

## INTRODUCTION - DU SANG DU FER NOIR.

Annexe Impériale du Chant du Fer.  
Consignée par les Archivistes de Paerl-Morth.  
Sceau de l'Enclume Sacrée.

> « Le Fer ne se transmet point :  
il se prend, il se garde, et  
il se venge. »  
- Aedmur Dahervis Tharok, Proclamation de Paerl-Morth

Lorsque les profondeurs du monde se fissurèrent, elles enfantèrent un minerai sombre, vivant, inaltérable : le Fer Noir, substance d'absolu, sans Souffle et sans pitié. Les anciens clans du Nord cherchaient à le briser, mais c'est le Fer Noir qui les brisa.

De ces âges barbares naquit une lignée unique : celle des Tharok, dont le nom signifie dans l'ancienne langue « ceux que le Fer reconnaît ». Aedmur Dahervis Tharok, premier du nom, mit fin aux Maisons du Fer, réduisit leurs fortins en cendres et érigea sur les ruines du désordre un pouvoir pur, sans partage : l'Empire du Fer Noir.

Dès ce jour, l'autorité ne reposa plus sur le Souffle, ni sur les Exégètes, ni sur les traditions des clans vaincus, mais sur trois lois simples :

> « Le Fer décide. Le Marteau juge.  
L'Empire endure. »

Ce Livre n'est pas une liste de règnes : c'est la chronique brute d'un pouvoir qui jamais ne ploya, qui brûla ses ennemis, ses rivaux, parfois même ses enfants, pour préserver l'ordre que le Premier Empereur grava dans la pierre.

Pendant plus de seize siècles, les Tharok dominèrent les tunnels, les légions, les mines, et forgèrent une civilisation dont la froideur n'avait d'égale que sa perfection martiale.

Le lecteur y trouvera non des prières, mais des décrets ; non des rites, mais des conquêtes ; non du Souffle, mais du Fer.

> « Là où les Caerwyn veillent, le monde respire.  
Là où les Tharok marchent, le monde tremble. »  
- Chroniques de Doomsprite, Fragment XVII

Ce Livre s'ouvre avec la Révolution Tharok (612 AP) et s'achève au Dernier Cycle du Fer, lorsque Varkas Tharok fit retentir - sans le savoir - les premiers échos de la Prophétie.

### ⭐ CHAPÔ NARRATIF - DES ARCHIVES DE PAERL-MORTH :

Pour comprendre un souverain de Valdara, il faut mesurer son Cycle, son Souffle et sa Lignée. Pour comprendre un empereur de Darnholm, il faut mesurer son Fer, son Marteau, et sa Ruine.

Les Archivistes impériaux enseignent que chaque règne est évalué selon trois mesures fondatrices, instituées par Aedmur Tharok lui-même et appelées collectivement les Tables du Fer :

#### 🔥 I. LE CYCLE DE FER

> « Là où commence un règne, une guerre doit suivre. »  
- Aedmur, Table I

Le Cycle de Fer n'est pas une unité d'années : c'est une unité de force.  
Il se mesure à l'expansion de l'Empire, à l'obéissance des Légions, et à la production des Mines Profondes.

Un Cycle stagne ?

Il noircit.

Un Cycle conquiert ?

Il rougit.

Ainsi, les empereurs ne vieillissent pas : ils s'alourdissent ou se fissurent.

## II. LE POIDS DU MARTEAU :

> « Le Marteau ne frappe pas : il ordonne. »

Le Poids du Marteau représente le degré d'alignement d'un empereur avec la Doctrine du Premier Tharok.

Un empereur faible est dit « marteau creux ».

Un empereur implacable est dit « marteau plein ».

Plus le Poids est lourd, plus l'Empire est stable... ou plus il étouffe.

## III. LA TRACE DU SANG NOIR :

> « Toute gloire laisse une cicatrice.

Toute faiblesse laisse une rouille. »

La Trace du Sang Noir est l'empreinte définitive qu'un empereur imprime sur Darnholm : elle peut être éclat (prospérité guerrière), fracture (purges, guerres civiles), ou rouille (décadence, stagnation).

Ce n'est qu'à la mort d'un empereur que les Archivistes déterminent la nature vraie de cette Trace. Car vivant, nul ne peut être jugé - le Fer tient toujours sa sentence en réserve.

Ces trois mesures remplacent les cycles sacrés, les marches rituelles et les rites de couronne que connaissent les royaumes éclairés par les Sept.

