression s'emploie pour qualifier des ouvriers, en opposition aux riches.

- Le royaume ne disposant pas d'égout, ce sont des collecteurs d'ordures (vulgairement appelés les « **poubelliers** ») qui sont chargés de récupérer le contenu des pots de chambres. Ils circulent à travers tout le royaume en tirant des cuves métalliques roulantes, pourvus de cloches afin que tous puissent les entendre arriver et ne pas louper leur passage. Les déchets sont ensuite déversés dans des mines désaffectées qui pullulent d'insectes (vers, mouches, etc.) et de bactéries phosphorescentes qui se chargent de les détruire.

- Organisés en guilde, les poubelliers ont su gagner en influence, en salaire et en considération (surtout pendant le Châtiment, où leur travail revêtait une importance capitale), malgré leur réputation de paria encore aujourd'hui tenace au sein de la population.

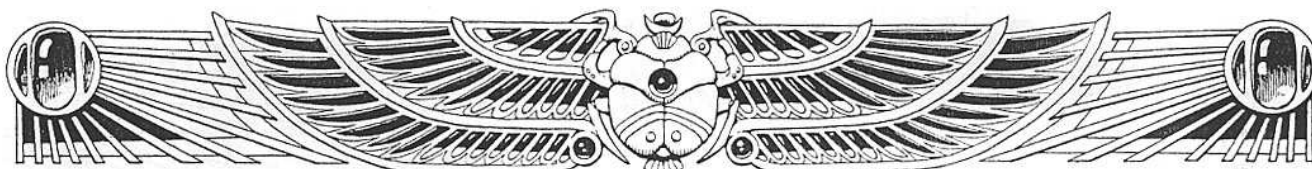
1-8 De la vie de tous les jours

- La plupart des travailleurs se lèvent à la sixième heure.

- La journée de travail commence à la huitième heure.

- Une pause de deux heures (le *mado'yeh* en throalique) est communément prise entre la treizième et la quinzième heure. On en profite pour manger, pratiquer des activités (sociales, passe-temps), faire des affaires, etc.





- La journée de travail reprend de la quinzième à la dix-neuvième heure.
- La soirée se déroule entre la dix-neuvième et la vingt-deuxième heure. Les Throaliens en profitent pour descendre une chope ou deux à la taverne, passer du temps avec des amis ou en famille, participer à des débats publics, etc.
- Les honnêtes gens dorment de la vingt-deuxième ou vingt-troisième heure à la sixième du jour suivant.
- La période nocturne « officielle » adoptée par la plupart des citoyens de Throal s'étend de la vingt-troisième à la sixième heure du jour suivant.

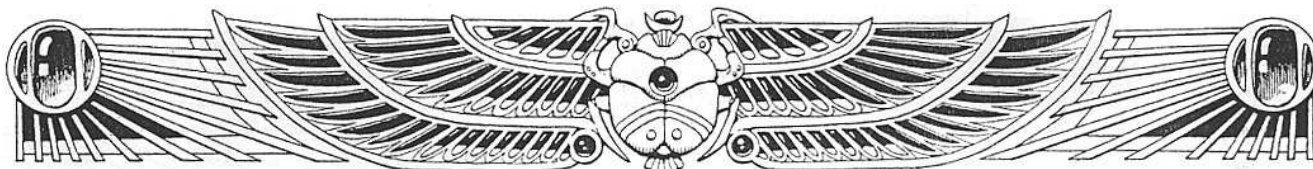
1-9 De la population

- Le royaume de Throal comprend environ 190.000 âmes.
- Les Avenues accueillent 30.000 personnes.
- Les communautés extérieures, installées sur les flancs des montagnes de Throal, représentent 20.000 personnes.
- Le reste des habitants vivent dans les Cités intérieures.
- Il est communément considéré que le royaume de Throal représente le tiers de la population totale de Barsaive. Ce fait n'a jamais pu être prouvé car de nombreuses régions demeurent encore inexplorées.
- Au sein du royaume, la population se répartie comme indiqué dans le tableau ci-contre.

Table de répartition des races dans Throal

Race	% de la population
Nain	44
Ork	25
Humain	15
Troll	8
Elfe	7
T'skrang	1
Obsidien	Une poignée
Sylphelin	Une poignée





Chapitre 2 : de l'histoire de Throal

2-1 D'avant la fondation du royaume

- Les origines de Throal remontent à des temps légendaires si lointains que personne ne peut dater précisément quand les nains arrivèrent dans les montagnes. Toutefois, tous s'accordent à dire que les premiers nains formaient une communauté nomade de chasseurs et de pillleurs.

- Ils durent lutter contre des géants (certains érudits pensent qu'il s'agissait plus vraisemblablement de trolls) sous le commandement du roi **Bujmon**. Un ensemble de contes appelé le « **Cycle de Bujmon** » raconte les légendes de cette lointaine époque. Dans ces contes, le roi Bujmon apparaît sous les traits d'un noble nain quasi-divin et d'un juste suzerain, pourfendant des géants pour la survie de son peuple.

- Un second ensemble de légendes appelé le « **Cycle des tribus en guerre** » raconte que les nains, éclatés en de nombreuses tribus, chacune dirigée par son propre suzerain ou sa propre suzeraine, se livraient de cruelles batailles souvent dues à des querelles sans grand intérêt. Bien souvent, les rois y perdaient bien plus qu'ils n'y gagnaient.

2-2 De la naissance de Throal

- C'est le troisième ensemble des légendes de Throal, appelé « **La Fondation** », qui fait pour la première fois directement référence à la naissance d'un royaume nain. D'après ces légendes, cette époque remonte à trois ou quatre générations avant le début du calendrier throalique.

- Cette période se déroula à peu près en même temps que le bannissement de l'élève martyr **Elianar Messias** hors de la Cour elfique.

- Les nains s'étaient regroupés en deux tribus principales : la tribu de l'est regroupant les « **Huari** » et la tribu de l'ouest regroupant les « **Mishwal** ».

- Encore aujourd'hui, les nains de Throal tiendraient compte de leur appartenance à l'une ou à l'autre de ces deux tribus via leur généalogie.

- La naissance de Throal plongerait ses racines dans une longue guerre meurtrière entre ces deux tribus. Le roi **Stehwon** des Huari guerroyait contre la reine **Bodal Korelsed** des Mishwal afin de savoir qui régnerait sur l'ensemble des nains.

- Stehwon et Bodal moururent tous les deux au combat. Leurs descendants continuèrent la lutte fratricide : **Stehwon II**, fils de Stehwon, et **Tav Korelsed**, fils aîné de Bodal Korelsed.

- C'est finalement **Thandos Korelsed**, frère de Tav Korelsed qui héritera du trône après de longues guerres et intrigues politiques. Une légende populaire prétendrait que ce dernier aurait été maudit par son propre frère. !

2-3 De l'ère des cités-états

- **Scytha**, le royaume nain du nord, était le plus puissant de l'époque. Peuple de conquérants, Scytha menait une guerre acharnée contre les cités-états de **Killea** et **K'rzon**. Ceci laissa libre champs au jeune royaume de Throal pour croître tranquillement.

- Douze ans après le couronnement de **Thandos**, ce dernier disparu mystérieusement.

- Son fils, **Thandos II**, lui succéda et régna pendant près de 24 ans avant de sombrer progressivement dans la folie.

- Son fils, **Thandos III**, lui succéda. Il régna pendant plusieurs décennies mais au quarantième anniversaire de son couronnement, en plein discours officiel, ce dernier fondit telle une bougie !

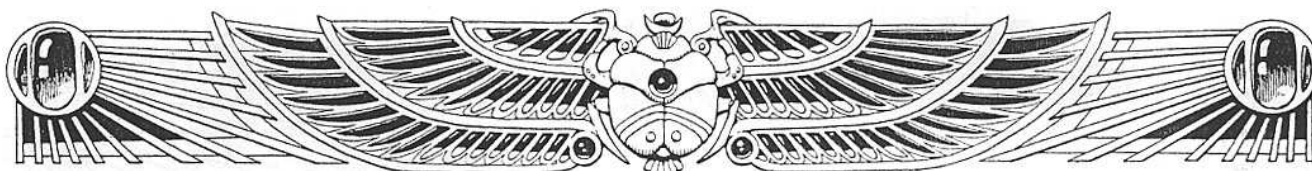
- Son fils, **Thandos IV**, lui succéda. Encore aujourd'hui, il apparaît comme étant le roi le plus intelligent que le royaume ait jamais connu. Throal se développa et prospéra grandement grâce à l'exploitation et au commerce de minerais. Thandos IV régna pendant 80 ans, période pendant laquelle Throal resta en paix.

- **Thandos V** succéda logiquement à Thandos IV, mais lorsque celui-ci mourut en 220 TH, il ne laissa aucun descendant à sa succession. Les conseillers royaux se plongèrent alors dans les généalogies afin de trouver un descendant légitime ; mais au lieu de cela, ils découvrirent que Thandos IV n'était pas le fils de Thandos III. Un plan avait été élaboré par le gouvernement de l'époque afin de contrer la malédiction de Tav Korelsed ! Cet événement plongea le royaume dans une guerre de succession, divisant la population entre opposants Huari (réclamant leur droit légitime à diriger le royaume) et Mishwal. Des milliers de citoyens moururent au cours de nombreux affrontements sanglants.

- Une famille d'immigrés, ni Huari ni Mishwal, récemment arrivée au royaume mena une politique afin de réinstaurer la paix. Cette tentative se solda par un succès, dû à la neutralité de cette famille.

- Le royaume de Throal connut donc une seconde dynastie de rois, initiée par **Braza Ier**, fruit d'un mariage mixte





Huari et Mishwal. Braza Ier devint ainsi le premier roi bâtard de l'histoire du royaume et mit ainsi fin à la guerre de succession. Roi légendaire, Braza Ier fût reconnu comme étant le premier « **Roi marchand** » qu'eut connu le royaume.

- Braza Ier créa les **maisons marchandes** et développa le commerce.
- Braza Ier, grâce aux bénéfices importants de sa propre maison marchande, fit alors construire une magnifique cité de marbre sous les montagnes de Throal. Aujourd'hui, cette dernière est scellée et s'étend sous les Avenues de Throal.
- Throal repoussa avec succès les attaques du royaume voisin de Scytha.
- Killea et K'rzon attaquèrent pour la première fois conjointement le royaume de Scytha. Ce dernier, repoussé dans ses derniers retranchements, mit un terme à sa politique de conquête.
- Pendant ce temps, les maisons marchandes du royaume de Throal explorèrent les régions situées au-delà des frontières de leur royaume dans leur soif de découvrir de nouveaux profits. Ils s'allièrent à une nouvelle puissance jusqu'alors inconnue : **l'Empire théran** !

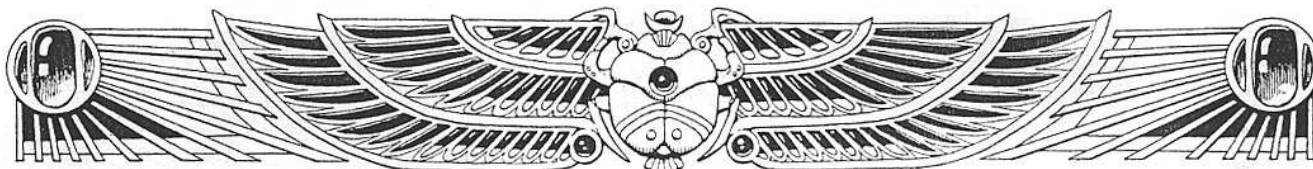
2-4 De Throal et Théra

- Les premiers Théran arrivèrent à Barsaive en 216 TH, lors des dernières années du règne de **Thandos V**.
- **Throal** et **Théra**, alors deux nations marchandes, développèrent ensemble le marché de **l'orichalque**. Throal en avait alors le monopole.
- Braza Ier s'éteignit en 275TH et laissa derrière lui un royaume prospère et en paix.
- En 330TH, d'autres pouvoirs rentrèrent dans la danse du commerce de l'orichalque avec les Théran.
- En 400TH débuta les Guerres de l'orichalque, mettant ainsi fin à une longue période de paix.
- Ces guerres se terminèrent par la victoire écrasante de l'armada aérienne thérane. Barsaive était alors éclatée en de nombreuses factions, dû aux luttes que se livraient les différents pouvoirs alors en place pour le commerce de l'orichalque. Les Théran, alors grands vainqueurs, déclarèrent que Barsaive serait dorénavant une province thérane.
- L'alliance entre Théra et Throal fut conclue en 443TH. **Kern Fallo**, le premier suzerain théran de Barsaive, nomma la reine **Jonatha** de Throal administratrice de la province. C'est le royaume de Throal qui agira comme intermédiaire entre Théra et les douzaines de petits royaumes et dirigeants éparpillés à travers toute la province.
- Pendant les 300 années qui suivront, le royaume de Throal aura les mains libres pour administrer la province de Barsaive tant qu'il parviendra à alimenter Théra en orichalque. C'est au cours de cette période de gérance, communément appelée **l'Âge d'or de Throal**, que le royaume nain prendra une place prépondérante en disséminant sa langue, sa culture, son art, etc... à travers toute la province.
- Toutefois, une nouvelle crise de succession entacha brièvement cet âge d'or. En effet, en 634TH, la reine **Bevelona**, alors dernière héritière du roi Braza Ier, décéda sans progéniture. La maison **Ueraven**, d'origine **Huari**, en profita pour réclamer de manière assez agressive le trône. D'un autre côté, la maison **Avalus**, d'origine **Miswhal**, proclama **Jothan Avalus** roi légitime. Au cours d'un affrontement sanglant qui eut lieu à la forteresse **Jalasa** des Ueraven, la maison Avalus pris le dessus sur ses opposants et ces derniers furent obligés de reconnaître leur défaite publiquement. La prise de pouvoir par **Jothan Ier** initiera la troisième dynastie du royaume de Throal, d'où plus tard seront issus des rois prestigieux tels que **Valurus Ier**, **Valurus II**, **Valurus III** et le prince **Neden**.
- En 700TH, les Horreurs se firent de plus en plus présentes. Des héros se levèrent partout en Barsaive pour les éradiquer et de nombreux adeptes confectionnèrent de puissants objets magiques afin de les aider dans leur dangereuse entreprise.
- Le commerce de l'esclavage s'intensifia.
- C'est à cette époque que les nains de Throal commencèrent à œuvrer en secret contre leurs maîtres théran.

2-5 De la construction de Throal

- Alors que le Châtiment approchait, la reine **Ulutur** décida d'agrandir la capitale souterraine construite par Braza Ier. Finalement, la construction des premières **Avenues de Throal** débuta en 910TH, après avoir estimé que la vieille cité de Braza Ier comportait bien trop d'ouvertures et de passages par lesquels les Horreurs pouvaient s'immiscer. Il a donc été décidé de sceller définitivement la vieille cité de Braza Ier.
- En 950 TH, la reine Ulutur décéda. Son fils, **Valurus Ier** monta sur le trône et hérita d'un royaume instable : tentatives d'infiltration de la part des Horreurs, émergence de cultes obscurs, mécontentement et soulèvement de certaines populations, complots politiques, etc.
- En 960 TH, Valurus Ier commandita l'écriture du **Livre de Demain**. En parallèle, le roi commença un grand projet : constituer une grande bibliothèque afin de sauvegarder les connaissances du monde durant le Châtiment à venir.
- En 997 TH, Valurus Ier condamna à l'exil quatorze jeunes nobles des maisons **Heovrat**, **Erud**, **Pay'ar** et **Turlough** qui complotaient contre lui.
- En 1000 TH, Théra scella ses portes.





- De l'an 1000 TH à l'an 1040 TH s'acheva la construction de Throal. Durant cette période, les Horreurs étant monnaie courante, le roi décréta que tout individu incapable de démontrer un quelconque talent d'artisan serait banni du royaume. Ce décret sera très largement controversé, notamment jusqu'en 1032TH.

- En 1032 TH, durant une célébration publique, des questeurs de **Raggok** furent subitement pris de folie et attentèrent à la vie du roi. Des douzaines de gardes royaux moururent en défendant leur souverain et de nombreux blessés furent à déplorer. Par la suite tout questeur de Raggok fut pourchassé et condamné.

- En 1040 TH, le gouverneur de Barsaive, un ork nommé **Ersh Wearg**, fuit **Parlainth** et demanda asile à Throal.

- En 1045 TH, Parlainth disparaît de la surface du monde et de la mémoire des donneurs-de-noms.

- En 1050 TH tomba durant vingt jours et vingt nuits une pluie de vers carnivores. Ces derniers rayèrent de la carte le hameau de **Passe-Goulet** en dévorant ses habitants jusqu'au dernier. Ceci fut perçu comme un signe et Valurus Ier annonça que le royaume de Throal fermerait définitivement ses portes dans deux mois, jour pour jour. Des messagers furent envoyés afin de porter la nouvelle à tous les Throaliens encore à l'extérieur. Un gigantesque campement de fortune s'établit devant les portes du royaume, constitué de réfugiés provenant de tout Barsaive et n'ayant aucun autre abri où aller. Devant cet afflux colossal, seuls les citoyens throaliens furent admis à entrer au sein du royaume. Alors que la tension montait à mesure que la date de fermeture des portes se rapprochait, l'armée de Throal du intervenir. Les réfugiés furent repoussés et nombreux furent ceux qui préférèrent périr sous l'épée d'un soldat plutôt que d'être condamné à une longue souffrance sous les griffes d'une horreur. Ce terrible épisode ternit l'histoire de Throal et fut baptisé « **les Pleurs** ». De nombreuses ballades furent composées et chantées à la mémoire des victimes. Encore aujourd'hui, les Throaliens ont honte de cet événement.

2-6 De Throal pendant le Châtiment

- En 1055 TH, Ersh Wearg mourut enseveli sous des gravats après l'effondrement de ses propres quartiers d'habitation.

- En 1057 TH, une équipe d'adeptes, engagé par le roi, parvint à défaire une Horreur majeure qui avait réussi à s'infiltrer dans le royaume souterrain. Elle se nommait « **Murmure** » et fut découverte dans le manoir de la maison noble **Endour**. Plusieurs membres corrompus (et certains malheureux innocents) de cette famille furent tués lors de l'intervention. À la suite de cet événement, la maison Endour réclama vengeance et jura de verser le sang de la maison Avalus.

- En 1160 TH, le roi Valurus Ier. **Valurus II** monta sur le trône.

- Toujours en quête d'utopie, la popularité de Valurus II culmina en 1270TH avec la rédaction de la **Charte du conseil** qui commença à redéfinir et à planifier ce que serait Barsaive après le Châtiment.

- En 1373 TH, le roi Valurus II décéda. **Valurus III** lui succéda logiquement.

2-7 De Throal depuis la réouverture

- Au début des années 1400 TH, les plus grands magiciens et érudits du royaume pensèrent que le châtiment était terminé.

- À partir de l'année 1409 TH, Valurus III envoya une fois l'an une équipe de reconnaissance à l'extérieur du royaume souterrain afin de faire un « état des lieux » de la situation.

- C'est en 1412 TH que la première équipe de reconnaissance parvint à revenir de sa mission.

- Quatre ans plus tard, en 1416 TH, le légendaire navire du ciel, « **le Messager de l'aube** », entama son fameux voyage de redécouverte du monde extérieur.

- Durant son second voyage en 1418TH, le Messager de l'aube disparut. Plus personne ne l'a jamais revu...

- Le royaume de Throal ouvrit officiellement ses portes en 1420 TH. C'était la fin du Châtiment !

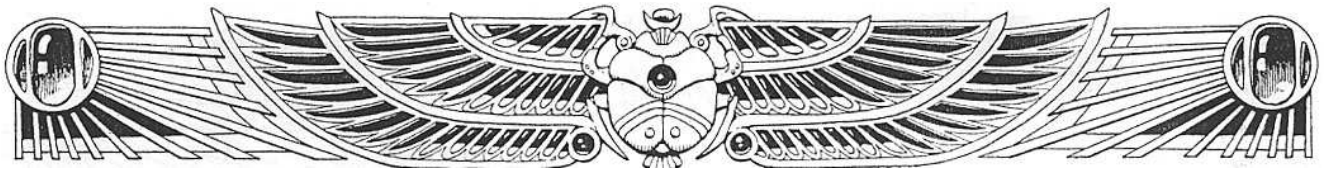
- En 1449TH après que les Barsaiviens aient connu une courte période de prospérité et de reconquête du monde extérieur, les Thérans revinrent à Barsaive, déclarant cette dernière et tous ses habitants possessions de l'empire. Une guerre éclata alors entre Thérans et Barsaiviens et ces derniers réussirent l'exploit de s'unirent pour remporter enfin la victoire. Les Thérans furent battus et repoussés jusqu'au **Quai-des-Nuages**. Une bataille fut gagnée ce jour là mais malheureusement pas la guerre...

2-8 De la Rébellion funeste

- Au début des années 1480TH, les maisons nobles opposées à Valurus III préparèrent leur vengeance. Les maisons **Heovrat**, **Erud**, **Pay'ar** et **Turlough** se souvinrent de l'exil des quatorze en 997 TH, la maison **Endour** de l'exécution de plusieurs de ses membres en 1057 TH et enfin la maison la plus virulente, la maison **Ueraven**, ruminait la plus vieille des rancunes : sa défaite face à la maison royale **Avalus** dans sa propre forteresse de **Jalasa** en 634 TH. Leurs objectifs étaient simples : tuer le roi **Valurus III** et kidnapper le prince **Neden** pour le dominer magiquement et en faire un pantin à la solde des Thérans.

