T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

NORTHERN SHIELD · REGISTRES NOBILIAIRES

Registre des Maisons Nobles du Northern Shield

Codex doctrinal — Synthèse des six registres royaux

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

SOUS LE SCEAU DU CONSEIL DU FER

« Six royaumes. Six systèmes. Une seule vérité commune — le pouvoir prend la forme du territoire qui le produit. »

— Archivistes d'Aen Doravel, note de synthèse

I — VALDARA

Treize maisons. Une couronne. Un Pacte.

Dynastie royale

Maison Caerwyn — Caer-Norwyn. Lignée régnante sacrée. Autorité politique, religieuse et militaire suprême. Suzeraine du Pacte.

Grandes Maisons

Maison Valoryn — Tarn-Valoré. Mines de fer noir du Grand Nord, Col Valoré vers Darnholm. Poids économique égal à son poids politique.

Maison Thordryn — Thord-Falaise. Mines de fer gris, forges rituelles ancestrales, temples du Grand Nord. Loyauté sincère à Caerwyn avec ses propres limites théologiques.

Maison Taldren — Myr-Taldren. Agriculture, élevage de chevaux valdariens, commerce avec Virelya, influence sur la Vallée du Phyir.

Maisons vassales directes de Caerwyn

Maison Maelrik — Zone Caer-Norwyn/Aen-Doravel. Archives privées, liens institutionnels avec les Exégètes.

Maison Haldrik — Castle-Threnor. Frontière Tharaggorn, garnisons permanentes.

Maison Korvayn — Castle-Phyn. Commerce intérieur, contrôle des routes centrales.

Maison Draveln — Castle-Solmyr. Soutien logistique aux Exégètes, diplomatie avec Averna.

Maison Aelyndra — Castle-Aelyr. Médiation avec Tharaggorn, forêts du Phyir sud-est.

Maisons vassales des Grandes Maisons

Maison Varendyr — Castle-Star (vassale Valoryn). Avant-poste du Col Valoré, frontière Darnholm.

Maison Morr — Castle-Goromyr (vassale Thordryn). Navigation fluviale, rive nord-ouest du Haut Fleuve.

Maison Frenryr — Vallée du Phyir Ouest (vassale Taldren). Vignobles, Vin de Saphir.

Maison Caynvrel — Castle-Cayn (vassale Taldren). Lac Phyir, traditions spirituelles préexégétiques.

II — AVERNA

Treize soleils. Aucune ombre — le mensonge le plus beau qu'Averna se raconte.

Maison gouvernante

Maison Taerwyn — Caer-Avernia. Prince-Gouverneur par tradition historique. Origine : exil de Thaelys Caerwyn, prince valdari banni. Le nom est une contraction de Thaelys + Caerwyn.

Douze Maisons princières du Sénat

Maison Solverion — Vey-Almaris. Vignobles volcaniques des Coteaux Rouges, vins de prestige. Destitution de 895 AP non oubliée.

Maison Da-Lyscaris — Karthyn-Talvos. Gemmes et minerais précieux, lisière de la Grande Jungle.

Maison Arlaesine — Thalyon-Cale. Diplomatie, lignage ancien, Vallée Blanche. Médiateurs naturels du Sénat.

Maison Vaeloron — Lyscaris-Kaelvorf. Commerce du sel, ressource stratégique continentale. Influence discrète et considérable.

Maison Rysmandor — Neryas-Port. Flottes marchandes, premier port d'entrée d'Averna.

Maison Nelia — Zevanor-Kaerdrel. Commerce exotique, épices, routes intercontinentales. Informations en avance sur les autres.

Maison Aurcendre — Clerath-Phyn. Finances, trésor, mémoire longue des dettes. La maison que tout le monde ménage.

Maison Kharvelis — Solvir-Lagun. Mines profondes, métaux stratégiques, sous Ash-Tarath.

Maison Velkris — Doravel-Kaendrel. Guildes artisanales d'excellence, réputation continentale.

Maison Thalmyr — Orvenn-Baie. Construction navale marchande.

Maison Corvathiel — Moravel-Craft. Marine de guerre, chantiers royaux.

Maison Solvaren — Velthar-Loryne. Agriculture, grenier d'Averna. La maison que tout le monde sous-estime.

III — DARNHOLM

Huit familles. Une couronne. Un Code.