Darnholm ne croit ni à la bénédiction, ni au destin :

il croit à ce que les mains d'un empereur sont capables de prendre.

> « Celui qui lit les Tables du Fer  
n'entre pas dans une histoire : il  
entre dans une conquête. »  
- Prologue des Archivistes, année 1210 AP

## TABLE IMPÉRIAILE I.

### DE LA NATURE DU POUVOIR THAROK.

Consignée par les Archivistes de Paerl-Morth.  
Sceau de l'Enclume Sacrée.

> « Un royaume demande un roi.  
Un empire exige un maître. »  
- Aedmur Tharok, Table du Fer Noir.

#### I. DE L'AUTORITÉ ABSOLUE :

L'Empereur du Fer Noir est le détenteur unique  
du pouvoir politique, militaire, judiciaire et minier.  
Son autorité n'est limitée ni par les traditions, ni  
par les exégètes, ni par les clans, ni par les  
légions elles-mêmes.

Il ne règne pas : il  
domine.

À la différence des rois du Nord, dont  
le Souffle valide la couronne, le trône  
de Darnholm n'est sanctifié que par  
l'acier, le sang et la conquête.

> « Le Souffle choisit des rois.  
Le Fer forge des empereurs. »

#### II. DES QUATRE PILIERS DE L'EMPIRE :

Autour de l'Empereur se tiennent non des conseillers,  
mais des organes d'exécution nommés Les Quatre  
Piliers du Fer, créés par Aedmur pour garantir la  
discipline absolue :

##### 1. La Légion Primordiale.

Garde impériale et première des légions du Fer Noir.

Ses membres sont choisis parmi les plus anciens lignages militaires.  
Ils protègent l'Empereur, mais ne le jugent jamais.

## 2. Le Corps des Brise-Fer.

Bras judiciaire et inquisitorial de l'Empire.  
Spécialistes des purges, de l'ordre intérieur et  
des sentences immédiates.  
Ils ne répondent qu'à l'Empereur.

## 3. Les Maîtres-des-Mines.

Autorité économique suprême.  
Ils contrôlent la production, la circulation et  
la sacralisation du Fer Noir.  
Leur pouvoir dépasse celui des anciens Varkonn, mais  
demeure inférieur à la volonté impériale.

## 4. Les Archivistes de Paerl-Morth.

Gardien de la mémoire impériale.  
Ils consignent chaque conquête, chaque exécution,  
chaque effondrement de mine, et scellent dans la  
pierre la Trace du Sang Noir laissée par chaque  
souverain.

Ces quatre piliers ne gouvernent pas.  
Ils accomplissent.

## III. DU DROIT D'ÉCRASEMENT :

L'Empereur possède un droit unique,  
hérité du Premier Tharok : le Droit  
d'Écrasement, qui lui permet :

de dissoudre un clan, une maison, une légion ;  
de renverser un officier ou un maître-minier ;  
de condamner sans procès ;  
d'annuler toute tradition antérieure à l'Empire.

Ce droit n'est pas un outil politique.  
C'est un acte fondateur.

> « Là où Valdara oppose, Darnholm écrase. »

#### IV. DU FER COMME LOI :

L'Empire ne connaît ni constitutions,  
ni conseils, ni rites de modération.

Il ne reconnaît qu'une seule loi : la  
Loi du Fer Noir, par laquelle tout  
sujet, tout clan, toute pierre même  
doit contribuer à la force impériale.

#### V. CONCLUSION DE LA TABLE :

> « Un Empereur ne succède pas : il s'impose.  
Un Empereur ne gouverne pas : il ordonne.  
Un Empereur ne prie pas : il forge. »  
- Maximes de Doomsprite, strophe 8

Ainsi se définit la nature du pouvoir Tharok : un  
pouvoir sans souffle, sans partage et sans répit.

#### ★ TABLE IMPÉRIALE II.

##### DU CODE DE GUERRE.

Rédigé par Aedmur Tharok.  
Reconnu par tous les empereurs jusqu'à Varkas.

> « Le monde se divise en deux forces : ceux  
qui avancent, et ceux que l'on piétine. »  
- Aedmur, Code de Guerre, Préambule

Le Code de Guerre est la seule doctrine impériale à  
posséder valeur sacrée dans l'Empire du Fer Noir.  
Il structure l'armée, la société et la légitimité.

Il se compose de trois Fondements, dits  
les Trois Runures de l'Enclume.