- En 1484 TH, le roi et son fils Neden furent obligés de se cacher face à la pression qu'exercèrent avec habilité les





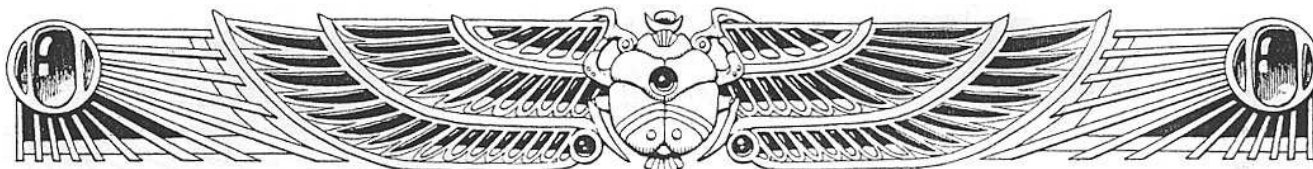
maisons nobles rebelles. Le prince fut tout de même kidnappé ; les maisons nobles rebelles s'étaient alliées avec la pire bande de criminels de Kratas, dirigée par **Vistrosh**, un elfe de sang. **Garlthik le Borgne**, chef ork d'une bande rivale fit avorter une tentative d'assassinat visant le roi. Ce dernier s'allia avec Garlthik et les deux unirent leurs forces et parvinrent à récupérer Neden. Le prince, ayant subi de lourdes interventions magiques, fut soigné par le grand dragon **Ombre-sous-la-montagne** en personne.

Finalement, Valurus III reprit la tête du royaume et dissolu les maisons nobles rebelles. Seule la maison Ueraven ne put concrètement être impliquée dans le complot faute de preuve tangible. Encore aujourd'hui, cette maison noble jouit d'une place de premier plan dans la toile politique du royaume de Throal. Ce tragique évènement fut baptisé par le roi la **Rébellion funeste** car il affirma que **La Mort** s'avérait être la seule véritable gagnante dans cette histoire...

2-9 Des défis que réserve l'avenir.

- Depuis la Rébellion funeste, les années passées semblent bien calmes en comparaison.
- Valurus III est vieillissant.
- Personne ne sait dire si la passation de pouvoir entre le vieux roi et son jeune fils, le prince Neden, se fera en douceur.
- Théra souhaite plus que jamais écraser Throal sous sa botte pour lui faire payer son affront.
- Certains pouvoirs locaux semblent vouloir supplanter Throal en imposant leur culture et leur économie à tout Barsaive.
- Des adorateurs des Passions folles voient en Throal un havre d'ordre et de bienveillance et désirent donc sa destruction plus que tout !
- Avec autant d'ennemis tapis dans l'ombre et attendant leur heure, nul doute que le royaume de Throal aura besoin de véritables héros dans les années à venir...





Chapitre 3 : de la géographie du royaume

Quelle est la taille du royaume de Throal ? C'est une bonne question. D'après moi, il est déjà bien assez grand comme ça !

• **Kandor Lithcal, citoyen nain de Throal** •

3-1 Du Grand bazar

- Les trois arches sous lesquelles il faut passer pour aller au Grand Bazar sont chacune gardée par douze gardes royaux.
- Le Grand bazar est une énorme caverne circulaire de cent mètres de haut qui abrite un marché géant.

Le Grand Bazar propose :

- Des animaux de ferme, des animaux de monte mais aussi des créatures plus exotiques
- Des tapis
- Des véhicules terrestres
- Des vêtements
- Des « curiosités & antiquités », en fait un bric-à-brac d'objets récupérés dans des kaers au cours d'explorations, mais aussi des potions magiques et des charmes de sang
- Du mobilier d'intérieur et des articles de cuisine : tables, chaises, buffets, vaisselles, etc.
- De la nourriture (maïs, patates, café et chocolat sont inconnus à Throal)
- Des bijoux et gemmes en tout genre (cette zone étant particulièrement surveillée)
- Des articles de droguerie et des ustensiles pour voyageurs et explorateurs
- De la nourriture à emporter & des rations de voyage
- Des parfums
- Des services allant du tatoueur au scribe en passant par les bureaux de change, les jeux de hasard, les diseuses de bonne aventure, des sages spécialistes des légendes anciennes et des vieux objets, des réparateurs en tout genre, des prédicateurs, des conteurs itinérants, des musiciens publiques, des messagers, etc.
- Le Grand Bazar donne sur les **neuf Avenues de Throal** qui sont chacune gardées par 2 patrouilles de la Garde royale, soit 8 gardes.
- En plus, douze patrouilles circulent et surveillent les zones les plus sensibles du Grand bazar.
- Le Grand bazar dispose aussi de son magistrat, une naine du nom de **Stawyri** au tempérament bien trempé.

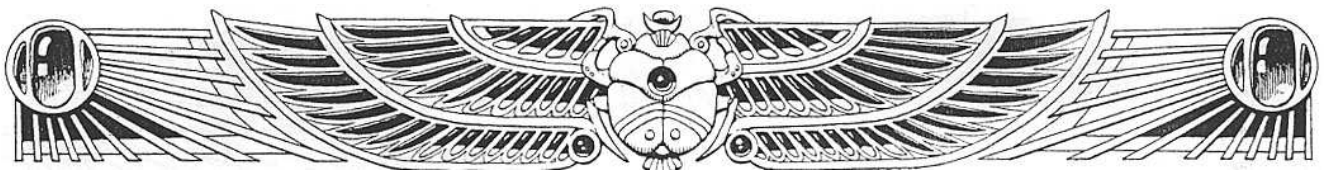
3-2 Des Avenues de Throal

- Elles ont été construites de 910TH à 1050TH et reflètent une architecture typiquement naine.
- Les Avenues sont en fait des réseaux de couloirs donnant sur des chambres de vastes dimensions. Chaque Avenue mesure vingt kilomètres et demandent deux à trois jours de traversée à pieds.
- Les Avenues et les couloirs sont illuminés par des quartz luminescents espacés tous les six mètres.
- Les murs sont en fait les devantures des boutiques et des habitations.
- Les murs sont sculptés, peints ou affichent des mosaïques selon la richesse des occupants.
- Chaque Avenue communique avec ses Avenues voisines par l'intermédiaire de couloirs transversaux.
- Une partie des Avenues **Jothan** (4), **Bazrata** (6) et **Upandal** (9) se situent trente mètres sous le niveau des autres Avenues. Ces dernières sont reliées par un grand escalier de marbre au pied duquel s'étend un petit jardin avec de nombreuses fontaines.
- Les Avenues ne possèdent aucun point de repère significatif et sont toutes identiques. Les couloirs transversaux donnent aussi sur des habitations et des commerces. Les étrangers peuvent ainsi changer d'Avenue sans s'en apercevoir et donc se perdre facilement.

3-2-1 Des Dahnat

- Ce sont les habitations les plus pauvres du royaume.
- Les habitants sont surnommés « **les sudistes** » et n'ont que peu de respect envers les riches.
- Les habitants des dahnat font partie pour la majorité des nouvelles vagues d'immigrants.
- Les dahnat se situent de suite après le **Grand bazar** dans les quartiers sud des avenues et regroupent les catégories sociales les plus pauvres ainsi que de nombreux mendiants, voleurs à la tire, etc...





- L'ensemble de cette population représente moins de 5000 âmes.
- Tout le monde à Throal considère ces quartiers pauvres comme offrant une vision honteuse du royaume aux visiteurs.

Les **réformistes** veulent dépenser l'argent public pour tirer vers le haut cette classe de la population alors que les **conservateurs** souhaitent créer une nouvelle taxe contre tous ceux vivant dans une habitation minable ou un atelier délabré. Ils espèrent ainsi repousser les pauvres vers des habitations moins couteuses et moins visible au fond des cités intérieures.

- Les habitations consistent en une unique pièce de 4,5m par 12m qui abrite jusqu'à vingt personnes ou plus d'une même famille.

- Les hommes travaillent souvent comme mineurs ou dans le bâtiment.
- Les femmes restent dans les quartiers et travaillent dans les commerces locaux.
- Les seuls commerces sont des ateliers d'artisans, de tisserands, des tanneries, des tavernes miteuses, etc.
- Les parents travaillent très dur, afin d'offrir la meilleure éducation à leur enfants, espérant qu'en retour, ceux-ci réussissent à les sortir de la misère...

- Les dahnat sont en réalité bien plus calme et plus sûr que biens des quartiers de Grand-Foire.

- On y trouve une majorité d'orks, les nains sont ensuite les plus nombreux et on peut y croiser quelques trolls et humains.

- Les dahnat concentrent la population la plus fortement mixée (au niveau des races) du royaume.

- La journée, les hommes, les femmes et bien souvent les enfants partent travailler laissant le quartier dans une quiétude inhabituelle.

- Le soir, le seul divertissement consiste bien souvent à descendre quelques chopines dans des tavernes souvent crasseuses et odorantes. Les bagarres sont monnaie courante.

- Les tavernes les plus populaires sont : **Le Nez Cassé, Les Mains de Granite, La Chope Dorée, Le Coin d'Olen, Au Lutin Souriant, L'humain Tatoué et Au Nain Ailé.**

- Les habitants des Dahnat, de basses extractions, sont réputés suspicieux envers les étrangers, les adeptes et les riches.

- Ils aiment chanter, raconter et écouter des histoires. Ils sont aussi passionnés par les duels au combat et le **hach'var**.

- Les habitations sont soit la propriété du gouvernement, soit la propriété de riches particuliers qui sous-louent ces habitations secondaires. Le prix est fixé par la **Chancellerie** et varie de 25 à 30 pa/mois.

- Les habitations des dahnat les plus éloignées du **Grand bazar** se louent entre 35 et 40 pa/mois.

- Il faut obligatoirement être citoyen de Throal pour devenir propriétaire ou pour louer dans les dahnat.

- Le magistrat des dahnat est un nain lui-même issu des dahnat nommé **Skerrin**. C'est un ancien **garde royal** et il est réputé pour son sens de la justice et sa compassion.

- Les gardes royaux directement sous ses ordres agissent comme brigade de proximité et tissent des liens avec les habitants. Régulièrement, des descentes sont organisées afin de vérifier l'identité de nouveaux arrivants, mais aussi pour traquer d'éventuels criminels.

- Les habitants se montrent coopératifs, voyant plus dans les gardes des alliés que des adversaires.

- Des logements à bas prix fleurissent ici et là. Il en coute 1 pc/nuît. Ce prix ne comprend qu'une paille dans un dortoir commun sans repas. Pour la nourriture et la boisson, il faut trouver une taverne.

- Voici les 4 établissements de logement à bas prix les plus connus :

La pension de Durbaton

- Cette pension est tenue par **Laiah Durbaton**, un nain d'âge moyen. Très susceptible, il est fréquemment impliqué dans des bagarres de tavernes. Souvent, ses clients doivent lui prodiguer les premiers soins après l'une de ses échauffourées...

La pension de Johuricus

- Tenue par un vieux nain maigre et desséché du nom de **Johuricus**. Ayant un fort penchant pour l'alcool, il est souvent à côté de ses pompes le matin et très loquace une fois saoul !

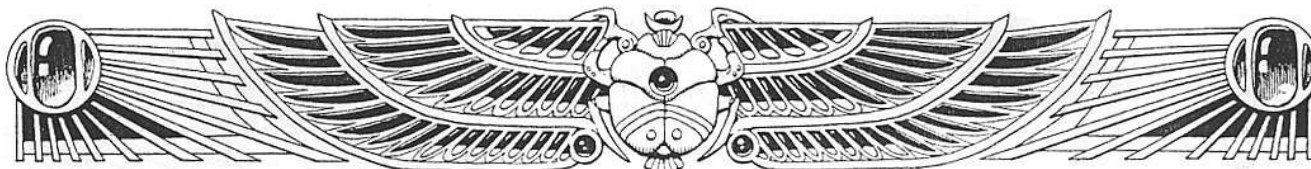
La pension de Siggo

- Tenue par une sinistre femme chauve du nom de **Siggo**. De caractère dur, elle n'accepte de blagues ou de bêtises de personne. Son refus général de parler de son passé a fait naître de nombreuses rumeurs à son sujet. La plus tenace étant celle racontant qu'elle aurait perdu ses cheveux suite à une rencontre avec un fantôme ou une horreur.

La pension de Stathina

- Cette pension appartient à **Stathina Cœurdor**, une naine humble ayant dévouée sa vie à **Garlen**. Elle aide très souvent les clochards à trouver un métier pour avoir de quoi subsister et leur offre de quoi faire leur toilette le matin. Elle a très peu de tolérance envers les aventuriers qu'elle considère valant à peine mieux que des criminels.





3-2-2 Des Wedshel

- Ces quartiers regroupent les donneurs-de-noms ordinaires ni vraiment riches, ni vraiment pauvres : les « **classes moyennes** » donc.

- Ces quartiers sont surnommés « **l'autre voisinage** ».

- L'habitation traditionnelle fait 11 mètres sur 15 et comprend une salle de réception, une salle de détente, une salle à manger, une cuisine, un entrepôt et des couchages.

- Louer un wedshel coûte de 100 à 150 Pa/mois et il faut être citoyen de Throal pour pouvoir en bénéficier.

- Les patrouilles de gardes sont nombreuses, il n'est donc pas rare d'en croiser régulièrement.

- Les wedshel comprennent de nombreuses auberges qui sont en fait d'anciennes maisons d'habitation reconverties en logements convenables. Proposant une chambre privée ainsi que la nourriture et la boisson, il en coûtera de 1 à 3 pa/nuit (dépendant de la qualité de la nourriture et de la taille de la pièce).

- Les wedshel comprennent aussi des centaines de tavernes comme, par exemple, **La Coupe d'Astendar, La Hache et la Selle, L'arbre Incandescent, La Chauve-souris Gazouillante, Le Délinquant Garçon de Service, L'œil du Cyclone, Le Mage à Plumes, Le Cheval de Garaham, Au Chiot Hurlant, La Balle de Fer, Le Chevalier à Genoux, Les Quatre-vingt dix Cavernes, La Robe Pourpre, La Trappe Piégée, Le Poème sans Fin, L'abeille Impitoyable, La Veine de Rubis et Le Hibou Blanc.**

- Voici les quatre tavernes les plus connues :

Le béhémoth de sable

- La mosaïque du mur d'entrée représente un béhémoth thérane en sable se désagrégeant face à l'assaut de navires du ciel throaliens.

- La propriétaire de cette taverne s'appelle **Holli Ilfara**. C'est une humaine thérane expatriée. Là bas, elle a été emprisonnée pour des raisons politiques. Elle pense que les actuels dirigeants de Thera ont corrompu la noble vision de l'Empire qu'avaient à l'époque ses fondateurs. C'est une sympathisante throalienne.

- Le lieu est propre sans être élégant et Holli sert des plats exotiques thérans qu'elle a appris à cuisiner étant enfant.

- Il faut compter 2 pa pour une chambre et un repas au Béhémoth de Sable.

L'éléphant laineux

- Cet établissement est tenu par un nain d'âge moyen nommé **Bilmo le vantard**.

- L'éléphant laineux est fréquenté en majorité par des aventuriers, des mercenaires et des colporteurs.

- Bilmo prétend avoir été un puissant adepte par le passé et raconte à qui veut l'écouter les récits épiques de ses anciennes aventures. Il prétend s'être lassé des aventures et avoir eut recours à un rituel afin de se rebaptiser pour échapper à ses nombreux ennemis.

- Personne ne sait vraiment si Bilmo raconte la vérité ou si ce n'est qu'un mythomane incorrigible.

- L'établissement n'est pas très propre et la nourriture est au mieux médiocre. Il en coûtera 1 pa pour une nuit et un repas.

Au toundra savoureux

- Cet établissement est tenu par un ork plutôt bavard du nom de **Dwalis**.

- Il est réputé pour ses fameux plats de viandes agrémentés de copieux légumes.

- Dwalis aime parler au gens au moins autant que les nains de Throal. Ce n'est assurément pas la bonne personne à qui confier un secret ! En revanche, Dwalis s'avèrera être le meilleur point de départ pour qui voudrait répandre une rumeur...

- Une chambre et un repas coûtent 2 pa pour une nuit.

Aux raisins de vigne

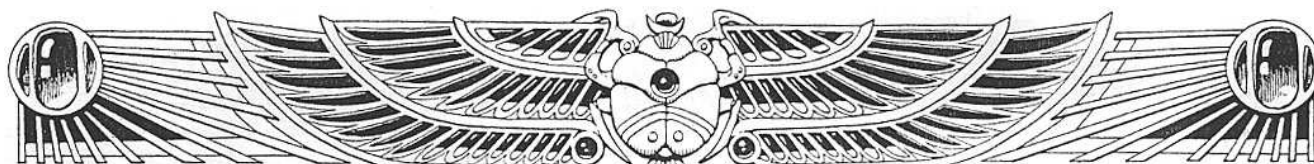
- Cet établissement est tenu par une jeune elfe ravissante répondant au doux nom de **Kathieri**.

- Nombreux sont les hommes, à travers tout le royaume, qui fantasment en secret sur la beauté juvénile de Kathieri.

- Kathieri a repris l'établissement à la suite de ses parents désormais trop vieux pour s'en occuper.

- Elle se dévoue corps et âme au bon fonctionnement de son établissement par respect pour ses parents et rejette donc ses prétendants les uns après les autres.





Noms des Tavernes	Type de Clientèle Priviligée
Les mémoires antiques	J'havim de la maison Ueraven
Le soleil bleu	Employés de la Chancellerie
Le bouclier de cristal	Armuriers & forgerons
Au sylphelin gelé	Trolls
La gemme cachée	Collecteurs d'ordures
L'impénétrable sentinelle	Gardes royaux
Le canevas vivant	Tatoueurs & tatoués
Le filament perdu	Magiciens et érudits en magie
Le nectar de pétale	Sylphelins
Le masque peinturluré	Acteurs & amateurs de théâtre
Le cancrelat de platine	Collectionneurs d'insectes
L'étamine	Employés des serres de cristal
La rivière de langues	Philosophes
La mer de feu	Croquemorts
Les sept sutures	Guérisseurs
Le scarabée dépensé	Mercenaires & guerriers
La toile d'araignée	Veuves

- Aux raisins de vigne est un lieu incontournable pour tout elfe de passage. On y trouve le meilleur de la cuisine elfique.

- Sans surprise, l'établissement est parfaitement tenu et très propre.

- Il en coutera 4 pa pour une nuit et un repas, mais en dépit de ce tarif élevé, l'établissement est toujours étrangement plein !

- En plus de toutes ces tavernes, il existe dans les wedshel des tavernes dites « spécialisées ». Certaines tavernes sont des lieux de rencontre privilégiés pour certaines catégories de citoyens comme : les guildes, les olzim, les j'havim de maisons marchandes, etc...

- Le tableau ci-dessus présente quelques exemples de tavernes spécialisées.

- Trois magistrats supervisent les Wedshel :

• Le magistrat des Avenues **Tav** (1), **Thandos** (2) et **Ulutur** (3) est un nain et adepte Guerrier du nom de

Jomikale.

• Le magistrat des Avenues **Jothan** (4), **Donalicus** (5) et **Bazrata** (6) est une naine nommée **Philippa**. C'est une avocate stoïque.

• Le magistrat des Avenues **Bodal** (7), **Garaham** (8) et **Upandal** (9) est une naine nommée **Pijian** de la maison **Ueraven**.

3-2-3 Des Domaines

- Situés géographiquement aux extrémités nord de chaque **Hall**, les Domaines sont réservés à l'élite de la société Throalique : l'aristocratie.

- Les habitants sont appelés « **Ceux qui vivent dans les Domaines** ».

- Les habitations ressemblent à des manoirs de 54 m par 20 m avec un étage. Le coût à l'achat est aux environs des 100.000 Pa !

- Ils comprennent généralement :

• Au rez-de-chaussée : une salle à manger, une salle de bal, les baraquements des gardes, une cuisine avec cellier attenant, une salle de réception, une armurerie, une pièce de stockage et les quartiers des serveurs.

• À l'étage : des suites personnelles pour tous les membres de la famille, un atelier, une chambre d'enfant, une galerie d'art, une bibliothèque, une salle de prières, une salle des coffres et des bureaux personnels.

- Les habitants des Domaines ne vont pas dans les tavernes où ils risqueraient de se mélanger à la populace. Leur divertissement favori consiste à organiser chez soi des soirées mondaines, où chacun essaye de paraître plus riche, plus intelligent et plus prospère que son prochain.

- De plus, les bourgeois des Domaines sponsorisent des événements sportifs et culturels. Ils se font voir dans les loges privatives de l'**Auditorium Royal**, entourés de personnalités.

- Les Domaines étant des quartiers très calmes et très surveillés, aucun magistrat particulier n'est nécessaire pour les superviser. Ils tombent donc sous la juridiction du magistrat de l'Avenue concernée.

3-3 Du Royaume intérieur

- Il se situe au nord de la frontière entre les Avenues **Jothan** (4) et **Donalicus** (5).

- Il comprend la **Grande Bibliothèque de Throal**, ainsi que les bureaux des principales organisations gouvernementales comme la **Chancellerie royale**, **La Force d'exploration de Sa Majesté** ainsi que les appartements privés de la famille royale.