Dynastie impériale

Maison Tharok — Paerl-Morth (capitale) + Moln-Karak (branche cadette diplomatique). Fondée par Aedmur Dahervis Tharok, 612 AP. Double héritage — sang noble darnholmien et sang tribal Primo-Dress.

Lignées loyalistes — *familles récompensées pour leur soutien lors de la Rébellion du Grizzly (pouvoir conditionnel, accordé par la couronne).*

Lignée Marn — Doomsprire. Fondateur : Thorek Marn, stratège d'Aedmur. Gestion des mines impériales de fer noir, administration industrielle.

Lignée Halen — Bloodfang. Fondateur : Jarn Halen, guerrier d'Aedmur. Formation militaire, discipline des légions.

Lignée Kehl — Paerl-Morth. Fondateur : Veldran Kehl, diplomate d'Aedmur. Administration civile de la capitale — les seuls loyalistes dans la capitale impériale.

Lignée Ardek — Torag Vynn. Fondateur : Ardek, commandant d'Aedmur — celui qui a ramené le corps de Varik. Production militaire industrielle, armement des légions.

Lignée Karvhel — Stonefang. Falaises et temples suspendus, traditions spirituelles anciennes de Darnholm.

Lignée Wulfrek — Black Wolf. Frontière Tharaggorn, troupes d'élite, défense des marges sud-est.

Clans intégrés — *anciens clans tribaux intégrés par accord (loyauté par pacte, pas par récompense).*

Clan Gornarg-Faux-de-Cendre — Hauteurs de Darnholm. Alliés de la Rébellion du Grizzly. Éclaireurs impériaux, gardiens des passes, connaissance du réseau souterrain.

Clan Dreshnak — Zones frontières Darnholm/Tharaggorn. Intégrés sous Tharod I. Médiateurs frontaliers, parlent aux deux côtés.

IV — THARAGGORN

Deux bannières. Un Pacte. Des centaines de clans.

Les Deux Grandes Bannières — *garantes du Pacte Sauvage, fondé pour mettre fin aux guerres inter-claniques.*

Maison Arkhain — Galynor, Haut-Plateaux. Totem : le Loup. Pragmatisme, force partagée, Cavaliers-Aigles. Vision vers l'avenir.

Maison Arkhin — Thoerenn'Korr, Forêt Totémique. Totem : l'Aigle. Mémoire, rites, formation des chamans. Vision vers le passé.

Clans majeurs reconnus par le Conseil des Chefs Tribaux

Clan Vyr'Khan — Galynor, Haut-Plateaux. Totem : l'Aigle Royal. Bannière Arkhain. Cavaliers-Aigles d'élite, reconnaissance aérienne.

Clan Vel'Thyn — Roches de Vent-Mute. Totem : le Faucon Silencieux. Bannière Arkhain. Méditation, divination, lecture des vents.

Clan Var'Kess — Varr'Thalir, Terres Crevassées. Totem : le Serpent des Canyons. Neutre. Guerre de canyon, embuscades verticales.

Clan Burnakh — Pentes de Brûle-Vent. Totem : le Chacal. Bannière Arkhain. Commerce frontalier, médiation avec les royaumes voisins.

Clan Korrath — Thoerenn'Korr. Totem : l'Esprit de la Forêt. Bannière Arkhin. Rites de transformation, gardiens des clairières runiques.

Clan Molveth — Bois de Marchelune. Totem : le Loup de Brume. Bannière Arkhin. Guerre nocturne, zones de magie instable.

Clan Orrakh — Orr'Marenn, Falaises de Fer. Totem : l'Oiseau de Mer Géant. Neutre. Combat maritime, pêche aux créatures des profondeurs.

Clan Thyrak — Monts des Anciens. Totem : la Bête Titanesque. Neutre. Traditions hermétiques des Anciens, ruines d'avant le Pacte.

V — VIRELYA

Six Couronnes. Un équilibre fragile.

Les Six Couronnes — *configuration post-Réforme* 1302 AP.

Piliers Inaltérables — présents depuis 300 AP

Maison Oréthis — Caer-Virelya. Couronne de diplomatie et représentation du royaume. Arbitres naturels du Cercle.

Maison Veylorn — Vey-Alenor. Couronne de guerre et défense. Frontière Valdara nord-est.

Maison Lorynvel — Myrel-Saar. Couronne des lois et institutions. Juristes, arbitres, gardiens de la jurisprudence.

Maison Elyndar — Viron-Lenor. Couronne du savoir, académies et Flux. Haut-Virelya, supervision du runisme.