## I. PREMIER FONDEMENT.

Le Fer se transmet par la conquête.

Nul héritier ne peut recevoir le trône  
par la seule primogéniture. La  
succession Tharok exige :

la domination militaire,

la capacité d'écraser un rival,

et la reconnaissance des Légions.

Si un fils tue son père, si  
un frère tue un frère, si  
un général renverse un  
empereur faible, le  
Code déclare :

> « Le Fer a choisi. »

Ainsi, aucune usurpation n'existe dans l'Empire.  
Il n'y a que le Fer qui décide.

## II. DEUXIÈME FONDEMENT.

Nul ne doit dompter le Fer Noir.

Toute doctrine religieuse, tout rite  
exégète, tout culte extérieur aux  
mines est considéré comme une  
tentative de « lier le Fer », ce qui  
est un crime impérial.

Les temples peuvent être détruits,  
les prêtres expulsés, les textes  
brûlés.

La phrase doctrinale dit :

> « Le Fer Noir est libre.  
Celui qui tente de le sanctifier meurt. »

### III. TROISIÈME FONDEMENT.

L'Empire doit croître ou mourir.

Un empereur qui ne conquiert pas,  
qui ne soumet pas un territoire, ou  
qui laisse les mines s'épuiser est  
déclaré Marteau Creux.

Un tel règne menace l'Empire entier.  
Il doit être brisé avant d'entraîner Darnholm dans  
la Rouille ou la Faim.

Un empereur légitime doit :

étendre les routes de guerre,  
ouvrir de nouvelles galeries,  
soumettre les clans récalcitrants,  
maintenir la peur dans le cœur des ennemis.

Ce fondement est celui qui  
sépara les Tharok brillants  
des Tharok oubliés.

### IV. CONCLUSION DE LA TABLE.

Le Code de Guerre n'est pas une règle.  
C'est une justification.  
Chaque conquête, chaque purge, chaque  
effondrement de maison peut être légitimé par  
l'un des Trois Fondements.

> « Le Code ne retient pas la main.  
Il lui montre la gorge. »  
- Serments de Paerl-Harn

## ★ TABLE IMPÉRIALE III.

### DES RITES IMPÉRIAUX.

Consignés par les Archivistes du Fer Profond.

> « Le couronnement est un mensonge.

Seul le Fer peut sacrer. »

- Aedmur, Rite du Premier Marteau

À Darnholm, un empereur n'est pas couronné : il est éprouvé.

Il existe trois rites impériaux,  
appelés les Trois Épreuves du Fer,  
qui remplacent entièrement les  
rites royaux de Valdara.

#### I. PREMIÈRE ÉPREUVE.

Le Passage du Marteau.

L'héritier descend seul dans les galeries profondes de Paerl-Morth, là où le Fer Noir vibre et brûle l'air.

Il doit frapper l'Enclume Primordiale avec le Marteau d'Aedmur. Si le Fer résonne d'un son clair, l'empereur est reconnu.

Si la résonance est sourde, le Fer l'a refusé - et l'héritier meurt dans les vapeurs toxiques ou est exécuté à son retour.

> « Le Marteau juge plus sûrement que mille conseils. »

## II. DEUXIÈME ÉPREUVE.

La Marche des Légions.

L'empereur doit traverser Paerl-Harn sous le regard des cohortes.

Les légions ne prêtent pas serment : elles se mettent à genoux.

Si une seule unité reste debout,  
le règne est déclaré illégitime et  
les Brise-Fer ont ordre  
d'exécuter l'héritier défaillant.

Ce rite remplace totalement la Marche des Protecteurs de Valdara.

## III. TROISIÈME ÉPREUVE.

Le Jugement des Mines.

Les Maîtres-des-Mines observent la réaction du Fer Noir lorsque l'empereur pénètre dans le Sanctuaire Rocheux.

Si les veines vibrent, si les parois résonnent, si des étincelles noires jaillissent, alors le Fer reconnaît son maître.

Si rien ne se produit, la lignée est déclarée affaiblie et l'empereur doit prouver sa vigueur par une conquête immédiate.

#### IV. CONCLUSION DE LA TABLE.

Les rites impériaux n'élèvent pas un homme :  
ils l'éprouvent, le  
marquent, le  
consument parfois.

> « Le Souffle bénit.  
Le Fer brûle.  
Voilà pourquoi les Tharok régnèrent si longtemps. »  
- Archives profondes, Chant de Mornak

#### TABLE IMPÉRIALE IV. DE LA LÉGITIMITÉ THAROK.

Consignée par les Archivistes de Paerl-Morth.  
Sceau du Fer Vivant.