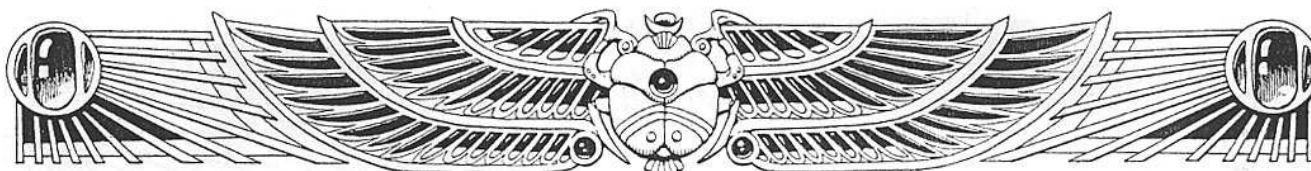
3-3-1 De l'Auditorium royal

- C'est un amphithéâtre de quatre milles places, pourvu de loges privées pour les plus riches.

- C'est le cœur de la vie publique du royaume.

- Il s'y déroule des débats politiques, des expositions de bêtes exotiques, des représentations théâtrales dramatiques, les élections des guildes, des représentations de poésie, des séances de lectures publiques, des présentations éducatives, les célébrations des grandes dates, des représentations de magie, des compétitions de « **Un'Hayedah** », etc...





- Les événements sont parfois gratuits, souvent payants.

3-3-2 De la Grande Bibliothèque de Throal

- Elle est située entre l'**Auditorium** et les **Chambres centrales**. Elle est surnommée « **le Cœur de Throal** » de part sa situation géographique centrale au sein du royaume.

- C'est le centre du savoir et des études en Throal.

- Au dessus de son arche d'entrée est écrit la devise suivante : « **Préserver le savoir, c'est préserver son âme** ».

- Une patrouille de gardes royaux est stationnée jour et nuit devant la bibliothèque.

- Seule la première salle (la salle de lecture) est ouverte au public. Sont à la libre disposition du public les livres traitant des sujets suivant : la géographie de Barsaive et les voyages, les races de donneurs-de-noms de Barsaive ainsi que leurs traditions, les adeptes et les disciplines, l'exploration des kaers de Barsaive (les compte-rendu 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 qui sont eux rangés dans la partie privée de la bibliothèque pour un coût de 20 Pa / jour de recherche.

- Pour effectuer une recherche « exotique » ou « étrange », il faut envoyer une lettre au **Maitre de la Salle des Archives**. Le Maitre de la Salle des Archives dirige six fonctionnaires portant le titre de **Scribe & Archiviste de la Salle des Archives**.

- Ces derniers ont sous leurs ordres de six à douze apprentis archivistes.

- Des érudits sont périodiquement intégrés au personnel de la bibliothèque et portent le titre d'**Archiviste Associé**.

3-3-3 Des Chambres centrales

- Elles 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**.

- On 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.

3-3-4 Des 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.

- Le Hall royal est gardé jour et nuit par quarante gardes royaux vétérans.

- La porte monumentale reliant le **Hall royal** aux **Chambres royales** est en or massif.

- Juste derrière le Hall royal se situe la **Cour du Roi**, autrement dit la salle du trône où se déroulent les requêtes, les jugements de criminels, les proclamations, les réunions décisionnelles royales, les réunions de crise, les réclamations officielles des maisons nobles, etc...

3-4 Des Cités intérieures

- Elles ont toutes la même architecture circulaire :

- au centre le palais baronnial,
- autour une vaste zone publique entourée par un grand bazar,
- ce dernier est lui-même entouré par un parc de verdure synthétique fait de pierre et de métal peint !

- Le baron (nommé par le roi) et sa famille dirigent chacune des cités intérieures.

- Les cités sont ensuite découpées en dix « tranches » appelées **Décans** et peuvent accueillir jusqu'à 2500 habitants chacun.

- La capacité totale d'accueil d'une cité est donc de 25.000 personnes.

- Chaque décan est régit par un magistrat.

- Les plus riches citoyens habitent dans les quartiers proches du centre et les plus pauvres en périphérie.

- La cité de **Valvria** accueille aujourd'hui seulement 10.000 habitants.

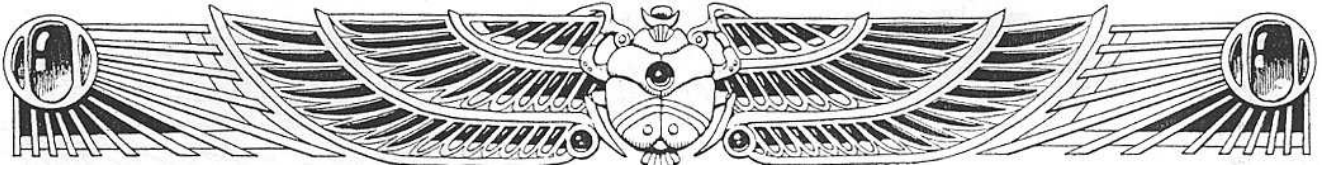
- La cité de **Hustane** est quasiment achevée.

- Deux nouvelles constructions de cité seraient en pourparler : **Raithabal & Thurdane**.

3-4-1 De Bethabal

- La baronne est une ork du nom de **Dajag la Gardienne des Traités**.





- De nombreuses émeutes racistes ont été à déplorer par le passé.
- Il y a une majorité d'orks parmi la population.

3-4-2 De Hustane

- La baronne **Divuna Divunicus** est une naine au tempérament calme, faisant partie de la maison **Moberl** de la Vieille Garde.
- La maison Moberl est également 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.

3-4-3 D'Oshane

- Le baron est **Stann Olowey**, un humain peureux surnommé « **le Chevreau** ».
- La Chancelière **Marruth** est une naine vénale et intimidante.
- La cité est mal entretenue, les gardes mal payés et donc aucunement motivés.

3-4-4 De Tirtaga

- Le baron est un elfe corpulent du nom de **Lochariel** qui jouit d'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 la « **Cité des Vacances** » partout à travers Throal.

3-4-5 De 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 courtoisé les principales familles nobles de la Vieille Garde, il est l'un des favoris de la classe naine dirigeante.
- Mardek est plus un brillant politicien qu'un dirigeant de la race ork auprès desquels il n'est pas vraiment populaire.

3-4-6 De Wishon

- Le baron est un nain grognon du nom de **Clifberz IV**.
- Il s'occupe hardiment de sa cité, travaille beaucoup, s'implique et est apprécié de la population malgré ses discours ennuyeux.

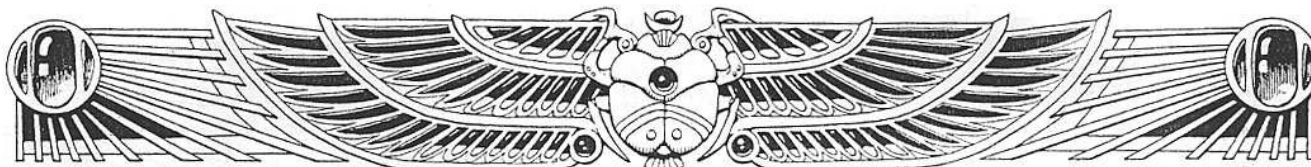
3-4-7 D'Yistane

- La baronne est une troll du nom de **Skaave**, elle est loyale envers le roi.
- Elle est la 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 exhumé lors de l'excavation de la cité. Il avait fusionné avec la roche dit-on.
- Yistane regroupe la plus grande concentration de magiciens, d'excentriques, de fous et de philosophes illuminés de tout Throal.
- Skaave est persuadée, à cause de tous ces phénomènes paranormaux, qu'Yistane a un rôle majeur à jouer dans l'histoire du royaume.
- Skaave a créé une organisation parallèle : le **Corps d'investigation de Yistane**, chargé de l'observation et de l'analyse des phénomènes surnaturels.
- Skaave laisse la gestion des affaires de la cité à sa tante **Yonaal** qui est la Chancelière.

3-5 Des serres de cristal

- Il existe trente 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 fruits et des légumes pour 7500 personnes.
- La totalité des serres produit donc de quoi nourrir 225.000 personnes.
- 23 serres nourrissent la population du royaume. Les 3 dernières exportent.
- Les fruits et légumes cultivés dans les serres sont bien moins savoureux que ceux de la surface. Depuis la fin du





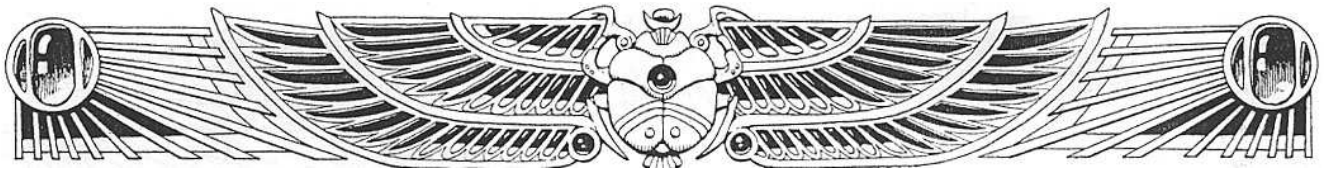
Châtiment, ces cultures ont peu à peu été remplacées par les champs de plantes décrites ci-dessous.

- Des plantes cultivées sous serre ont été modifiées par la magie pour pousser plus vite et dégager plus de chaleur et moins de fumée en cas de combustion. Elles remplacent le bois de chauffage dans la plupart des demeures throaliques.

3-5 Des mines

- Les mines se situent à l'extrême nord des Avenues de Throal.
- Les mines sont un labyrinthe de galeries qui s'étendent 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 affirmeraient que des parties abandonnées serviraient de repères à des adorateurs de passions folles, certains abriteraient même des horreurs et autres créatures dangereuses...





Chapitre 4 : de la Famille royale et des principales personnalités

Celui qui respecte les traditions avec sincérité, supporte inconditionnellement son roi.

• **Tholon, courtisan** •

4-1 De la Famille Royale

4-1-1 Du Roi Valurus III

- Il est un questeur d'**Upandal**.
- Il fait parti de la maison **Avalus**.
- Il prépare son fils **Neden** au trône.
- Il a libéré le royaume de la présence Therane.

4-1-2 Du Prince Neden

- Il est âgé de **34 ans**.
- Il est un **adepte guerrier**.
- Il a été kidnappé et torturé par un magicien Theran et a été soigné par le grand dragon « **Ombre-de-la-Montagne** ».
- Il est commandant dans la marine royale.

4-1-3 De la Reine Dollas

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

4-1-4 De Veroxa

- C'est la mère de Dollas.
- Elle n'a aucun confidents.
- Elle pense et décide par elle-même.

4-2 Des Conseillers & des Courtisans

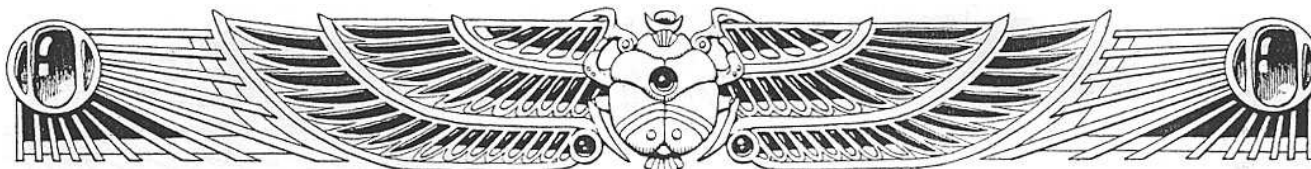
4-2-1 D'Ajmar l'Admirable

- C'est un ork magicien de haut cercle.
- C'est un ancien aventurier.
- C'est le conseiller du roi concernant tout ce qui se rapproche de près ou de loin à de la magie.
- Il s'exprime en des termes pompeux.
- Il est toujours entouré de manuscrits et de parchemins qu'il consulte à tout bout de champ.
- Il est apolitique.

4-2-2 De Drumilica

- C'est un nain de la maison **Pa'vas**, fils du dirigeant **Osbaldo**.
- C'est un crétin notoire.
- Personne ne tient compte de ses avis, d'ailleurs il n'en a que rarement.
- Il est insignifiant à la cour.
- il se contredit continuellement, emploi des mots qu'il ne comprend pas et ne fini pas ses phrases.
- Il est un inconditionnel de la mode vestimentaire.
- Il dispose d'une garde robe à donner des maux de tête.





4-2-3 D'Isam Derr

- C'est un obsidien résidant dans la cité de Wishon.
- C'est un adepte guerrier.
- Il ne fait pas parti des amis proche du roi.
- Il est le conseiller du roi dès qu'un évènement soulève un sujet concernant les horreurs de près ou de loin.

4-2-4 De Kelassa

- C'est une naine d'âge moyen.
- Elle est membre de la maison **Byril'ah**, et elle fait partie des proches conseillés du roi.
- Elle est une poétesse reconnue et célèbre.
- Elle possède des aptitudes pour prendre la température auprès du peuple.
- Elle est engagée dans les **Chav'ao'ros**.
- Elle est une amie proche de Dollas.

4-2-5 De Selenda

- Elle est la matriarche de la maison **Ueraven** (la plus conservatrice des maisons nobles).
- 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.
- Elle prend toujours position contre le Conseil conventionnel.

4-2-6 De Tholon

- C'est un nain de faible constitution. Il est le plus vieux des conseillés du roi.
- Il est le dirigeant de la famille royaliste **Elcomi**.
- Il est spécialiste de l'Histoire et de la politique Throalique.
- Sa parole est écoutée de tous.
- Il désamorce les confrontations instiguées par les opposants du roi.
- Il fait montre d'une loyauté sans limite envers le roi.

4-2-7 De Wishten

- C'est un nain entre deux âges. Il est membre de la maison **Elcomi**.
- Il 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.
- Il dispose d'un esprit pratique. Il a des manières franches et une mémoire excellente.
- Il est attentif à la condition du prince.
- C'est un dirigeant né.

4-3 Des Autres PNJ

4-3-1 De Merrox

- C'est un nain d'âge assez avancé, intelligent, appliqué et discret.
- Il 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.

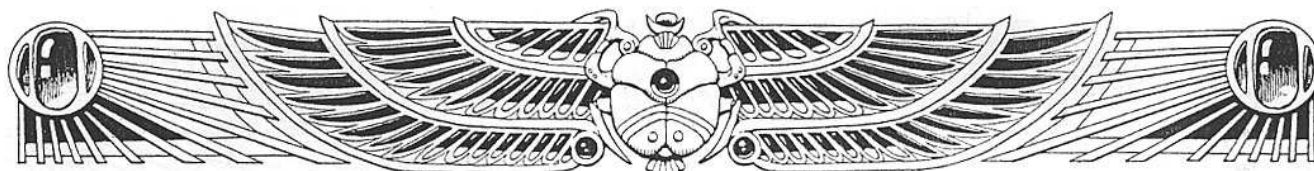
4-3-2 De Jerriv Forrim

- C'est un vieux nain exigeant et coléreux avec les novices.
- Il est craint et respecté par les scribes et les archivistes quoi qu'un peu agacés pas ses manières.
- Il est le plus vieux des archivistes et seconde Merrox dans la gestion de la Grande Bibliothèque.
- Il n'hésite pas à agresser les clients de la bibliothèque en cas de manquement au règlement intérieur.

4-3-3 De Thom Edrull

- C'est un nain un peu plus jeune que Jerriv.
- Il exploite ses apprentis.





4-3-4 D'Ela Pono

- C'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...

4-3-5 De Zamirica « Un-Genou »

- C'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.

4-3-6 De Javen

- C'est un elfe, d'âge moyen. C'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 poteries modèles afin de les vendre comme des petits pains dans tout le royaume.
- Quatre trolls volumineux lui servent de temps en temps de gardes du corps entre deux poteries.
- Dernièrement, Javen a caricaturé le roi en le faisant avec un sac lui recouvrant la tête pour dénoncer son effacement actuel dans la vie politique.

4-3-7 D'Holomica.

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

4-3-8 D'Abrunia Koriaj

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

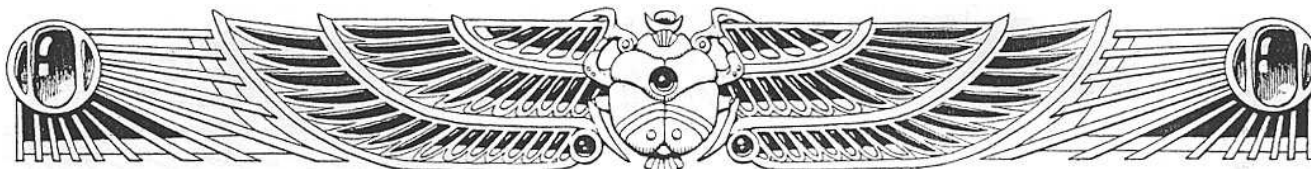
4-3-9 De Trevas & de Gesan

- 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, décisions royales, etc...
- Les « Artistes du Roi », jouissent d'une réputation et d'une notoriété inégalées et jouent deux fois par mois à l'Auditorium Royal.
- Ils ont trois 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 !

4-3-10 De Belyawain

- C'est un nain d'âge avancé, c'est un philosophe célèbre et actuel dirigeant spirituel de la secte des « **Ja'Kotto** ».
- Il affirme que les responsables du châtiment sont les donneurs-de-noms eux-mêmes et leurs émotions.
- Il affirme que les horreurs sont envoyées par une force d'au delà comme avertissement.
- Il ne croit pas aux cycles des châtiments.
- Il veut annihiler toute émotion chez ses disciples par le biais d'exercices physiques très durs et en étant coupé de toute présence féminine.





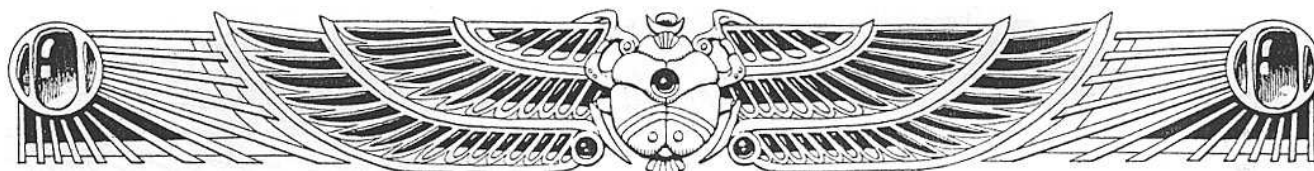
4-3-11 D'Hyondak

- C'est une sylpheline avocate et philosophe célèbre à 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'illusion. La « **réalité** » n'est que le rêve de l'âme et le châtement n'a pas réellement existé : ce n'était que le cauchemar de l'âme !
- Selon elle : « Aucun acte même mauvais ne peut être puni ».

4-3-12 De Smilyada

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





Chapitre 5 : de l'administration et de l'économie

Saviez-vous que le mot « nain » en ancien throalic, pouvait être traduit par « peuple de la loi » ?

• Derron Killat, érudit de Throal •

5-1 De l'Administration

5-1-1 Du Corps Diplomatique de sa Majesté

Informations Générales :

- C'est une organisation créée par Valurus III.
- Aucune règle ne gouverne cette organisation.
- Le Corps Diplomatique ne doit rendre de comptes qu'au roi seul.
- Ce dernier a toute liberté décisionnelle concernant cette organisation et ses membres.

But(s) :

- Etablir des relations diplomatiques stables entre le Royaume de Throal et les autres gouvernements.
- Conseiller le roi sur sa politique extérieure.
- Interpréter pour le roi les rapports des « Yeux de Throal ».

Dirigeant :

- Le dirigeant est le « **Général Ambassadeur** » : **Tramon**.
- C'est un nain érudit d'âge moyen.
- Brillant, il inspire le respect.
- Il est à la tête d'une famille nombreuse.

5-1-2 Des Yeux de Throal

Informations Générales :

- Cette institution a été créée suite à « **La Rébellion Funeste** » de 1484 TH.
- C'est le service de renseignement officiel du roi.

But(s) :

-Renseigner le roi sur les agissements des gouvernements extérieurs et autres communautés pour la sécurité du royaume.

Dirigeant :

- L'identité du dirigeant des « Yeux » est tenue secrète.

5-1-3 De la Force d'Exploration de sa Majesté

Informations Générales :

- Cette organisation est célèbre et populaire (histoire, poème, etc...).
- C'est une branche des Yeux de Throal, sous le commandement du **Supérieur Centralisateur**.
- Cette organisation a été créée antérieurement aux « Yeux ».

But(s) :

- 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 des temps passés.
- Dresser des cartes de kaers et de régions entières.

Dirigeant :

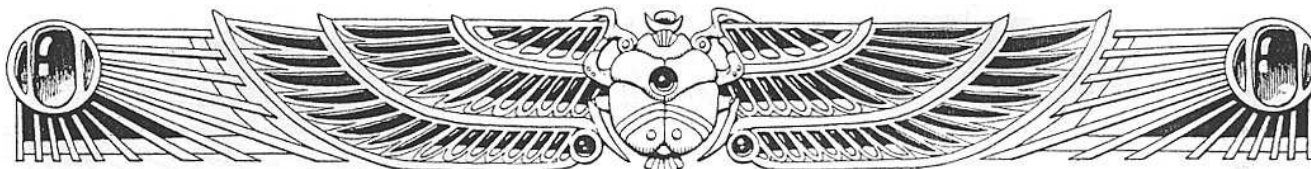
- C'est un nain ancien aventurier et archer du nom d'**Oergesol**.
- Il a perdu un œil au cours d'une mission et ne peut plus tirer à l'arc efficacement.

