TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

NORTHERN SHIELD · GOUVERNANCE & SOCIÉTÉ

Codex de la Transmission du Pouvoir — Northern

Codex doctrinal — Version archivistique officielle

Consigné par les Archivistes du Grand Archivum d'Aen Doravel — 1314 AP

SOUS LE SCEAU DU CONSEIL DU FER

« Six royaumes, six souffles — une seule question : qui décide, et comment le monde le sait. »

— Haut-Exégète Maelorn Terys

PRÉAMBULE

Northern n'a jamais connu d'autorité continentale unique. Là où Aedoera s'est construite autour d'un centre, Northern s'est construite autour de la tension entre six royaumes qui ont chacun répondu différemment à la même question fondatrice : comment le pouvoir passe-t-il d'un homme à un autre sans que le monde s'effondre ?

Les réponses sont aussi différentes que les royaumes eux-mêmes. Certains ont bâti des institutions. D'autres ont fait confiance au sang. D'autres encore font confiance à la force seule. Et l'un d'eux n'a jamais eu besoin de répondre à cette question — parce qu'il n'a jamais eu de roi.

Ce Codex consigne ces six réponses sans en juger aucune. L'Ordre préserve. Il ne tranche pas.

I — VALDARA

La Monarchie du Serment et du Sang

Nature du système : monarchie héréditaire encadrée par une institution de contrôle.

Valdara est le système le plus formalisé de Northern. Depuis Henric I, le pouvoir appartient à la lignée Caerwyn — le Sang du Soleil d'Hiver — et se transmet par primogéniture dans la ligne directe masculine. Quand la ligne directe manque, la Table des Protecteurs tranche par consensus.

La transmission ne s'achève pas à la mort du roi précédent. Elle s'accomplit lors du Rite de Couronne — cérémonie obligatoire sans laquelle aucun règne n'est reconnu comme légitime. Ce rite exige la présence des six voix de la Table des Protecteurs et la validation des Exégètes d'Aen Doravel via la Trace du Souffle — confirmation que le sang du successeur répond aux Flux anciens de Valdara.

Un roi couronné sans ce rite n'est, selon la doctrine exégète, qu'un *porteur de métal, non un roi.*

La Table des Protecteurs encadre le roi sans le renverser. Ses six voix — le Protecteur du Nord, le Chef de l'Armée Royale, le Commodore de la Cohorte Dorée, le Haut-Exégète, l'Exégète-Scribe et le Conseiller Royal — disposent du Droit d'Opposition : elles peuvent refuser un décret, suspendre une décision, retarder une proclamation de guerre. Elles ne peuvent ni renverser le roi ni gouverner à sa place.

Le roi commande. La Table veille. Les Exégètes jugent.

Les trois limites sacrées du Serment Royal : ne jamais rompre la défense du Nord ; ne jamais renier le Sang Caerwyn ; ne jamais agir contre les Flux du Pacte. Si un roi viole l'une de ces bornes, la Table peut déclarer son règne désaligné — une mesure rarissime, prononcée seulement à de très rares reprises au fil des siècles.

Un seul porte la Couronne, mais mille portent le Serment.

— *Doctrine Exégète, Table VII*

II — DARNHOLM

L'Empire de la Conquête

Nature du système : empire autocratique à succession par domination militaire.

Darnholm est le système le plus radical de Northern. Depuis la Révolution Tharok de 612 AP, le pouvoir n'appartient pas à une lignée — il appartient à celui qui sait le prendre et le tenir.

Avant 612 AP, trois Maisons se disputaient le pouvoir en rotation instable — la Maison Jorvak pour la force militaire, la Maison Varkonn pour le contrôle économique des mines, la Maison Kar'Dun pour la légitimité religieuse. Ce système de rivalité institutionnalisée fut brisé en deux semaines par Aedmur Dahervis Tharok, qui renversa les trois Maisons, abolit la monarchie et proclama l'Empire du Fer Noir.

Depuis, la règle est gravée dans le Code de Guerre d'Aedmur : 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.* Il n'existe pas d'usurpation à Darnholm. Il n'existe que des successions que le Fer n'a pas encore validées, et des successions qu'il a approuvées.

Les Quatre Piliers du Fer ne gouvernent pas — ils accomplissent : la Légion Primordiale protège l'Empereur, le Corps des Brise-Fer assure l'ordre intérieur, les Maîtres-des-Mines contrôlent l'économie, les Archivistes de Paerl-Morth gardent la mémoire impériale.

Le Droit d'Écrasement appartient à l'Empereur seul — dissoudre un clan, condamner sans procès, annuler toute tradition antérieure à l'Empire. Ce n'est pas un outil politique : c'est un acte fondateur répété.

L'Empire ne connaît ni constitutions, ni conseils, ni rites de modération. Il ne reconnaît qu'une seule loi : la Loi du Fer Noir.