> « Le sang n'est pas une preuve.  
Le Fer l'est. »  
- Doctrine du Premier Tharok

À Valdara, le Souffle décide si un roi est légitime.  
À Darnholm, trois signes seulement définissent l'autorité impériale.  
Ils sont appelés les Trois Preuves du Fer Noir.

#### I. PREMIÈRE PREUVE.

La Marque du Fer.

Chaque héritier Tharok porte, au fer brûlant,  
une cicatrice unique sur la clavicule gauche :  
la Marque du Premier Marteau.

Cette marque n'est pas un symbole, mais  
un pacte. On dit qu'elle brûle lorsque  
l'héritier est destiné à régner, et qu'elle  
se ternit lorsqu'il est condamné.

> « Celui qui porte la Marque porte  
l'Empire tout entier. »

## II. DEUXIÈME PREUVE.

### La Voix des Légions.

À la mort d'un empereur, les  
Légions du Fer Noir se  
rassemblent dans Paerl-  
Harn.

L'héritier se présente devant elles : si  
les Légions mettent genou en terre,  
le règne commence.

Si une cohorte hésite, ou si un  
centurion détourne le regard, la Voix  
des Légions est dite brisée, et  
l'héritier doit être écarté — ou mourir.

> « Nul empereur ne commande aux Légions si  
les Légions refusent de plier. »

## III. TROISIÈME PREUVE.

### Le Jugement des Mines.

Les Maîtres-des-Mines observent  
la réaction du Fer Noir à la  
présence du prétendant dans les  
galeries profondes.

Lorsque les veines vibrent, que les parois  
résonnent faiblement, ou que l'air se  
gorge d'étincelles sombres, le Fer  
reconnaît un Tharok digne.

Lorsque rien ne se produit, l'héritier  
doit prouver sa légitimité par un  
acte de conquête immédiat - ou  
être exécuté pour faiblesse.

#### IV. DES LIGNAGES ÉCARTÉS-

Contrairement aux Caerwyn, dont les lignages secondaires sont sacrés, les lignages Tharok non reconnus sont effacés des archives impériales : leurs noms brûlés, leurs armes détruites, leurs tombes scellées.

> « Une lignée faible n'est pas une lignée. Elle est une menace. »

#### V. CONCLUSION DE LA TABLE.

La légitimité impériale ne repose ni sur la naissance, ni sur la religion, ni sur la reconnaissance du peuple.

Elle repose sur la violence du Fer, sur la crainte des Légions, et sur les profondeurs vivantes dont les Tharok tirent leur pouvoir.

#### ★ TABLE IMPÉRIALE V.

##### DES CYCLES DE FER.

Table doctrinale des Archivistes de Paerl-Morth

> « Là où Valdara compte le temps, Darnholm compte les cicatrices. »  
- Chroniques de Doomsprise

Les historiens du Fer Noir classent chaque règne impérial non par sa durée, mais par la teinte du Cycle qu'il laisse derrière lui. Il existe trois teintes, appelées les Couleurs du Fer.

## I. CYCLE ROUGE.

Cycle de conquête, de puissance, de victoires, d'expansion des mines et des légions.

Les empereurs du Cycle Rouge sont considérés comme les véritables héritiers d'Aedmur. Ils élargissent les frontières, soumettent les clans, et dominent le continent.

> « Le Rouge est la couleur du progrès. »

Exemples emblématiques :  
Aedmur (612–647), Varik II, Karvos, Tharod VI.

## II. CYCLE NOIR.

Cycle de purges, de terreur, de répressions, de guerres civiles ou de stagnation brutale.

Les empereurs du Cycle Noir ne font pas nécessairement tomber l'Empire, mais le meurtrissent profondément.

Ils réduisent les maisons,  
déclenchent les famines, et  
laissent des cicatrices durables  
dans les mines et dans les cœurs.

> « Le Noir n'est pas l'échec :  
c'est la douleur. »

Exemples emblématiques :  
Tharok "le Noir", Drakar Tharok, Mornas Tharok.

## III. CYCLE GRIS.

Cycle de reconstruction, de repli stratégique, d'équilibre fragile ou d'administration calme.

Les empereurs du Cycle Gris  
sont des gestionnaires prudents,

des diplomates tacites, ou des bâisseurs silencieux.