5-1-4 De l'Administration du Royaume

Des Droits du Roi :

- Droit d'annuler et de contredire les ordres des fonctionnaires & administrateurs royaux.





- Droit de commander les familles nobles.
- Droit de diriger l'armée du royaume.
- Droit de diriger le corps diplomatique.
- Droit de diriger le réseau de renseignement.
- Droit de commander tous les officiers, érudits & bibliothécaires du royaume.

Des 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 leur but est de faire remonter jusqu'au roi les avis de la population.

-Une personne, élue par le peuple, devient alors son porte parole. Face à lui, un fonctionnaire royal retranscrit par écrit tous les sujets abordés au cours de la réunion. Il y a huit réunions : une pour chaque cité souterraine et une pour le Royaume Intérieur. Ces réunions 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'issue des seconds tours, les huit fonctionnaires royaux participent à la dernière des réunions en présence du roi afin qu'il puisse juger les 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 cour qui sont au nombre de cinq.

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

-Beaucoup d'officiers du roi sont des jeunes assistants ayant le titre « **d'apprentis-officier** » et qui seront promu « **officier-député** » avant d'atteindre leur pleine autorité.

-La chancellerie s'occupe en premier de la collecte des diverses taxes puis dans un second temps, de tous les travaux publics qui lui incombent 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 problèmes de voisinage en référera tout d'abord à un officier du roi puis un officier de la cour puis le chancelier et enfin le roi.

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

voir annexe 1 : De l'organigramme de l'administration

5-2 Des Lois

5-2-1 De la Citoyenneté

-C'est la **Chancellerie Royale** qui s'occupe de la juridiction des citoyens permanents du royaume de Throal.

-Tout citoyen né à Throal est automatiquement citoyen du royaume.

-Tout donneurs-de-noms 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 rapide du gouvernement en cas de problèmes, etc...

-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.

5-2-2 De la Charte du Conseil

-Le Livre du conseil constitutionnel réalisé à la demande de **Valurus II**, est un livre de loi réalisé par l'élite de la société Throalienne durant le châtement.

-Il a été initialisé au cours du **Grand Conseil de 1270 TH**.

-Il a nécessité vingt 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,

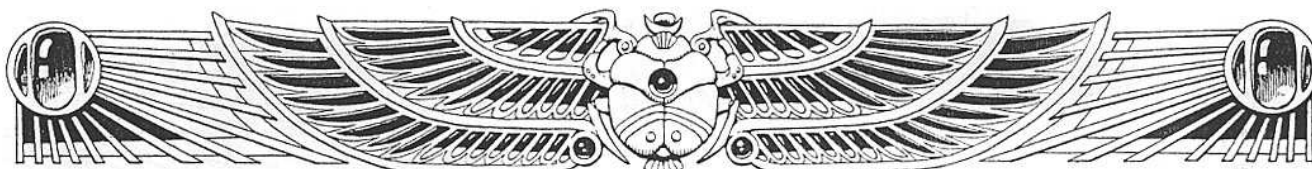
*Résume les nombreux arguments des participants au conseil de 1270 TH,

*Conclut sur l'égalité des donneurs-de-noms entre eux.

-Un chapitre parle des 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 transcriptions :

*Essaye de répondre à la question de « comment couler 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'explications sur la loi et des pénalités encourues en cas de non respect,

*Les édits sont classés par ordre alphabétique.

-Contient une section entière sur les peines encourues et le classement de gravité des délits au code : infractions, offenses et crimes.

-Contient l'ensemble des lois sur la taxation.

5-2-3 Des Taxes et de la 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 et les collecteurs de la Chancellerie Royale passent dans toutes les demeures du royaume une fois l'an durant le mois de Rua.

-Le niveau de taxe peut varier grandement d'un résident à l'autre.

-La table ci-contre montre le taux minimal de la taxe appliquée par mois.

Statut	Citoyen	Non-Citoyen
Pauvre	5%	7%
Moyen	20%	25%
Riche	45%	55%

5-3 De la Justice

5-3-1 De l'Application de la Justice

-C'est la **Garde Royale** qui mène les investigations pour les crimes et les 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** que 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 coûtent un certain prix.

-Il faut déboursier par jour entre 30 et 100 Pa pour s'acheter les services d'un avocat.

5-3-2 Des Avocats

De Zomof « le Malchanceux » :

-Zomof est un nain.

-Il n'est pas un avocat très prospère.

-Il doit son surnom au fait qu'il a une fâcheuse tendance à perdre des affaires importantes et ce, de manière assez spectaculaire.

-Depuis, pour 30 pa par jour, Zomof est devenu l'avocat le moins cher de tout le royaume.

De Felerius :

-C'est un nain et c'est l'avocat le plus en vue de la faction anti-réformiste du royaume.

-Avec ses cheveux grisonnant et son air vénérable, il est calme et détendu et s'adresse à la cour avec une élocution autoritaire.

-Il prend la défense de ses clients avec clarté et humour.

-Les membres de la Garde Royale détestent à devoir prendre la parole dans une affaire impliquant le grand Felerius car ce dernier prend inévitablement l'ascendant de part son esprit aiguisé et sa langue agile sur un garde avec sa médiocre éducation.

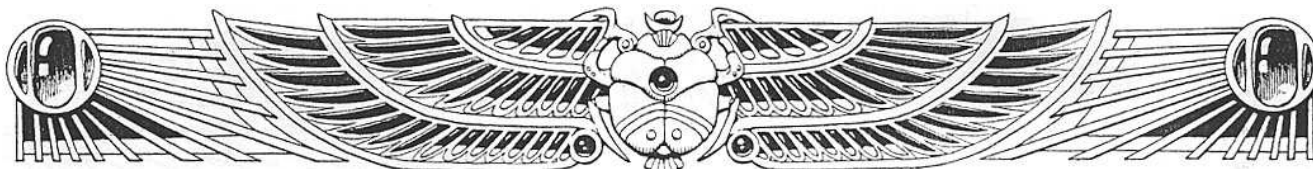
-Généralement, il s'occupe des affaires de taxes opposant marchands et nobles.

-Toutefois, il excelle dans les affaires criminelles impliquant des fils et des filles de la noblesse.

-Ses honoraires s'élèvent de 70 pa à 80 pa par jour en fonction de la complexité de l'affaire qu'il a à traiter.

Buna Wordmaker :





-C'est une orke réputée pour sa flamboyance et sa dévotion envers la justice concernant des affaires impliquant des orks.

-Lorsque les tensions raciales (notamment celles impliquant des orks) enflamment les cités intérieures, Buna n'est jamais très loin.

-La défense qu'elle emploie repose toujours sur le même fait : c'est toujours les « pauvres orks » que l'on blâme.

-Son volume de paroles écrasant, son apparent irrespect pour l'autorité et sa rhétorique outrageuse devraient lui causer de sérieux problèmes face à un Throal conservateur mais il n'en est rien...

-Buna jouit du charisme de l'opprimée que le roi trouve plutôt charmant et son magnétisme personnel lui permet d'aller bien plus loin qu'aucun autre avocat n'aurait espéré atteindre même en rêve !

-Ses honoraires s'élèvent à 80 pa par jour pour ses clients orks et à 90 pa pour les autres.

Allinia :

-C'est une naine qui est connue pour être une farouche défenseuse du roi Valurus III lors de débats publics, son allégeance et son honnêteté lui valent d'être attentivement écoutée par les magistrats et le roi lui-même.

-Issue d'une famille de riches marchands, elle embrasse la cause des plus démunis et s'affiche comme une combattante dévouée.

-Elle n'hésite pas à baisser ses honoraires pour défendre le cas de clients pauvres quitte à les augmenter pour ses clients aisés.

-Allinia ne défendra quelqu'un que si elle est persuadée de son innocence.

-Ses honoraires habituels s'élèvent à 100 pa par jour.

5-3-3 De la Garde Royale de sa Majesté

Généralités :

-Les gardes royaux disposent d'un « **tome de l'exil** » 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 Bazar, 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 quatre 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 **Garsun** du nom de **Vazilia**.

-Vazilia dirige 17 magistrats répartis à travers tout le royaume (Throal & les cités souterraines) qui ont sous leurs ordres de 40 à 120 gardes selon la criticité de la situation géographique qu'ils occupent

5-4 De l'Economie

5-4-1 Des Routes de l'Argent

-Le commerce est l'un des piliers du pouvoir du royaume de Throal, de son influence à travers Barsaive et de sa prospérité.

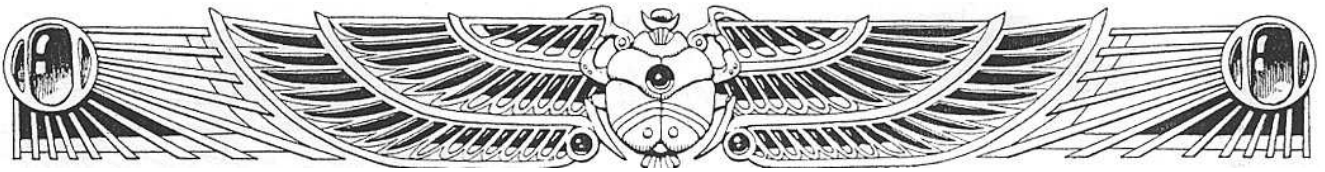
-Le commerce permet une rentrée d'argent permettant de poursuivre la construction des cités intérieures du royaume afin de donner un toit à un nombre toujours croissant d'immigrants, d'entretenir et de développer les routes commerciales, etc...

-Les communautés vivant proche d'une des Cités-Etat de Barsaive ou étant reliées à l'une de ces routes commerciales se définissent aisément comme vivant dans le « **Barsaive Civilisé** ».

-Dans ce Barsaive civilisé, il est courant de rencontrer des marchands de Throal. C'est d'ailleurs cette image de « royaume marchand » qui vient la première à l'esprit de n'importe quel barsaivien. Seul une élite sociale rencontre les diplomates throaliens.

-Les bénéfices réalisés par les maisons marchandes est réinvesti dans : l'ouverture de nouveaux contrats commerciaux avec des cités extérieures (comme Urupa et Jerris par exemple), la construction de boutiques, de tavernes, etc... le long des routes commerciales afin de vendre des produits provenant de tout barsaive, etc...





-Ce réseau commercial profite autant au royaume de Throal qu'à toutes les communautés extérieures qui y participent et qui en tirent bénéfice. Ce réseau crée donc de pair une sorte d'alliance politique entre les différents protagonistes face à une potentielle menace extérieure (par exemple l'empire Theran) qui pourrait compromettre toute cette économie.

5-4-2 De l'Economie de Throal

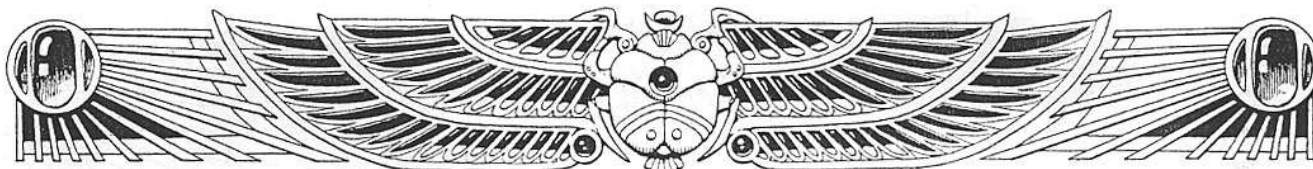
-Durant le châtement, le royaume de Throal alors replié sur lui-même était auto-suffisant (nourriture, habits, outils de tous les jours, etc...). A cette époque le commerce extérieur n'existait plus.

-Depuis la réouverture des kaers, l'expansion économique du royaume par le biais du commerce et des routes commerciales a attiré de nombreux immigrants dans les cités intérieures. Le royaume n'est plus auto-suffisant d'où l'importance de son commerce.

-Les maisons marchandes les plus riches et les plus influentes ont donc naturellement pris une envergure politique prépondérante au sein du royaume. Certaines étant favorables au roi **Valurus III** d'autres s'opposant clairement à sa politique.

-Dans le cas où des routes commerciales viendraient à être coupées, ne serait-ce que momentanément, les maisons marchandes auraient gros à y perdre et ceci engendrerait à n'en pas douter une instabilité politique dans tout le royaume...





Chapitre 6 : des relations diplomatiques

Economiquement, culturellement et politiquement, l'influence de Throal s'étend bien au-delà de ses frontières et c'est de notre devoir de la maintenir et même de la repousser autant que faire se peut, car il se pourrait que le futur nous réserve bien des mauvaises choses pour lesquelles, nous en ayons un grand besoin...

• **Tramon, Général Ambassadeur du Corps Diplomatique de Sa Majesté** •

6-1 Des 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 prêts 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 appelées 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 véritable faction armée qui sont une source de soucis de plus pour le roi en cas de conflit.

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

6-1-1 De la Maison Chaozun (chow-zun)

Dirigeants :

-Les « **Cinq Sœurs** » de la « **Vieille Garde** » dirigent cette vieille maison. Ce sont des vieilles filles.

Engagement politique :

-C'est une maison plutôt conservatrice. Aucune rancune vis-à-vis de la famille royale.

Commerce :

-Vente d'armes et d'armures 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 :

6-1-2 De la Maison Garsun

Dirigeants :

-Le très populaire **Lomron** de la « **Vieille Garde** ».

Engagement politique :

-C'est une maison qui n'a pas de valeur traditionaliste.

Commerce :

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

Spécificité :

-C'est la maison la plus riche & la plus développée de Throal. C'est une maison associée à la stabilité et à l'honnêteté.

6-1-3 De la Maison Ludi (loo-di)

Dirigeants :

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

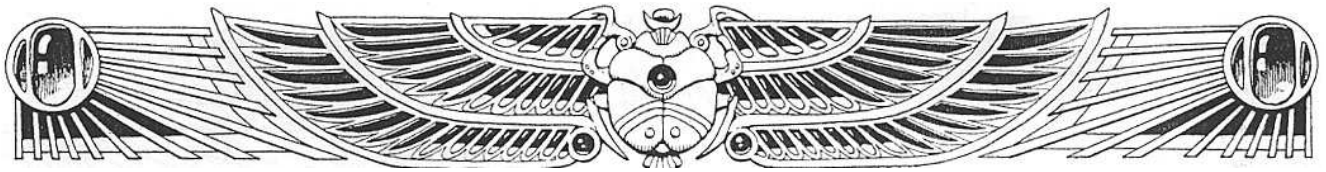
Engagement politique :

-Seulement la défense des intérêts de la maison.

Commerce :

-Le commerce est leur religion.





Spécificité :

-C'est une des maisons nobles les plus riches.

6-1-4 De la Maison Mikul (mik-ool)

Dirigeants :

-C'est une femme entre deux âges très charismatique « **Curticia** ».

Engagement politique :

-La devise de cette maison est « **la vérité est à la base** ». Ses marchands adoptent une approche loyale et ont une vue à long terme.

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.

6-1-5 De la Maison Pa'vas

Dirigeants :

-L'avid **Osbaldo** a récemment pris la tête de cette maison et a installé son idiot de fils **Drumilica** comme courtisan.

Engagement politique :

-Aucun.

Commerce :

-Général.

Spécificité :

-Cette maison s'est désagrégée durant le châtime et a dû vendre son noble héritage à de jeunes marchands parvenus.

6-1-6 De la Maison Ueraven

Dirigeants :

-C'est une vieille femme et forte-tête nommée **Selenda**. C'est une des plus farouches opposantes à la politique du roi.

Engagement politique :

-Elle dirige et mène l'opposition politique dans le royaume de Throal.

Commerce :

-Elle a le monopole du commerce avec la cité-état de **Iopos**.

Spécificité :

-Cette maison est la Némésis de la maison **Avalus**. La maison Ueraven a fomenté la « **Rébellion Funeste** » en 1484 TH mais son implication n'a jamais pu être prouvée...

6-1-7 De la Maison Avalus

Dirigeants :

-Le **Roi Valurus III de Throal**.

Engagement politique :

-Créer une unité politique, économique, commerciale & militaire contre les Therans afin de libérer à tout jamais Barsaive et ainsi faire 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 est sur le déclin. Elle a fortement diminué depuis le châtime à un très faible taux de natalité et il ne reste plus aujourd'hui que la famille royale comme représentants.

-Son dernier représentant est donc le prince **Neden**.

6-1-8 De la Maison Byril'ah (Buh-ril-ah)

Dirigeants :

-C'est **Beracia**, une joaillière renommée.

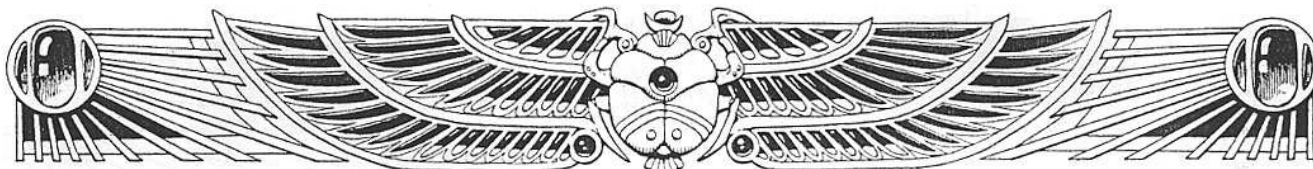
Engagement politique :

-C'est une maison réformiste.

-Comporte en plus de nombreux artistes, des philosophes, des diplomates et des politiciens avérés.

-Cette maison supporte les artistes de tout horizon.





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

-Elle est en accord avec les visions égalitaires du roi.

Commerce :

-Elle est spécialisée dans le commerce d'œuvres d'arts tels que tableaux, sculptures, joailleries, livres anciens, etc...

-Cette maison est aussi ponctuellement usurier pour de grands artistes & architectes.

Spécificité :

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

-Elle a une énorme influence dans la vie politique.

-Elle a gagné la confiance du peuple et occupe la première place dans les commérages de la noblesse Thoalienne. Tout ceci en fait un élément incontournable de la vie politique quotidienne du royaume.

6-1-9 De la Maison Elcomi

Dirigeants :

-**Tholon** est un nain vieux et sage. Proche du roi c'est un courtisan avisé qui supporte aveuglément son roi.

Engagement politique :

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

Commerce :

-Elle 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 devenue ainsi leur principal courtier.

Spécificité :

-Rôle de courtière auprès de nombreuses maisons nobles.

6-1-10 De la Maison Neumani (new-man-i)

Dirigeants :

-C'est le maître d'armes **Grindo** qui en 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 en toute occasion.

Commerce :

-Elle a participé à l'ouverture de nombreuses voies commerciales après la réouverture des kaërs.

-Elle est présente à travers tout Barsaive et surtout dans toutes les régions les plus reculées et les plus dangereuses. Elle continue à ouvrir de nouvelles voies commerciales et à repousser les limites des terres connues.

Spécificité :

-Elle comporte de nombreux adeptes qui partent à la conquête de nouvelles voies commerciales.

-De nombreux membres de cette famille suivent désormais des disciplines de magiciens.

-De nombreux contrats sont passés avec des aventuriers.

6-1-11 De la Maison Sarafica

Dirigeants :

-C'est **Zendes**, une naine de 30 ans à peine. La plus jeune dirigeante de maison marchande jamais vu à Throal.

-Très discrète, elle n'est jamais vue en public et envoie régulièrement des délégations quant il s'agit de représenter sa maison lors de négociations économiques ou politiques.

Engagement politique :

-Elle Soutien le roi et le gouvernement en place.

Commerce :

-Elle récupère des marchés que possédaient d'autre maisons nobles de la « Vieille Garde » grâce à une intelligence et un talent de négociatrice hors du commun.

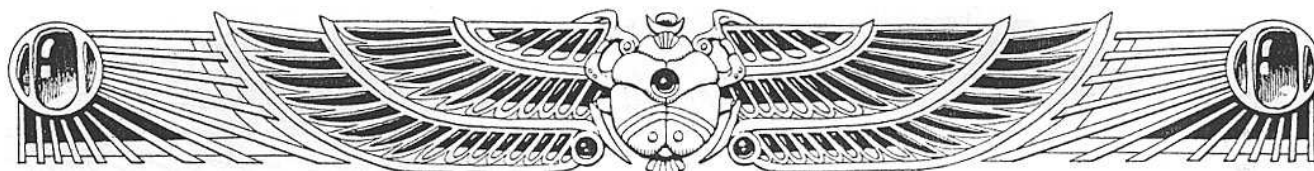
Spécificité :

-C'est une 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... ?





6-1-12 De la Maison Yilwaz

Dirigeants :

- Se sont les frères jumeaux **Umo & Pepara** qui dirigent cette maison.
- Ils auraient été secourus par des adeptes Therans alors qu'ils étaient retenus à Thera comme esclaves !

Engagement politique :

- C'est une maison farouchement opposée aux esclavagistes Therans.
- Elle est toujours d'accord pour lever une armée de masse contre Thera et se trouve être encore plus anti-Theran que le roi lui-même !

Commerce :

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

Spécificité :

- C'est une petite maison réformatrice connue pour faire beaucoup de vagues.
- Ses caravanes sont toujours lourdement protégées.
- Elle encourage la poursuite et l'éradication des esclavagistes Therans et le sauvetage des esclaves.