Un Empereur ne succède pas : il s'impose. Un Empereur ne gouverne pas : il ordonne. Un Empereur ne prie pas : il forge.

— Maximes de Doomsprire

III — AVERNA

L'Oligarchie des Trônes Solaires

Nature du système : aristocratie marchande collégiale à treize maisons princières.

Averna est le seul royaume de Northern sans roi unique. Le pouvoir y est distribué entre treize Maisons Princières, chacune souveraine sur une grande cité marchande, chacune titulaire d'un siège au Sénat des Treize Princes.

La Maison Taerwyn occupe par tradition la fonction de Prince-Gouverneur — arbitre du Sénat, coordinateur de l'administration centrale, représentant du royaume à l'extérieur. Mais cette autorité repose sur la reconnaissance des autres maisons, pas sur un droit

divin ou une victoire militaire. Si les maisons retirent cette reconnaissance, le Prince-Gouverneur n'a plus qu'un titre.

La transmission du pouvoir à Averna est donc double. Au niveau des maisons, chaque lignée princière transmet son siège selon ses propres règles dynastiques internes — généralement par héritage, parfois par désignation interne en cas de litige. Au niveau du Sénat, la fonction de Prince-Gouverneur se transmet par continuité dynastique de la Maison Taerwyn, mais aucun texte ne l'interdit à une autre maison si les treize trônes s'accordaient pour en décider autrement.

Cette ambiguïté est intentionnelle. Elle maintient toutes les maisons dans un état de vigilance permanente et empêche la centralisation du pouvoir.

Les guildes et maisons marchandes constituent une force d'influence réelle mais restent formellement subordonnées aux Maisons Princières. En pratique, une maison qui perdrait le soutien des guildes de sa cité perdrait rapidement sa capacité à gouverner.

La singularité d'Averna est que le pouvoir n'y est jamais vraiment détenu — il est exercé collectivement, avec la menace permanente que les douze autres maisons cessent de reconnaître la treizième.

À Averna, nul ne règne seul. Nul ne gouverne sans témoin. C'est leur force et leur fragilité réunies.

— Observation exégète, Archives d'Aen Doravel

IV — SELVARIS

Les Quatre Lunes en Guerre Perpétuelle

Nature du système : oligarchie lunaire à quatre trônes concurrents.

Selvaris est le système politique le plus instable de Northern — et pourtant le plus durable dans sa forme. Depuis l'an 200 AP, quatre Maisons royales se partagent le pouvoir sans jamais vraiment le partager : la Maison Veltrane pour la légitimité dynastique et la diplomatie, la Maison Ilyan pour les réseaux d'influence et les manipulations, la Maison Var'Kelys pour les opérations clandestines, la Maison Rhelyn pour les rites lunaires.

Ces quatre maisons siègent au Conseil des Trônes lorsque les affaires du royaume l'exigent. Ce conseil est paralysé en temps ordinaire par les intrigues permanentes — il ne se réunit vraiment que dans les crises existentielles, et même là ses délibérations sont rarement pures de toute manipulation.

La transmission du pouvoir à Selvaris ne suit aucune règle formelle stable. En théorie, chaque maison transmet son Trône Lunaire par héritage dynastique interne. En pratique, les dirigeants de Selvaris changent souvent par intrigues, disparitions, empoisonnements ou purges. Les archives consignent que sur mille ans d'histoire, aucun roi de Selvaris n'est mort de vieillesse dans son lit sans qu'une succession ait été préparée dans l'ombre.

L'influence des Prêtres Noirs sur la transmission du pouvoir est documentée mais difficile à quantifier avec précision. Selon les périodes, ils ont agi comme conseillers spirituels,

médiateurs entre maisons, ou architectes directs de certains changements de régime. L'événement le plus marquant reste la Nuit des Quatre Lunes Éteintes en 1300 AP, où les quatre reines lunaires furent assassinées simultanément — événement qui força une reconstruction complète de la succession dans les quatre maisons.

Le paradoxe central de Selvaris : les maisons changent constamment de dirigeants par des moyens violents, mais les maisons elles-mêmes n'ont jamais disparu en mille ans. Selvaris change ses rois mais préserve ses trônes.

Le Soleil gouverne par l'honneur. La Lune gouverne par le secret. Et ce qui est caché dure souvent plus longtemps que ce qui est pur.

— Observation exégète, Archives d'Aen Doravel

V — VIRELYA

La Gouvernance des Six Couronnes

Nature du système : gouvernance collégiale à six familles nobles.

Virelya n'a pas de roi unique. Le pouvoir est réparti entre les six grandes familles du Cercle des Six — Oréthis (diplomatie), Veylorn (guerre), Lorynvel (lois), Elyndar (savoir et Flux), Calveryn (routes maritimes et commerce) et Valerys (administration et stabilité) — dont les décisions les plus importantes sont soumises au Vote Runique des Couronnes.