Ils ne font pas briller l'Empire, mais ils empêchent sa chute.

> « Le Gris est la pierre sur laquelle reposent le Rouge et le Noir. »

Exemples emblématiques :  
Tharod III, Jorrel, Karven, Tharod VII.

#### IV. DES CYCLES BRISÉS.

Il existe une quatrième catégorie, rare : le Cycle Brisé.

Un Cycle est déclaré Brisé lorsqu'un empereur :

meurt sans accomplir un seul acte marquant ;

n'est pas reconnu par les Légions ;

échoue au Jugement des Mines ;

ou déclenche une rupture profonde dans l'ordre fondamental de l'Empire.

Le Cycle de Harvok (2215), dont la mort ouvrira la voie au règne de Varkas, est souvent classé parmi les Cycles Brisés.

#### V. CONCLUSION DE LA TABLE .

> « Le Fer Rouge élève,  
le Fer Noir détruit, le Fer Gris  
endure. Mais seul un Cycle Brisé  
peut faire trembler l'Empire entier. »

## I. L'ÈRE DES CHEFS-GUERRE (0–212 AP).

Période primitive, violente, sans structure royale.

Chaque chef-guerre proclame son autorité, mais aucun ne règne sur tout Darnholm.

Durée moyenne d'un règne : 2 à 8 ans.

0–34 AP - Tharog le Premier Marteau

Forgeron devenu chef-guerre. Premier à unifier brièvement trois clans du Fer Noir.

34–52 AP - Korr Vakrann

Chasseur impitoyable. Règne de terreur.

52–61 AP - Darmel l'Écorcheur

Assassiné par empoisonnement.

61–80 AP - Morl Jorvak

Ancêtre de la future Maison Jorvak.

Première figure d'un lignage militaire durable.

80–112 AP - Vargan Kar'Dun

Ancêtre des Kar'Dun.

Fonde les premières forges sacrées de Darnholm.

112–127 AP - Hesrik Varkonn

Ancêtre des Varkonn.

Contrôle les mines profondes.

127–212 AP - Période de rupture

Vingt chefs-guerres se succèdent.

Les trois Maisons du Fer émergent comme puissances dominantes.

## II. L'ÈRE DES TROIS MAISONS (212–612 AP).

Le titre de Roi de Darnholm est créé... mais la couronne n'est qu'un prétexte. Le vrai pouvoir appartient aux Maisons Jorvak, Varkonn et Kar'Dun.

### 🔥 Maison JORVAK (militaire)

212–243 - Dravann Jorvak

Premier roi de Darnholm.  
Échec de son projet d'imposer un tribut aux mines Varkonn.

243–271 - Jorrek Jorvak

Chef impitoyable. Crée les premiers tunnels fortifiés.

271–294 - Malgor Jorvak

Assassiné par un clan rival.

### 🔥 Maison VARKONN (économie)

294–332 - Hesmar Varkonn

Centralise les mines sous son autorité.

332–358 - Varmek Varkonn

Frappe la première monnaie en Fer Noir.

358–410 - Serad Varkonn

Crise alimentaire majeure → révoltes dans tout le royaume.

### 🔥 Maison KAR'DUN (tradition & religion)

410–446 - Kar'Dun I Tralvor

Établit un culte semi-profan. Les exégètes condamnent.

446–473 - Kar'Dun II Malden

Construit les Forges Anciennes.

473–500 - Kar'Dun III Esmer

Massacre des runiers → haine ancestrale envers Vyrelia.

Retour Jorvak & Varkonn - l'effondrement (500–612 AP)

500–527 - Varkonn III Serdrak

Corruption totale.

527–549 - Jorvak IV Tharik

Règne de violence. Défaite humiliante face à Averna.

549–566 - Varkonn IV Helmar

Mines en ruine → famine et révoltes.

566–612 - Jorvak V Maelrik

Roi faible, incapable de contenir les clans.

Meurt lors de l'assaut du clan Varir, mené par Varik Tharok.

### III. LA RÉVOLUTION THAROK (612 AP).

Naissance de l'Empire du Fer Noir.

➊ Aedmur Dahervis Tharok (612–647 AP)

Premier Empereur du Fer Noir

> « Le Fer est à celui qui le prend. »

- Aedmur, Massacre de Kar'Dun

Venge la mort de son fils Varik.

Renverse les trois Maisons du Fer en deux semaines.

Rase quatorze fortins rivaux.

Abolit la monarchie → proclame l'Empire du Fer Noir.