6-2 Des Maisons Bannies

- A la suite de la « **Rébellion Funeste** » en 1484 TH, les maisons nobles suivantes ont été bannies.
- Privées de leurs privilèges, leurs 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...

6-2-1 De la Maison Heovrat (hay-ov rat)

Spécificité : Inconnue.

6-2-2 De la Maiso Erud (ay-rud)

Spécificité : Inconnue.

6-2-3 De la Maison Pay'ar (pie-ar)

Spécificité : Inconnue.

6-2-4 De la Maison Endour (en-dow-er)

Spécificité : Inconue.

6-2-5 De la Maison Turlough (tur-low)

Spécificité : Inconnue.

6-3 Des Compagnies Marchandes Autonomes

6-3-1 De 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-noms et ne plus le réserver 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...

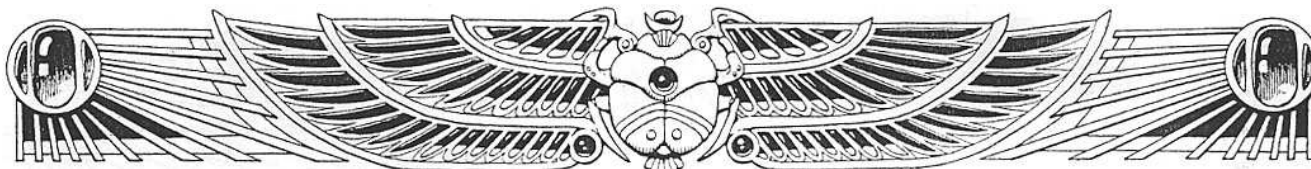
Commerce :

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

Spécificité :

- C'est une compagnie multiraciale fondée par des immigrants.





-Ils veulent prouver que le commerce n'est pas forcément réservé aux seuls nains.

6-3-2 De la Compagnie du Chemin de Ronde

Dirigeants :

-C'est une elfe appelée **Alfaliel** à la douce voix.

Engagement politique :

-Elle reste en dehors de toutes préoccupations politique autant que faire se peut.

Commerce :

-Elle traite généralement avec la court royale du Bois de Sang qui est plutôt craint à Throal (mauvaise image populaire).

-Elle donne dans l'importation & l'exportation de nourriture. Ce commerce est dû à de bonnes relations entre les fermiers et les négociants sur le terrain.

Spécificité :

-Elle a été fondée par une famille elfique qui s'est installée à Throal avant même le début du châtime.

-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 trouvent que ce système tient de la folie.

6-4 De 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 marchandes.

-C'est un organisme qui se veut indépendant de tout organisme administratif.

-Une réunion a lieu une fois par 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 nouveau marché, la coordination de l'expansion des routes commerciales, etc...

-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 afin de prendre l'avantage sur leurs concurrents.

6-5 Des 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 de guildes, plusieurs pour chaque corps de métier, plus ou moins importantes selon le nombre de leurs membres.

-Ce système fût fondé par le roi **Jothan IV** en 870TH.

-Reflétant cette origine royale chaque guilde porte le nom de : « **La Guilde Royale des + nom du métier** ».

Exemple : « La Guilde Royale des Joailliers ».

-Les guildes ont moins d'influence que les maisons nobles mais disposent 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 écoutées en cas de pourparler.

-Rentrer dans une guilde nécessite :

*un droit d'entrée qui est valable un an et qui s'élève à l'équivalent d'un jour de recette. Ce droit varie d'une guilde à l'autre.

*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.

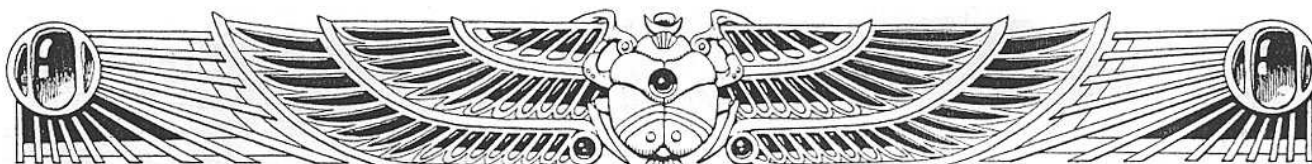
-Il a été créé une « **Guilde des Maîtres de Guildes** » qui était supposée représenter l'ensemble des travailleurs du royaume et ainsi avoir un impact politique décuplé.

-L'actuel dirigeant est une naine appelée « **Solira la verte** » qui dirigeante de la guilde des archiviste.

6-5-1 Des Droits d'Entrée

-Ci-dessous quelques exemples de droits d'entrée :





Guildes	Droit d'entrée (en Pa)
Armuriers & Marchands d'armes	50
Archivistes (sages)	50
Eleveurs d'animaux	5
Mendiants	100
Forgerons	25
Constructeurs en bâtiment	2
Gardes	10
Seigneurs	100
Collecteurs d'ordures	150
Musiciens	5
Scribes	50
Orateurs Publique	2
Tailleurs	8

6-6 Des Relations Extérieures

6-6-1 Du Bois de Sang

- Les relations diplomatiques sont très tendues, dues à un fait remontant au châtiment.
- Les elfes ont refusé l'aide des Therans et ont accompli « **Le Rituel des Epines** » qui est perçu come un désastre et une forme de corruption par les nains.
- Les nains considèrent les elfes comme hautains et fiers.
- Les elfes considèrent les nains comme arrogants et naïfs.
- L'émissaire de la **Reine Alachia** à Throal est un elfe (pas un elfe de Sang) du nom de **Gaverian « Demi-Sourire »** ayant prêté serment d'allégeance à cette dernière. Il lui voue une loyauté indéfectible.
- La situation actuelle est une stagnation et une observation de chaque côté.

6-6-2 De Iopos

- Il n'existe aucune relation diplomatique.
- Dirigée par la famille de sorciers les **Denairastas**, elle est ouvertement ennemie du royaume de Throal ainsi que de Thera.

6-6-3 De Jerris

- Il existent de très bonnes relations entre les firmes de transport aérien de Jerris et les maisons nobles du royaume de Throal 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 homme d'affaire mais cela fait de nombreuses années qu'il dilue ses talents dans les vins fins et les soirées de luxe.
- L'ambassadeur de Throal à Jerris est un troll « **Obavakim** » qui fut un proéminent officier de La Compagnie de la Flèche de Rêve.

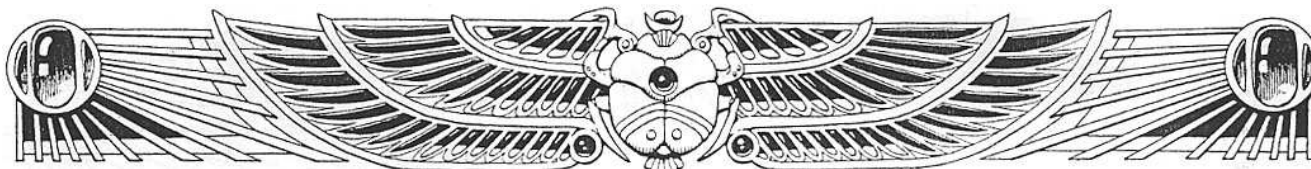
6-6-4 De Kratas

- 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.
- L'Ambassadrice de Kratas à la cour est **Diona « La Prompte »**, une orke festive et encline aux bagarres. Son titre officiel est « **La Supérieure Massacreuse de Garlthik de Kratas** » !
- 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.

6-6-5 De 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 luxure et ne tient pas compte des faibles ni 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'Abassadrice de Travar est **Bazana « Pierre-de-Goute »**. Elle est la déléguée officielle du « **Conseil des Magistrats de Travar** ».

-C'est une ork attirée par l'appât du gain et le pouvoir.

-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 officielles, 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 les affaires sont maîtresses. Les uns font mine de ne pas le voir faire et les autres désapprouvent officiellement.

6-6-7 D'Urupa

-Des relations chaleureuses ont été établies entre Urupa et le royaume de Throal.

-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 adapté de nombreux aspects de la Charte du Conseil.

-**Dequaria Alandos** est l'Ambassadeur d'Urupa à Throal.

-Dequaria est une belle femme, elle est appréciée par toute la noblesse du royaume.

-L'Ambassadeur de Throal à Urupa est une naine **Reesha** qui n'est autre que la fille de **Selenda** de la maison **Ueraven**.

6-6-8 De Thera & de Vivane

-Thera & Throal sont des ennemis jurés.

-L'Ambassadeur de Thera à Throal est un humain de 35 ans nommé **Apulian Coriatus**.

-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'Eclaboussé** » qui en prend la direction. C'est aussi le plus expérimenté question Therans.

6-6-9 Des Aropagoï du Fleuve Serpent

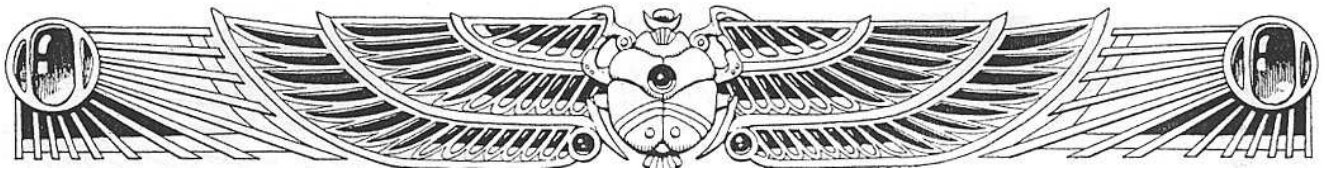
-Throal maintient de très bonnes relations avec trois des maisons t'skrang Aropagoï.

-La relation la plus forte s'est établie avec la maison **V'strimon**.

-L'Ambassadeur 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 Throal mais il est respecté comme un vrai Ambassadeur officiel.





Chapitre 7 : de la Puissance Militaire

Je dis : « mort aux therans, mort aux therans et mort aux therans !!! »

• **Jorkan Brise-Chaines, Grand Aîné des questeurs de Lochost lors d'un J'ha-olzim** •

7-1 Du Bras de Throal

Informations Générales :

- C'est l'armée du royaume de Throal.
- Il 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.
- Foellerian est coléreuse, discipliné, autoritaire et fait preuve de zèle.
- Craint que l'affrontement final contre les Therans ne soit pour bientôt. Elle 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 surtout pour la renforcer.

7-1-1 De l'infanterie

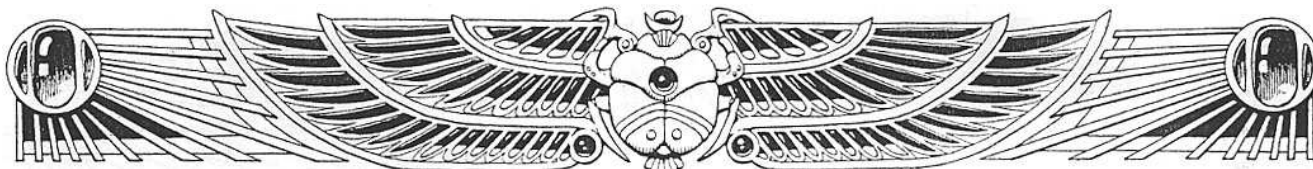
Dirigeant :

- Le Général **Quaavami Briseroc** : une troll guerrière et scout.
- 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.

Effectifs :

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





7-1-2 De la Marine

Dirigeant :

- C'est le Général **Ilmorian**, un elfe navigateur aérien.
- C'est un bon politicien qui s'est fait de nombreux amis.
- Il est charismatique, gracieux et éloquent et il est admiré par ses hommes.
- Il est populaire, des chansons racontent ses exploits et ses coups de chance à répétition.

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.

7-1-3 Des Mercenaires

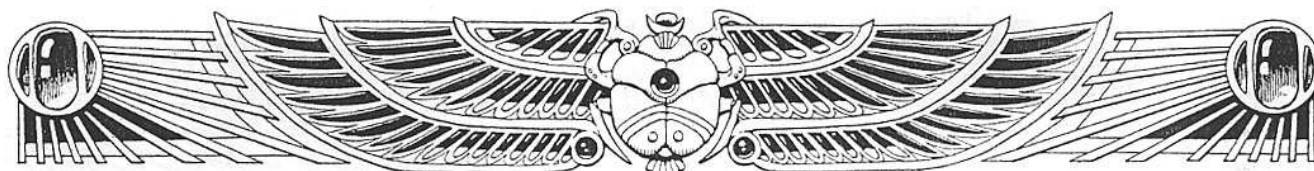
Informations générales :

- Throal a souvent recourt à des bandes d'écorcheurs orks pour certaines missions d'envergure.
- Ils surveillent les routes commerciales et les communautés marchandes éloignées.
- Ils ont un ennemi commun : la tribu des « **Crânes du Wharg** ».
- Les mercenaires les plus présents et les plus connus sont les « **Chargeurs de Terath** ».

7-2 Du Récapitulatif de l'Organisation Militaire.

- 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.





Chapitre 8 : de la Culture

Si un royaume devait briller par sa culture alors Throal serait le Soleil de Barsaive !

• Maridda, Poétesse naine de Tirtaga •

8-1 De la Grande Bibliothèque

-La Grande Bibliothèque de Throal est un vaste complexe de pierre situé à peu près au centre des Halls de Throal. Cette situation géographique lui vaut le surnom de « **Cœur du Royaume** ».

-La devise gravée dans un blason au dessus d'une arche minutieusement travaillée permettant d'accéder à la salle de lecture principale est : « **Préserver notre Savoir c'est Préserver nos Âmes** ».

-N'importe qui peut consulter gratuitement tous les ouvrages ainsi que les rouleaux de parchemins entreposés dans la salle de lecture principale.

-Pour consulter d'autres ouvrages plus spécifiques, il faut s'acquitter d'un droit à la recherche s'élevant à 20pa / jour. Un scribe recherchera alors les volumes les plus pertinents pour la recherche demandée et les mettra à disposition du client, pour la journée.

-Rechercher des volumes interdits ou au contenu déclaré « suspect » nécessite au préalable une demande officielle...

8-2 De l'Art

-A Throal, l'art n'est pas considéré comme un luxe mais plutôt comme une nécessité.

-Un ancien philosophe Throalien avançait que l'art devait lutter pour continuer à créer de la beauté et devait aussi aiguïser l'esprit de son public.

-Encore aujourd'hui, ces deux principes font débat au sein de la communauté Throalienne.

Ceux qui sont influencés par la culture elfique avancent que la beauté est de loin plus importante que l'art conflictuel, ce dernier pouvant être plus dur et amener à la laideur. Par opposition, d'autres artistes utilisant leur art pour influencer les affaires politiques rabaisent les artistes ne réalisant qu'un « art décoratif ».

-On peut considérer que l'art dans la société throalienne revêt la même importance que les médias dans notre monde moderne.

8-3 De l'Education et des Philosophes

-Les throaliens prennent l'éducation très au sérieux. De part l'emploi du langage throalique par toutes les autres races de Barsaive comme langage commun et de part leur influence via leur sens du commerce, les throaliens se doivent d'être instruits.

-**Le Livre de Demain**, a été aussi un vaste projet éducatif en enseignant les rudiments de comment former une communauté civilisée.

-Par la suite, la **Charte du Conseil** ne pouvait être comprise et correctement appliquée que dans le cas où les communautés pouvaient lire et comprendre les principes exposés dans ce livre.

-Le royaume de Throal ne possède pas de système éducatif basé sur des écoles publiques. En fait, une partie des taxes prélevées par le gouvernement de sa majesté est reversée aux familles, dont les enfants sont en âge d'aller à l'école, pour pouvoir louer les services d'un tuteur.

-Toutefois, quelques douzaine de petites écoles regroupant plusieurs tuteurs sont disséminées partout à travers Throal.

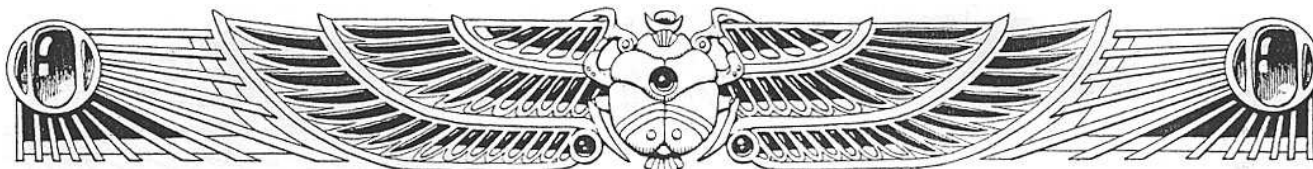
-Généralement, un enfant entre en âge d'aller à l'école à partir de 4 ans, très rarement avant. Il devra passer dans sa vie d'écolier 3 tests réalisés par la Grande Bibliothèque, à l'âge de 7 ans, de 11 ans et enfin de 16 ans.

-Ces tests portent sur : les mathématiques, les principes du commerce, l'histoire throalique, le langage throalique et des principes de raisonnement généralistes. En plus de tout cela, il est demandé aux écoliers de pratiquer une langue supplémentaire, soit celle d'une autre race de donneurs-de-noms soit une forme ancienne du throalique, de pratiquer une forme au choix d'artisanat et de développer une spécialisation au choix comme par exemple : la géographie, les légendes, les théories de la magie, etc...

-Echouer à un test apporte la honte sur toute la famille de l'écolier. Les conséquences d'un échec à un test ainsi que tout ce système éducatif ne concerne que les throaliens qui se doivent d'observer strictement les lois et les principes évoqués dans la Charte du Conseil.

-Il est à noter que la majorité des écoliers sont des nains, des humains et des elfes. Les trolls et les orks ont une culture qui place plus de valeur dans les connaissances apprises par l'expérience que par celles apprises assis sur un banc d'école.





-Les orks sont la seconde race la plus représentée, après les nains, au sein du royaume de Throal. Ce choc culturel entraîne donc souvent des tensions entre nains traditionalistes et communautés orkes.

-Il est à noter que les citoyens les plus fortunés n'envoient pas leurs enfants dans des écoles mais emploient des tuteurs qui se déplacent à domicile. Le taux de réussite aux examens de cette catégorie de jeunes est bien plus élevé que la moyenne.

-Les philosophes du passés sont respectés de part leur implication dans la rédaction de la Charte du Conseil. Les philosophes contemporains, eux, sont ouvertement critiqués et passent pour des fauteurs de troubles.

-Les philosophes contemporains passent le plus clair de leur temps à critiquer le gouvernement et à tester les limites des libertés de penser et de s'exprimer à Throal.

-Le châtiment à profondément bouleversé les manières de penser. De nouvelles théories plus ou moins étranges ont émergé afin d'expliquer ce dernier. Les théories les plus séduisantes ont converti de nombreux donneurs-de-noms et il arrive parfois que des regroupements viennent troubler l'ordre publique.

-Quelques philosophes seulement sont reconnus comme des orateurs de talent, d'autres sont plutôt proche du statut de professeur et enfin la majorité ne sont philosophes qu'à leurs heures perdues...

-Il n'existe pas de guilde des philosophes. Qui veut être philosophe, le peut !

-Pour être pris au sérieux par la population, un philosophes devra être au moins suivi par un noyau dur d'une centaines de partisans et devra occasionnellement intéresser une foule d'au moins un milliers d'âmes.

-Chaque soirée, des orateurs se produisent dans le Grand Bazar, dans les Halls de Throal et mêmes dans des tavernes, à des stades plus ou moins alcoolisés bien sûr.

-Une fois par semaine, le **Grand Auditorium** accueille des philosophes d'écoles de pensée différentes, qui confrontent leurs visions du monde au cours de longs discours. A cette occasion, il arrive fréquemment que certains discours s'enflamment, entraînant bien souvent des rixes au sein de l'auditoire où des claques fusent et de la nourriture avariée vole ! C'est alors aux gardes royaux en faction de remettre de l'ordre...

8-4 Du Sport et des Athlètes

-Durant le châtiment, les throaliens ont développé des sports d'intérieur afin de se maintenir actif et en bonne santé.

-Ces sports sont restés très populaire au sein du royaume mais ne sont quasiment pas connus à l'extérieur.

-Les athlètes professionnels n'existent pas à Throal. Certains amateurs sont employés par des maisons nobles qui les dédommagent grassement afin qu'ils passent un maximum de temps à s'entraîner.

8-4-1 Du Hach'Var

-Ce sport se pratique sur un terrain en pierre de 2m par 18m. Les deux murs dans la largeur au niveau des extrémités sont appelés les buts. Il comportent sept trous de 20cm de diamètre chacun, et sont disposés en cercle.

-Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent. Munis d'une crosse avec une sorte de petit filet tendu au bout, les joueurs doivent envoyer une balle de 12cm de diamètre dans l'un des trous du but adverse. Pour cela, les joueurs peuvent utiliser leur tête, leurs pieds et leur crosse mais jamais ils ne peuvent toucher la balle avec leurs mains.

-Une fois que le jeu commence, il n'y a pas de remplacement possible.

-Une partie est divisée en trois tiers temps. Le premier tiers dure trente minutes et il n'y a qu'une seule balle en jeu. Le second tiers dure quinze minutes et il y a deux balles en jeu. Enfin, le dernier tiers ne dure seulement que six minutes mais il se joue avec six balles en même temps !

-Le Hach'Var est un sport très physique où tous les coups ou presque sont permis. Il n'est formellement interdit que de frapper un adversaire avec le bout de la crosse opposé au filet.