Ce vote est l'institution politique la plus singulière de Northern. Lors des crises majeures, les six chefs de famille déposent leur insigne dans une vasque d'eau runique — bleu pour la mobilisation ou l'accord, gris pour le refus, noir pour l'abstention. Les runes s'animent d'elles-mêmes. La décision est rendue visible à l'ensemble des témoins présents.

Ce rituel dit l'essence de la philosophie politique virelyenne : l'équilibre n'est pas une règle imposée par un souverain — c'est un accord entre forces qui acceptent de se peser mutuellement.

La transmission du pouvoir dans chaque famille suit des règles dynastiques internes propres à chaque lignée. Il n'existe pas de mécanisme formalisé pour désigner une famille dirigeante unique sur l'ensemble du royaume — et c'est voulu. Virelya ne cherche pas la centralisation. Elle cherche le *souffle juste*.

Les Douze Serments qui gouvernent la vie virelyenne ne sont pas des lois au sens darnholmien — ce sont des principes d'équilibre dont le respect détermine la légitimité d'un dirigeant aux yeux de ses pairs et de la population.

L'équilibre n'est pas une règle, c'est une respiration.

— Verset final du Serment XII de Virelya

VI — THARAGGORN

Le Pouvoir sans Trône

Nature du système : confédération clanique par consensus et légitimité naturelle.

Tharaggorn est le seul royaume de Northern qui n'a jamais connu de roi ni de rite de couronnement. Il n'y a pas de trône unique — il y a des chefs de clan qui tiennent leur

position tant qu'ils la méritent aux yeux de leur peuple, et qui la perdent quand ils cessent de la mériter.

La gouvernance repose sur deux fondements. Les Deux Grandes Bannières — Arkhain et Arkhin — garantes du Pacte Sauvage qui mit fin aux guerres inter-claniques, et le Conseil des Chefs Tribaux, où les clans majeurs portent leur voix. Aucun de ces organes ne couronne ni n'ordonne : ils reconnaissent ce que le rapport de force a déjà établi.

La logique est simple et sans appel : un dirigeant qui ne tient plus son peuple est remplacé. Pas par un vote formel, pas par un rite — par la réalité du rapport de force renouvelé. Ce n'est ni une tragédie ni une leçon politique : c'est la logique du monde telle qu'on la perçoit à Tharaggorn.

Le Code des Primo-Dress — les Huit Serments gravés dans la pierre et le sang, tradition ancestrale des clans — demeure la loi morale reconnue. Ces serments ne définissent pas qui doit gouverner : ils définissent comment on doit vivre, chasser, se battre et mourir. La gouvernance en découle naturellement.

Les Exégètes d'Aen Doravel ont longtemps tenté de comprendre comment Tharaggorn maintient sa cohérence sans institutions formelles. La réponse qu'ils ont fini par consigner est inconfortable : *la cohérence vient de la culture, pas des lois. Et une culture assez forte n'a pas besoin de lois pour tenir.*

Nous ne domptons pas les bêtes : nous partageons leur souffle.

— Code des Primo-Dress, Serment I

VII — TABLEAU COMPARATIF

Royaume	Système	Transmission	Institution centrale	Stabilité
Valdara	Monarchie héréditaire	Primogéniture + Rite de Couronne	Table des Protecteurs	Haute
Darnholm	Empire autocratique	Conquête et force militaire	Quatre Piliers du Fer	Moyenne — violente
Averna	Oligarchie marchande	Héritage dynastique + Sénat	Sénat des Treize Princes	Moyenne — fragile
Selvaris	Oligarchie lunaire	Intrigues et successions forcées	Conseil des Trônes	Faible — durable
Virelya	Gouvernance collégiale	Vote Runique des Couronnes	Cercle des Six	Moyenne — équilibrée
Tharaggorn	Confédération clanique	Force et légitimité naturelle	Conseil des Chefs Tribaux	Variable

VIII — OBSERVATION EXÉGÈTE FINALE

Ce que Northern révèle à travers ces six systèmes, c'est qu'il n'existe pas de réponse unique à la question du pouvoir. Chaque royaume a trouvé la sienne dans sa propre nature — dans ses valeurs, ses peurs, ses ressources et ses mémoires.

Valdara a choisi le sang et le serment parce qu'elle croit en la continuité. Darnholm a choisi la force parce qu'elle croit que la force est la seule vérité. Averna a choisi la distribution parce qu'elle croit que le pouvoir concentré détruit le commerce. Selvaris a choisi la rivalité parce qu'elle croit que l'équilibre naît du conflit, pas de l'harmonie. Virelya a choisi l'accord parce qu'elle croit que rien ne tient sans équilibre. Tharaggorn n'a rien choisi parce qu'elle croit que le monde choisit à la place des hommes.

L'Ordre observe. Il ne tranche pas.

Consigné et scellé en la Salle du Savoir des Royaumes, sous le Sceau du Conseil du Fer — Grand Archivum d'Aen Doravel, 1314 AP.