T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

NORTHERN SHIELD · INSTITUTIONS POLITIQUES

Organisation Politique du Royaume de Selvaris

Codex doctrinal — Version archivistique officielle

Consigné par les Archivistes du Grand Archivum d'Aen Doravel — 1312 AP
Sous le Sceau du Conseil du Fer

« Il est des royaumes que l'on consigne par ce qu'ils montrent, et d'autres par ce qu'ils dissimulent. Selvaris appartient aux seconds. »
— Sceau du Haut-Exégète Thaelmor Ryn-Valen

I — Nature du Royaume

Le royaume de Selvaris possède une organisation politique singulière sur le continent de Northern.

Contrairement aux royaumes gouvernés par une dynastie unique ou par un système d'équilibre institutionnel, Selvaris repose sur l'autorité concurrente de quatre Trônes Lunaires, chacun porté par une grande maison royale.

Ce système trouve son origine autour de l'an 200 Après le Pacte, lorsque les quatre maisons fondatrices se virent reconnaître le droit de gouverner conjointement le royaume.

Cependant, à Selvaris, le pouvoir n'est jamais partagé de manière stable. Il est constamment disputé. Les Quatre Trônes ne cherchent pas l'harmonie, mais l'avantage politique.

II — Les Quatre Trônes de la Lune

Le sommet du pouvoir selvarien est occupé par les Quatre Trônes de la Lune.

Chaque trône est détenu par une maison royale ancienne, représentant une force politique et culturelle distincte du royaume. Les quatre maisons reconnues sont :

Maison	Domaine d'influence
Veltrane	légitimité dynastique et diplomatie royale
Ilyan	réseaux d'influence, poisons et manipulations politiques
Var'Kelys	opérations clandestines et assassinats politiques
Rhelyn	rites lunaires et cultes obscurs

Chacune de ces maisons possède sa propre cour, ses alliances et ses réseaux. Le pouvoir du royaume est ainsi façonné par la rivalité permanente entre ces quatre lignées.

III — Le Conseil des Trônes

Bien que rivales, les maisons lunaires siègent parfois au sein d'une institution connue sous le nom de Conseil des Trônes.

Ce conseil rassemble les représentants des quatre maisons lorsque les affaires du royaume l'exigent. Il traite notamment des décisions diplomatiques majeures, de la défense du territoire, de certaines lois communes et des crises affectant l'équilibre du royaume.

Cependant, les archives indiquent que ce conseil est souvent paralysé par les intrigues politiques et les rivalités entre maisons.

IV — L'Influence des Prêtres Noirs

Une place importante dans la politique selvarienne est occupée par les Prêtres Noirs.

Cet ordre religieux et occulte entretient des liens anciens avec les cultes lunaires du royaume. Selon les périodes de l'histoire, leur influence a varié : simples conseillers spirituels auprès des trônes, médiateurs entre les maisons, ou véritables architectes du pouvoir politique.

Leur rôle devint particulièrement visible durant la Guerre Magique, lorsqu'en 1300 AP les quatre reines lunaires furent assassinées lors d'un événement resté célèbre sous le nom de :

La Nuit des Quatre Lunes Éteintes.

Cet événement marqua une rupture majeure dans l'histoire politique du royaume.

V — Les Maisons Nobles Secondaires

Sous l'autorité des Quatre Trônes existent de nombreuses maisons nobles secondaires.

Ces lignées servent souvent d'alliées, de vassales ou de relais politiques aux grandes maisons lunaires. Leur influence dépend largement des alliances qu'elles entretiennent avec l'un des trônes.

Certaines maisons mineures ont parfois connu des ascensions rapides, avant de disparaître brutalement lors de purges ou de conflits internes.

VI — Gouverneurs et Agents du Royaume

L'administration territoriale de Selvaris repose sur un réseau de gouverneurs provinciaux, de magistrats urbains, d'intendants des domaines et d'agents politiques.

Contrairement aux autres royaumes de Northern, ces fonctions sont rarement neutres. La plupart des gouverneurs servent en réalité les intérêts de l'une des maisons lunaires. Il n'est pas rare que certaines provinces changent d'allégeance au gré des intrigues politiques.

VII — Culture politique de Selvaris

Les Archivistes d'Aen Doravel décrivent la culture politique de Selvaris comme profondément marquée par le secret, la manipulation, les alliances temporaires et les rivalités dynastiques.

Dans ce royaume, le pouvoir change rarement par succession paisible. Il évolue plus souvent à travers les intrigues, les disparitions, les empoisonnements ou les purges politiques.

VIII — Continuité des Maisons Lunaires

Malgré les siècles de rivalités et les nombreuses crises politiques, les quatre grandes maisons de Selvaris ont traversé l'histoire sans disparaître.

De 200 AP à 1302 AP, les mêmes lignées ont continué à occuper les Trônes de la Lune, bien que leurs dirigeants aient souvent été remplacés par des héritiers issus de conflits sanglants.

Cette permanence des maisons constitue l'un des paradoxes du royaume :

Selvaris change constamment… mais ses trônes demeurent.

IX — Note des Archivistes

Les Archivistes d'Aen Doravel considèrent Selvaris comme l'un des systèmes politiques les plus instables du continent de Northern.

Là où certains royaumes reposent sur la tradition dynastique, la discipline militaire ou l'équilibre institutionnel, Selvaris repose avant tout sur la rivalité permanente entre 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. »

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