-A juste titre, les joueurs portent une armure afin de protéger leurs organes vitaux, l'enjeu étant d'être suffisamment bien protégé tout en gardant assez de mobilité pour ne pas être gêné dans les actions.

-Les orks et les trolls font de bons joueurs défensifs, les humains et les elfes sont reconnus pour être des joueurs « tout terrain », les sylphelins et les obsidiens ne sont pas autorisés à jouer et enfin, on ne connaît qu'un seul joueur t'skrang. Ce dernier engendre une vive polémique auprès des différents fans, car il aurait recours à sa queue pour faire trébucher ses adversaires, ce qui lui donne un avantage, pas très fair-play selon certains...

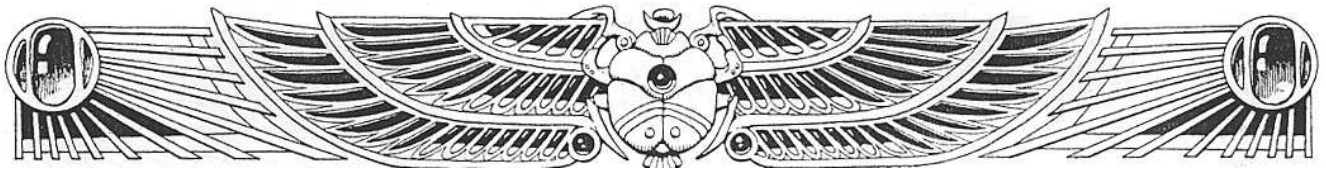
-Enfin il est communément reconnu que le joueur d'Hach'Var par excellence est le nain, bien sûr !

8-4-2 Du Combat Personnel

-Deux soirs par semaine, l'Auditorium Royal accueille des démonstrations martiales organisées par la guilde royale des entraîneurs, une organisation d'instructeurs de combat professionnels.

-Ces combats sont très populaires à Throal et donc très lucratifs et les combattants s'affrontent pour diverses raisons : trouver du travail, exposer leurs habiletés au combat pour trouver de nouveaux clients, régler des comptes personnels, accroître sa réputation...





-La Charte du Conseil interdit toute forme de duel sauf ceux qui se déroulent en public sous la supervision de la guilde des entraîneurs.

-Dans le cas où un joueur souhaiterait participer à un tel événement en affrontant un PNJ, il gagnerait en cas de victoire, la moitié des points de légende qu'il aurait reçu s'il avait éliminé son adversaire au cours d'une séance de jeu.

-Les combats armés prennent fin « au premier sang versé ».

-Les combats « non armés » sont aussi populaires que les combats « armés ».

-Les combats à morts sont proscrits et les morts accidentelles demeurent très rares.

-Les juges disposent en permanence de potions de guérison et de baume quitte-ou-double.

-Après chaque combat, une potion de guérison est gratuitement donnée à chaque combattant.

-Lors d'un combat, les opposants peuvent utiliser des aptitudes magiques (talents) des objets magiques ainsi que des sorts.

-Les combats entre magiciens sont aussi très populaires à Throal et drainent une foule très nombreuse et avide de spectacle haut en couleur. Lors de tels événements, l'auditorium est régulièrement complet plusieurs heures avant le début des affrontements...

-Il est à noter que participer à de tels combats procurerait rapidement à des joueurs une notoriété certaine au sein du royaume. De plus, participer à ces combats est aussi une solution légale de résoudre d'éventuelles disputes entre PJ et PNJ.

8-4-3 Du Un'Hayedah

-Se prononce : « **oun-ha-yi-da** »

-Ce sport est une combinaison de danse et d'athlétisme que la plupart des barsaiviens en dehors du royaume de Throal, considèrent comme bizarre.

-Ce sport est issu d'un courant de pensée philosophique et n'est quasiment pratiqué que par les adeptes de la secte des « **Ja'Kottos** ». Les femmes sont interdites de pratique.

-C'est le philosophe **Belyawain** qui a popularisé ce sport.

-Ce sport consiste à exécuter des mouvements chorégraphiés tout en réalisant une course d'obstacles sur un rythme joué à l'aide de tambours. La technicité des gestes et l'esthétisme sont notés par un trio de juges.

-Le Un'Hayedah demeure tout de même un sport bien moins populaire que les Combats Personnels ou le Hach'Var mais un noyau de fans, majoritairement des nains, y sont fortement attachés.

-On dénote deux groupes distincts de fans : ceux qui suivent le courant de pensée « Ja'Kotto » et pour qui le Un'Hayedah occupe une place centrale de leur philosophie de vie et ceux qui ne voient dans le Un'Hayedah qu'un sport comme un autre...

8-5 Des Passions et de leurs Questeurs

-La dévotion aux Passions, comme toute activité à Throal, est structurée en organisations.

-Les dévots se réunissent en groupes appelés « **olzim** ». Ces derniers se rapprochent plus de clubs sociaux que de congrégations cléricales. Ils se réunissent à peu près une fois par mois afin de discuter des légendes concernant leur Passion, de superviser les cérémonies et les reconstitutions historiques, etc...

-Olzim se prononce « ole-zeem ».

-Un olzim est toujours l'occasion de se faire de nouveaux amis, de faire du business et de renforcer son réseau social.

-Deux tiers des citoyens de Throal sont membres d'un olzim. Seulement un quart des citoyens sont impliqués dans plus d'un olzim.

-Un olzim standard englobe de cinq cent à mille membres. De deux à trois cent membres participent régulièrement aux réunions.

-Être impliqué dans un olzim n'interdit pas de se consacrer à d'autres Passions.

-Les officiers d'un olzim sont élus chaque année. Ils s'occupent essentiellement d'organiser les réunions et de mener les cérémonies. Un olzim peut avoir jusqu'à plusieurs douzaines d'officiers.

-L'officier en chef d'un olzim est le plus souvent l'ainé des officiers.

-Ils existent de nombreux olzim disséminés à travers tout le royaume qui sont dévoués à la même Passion.

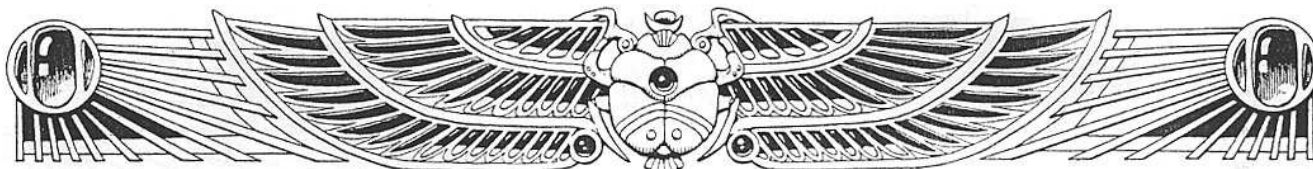
-Le royaume de Throal compte jusqu'à 146 olzim.

-Parfois plusieurs olzim se regroupent au cours d'un événement particulièrement important (fête de la Passion maîtresse, procession, ...). Ce regroupement porte le nom de « **J'ha-olzim** » qui se prononce « juh-ya-ole-zeem ». Le chef officier d'un J'ha-olzim porte le titre honorifique de « **Grand-Ainé** ».

-Les conflits entre différents olzim sont limités à des rivalités amicales.

-Les relations entre questeurs et olzim semblent être plus que tendues. Certains questeurs considèrent les adhérents d'un olzim comme faibles et frivoles alors que d'autres apprécient les faveurs et le support financier qu'une telle organisation peut leur fournir.





8-5-1 D'Astendar

- Est représentée par 19 olzim.
- Est la Passion la plus populaire de Throal.
- Il y a plus de cérémonies célébrées en l'honneur d'Astendar que pour toute autre Passion.
- Les cérémonies en l'honneur d'Astendar sont considérées comme étant les événements les plus joyeux par les citoyens de Throal. Les fêtes et processions sont très populaires, elles sont souvent accompagnées d'énormes quantités de nourriture et de boissons.
- Les dévots d'Astendar sont le plus souvent des poètes, des artistes en tout genre ainsi que de riches marchands, tous accordant une certaine importance au luxe.
- De nombreux résidents ayant une certaine retenue ne sont pas en accord avec les aspects romantique et érotique de la passion bien qu'ils aient été pour la plupart initiés aux choses de l'amour pendant l'une de ces cérémonies !

8-5-2 De Chorrolis

- Est représentée par 35 olzim.
- Est la seconde Passion la plus populaire de Throal.
- Les dévots de Chorrolis sont généralement des marchands, des commerçants, des négociants et plus généralement, tous ceux qui cherchent à percer dans le commerce.
- La fréquence des réunions organisées par un olzim de Chorrolis est plus importante que dans les olzim des autres Passions, pouvant aller jusqu'à une fois par semaine.
- Ces réunions sont prétexte à étendre le réseau social des participants afin d'obtenir de nouvelles perspectives toujours plus lucratives.

8-5-3 De Floranuus

- Est représentée par 4 olzim.
- Est une Passion délaissée par des Throaliens à l'esprit très terre-à-terre car ils ne se reconnaissent pas dans ses idéaux qui manquent de concret à leurs yeux.
- Les dévots de Floranuus sont considérés comme des excentriques, des citoyens inadaptés, des farfelus, etc...
- Les dévots de Floranuus sont en majorité des orks et des elfes.

8-5-4 De Garlen

- Est représentée par 37 olzim !
- C'est la Passion qui possède le plus grand nombre d'olzim, indiquant la ferveur particulière que les citoyens de tout bord lui accordent.
- Il y a autant d'hommes que de femmes parmi ses dévots et leur présence est plus importante au sein des cités intérieures notamment celles qui accueillent de nombreux immigrants.
- Les olzim de Garlen sont des organisations qui s'occupent des citoyens les plus humbles en récoltant et en redistribuant des vêtements, de la nourriture et en envoyant chez les plus démunis des guérisseurs bénévoles.

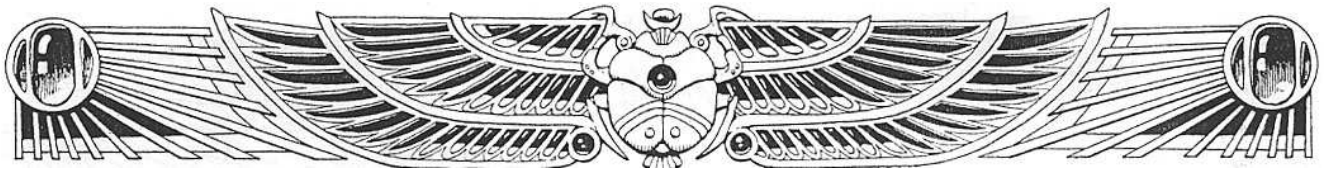
8-5-5 De Jaspree

- Est représentée par 3 olzim seulement.
- Ces olzim sont aujourd'hui indissociables de la guilde royale des fermiers.
- La totalité des dévots de Jaspree sont des fermiers travaillant dans les **Serres du Cristal**.
- Chaque année, le festival annuel en l'honneur de Jaspree est détourné de son but premier par les fermiers qui manifestent en demandant l'agrandissement des serres. En effet ces derniers craignent qu'en cas de crise, si le royaume de Throal venait à être coupé du reste de la province, la famine ne s'abatte sur la population toute entière. Il est vrai qu'aujourd'hui, le royaume de Throal n'est plus auto-suffisant et doit importer une grande quantité de sa nourriture, cette situation étant due à une immigration de masse toujours plus importante.

8-5-6 De Lochost

- Est représentée par 15 olzim regroupant majoritairement des orks.
- Les olzim de la Passion de la rébellion sont bien plus impliqués dans la politique du royaume que les olzim de toutes les autres Passions.
- De nombreux J'ha-olzim sont organisés et ces réunions ressemblent plus à des sessions de stratégie politique afin de convertir toujours plus de citoyens à leur façon de penser qu'à de pacifiques rassemblements.
- De fortes connections existent entre olzim de Lochost et olzim de Thystonius auprès desquels ils trouvent un support armé prêt à en découdre avec n'importe quel adversaire.





-Les plus réservés des dévots font pression sur le gouvernement afin que celui-ci durcisse ses lois envers les therans et leur pratique de l'esclavage, alors que les plus fanatiques ne veulent rien de moins que Throal lance une offensive aérienne sur Vivane et le Quai-des-Nuages !

-Contrairement aux autres olzim, ceux de Lochost sont dirigés par des questeurs et ces derniers prennent une part prépondérante dans la vie de l'organisation.

-Le Grand Aîné de Lochost est une orke nommée **Jorkan Brise-Chaines** qui est une adepte guerrière et libératrice doublée d'une fervente questrice. Elle est admirée par l'ensemble des dévots de Lochost ainsi que par la plupart des orks du royaume. Elle soutient n'importe quel donneurs-de-noms luttant contre toute forme d'esclavage et porte une haine aigüe contre les therans.

8-5-7 De Mynbruje

-Est représentée par 5 olzim.

-La plupart de ses dévots sont des throaliens jouant un rôle de premier plan dans la scène politique du royaume ; des penseurs, des érudits et des administrateurs dont **Merrox** Maître de la Salle des Fiches en personne, le Chancelier **Wishten** et le courtisan **Tholon**.

-Même si les olzim de Mynbruje ne représentent pas beaucoup de membres comparés aux olzim d'autres Passions, ces derniers, de par le prestige social et politique de ses membres d'exception, disposent d'une grande influence au niveau du royaume.

-Les J'ha-olzim de Mynbruje tournent souvent en de rigoureux débats stériles concernant la nature profonde de la justice où certains détails obscurs de la Charte du Conseil.

-Cependant, il est à noter qu'un sujet préoccupe toutefois les olzims de Mynbruje : l'emprise grandissante des J'ha-olzim de Lochost et de Thystonius sur la population.

8-5-8 De Thystonius

-Est représentée par 8 olzim.

-Ces olzim regroupent de nombreux soldats, mercenaires, amateurs de combats, etc...

-Les olzim de Thystonius sponsorisent les compétitions de sports de combat, subventionnent l'entraînement de jeunes combattants, et militent dans l'intérêt d'une forte puissance militaire pour le royaume.

-Il est à noter que les événements sponsorisés par les olzim de Thystonius finissent bien souvent par des rixes qui dégénèrent régulièrement en des bagarres générales. De nombreux citoyens en ont par-dessus la tête et préfèrent rester enfermer chez eux lors de tels événements mais le fait que de nombreux gardes, dont des gardes royaux, font partis de ses mouvements et qu'il n'y ait jamais eut le moindre mort à déplorer incite le roi à fermer les yeux.

-Dans un second temps, de concert avec les dévots de Lochost, les dévots de Thystonius font pression auprès du gouvernement afin de monter une opération militaire de grande envergure contre le méprisable Empire Theran !

-Le Grand Aîné de Thystonius est une naine adepte guerrière, navigatrice du ciel et maître d'armes nommée **Derrisk**. C'est une immigrante qui possède un grand talent d'oratrice, elle est d'ailleurs une avocate célèbre, et qui essaye par tous les moyens de prôner la guerre contre les therans.

-Les nombreux récits épiques de ses aventures et de ses hauts faits au cours desquels elle aurait défait de nombreux therans lui valent une admiration sans borne de la part de nombreux citoyens...

8-5-9 D'Upandal

-Est représentée par 20 olzim.

-Le roi en personne est un dévot d'Upandal, ce qui fait jouir les olzim d'Upandal d'un certain prestige.

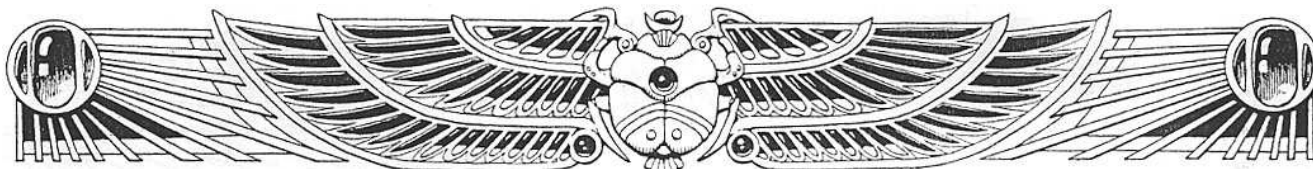
-Ces olzim regroupent de nombreux architectes, constructeurs, tailleurs de pierre et ouvriers. De plus de nombreux officiers des chancelleries et des administrations des cités intérieures font partis de ces olzim.

-Il existe une forte rivalité entre dévots d'Upandal qui supportent les décisions royales et dévôts de Chorrolis qui supportent plus volontiers la vieille garde.

-Chaque année, les J'ha-olzim d'Upandal sponsorisent une compétition de modèle réduit. Celui qui réalisera la maquette du bâtiment le plus impressionnant se verra remettre un prix de 10.000 PA !

-De nombreux membres d'olzim d'Upandal passent beaucoup de temps à la Grande Bibliothèque afin de découvrir d'anciennes techniques de construction et de nouvelles idées architecturales à exploiter. Ils recherchent également des informations sur d'anciens kaers et sur des passages souterrains oubliés de Throal.





Chapitre 9 : de Grand-Foire

*Le Bazar ici ? Assurément pas mon garçon, vous devez simplement
manquer de repères, voilà tout !*

• **Chaboyya, Marchant nain de Grand-Foire répondant à un aventurier de passage** •

9-1 De Grand-Foire en bref

- Grand-Foire est perchée sur la route royale menant au royaume de Throal.
- Son édification a commencé par accident en tant que marché à ciel ouvert.
- Au fil du temps, de plus en plus de commerçants se sont installés de manière permanente aux portes du royaume nain.
- Le fait d'avoir un commerce localisé en dehors du Grand Bazard et donc de la juridiction Throalienne, permet d'éviter le système de taxation du gouvernement nain qui est assez lourd.
- Malheureusement, la situation de Grand-Foire a attiré de plus en plus de gens et sa population a avoisiné les 50.000 âmes ce qui a entraîné de gros problèmes de sécurité et de violence.
- Le chaos règne à Grand-Foire : trop de monde, trop d'argent passant de mains en mains et trop peu de gardes pour maintenir l'ordre.
- Le royaume de Throal met la pression et revendique son autorité sur Grand-Foire. Les marchands de Grand-Foire sont eux divisés sur la question. La moitié s'oppose farouchement à passer sous les couleurs Throaliennes alors que l'autre moitié est prête à payer de son indépendance afin d'endiguer une criminalité galopante.
- Il y a quelques années de ça, le magistrat **Clystone** a tenté d'augmenter les taxes afin de pouvoir enrôler plus de gardes. Le seul résultat a été l'augmentation massive de la pratique (comme véritablement un art de vivre) de l'évasion fiscale par la classe marchande, le marché noir ayant explosé !
- Aujourd'hui, la population totale de Grand-Foire a chuté à 45.000 âmes.

9-2 Du Gouvernement

-Le magistrat dirige la ville en éditant des décrets. L'ensemble des décrets des magistrats passés et actuels constituent les lois de Grand-Foire. Un magistrat pouvant bien évidemment revenir sur l'un de ses propres décrets ou sur l'un de ses prédécesseurs.

-Afin d'éviter toute mesure impopulaire, le Conseil des Marchands (constitué par les marchands fondateurs de Grand-Foire) a droit de regard sur chaque nouveau décret. Ce conseil a pouvoir de destituer l'actuel magistrat. Dans la théorie, le magistrat est donc à la botte du Conseil des marchands.

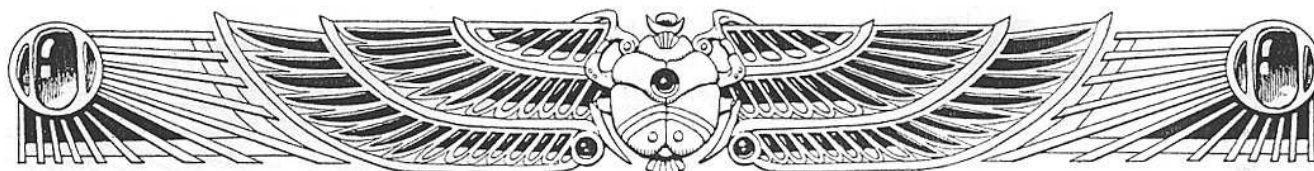
9-2-1 Du Magistrat Clystone

- Clystone est un humain décharné.
- Lors de sa prise de fonction, il manquait de confiance en soi et semblait être hésitant (ce pourquoi il fut d'ailleurs choisi par le Conseil des Marchands !).
- Par la suite, il tenu tête aux marchands :
 - premièrement, il dépensa une plus grande partie de la récolte des taxes pour engager de nouveaux collecteurs de taxes,
 - deuxièmement, comme cela ne suffisait pas, il octroya d'avantages de droits et d'autorité à ses collecteurs ce qui leurs permis de récolter d'avantage de taxes,
 - enfin, les gardes et les collecteurs en réfèrent directement à lui, plus d'intermédiaire comme auparavant.
- Clystone peut s'appuyer aujourd'hui sur une centaine de gardes lourdement armés et de collecteurs de taxes.

9-2-2 Du Conseil des Marchands

- Le Conseil compte deux douzaines de marchands, parmi eux les fondateurs de Grand-Foire et leurs descendants.
- Le Conseil est un groupe informel qui n'a pas de membres clairement identifiés ni de charte définissant ses activités. De nouveaux membres peuvent être désignés par un simple consentement unanime.
- Un tiers du Conseil sont les flagorneur de Clystone, à qui saura prélever le plus de taxes afin d'être dans les petits papiers de ce dernier.
- Un autre tiers du Conseil est constitué des marchands farouchement opposé à la politique de Clystone.
- Enfin, le dernier tiers monopolise toute ses forces afin d'éviter de prendre le parti d'un des deux autres tiers !