Fonde Paerl-Morth, capitale impériale.

Fonde Paerl-Harn, capitale militaire.

Interdit aux exégètes tout pouvoir judiciaire.

Rédige le premier Code de Guerre.

Successeur → Son petit-fils Tharod I Tharok

#### IV. DYNASTIE IMPÉRIALE THAROK (647–2215 AP).

Période de grandeur, d'atrocités, de guerres constantes et de renaissances successives. Darnholm devient une puissance martiale unique sur le continent.

Tharod I Tharok (647–668) - Unifie définitivement le Fer Noir.

Harvek Tharok (668–702) - Guerres prolongées contre Vyrelia.

Drannac Tharok (702–721) - Empoisonné.

Varekk Tharok (721–755) - Restauration des forges divines.

Tharod II (755–782) - Défaite maritime face à Averna.

Varak Tharok (782–806) - Règne bref et violent.

Jorrhen Tharok (806–829) - Réduit en esclavage les Marches du Sud.

Aerdes Tharok (829–861) - Collabore avec les exégètes, fonde deux monastères.

Mornak Tharok (861–884) - Incendie de Paerl-Morth.

Varik II Tharok (884–910) - Réorganise les légions du Fer.

Tharod III (910–940) - Période calme.

Aerdan Tharok (940–970) - Guerre frontalière contre Valdara.

Karvos Tharok (970–1001) - Crée le Corps des Brise-Fer.

Harrik Tharok (1001–1033) - Guerres civiles internes.

Tharok "le Noir" (1033–1060) - Tyrannie absolue.

Varik III Tharok (1060–1087) - Prospérité surprenante.

Dravem Tharok (1087–1114) - Guerres religieuses.

Jorrel Tharok (1114–1140) - Relance les forges massives.

Varik IV Tharok (1140–1169) - Mort en duel.

Harven Tharok (1169–1195) - Soutient Selvaris.

Taragon Tharok (1195–1222) - Début des tensions profanes.

Orrekk Tharok (1222–1257) - Pillage des temples exégètes.

Tharod IV (1257–1289) - Crise minière.

Varik V (1289–1317) - Guerre contre les clans rebelles (Ascent of Aedmur).

Karnad Tharok (1317–1349) - Perte des Marches du Sud.

Dravos Tharok (1349–1380) - Massacre des runiers.

Harlen Tharok (1380–1412) - Premier dialogue diplomatique avec Averna.

Varik VI (1412–1437) - Meurt dans la neige.

Tharod V (1437–1470) - Reconstruction intérieure.

Jorvak Tharok (1470–1502) - Revendique la lignée Jorvak disparue.

Kar-Dun Tharok (1502–1534) - Revendique la lignée Kar'Dun → schisme religieux.

Aerden Tharok (1534–1561) - Période stable.

Mornas Tharok (1561–1587) - Brûle monastères et sanctuaires.

Varik VII (1587–1613) - Réformes routières.

Harvik Tharok (1613–1644) - Mort mystérieuse.

Tharod VI (1644–1672) - Dernier bâtisseur majeur.

Dargann Tharok (1672–1700) - Implosion économique.

Varik VIII (1700–1728) - "Boucher des Hauts-Plateaux".

Tharog II (1728–1760) - Centralise les armées.

Karven Tharok (1760–1789) - Stabilité rare.

Morvek Tharok (1789–1815) - Famine noire.

Varik IX (1815–1847) - Période prospère.

Drakar Tharok (1847–1879) - Tyran sanglant.

Tharod VII (1879–1902) - Paix relative.

Jorren Tharok (1902–1934) - Rénove Paerl-Morth.

Varik X (1934–1963) - Administrateur efficace.

Harrel Tharok (1963–1992) - Mort d'une infection.

Tharod VIII (1992–2021) - Restaure les légions.

Tharod IX Tharok (2021–2060) - Le Stratège Maudit

Réformes militaires massives. Mort dans l'effondrement d'une galerie.

Dravos II Tharok (2060–2094) - Le Roi-Châtiment

Purges massives. Haine ouverte des exégètes. Assassiné.

Varik XI Tharok (2094–2138) - Le Façonneur

Reconstruction économique et renaissance des forges. Mort de maladie.

Harvok Tharok (2138–2215) - Le Dernier Roi Hésitant

Échecs diplomatiques, dernier soutien religieux.

Sa femme est tuée en 2215. Il se suicide.

Succession → son fils Varkas, 19 ans.