T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

NORTHERN SHIELD · INSTITUTIONS POLITIQUES

Organisation Politique du Royaume de Tharaggorn

Codex doctrinal — Version archivistique officielle

Consigné par les Archivistes du Grand Archivum d'Aen Doravel — 1314 AP
Sous le Sceau du Conseil du Fer

« De tous les royaumes du Nord, Tharaggorn est celui que nul parchemin ne contient tout à fait : sa mémoire se garde dans la bouche des hommes, non sous nos sceaux. »
— Sceau du Haut-Exégète Vaerikk Karr

I — Nature du Territoire

Le territoire de Tharaggorn fut pendant de nombreux siècles une vaste région sauvage habitée par une multitude de clans indépendants.

Les archives anciennes mentionnent cinquante-huit clans majeurs, accompagnés de nombreux clans mineurs, vivant selon des traditions totémiques et tribales.

Ces clans entretenaient des rivalités constantes et des guerres fréquentes pour les territoires de chasse, les terres sauvages et l'honneur tribal. Cette instabilité perdura durant de longues générations.

II — L'Unification des Clans

L'équilibre du territoire changea profondément lorsque deux lignées cousines, les familles Arkhain et Arkhin, proposèrent un accord destiné à mettre fin aux guerres tribales.

Cet accord, connu dans les traditions de Tharaggorn sous le nom de Pacte Sauvage, reposait sur plusieurs principes fondamentaux : la dissolution de l'indépendance absolue des cinquante-huit clans majeurs, le regroupement des clans sous deux Grandes Bannières, la redistribution équitable des terres sauvages, la fin des guerres internes entre clans, et la création d'un Conseil des Chefs Tribaux.

Après de longues négociations et de nombreuses disputes entre chefs tribaux, le pacte fut finalement accepté.

III — Les Deux Grandes Bannières

Depuis l'acceptation du Pacte Sauvage, les clans de Tharaggorn sont rassemblés sous deux grandes lignées totémiques : la Maison Arkhain et la Maison Arkhin.

Ces deux familles constituent les lignées fondatrices de l'unification tribale. Elles ne gouvernent pas comme des rois traditionnels mais agissent comme grandes familles totémiques, garantes du pacte et de l'équilibre entre les clans.

Leur autorité repose principalement sur l'honneur ancestral, la tradition tribale et la reconnaissance des clans.

IV — Le Conseil des Chefs Tribaux

Le véritable centre politique de Tharaggorn est le Conseil des Chefs Tribaux. Ce conseil rassemble les chefs des principaux clans du territoire.

Ses fonctions principales sont de maintenir l'équilibre entre les clans, d'arbitrer les conflits tribaux, de protéger le Pacte Sauvage, de décider des guerres extérieures et de gérer la redistribution des territoires sauvages.

Le conseil fonctionne selon des traditions anciennes reposant sur la parole donnée, les rites totémiques et l'honneur des clans.

V — Organisation des Clans

Sous l'autorité symbolique des deux Grandes Bannières et sous l'arbitrage du Conseil, Tharaggorn demeure une société profondément tribale. Le territoire abrite aujourd'hui des centaines de clans, organisés selon des traditions propres à chacun.

La structure interne de chaque clan peut varier fortement, mais comprend généralement un chef tribal, un cercle d'anciens, des guerriers du clan et des lignées familiales. Chaque clan possède également un totem animal ou spirituel, des rites culturels distincts et des traditions de guerre ou de chasse.

VI — Les Confins Non Tenus

Aux confins méridionaux de Tharaggorn, en lisière directe du royaume d'Averna, s'étendent des terres que nul royaume ne gouverne réellement : les Plaines Salées de Morgrath et la Steppe des Cent Vents.

Trop éloignées des centres de pouvoir, trop ingrates pour justifier une occupation permanente, ces étendues ne furent longtemps que des zones de passage et de survie. Mais vers la fin des Années Sombres, aux alentours de 250 à 300 AP, des trafiquants et des marchands d'hommes y trouvèrent un refuge que ni Tharaggorn ni ses voisins ne pouvaient leur disputer. Ils s'y établirent d'abord en marge ; puis, au fil du Cycle du Crépuscule, leur emprise se mua en un véritable réseau. Les confins devinrent une zone-tampon : artère centrale du marché noir continental, des compagnies de mercenaires et du commerce d'esclaves.

L'administration de ces terres échut peu à peu au Cercle des Maîtres — pouvoir clandestin sans trône ni bannière, qui prospéra dans le silence calculé des royaumes voisins. Commerce occulte, routes non officielles, et ce que les archives nomment pudiquement « pratiques de servitude contractuelle », que les populations voisines appellent plus simplement l'esclavage.

Ces pratiques furent maintes fois dénoncées, parfois « combattues » et « punies » par les couronnes. Mais ces châtiments demeurent sans portée réelle. Le Pacte Sauvage règle la coexistence des clans ; il ne confère à personne l'autorité de mobiliser Tharaggorn hors de ses propres rangs. Et les royaumes voisins tirent de ces marges des profits discrets qu'aucun n'avoue. Ainsi les confins demeurent — tolérés par défaut, condamnés en paroles, jamais refermés.

VII — Caractéristiques du Système Tribal

Les Archivistes d'Aen Doravel considèrent Tharaggorn comme un système politique unique sur le continent de Northern.

Ses particularités principales sont l'absence de monarchie centralisée, une structure confédérale tribale, une autorité fondée sur les traditions et l'honneur, le rôle central du Conseil des Chefs Tribaux et l'influence symbolique des deux Grandes Bannières fondatrices.

Tharaggorn demeure ainsi l'un des territoires les plus sauvages et culturellement anciens de Northern.

« Tharaggorn ne se gouverne pas : il s'accorde.
Et là où l'accord se tait, ce sont les loups sans bannière qui parlent. »

Conservé dans la Salle du Savoir des Royaumes, au Grand Archivum d'Aen Doravel.