9-2-3 De l'Exécution de la Loi

- Les gardes et les collecteurs de taxes, communément appelés « **gardiens** », sont responsables de l'ordre public de Grand-Foire.
- Les marchands payent de 2% à 9% de taxe sur chaque transaction. Ceux qui payent ouvertement à Clystone tiennent à jour leur compte directement au bureau du magistrat.
- Le niveau de taxe est fixé de manière totalement arbitraire, toutefois, les meilleurs payeurs sont ceux qui bénéficient du taux le plus bas !
- Les gardiens passent le plus clair de leur temps à rechercher les marchands qui tentent de flouer Clystone. Ceux qui « oublient » de déclarer des transactions se voient menacés et leur boutiques saccagées.

9-3 Du Marché Noir et de ses Acteurs

- Toute transaction réalisée à Grand-Foire et qui n'est pas référencée auprès des gardiens de Clystone est considérée comme faisant partie du marché noir.
- Tout article acheté à Grand-Foire sans facture est considéré comme étant un objet de contrebande.
- Ces lois draconiennes ont fait qu'aujourd'hui une part importante des transactions réalisées à Grand-Foire sont illégales.
- Le nombre de gardiens est de loin insuffisant pour pouvoir contrôler toutes les transactions qui se déroulent chaque jour à Grand-Foire, ce qui incite d'autant plus les marchands à participer au marché noir.
- Des gangs se sont donc créés afin de contrecarrer les agents de Clystone. Il demandent donc de l'argent aux marchands afin de les protéger contre les gardiens.
- Les membres de gangs s'appellent dans le jargon des « **Buundavim** ».
- Il n'est pas rare qu'éclatent des rixes entre gangs opposés ou entre gardiens et contrebandiers d'un gang précis. Ces bagarres dégénèrent bien souvent en un bain de sang.

9-3-1 D'Ombrevive

- C'est un humain âgé de 33 ans et adepte troubadour. Il est à la tête du plus gros gang de Grand-Foire.
- Spirituel, il aime à se considérer lui-même comme un marchand.
- C'est publiquement un supporter de la politique de Clystone car sans un fort prélèvement de taxe de la part de ce dernier, il n'occuperait pas la place qu'il possède aujourd'hui !

9-3-2 D'Hamivar

- C'est un beau jeune nain, toujours au côté d'Ombrevive. Il est dépensier et c'est un dragueur notoire, son image étant à l'opposé de celle du voyou sanguinaire qu'induirait son statut de Buundavim.
- C'est le second d'Ombrevive, tempérant son dirigeant dans ses excès, il a à plusieurs reprises tiré son chef d'un mauvais pas.

9-3-3 De Pavlak Large-Torse

- C'est un ork obèse, ex-écorcheur qui ne comprend que le langage de la violence !
- Pavlak ainsi que les Buundavim travaillant pour lui n'ont pas de territoire précisément délimité.

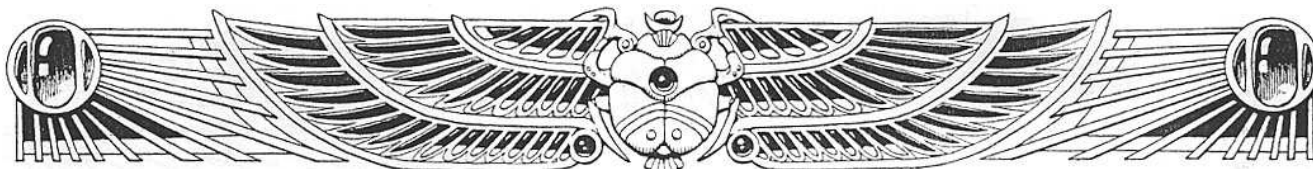
9-3-4 De T'shela V'omponian

- C'est une femelle T'skrang de nature douce. Cela fait longtemps qu'elle a franchi le pas, passant de marchande à extorqueuse.
- Elle s'appuie sur de solides connaissances du milieu afin de dénicher les cibles les plus prometteuses.
- Persuadée d'être gentille, honnête et compatissante, ses nombreuses victimes, elles, ne sont pas du tout du même avis !

9-4 De la Couleur Locale

- Depuis son origine Grand-Foire de part sa chaotique organisation et son milieu sans fois ni loi contraste avec son voisin, le royaume de Throal qui par opposition brille par son calme et son organisation.
- De ce fait, les citoyens de Grand-Foire ont développé un sens de l'individualisme assez poussé. Les marchands se considèrent les uns les autres comme étant en compétition, les guildes étant inacceptables à leurs yeux. Les travailleurs se disputent les meilleurs boulots. Ceux qui suivent la voix d'une passion ne forment pas d'olzim mais pense que le rapport existant entre la dévotion d'un donneurs-de-noms et une passion ne concerne que lui. Enfin, les cérémonies publiques sont perçues comme une perte de temps et d'argent.
- Les habitants de Grand-Foire ne croient qu'en l'argent. L'art et le savoir ne sont pour eux qu'une manière de plus de





faire de l'argent en vendant tableaux, sculptures et livres de valeurs...

- Grand-foire n'est pas une ville réputée accueillante pour les troubadours ou toute sorte d'organisations politique, philosophique ou culturelle.

- Les autorités locales voient les vacances comme une sorte de curieuse faiblesse de la part d'un gouvernement bien trop confiant en lui. Les habitants de Grand-Foire ne prennent que rarement des vacances et ceux qui passent trop de temps en loisirs et en repos passent pour des fainéants notoires !

- Les habitants de Grand-Foire n'aiment pas les choses sophistiquées ou que ceux qui prennent de grands airs. Ainsi, même les plus riches marchands se fondent dans la masse...

- Le seul passe temps acceptable à Grand-Foire reste les tavernes. C'est la ville où l'on dénombre la plus grande concentration de pubs et de tavernes par habitants de tout Barsaive !

- Les Throaliens sophistiqués aiment à se moquer des habitants de Grand-Foire en affirmant que la seule culture qu'ils connaissent se résume à « des pubs, des pubs, des tavernes et enfin... des pubs ! », ce qui ne semble pas être trop éloigné de la réalité...

9-4-1 Des Pubs et des Tavernes

- A Grand-Foire, des aventuriers n'auront jamais de mal à trouver une taverne.

- De nouveaux établissements émergent constamment remplaçant d'anciens mais il arrivent fréquemment de croiser un établissement « fermé pour rénovation » après une bagarre générale particulièrement spectaculaire !

- Vous trouverez ci-dessous les tavernes les plus réputées de Grand-Foire :

Au Brave Guerrier

- C'est le pied-à-terre de tous les aventuriers de passage, des voyageurs et des adeptes en tout genre cherchant un employeur.

La Raie-Scorpion Jongleuse

- Tenue par un troll rempli de cicatrices du nom de « **Tête-Dure** », cet établissement est aussi très largement fréquenté par des aventuriers et adeptes mais offre plus de calme qu'« Au Brave Guerrier ».

- D'autres tavernes connues : **La toile de la chauve-souris, Le Bureau du Personnel, L'orphelin d'Acier, Le Fard à Joues, La Nuit sans Fin, La Tâche Rouge, A mon Défunt Père.**

9-5 Des Principaux Citoyens

9-5-1 De Charboyya

- Charboyya** est un nain entre deux âges, marchand de soie, originaire du village de Hanto.

- Il est humble et honnête et c'est un ancien ami de Clystone.

- Charboyya a vu Grand-Foire sombrer petit à petit dans la corruption.

- Aujourd'hui il souhaite voir sa ville devenir une baronnie sous la gouvernance du royaume de Throal tout comme les cités intérieures du royaume.

- Le seul objectif de Charboyya est de permettre à tout marchand de pouvoir exercer librement et en toute sécurité son métier.

- De part son honnêteté, il est devenu en quelque sorte de leader de toute une catégorie de marchand qui en ont pardessus la tête de la situation actuelle.

- Charboyya paye ses taxes régulièrement et s'oppose farouchement au marché noir. Sa position lui a valu de voir son établissement essuyer de nombreuses attaques.

9-5-2 D'Emor « Croque-Faucon »

- C'est un troll balourd à l'esprit lent.

- Il est le dirigeant de la « Légion du Crépuscule ». Cette organisation est réputée pour être un ramassis d'idiots et d'incompétents fanatiques qui vouent leurs existences à l'éradication des horreurs ou de tout ce qui semble de près ou de loin avoir été corrompu par ces dernières !

- Emor passe son temps à boire dans les tavernes et à se vanter des exploits qu'il aurait réalisés lors de missions périlleuses.

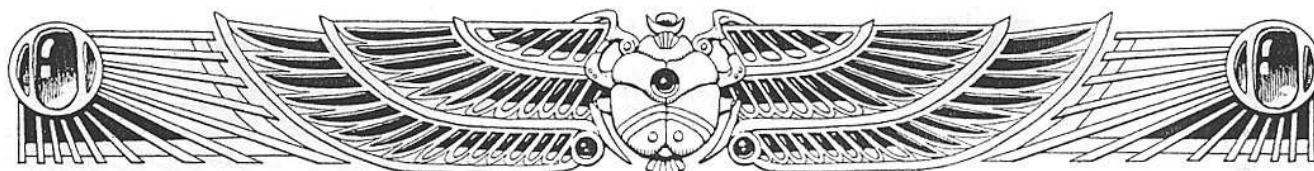
9-5-3 De Hithorn

- C'est un sylphelin aux ailes couleur d'émeraude. C'est un marchand des plus prudents.

- Hithorn est spécialisé dans l'acquisition et la vente d'objets anciens et d'objets magiques.

- Il est très doué pour se faire des contacts et glaner les dernières informations du moment.





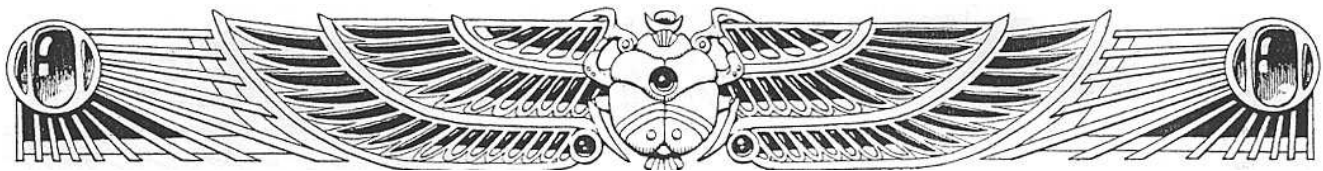
9-5-4 De Pahoga Elcomi

-Pahoga est une naine érudite exploratrice issue d'une des plus influente maison marchande (maison du même nom) du royaume de Throal.

-Coupée de la Grande Bibliothèque ainsi que de sa famille, elle s'est réfugiée à Grand-Foire où elle mène une vie de sage louant ses connaissances à prix réduit.

-Elle passe pour une excentrique mais dispose cependant d'une mine d'information concernant tout ce qui touche de près ou de loin à Throal.





Chapitre 10 : des Communautés Montagnardes.

Sache que le danger peut se tapir n'importe où ! C'est la première règle à apprendre si tu veux devenir toi aussi un aventurier, ne l'oublie jamais...

• **T'Kriss-le-Bref, Maître d'Armes t'skrang initiant un nouveau disciple** •

-La souveraineté du royaume de Throal s'étend au delà du kaer souterrain ainsi que des Cités Intérieures.

-Le roi Valurus III règne aussi sur près de 20.000 âmes vivant éparpillées dans la chaîne de montagne de Throal, en de petites communautés.

-Les montagnes de Throal abritent aussi nombre de communautés ne reconnaissant pas la souveraineté du royaume de Throal comme :

*les t'skrangs ailés de la maison de « L'Esprit du Vent »,

*le Grand Dragon Ailes-de-Givre caché dans son antre au sommet du Mont Vapeur,

*d'autres t'skrangs connus sous le nom de « Peaux-Pales » et vivant loin sous la montagne,

*de nombreuses horreurs et autres créatures maléfiques ayant élu domicile dans l'ancienne ville construite sous le règne de Braza I,

*et enfin des bandes d'écorcheurs orks nomades sillonnant les alentours.

10-1 Des Communautés Isolées

-Ces communautés ont vu le jour juste après la réouverture du kaer de Throal à la fin du châtiment.

-Afin d'encourager son peuple à reconquérir la surface du monde, Valurus III annonça que tous ceux qui s'installeraient dans les montagnes deviendraient propriétaire à part entière de leur terre.

-Pendant près de 80 ans, 37 communautés regroupant 20.000 âmes au total virent le jour.

-Les habitants de ces communautés se sont nommés des « **Garahamites** » en l'honneur du légendaire fondateur de Throal qui il est dit a apprivoisé les montagnes elles-mêmes en passant un pacte avec un élémentaire de terre.

-Les colons reproduisent un fois l'an, une cérémonie en mémoire de ce haut-fait en versant un peu de leur sang sur le sol des montagnes, le reste de l'année un dur labeur leur assurerait protection de la part de l'élémentaire...

10-1-1 De l'Economie

-La plupart des communautés sont des villages miniers.

-Throal avait gardé trace des meilleurs gisements miniers d'avant le châtiment. A l'ouverture des portes à la fin du châtiment, il y eut une ruée vers ces gisements ce qui a entraîné des guerres de petite envergure entre communautés de colons rivales.

-Bien évidemment, les maisons marchandes nobles ont subventionné de nombreuses communautés afin de remettre en services les vieux gisements abandonnés pendant le châtiment et ainsi pouvoir réaliser de juteux bénéfices...

-Aujourd'hui il faut faire montre de bravoure et de force pour partir s'installer dans l'une de ces communautés car elles n'ont cessé de se protéger contre des agressions de colons rivaux, d'horreurs ou de créatures errantes ainsi que de bandes d'écorcheurs orks en maraude.

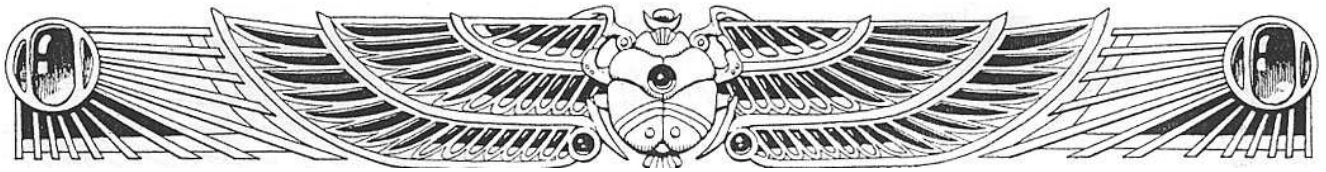
-Les horreurs se font désormais rares alors qu'inversement les orks sont de plus en plus présents, un danger en remplaçant l'autre...

-Très peu de terres arables existent dans les montagnes. Les Garahamites ont juste assez de quoi à cultiver pour subvenir à leurs besoins. Ils importent régulièrement de la nourriture du royaume surtout lorsque le mauvais temps ou la sécheresse frappent.

-Il n'est donc pas rare que la nourriture soit considérée comme un bien encore plus précieux que le minerais, les réserves des villages étant souvent sous étroite garde.

-Les rares fermes parsemant les collines de Throal sont les cibles privilégiées des raids d'écorcheurs ou de pillards colons.





10-1-2 Du Gouvernement

-Le roi Valurus III a divisé les communautés montagnardes en plusieurs quartiers. Chacun est dirigé par un baron nommé par le roi comme pour les Cités Intérieures et si ce dernier gouverne avec justesse, ses descendants prennent alors logiquement sa suite à sa mort.

-Le gouvernant du secteur nord-ouest est le baron **Lemak**, un ork intelligent et sensible.

-Lemak ne s'habille pas richement et dit la vérité lors de ses discours. Il a su rester simple, proche de son peuple et surtout en dehors des « bonnes manières à adopter » de la part de la haute société qu'il côtoie.

-La communauté ork représente la large majorité de la population de ce secteur.

-Un courant de pensée populaire prône l'indépendance vis-à-vis de l'autorité de Throal...

-Le secteur nord-est est gouverné par le baron **Sinoricus** qui est le fils d'un ancien « Poubellier » du royaume de Throal. Ce dernier fut le premier à être nommé baron des communautés montagnardes.

-Sinoricus est préoccupé par les bandes d'orks en maraude et pense que le roi néglige les communautés montagnardes ou tout du moins leur sécurité.

-**Palaja Bradiamant** est la baronne du secteur sud-ouest.

-C'est une trolle à la peau épaisse et au langage ordurier.

-Elle dirige le secteur où la population est la plus paisible et la plus tranquille. Nul doute que ses pratiques consistant à empaler le crâne des hors-la-loi exécutés par sa justice expéditive, aux frontières de son secteur y soit pour quelque chose !!!

-Toutefois, le roi en personne a exigé de Palaja qu'elle arrête sur le champs cette pratique mais les colons locaux, eux gardent en mémoire ces affreuses visions de têtes empalées au bout de piques ensanglantées...

-Récemment, le roi Valurus III a confirmé **Uzarg**, une jeune orke comme baronne du secteur sud-est.

-Elle succède à son marie qui est décédé au cour d'une attaque d'Invaë qui a eut lieu dans le désormais village abandonné de « La Fonderie ».

-Le secteur sud-est enregistrerait le plus grand nombres d'attaques d'horreurs et de créations d'horreurs de tous les secteurs.

-Les barons des quatre secteurs ont comme responsabilités d'administrer la justice et de maintenir l'ordre public.

-Ils sont aussi chargés d'appliquer les principes de la « Charte du Conseil » même si parfois certaines « adaptations » sont nécessaires par rapport à la dure vie qu'est celle des colons des communautés montagnardes.

-Les barons font leurs rapports directement au chancelier du roi, requérant des fonds supplémentaires, des troupes ou tout autre support jugé nécessaire.

-Dans chaque village, les citoyens d'importance élisent au cours d'un conseil informel un chef. Ce dernier a pour mission la sécurité de la zone et rapporte directement au baron du secteur.

10-1-3 De la Culture

-Les Garahamites ressentent un puissant lien avec Throal mais leur esprit terre-à-terre les conduit à penser à devoir faire les choses avant tout pour eux.

-Ils vivent sans garantie de sécurité, s'attendant à tout instant à voir leur ville assiégée par des maraudeurs orks ou ravagée par une horreur, contrairement à leur frères throaliens bien à l'abri sous terre.

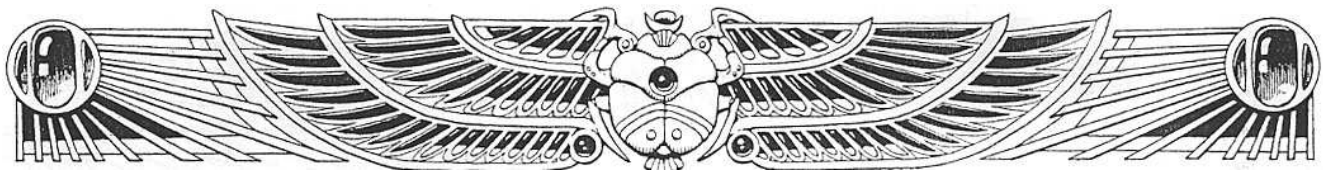
-Cette dure vie a contraint chaque Garahamites à apprendre dès son plus jeune âge des compétences de combat. En plus chaque Garahamites possède de solides connaissances en matière de survie, d'exploitation fermière et minière ainsi qu'en constructions traditionnelles.

-Les étrangers sont traités avec suspicion.

-Le fait de vivre en petite communautés disséminées crée des liens forts entre voisins afin de s'entraider. Aussi les habitants d'une même commune connaissent tout de la vie privée de leurs concitoyens.

-A cause de cette vie rude, l'art ne prend qu'une petite place dans la vie d'un Garahamite. Les tableaux, les sculptures les livres ainsi que les objets d'arts se font rares. Toutefois, les Garahamites aiment à chanter et à jouer d'un instrument de musique. Les chansons relatant la fondation de Throal sont très populaires car elles prennent place dans les lieux même où vivent ces derniers.





10-1-4 Des Défenses Typiques

-Toutes les communautés montagnardes sont protégées par un mur d'enceinte soit fait de troncs de pins recouvert d'une mixture végétale les rendant résistant au feu, soit pour les plus anciennes, d'un mur en pierres et de mortier.

-Chaque communauté dispose aussi d'une tour de guet avec des vieillards toujours en poste.

-Lors d'une alerte, les enfants et les personnes âgées se regroupent dans les mines dont l'entrée si située bien souvent au milieu du village. Cette dernière est bloquée par une lourde porte en bois bardée de fer ou une porte de métal. Les hommes et femmes valides s'équipent d'armes de traits et autres et partent sur le mur d'enceinte afin de tirer sur les assaillants.

-Les communautés les plus riches disposent même de balistes ou de canon à feu montés sur leur mur d'enceinte.

-Ces défenses sont principalement utilisées contre la tribu d'écorceurs orks des « **Crânes du Wharg** » dirigée par le dérangé « **Karak-aux-Yeux-de-Sang** ».

-Ces derniers sont persuadés que les orks sont les premiers donneurs-de-noms et qu'il doivent donc en toute logique diriger Barsaive. Ils haïssent Throal et toute personne ayant une quelconque relation avec ce royaume.

-Karak a annoncé son intention qu'un jour il entrerait dans les Halls de Throal et en ressortirait avec la tête du roi plantée au bout d'une pique !

-En attendant ce jour, Karak satisfait sa soif de sang throalique en attaquant les communautés montagnardes (ou toute personne se trouvant sur son chemin).

10-2 De la Maison de « L'Esprit du Vent »

-Dans les éperons du sud de la chaîne de montagne de Throal vivent les **K'stulaami**, des t'skrang ailés.

-Ces t'skrang ont comme particularité, une membrane élastique qui s'étire de leurs hanches jusqu'à leurs poignés et leur donne la capacité de voler.

-Un t'skrang sur 500 en moyenne née avec cette membrane. Ceux qui naissent avec cette singularité ne trouvent généralement pas leur place au sein de la société conventionnelle t'skrang car à l'adolescence, ils perdent l'usage du langage ainsi que le goût pour toute chose n'étant pas en relation avec le vol.

-Les aînés amènent donc leurs jeunes frères ailés jusqu'à cette communauté isolée en haut de hautes falaises nommée « **La Maison de l'Esprit du Vent** ».

-Durant le châtimement, cette communauté a été réduite à quelques individus seulement mais aujourd'hui elle connaît un nouvel essor.

-La Maison de l'Esprit du Vent comprend aujourd'hui un peu moins d'un millier d'âmes.

-Les K'stulaami vivent de chasse et de cueillette. Ils mangent des oiseaux, de la mousse ainsi que de temps à autre un mouton sauvage.

-Les K'stulaami forment une société assez primitive dans le sens où ils ne travaillent pas le métal. Ils fabriquent eux-mêmes ce dont ils ont besoin : vêtements et armure à partir de peaux de moutons, des outils avec des os d'animaux, des paniers avec des herbes sèches tissées, etc...

-Les K'stulaami préfèrent les objets qu'ils fabriquent eux-mêmes à ceux que des marchands pourraient leur proposer. Ils ne sont intéressés que par des dagues en métal pour faire du commerce ou du troc. Ils aiment à s'attacher ces dernières à leur queue afin de s'en servir en combat.

-Certains K'stulaami seraient dit-on doués pour trouver des poches d'air élémentaire. Des délégations marchandes de Throal où d'autres communautés t'skrang du fleuve Serpent font occasionnellement le voyage jusqu'aux falaises afin d'espérer vendre des lames en métal contre un peu de ce si précieux air élémentaire.

10-2-1 De l'Art et du Langage

-Même si La Maison de l'Esprit du Vent jouit d'une situation des plus isolée, ces membres montrent plus volontiers de la curiosité que de l'hostilité envers les étrangers.

-En fait, les K'stulaami montrent très peu d'intérêt envers les autres communautés de Barsaive sauf les sylphelins avec qui ils partagent l'amour du vol.

-Les K'stulaami parlent un langage étrange se rapprochant du pépiement des oiseaux. Ceci survient lorsque le jeune t'skrang asexué atteint sa « Kaissa » et qu'il devient mâle ou femelle.

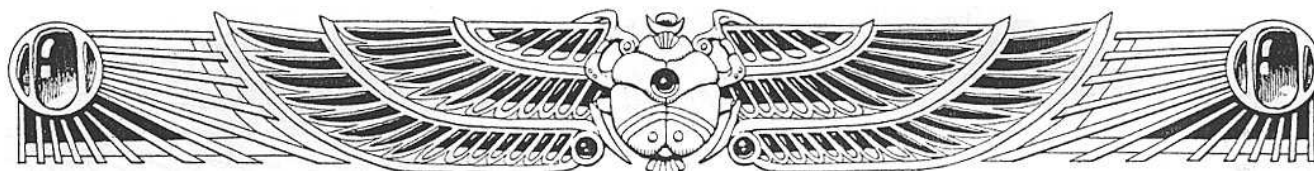
-Quelques membres de La Maison de l'Esprit du Vent réapprennent le langage t'skrang et même le throalique et deviennent ainsi des intermédiaires avec ceux du monde extérieur à leur communauté.

-Les K'stulaami décorent les objets qu'ils fabriquent ainsi que leur corps avec des formes décoratives mystiques.

-Quelques collectionneurs fortunés recherchent avidement de tels objets et les considèrent comme des beautés curieuses...

-Les K'stulaami ont aussi de nombreuses traditions et possèdent leurs propres légendes et histoires.





10-2-2 De la Société

- Comme toutes les communautés t'skrang, La Maison de l'Esprit du Vent est dirigée par une **shivalahala**.
- Toutefois en dépit de lien du sang car non issus de mêmes familles, les K'stulaami se regroupent en 5 organisations. Chaque organisation possède ses propres caractéristiques. Chaque nouveau membre rejoint l'une d'entre elles en fonction de son tempérament.
- Les « **Tempétueux** » sont des chasseurs gras et insouciant.
- Les « **Vents-du-Haut** » sont des artisans et des penseurs.
- « **Ceux-qui-Volent-dans-la-Tempête** » sont curieux par nature et partent au loin à la recherche de nouvelles curiosités et de nouvelles poches d'air élémentaire.
- Les « **Ramasseurs-de-Mousse** » sont tranquilles et patients, des traits de caractère qui leurs servent idéalement dans leur prospection.
- Enfin, les « **Chasseurs-de-Proies** », les plus agressifs de tous ont en charge la défense de leur territoire lorsque cela devient nécessaire...
- Chaque organisation possède sa **lahala** qui avise directement la shivalahala.
- Lorsque qu'une shivalahala meurt, La Maison en choisie une nouvelle parmi les lahala.
- Pour sa défense et sa sécurité, La Maison de l'Esprit du Vent compte avant tout sur son isolement. Les hautes falaises où vivent les K'stulaami sont une barrière bien plus efficace que n'importe quelle forteresse et les Chasseurs-de-Proies sont une force défensive efficace.

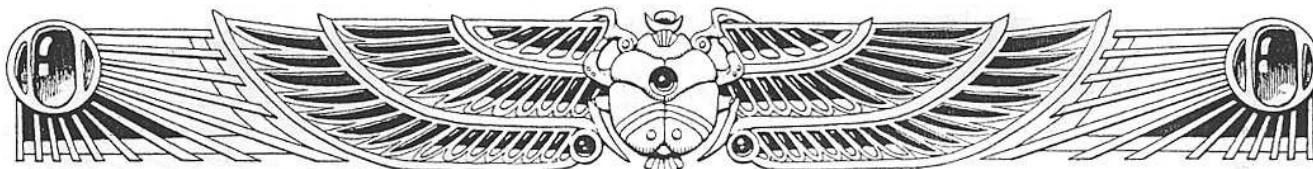
10-3 Du Royaume de Braza

- Le royaume de Braza se situe loin au dessous des Halls de Throal. Son excavation remonte à 200TH à peu près.
- A l'origine, de la taille du Grand Bazard, c'était une suite de riches chambres et de halls cérémoniaux exquis.
- Par la suite, les habitants des Halls de Throal s'en sont servis comme point de départ pour creuser de nombreux tunnels afin de relier des mines jusqu'au cœur des montagnes.
- Ces excavations ont duré pendant près de 600 ans, parfois débouchant sur des ramifications souterraines du fleuve Serpent.
- L'entrée du royaume de Braza fut scellée en 900TH après que plusieurs horreurs aient été découverte dans ses sombres tunnels.
- Parfois des mineurs ou des groupes d'aventuriers ont l'autorisation pour s'enfoncer dans ce dédale mais le roi Valurus III essaye autant que faire se peut d'interdire tout accès à ce domaine.
- Parfois, une horreur remonte des sombres tunnels et trouve un passage pour remonter jusqu'à la surface et en profite alors pour terroriser les habitants d'un village Garahamite isolé.
- Depuis la réouverture de Throal, le royaume de Braza demeure pour sa plus grande partie inexplorée. Toutefois des aventuriers rapportent qu'ils serait infesté d'horreurs et de constructions d'horreurs qui seraient en dormance et qui se réveilleraient à l'approche de donneurs-de-noms...
- Comme le royaume de Braza est toujours aujourd'hui entouré de mystères, de nombreuses légendes de trésors enfouis et de fabuleuses armes lui sont attachées. Certains érudits affirment pourtant, qu'il n'y aurait que des os et de la poussière à trouver...

10-4 Des Dômes des « Peaux-Pales »

- De nombreux kilomètres de rivières souterraines coulent sous les montagnes de Throal. Certaines sont des ramifications du fleuve Serpent, d'autres nourrissent de puissantes rivières totalement indépendantes.
- Toutes ces rivières forment un réseau de cavernes interconnectées qui s'étend loin au dessous des montagnes.
- C'est là que vivent les **Peaux-Pales**, une communauté primitive de t'skrang qui ne sort jamais à la lumière de la surface.
- Se sont des marchands prudents et des adversaires redoutables si on les provoquent.
- Contrairement à leur cousins de la surface, les Peaux-Pales ont la peau très peu colorée : blanche où vert pâle, parfois certains individus ont même une peau légèrement phosphorescente ! De plus ils possèdent la capacité de voir dans le noir
- Les Peaux-Pales survivent grâce à la pêche et au commerce.
- De nombreuses tribus offrent au mineurs nains de les conduire par voix fluviale vers des sources d'eau élémentaire en échange de nourriture ou de marchandises.
- Enfin, les Peaux-Pales vivent en communautés et partagent les fruits de leur labeur équitablement entre tous ses membres.





10-4-1 De l'Organisation Sociale

- Chaque communauté Peaux-Pales occupe une vaste caverne qu'ils appellent **Le Grand Dôme**.
- Une communauté typique comprend de 5 à 6 fondations ou « **niall** » chacune composée à son tour de 30 à 50 membres.
- Chaque niall est dirigée par une lahala et une shivalahala est désignée parmi les lahala afin de gouverner la communauté.
- Comme pour leurs cousins de la surface, les Peaux-Pales révèrent leur shivalahala et la considère comme une incarnation de leur héritage historique. Une shivalahala sert sa communauté à vie et guide son peuple afin de lui assurer sa survie.
- Les Peaux-Pales ne voyagent pas loin de leur foyer et se concentrent sur leur communauté ce qui renforce encore l'influence de la shivalahala. Cette dernière est écoutée et crainte et penser à défier une shivalahala est tout simplement inconcevable.
- Des querelles entre communautés voisines ne sont pas rares ; la cause en étant bien souvent les limites des territoires de pêche.
- Les affrontements entre communautés sont ritualisés et bien souvent, un combattant n'est pas tué mais plutôt fait prisonnier.
- Régulièrement, des communautés rivales passent une trêve pendant laquelle, elles s'échangent leurs prisonniers. Parfois, certains prisonniers sont adoptés par leur nouvelle communauté.
- Lorsque des querelles s'enveniment et aboutissent à une guerre incontrôlée, les communautés de chaque bord en appellent au roi des Peaux-Pales, un soit disant Grand Dragon qui vivrait dans une caverne immergée.
- De nombreux érudits émettent de sérieux doutes quant à la véracité de cette hypothèse.

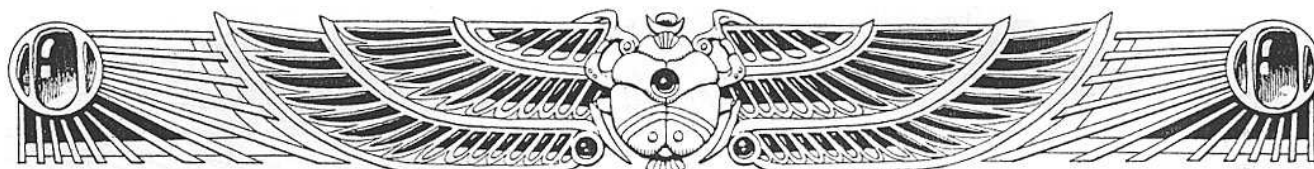
10-4-2 Des Défenses

- Chaque Peaux-Pales est préparé à défendre son Grand Dôme et ce à n'importe quel moment.
- Un Grand Dôme ne possède que quelques entrées qui sont gardées à tout moment.
- Les Peaux-Pales pallient à leur manque de stratégie militaire par le nombre et la férocité.

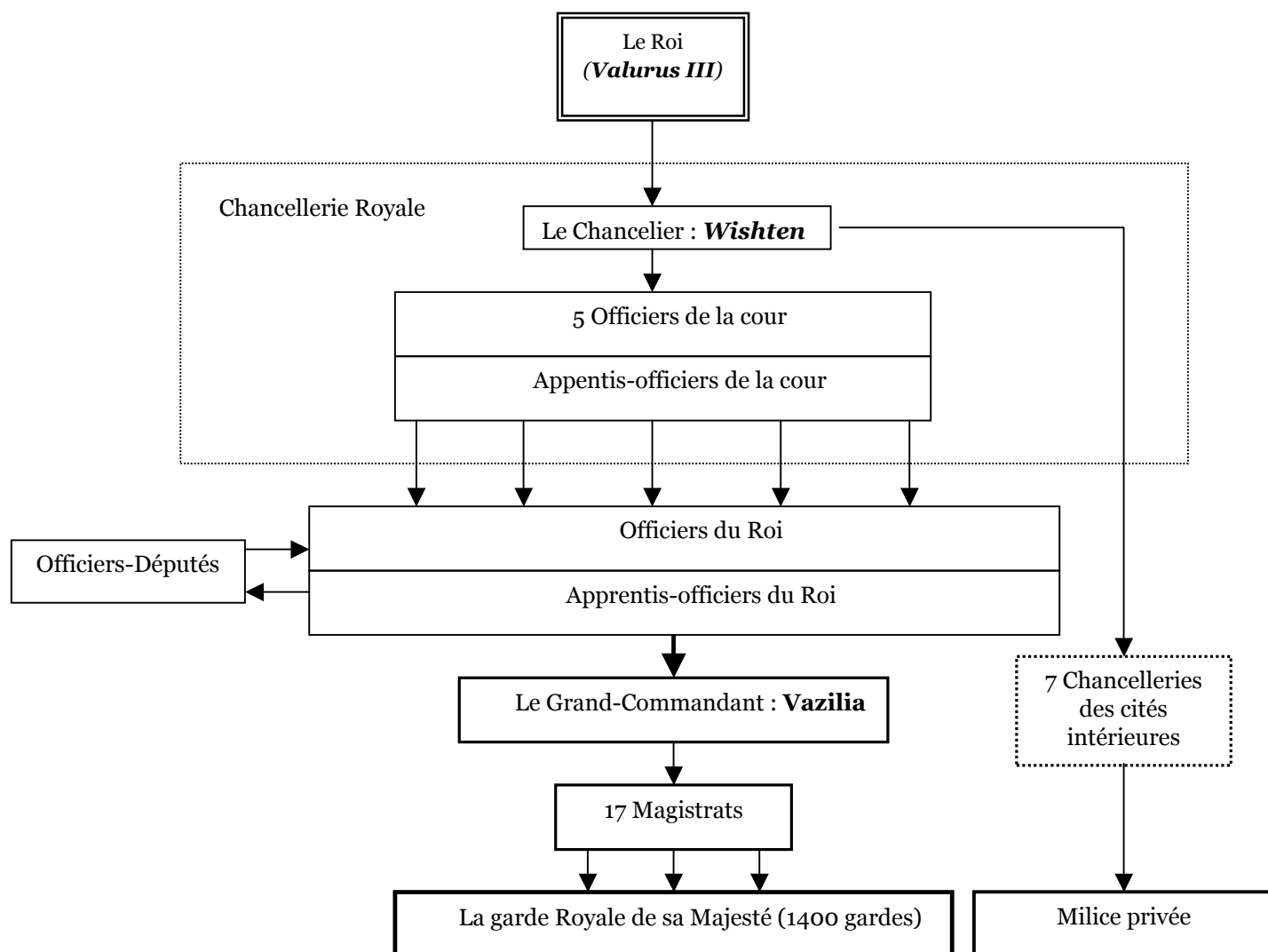
10-4-3 De la Culture

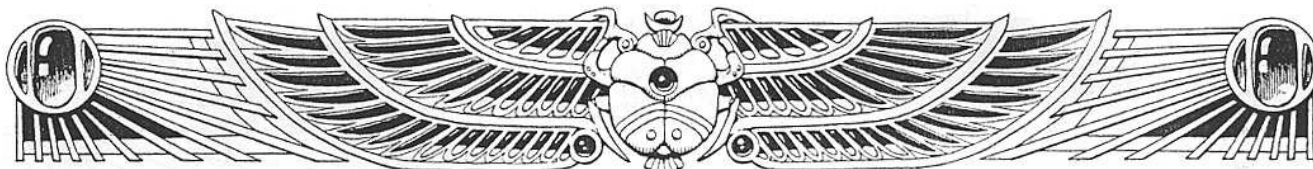
- Paradoxalement à leur suspicion envers le monde extérieur, les Peaux-Pales s'organisent tout de même en une civilisation hiérarchisée et organisée.
- Le fait le plus perturbant pour des personnes extérieures est que les Peaux-Pales semblent pratiquer une sorte de cannibalisme.
- Les criminels et les prisonniers d'autres communautés sont fréquemment torturés en étant soit brûlés vifs soit ébouillantés.
- Ceux qui se montrent suffisamment braves et courageux face à la torture endurée, gagnent le droit d'être...mangé !
- Ceci est l'occasion d'un rituel bien particulier au cours duquel ceux qui mangent le torturé pensent gagner un peu de son courage et de son stoïcisme.
- Les Peaux-Pales pratiquent aussi l'infanticide en étouffant les nouveaux nés qui naissent K'stulaami.
- A contrario de cette apparente barbarie, les Peaux-Pales sont un peuple érudit, c'est-à-dire sachant lire et écrire et parlant un dialecte t'skrang ancien.
- Dans chaque communautés, quelques individus parlent le throalique.
- Ils possèdent une tradition riches en mythes et légendes.
- Les Peaux-Pales pratiquent une musique tribale riche en percussions et en étranges flutes à cordes.
- Les étrangers qui ont échappé à la torture et ont gagné la confiance des Peaux-Pales, les décrivent comme étant un peuple profondément sentimental et doué d'une compassion certaine.





Annexe 1 : de l'organigramme de l'Administration





Annexe 2 : Du lexique Throalique.

b'jados : aventuriers qui se font ponctuellement engagés par des maisons marchandes afin de réaliser des missions périlleuses. Littéralement « les héros des maisons marchandes ».

buundavim : terme d'argot de Grand-Foire désignant un membre de gang. Terme combinant le mot throalique « j'havim » désignant un « employé » et une insulte orke.

Chav'ao'ros : séries de réunions au cours desquelles le peuple fait remonter ses souhaits politiques jusqu'au roi lui-même. Littéralement signifie « le forum dans le forum ».

Cirivados : membre d'une équipe d'adeptes spécialistes travaillant pour les Yeux de Throal. Littéralement est employé pour désigner la tuile ayant la plus haute valeur dans un jeu de plateau throalien populaire.

Dahnat : zone géographique des Halls de Throal où vivent les plus démunis.

J'havim : employé ou associé d'une maison marchande mais sans influence politique.

J'ha-olzim : corps coordonné de plusieurs olzim dédiés à une même Passion (voir « **olzim** »).

Garahamites : un résidant du royaume de Throal habitant dans les montagnes.

Hach'var : sport d'équipe throalien élaboré où les joueurs essaient de faire passer une balle à travers de petits trous positionnés dans un mur du terrain gardé par l'équipe opposée, et ce en la frappant à l'aide de crosses.

Mado'yeh : une pause de deux heures pratiquée au cours de la journée de travail afin de prendre une collation ou autre. Débute généralement à la treizième heure.

Neden : Littéralement signifie « carrefour » ou « à la croisée des chemins ». ValurusIII a choisi ce nom pour son fils, l'héritier du trône.

Olzim : organisation sociale où chaque membre rend hommage à une même Passion.

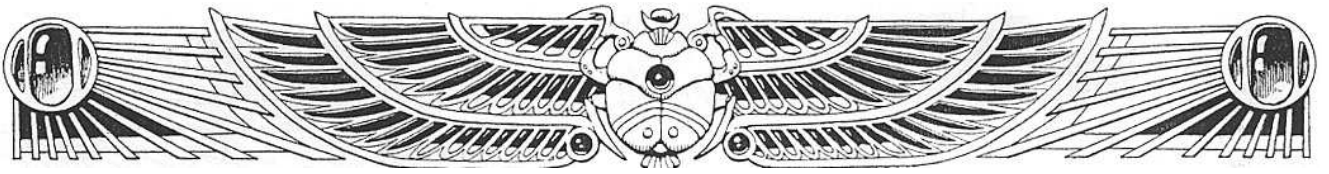
Un'hayedah : sport acrobatique rituel, pratiqués seulement par les nains de Throal dont la plupart sont des membres du mouvement philosophique Ja'Kotton.

Wedshel : zone géographique des Halls de Throal où vivent les classes moyennes.

Wech'nes : exhiber un intérêt pour les sentiments négatifs de quelqu'un sans s'intéresser à ses bons côtés. Un nain qui a une tendance pour le Wech'nes est mal vu et est considéré comme étant une commère.

Wurika : ancien mot Scythan qui littéralement signifie « tromperie ».





FIN