Couronnes historiques restaurées ou nouvelles

Maison Calveryn — Thorenmaar. Couronne des routes maritimes et commerce. Absente 1200-1302 AP, restaurée après la Guerre Magique.

Maison Valerys — Shal-Kaorin. Couronne de l'administration et stabilité. Introduite après la Guerre Magique par Clavis Valerys.

Maisons nobles provinciales

Maison Aelthyr — Nobles-Contrées de l'Est (vassale Oréthis). Diplomatie de second rang, réseau noble dense.

Maison Phyrandel — Contrée du Phyir (vassale Lorynvel). Runisme de préservation, temples des flux.

Maison Helvorn — Haut-Virelya (vassale Elyndar). Sites runiques ancestraux, clans mystiques des hauteurs.

Maison Selkavar — Côte des Cents (vassale Calveryn). Navigation côtière, cent criques.

Maison Renvhal — Douze Renfyr (vassale Elyndar, statut spécial). Seule maison noble portant le marquage runique tribal renfyr. Interface institutionnelle entre les clans renfyr et les Six Couronnes.

Institutions indépendantes

L'Ordre des Runistes — Itinérant. Neutre envers les Couronnes. Gardiens du Flux et des runes anciennes.

La Cité Libre de Kalymor — Sud-Ouest. Gouvernée par Conseil civique élu. Alliée mais pas vassale de Virelya.

VI — SELVARIS

Quatre lunes. Aucune ne brille pour les autres.

Les Quatre Trônes de la Lune

Maison Veltrane — Caer-Nyrandel, capitale insulaire. Premier Trône, légitimité dynastique. Diplomatie, réseau d'ambassadeurs, relation avec les Exégètes d'Aen Doravel.

Maison Ilyan — Thiranel, ville-marché. Deuxième Trône, pouvoir réel dans l'ombre. Réseaux d'information, manipulation politique, contrôle des guildes marchandes.

Maison Var'Kelys — Varenhold, Côte Embrumée. Troisième Trône, opérations clandestines. Éliminations politiques, agents de terrain, surveillance côtière.

Maison Rhelyn — Île Velys. Quatrième Trône, autorité spirituelle et rites lunaires de Selvaris.

Maisons nobles secondaires — *allégeances conditionnelles selon les intérêts du moment.*

Maison Sarevorn — Ven'Saria (principale : Veltrane). Frontière Averna, commerce herbes et substances, information commerciale.

Maison Shaloryn — Ereth'Sha (principale : Var'Kelys). Terres Grises, chasseurs et pisteurs, formation d'agents de terrain.

Maison Narveth — Delvara (principale : Ilyan). Grand port de Nandels, logistique maritime, transport discret.

Institutions indépendantes

L'Ordre des Prêtres Noirs — Itinérant. Indépendant des Quatre Trônes et des Exégètes. Rôle dans la Nuit des Quatre Lunes Éteintes non établi.

L'Ordre des Protectrices — Caer-Nyrandel. Garde d'élite féminine, loyauté à Selvaris comme entité — pas à un Trône spécifique.

SYNTHÈSE GÉNÉRALE

Ce que les maisons disent de Northern.

Six royaumes. Six architectures du pouvoir radicalement différentes.

Valdara — Le pouvoir par le sang sacré et l'alliance avec le divin. Treize maisons structurées autour d'une couronne dont la légitimité repose sur le Pacte autant que sur la naissance.

Averna — Le pouvoir par la richesse et l'équilibre des intérêts. Treize princes dont chacun détient un levier différent — sans aucun de ces leviers le système s'effondre.

Darnholm — Le pouvoir par la force codifiée. Lignées loyalistes dont l'autorité est conditionnelle, clans intégrés dont la loyauté est contractuelle. Tout repose sur la couronne impériale.

Tharaggorn — Le pouvoir par le consensus tribal et la tradition orale. Personne ne gouverne entièrement. Tout le monde coexiste par choix renouvelé.

Virelya — Le pouvoir par l'équilibre institutionnel. Six fonctions indispensables réparties entre six maisons dont aucune ne peut en absorber une autre sans détruire le système.

Selvaris — Le pouvoir par la rivalité permanente. Quatre maisons qui ne cherchent pas l'harmonie mais l'avantage — et dont cette recherche perpétuelle maintient paradoxalement le système en mouvement.

« Six façons d'organiser l'autorité humaine.
Six réponses à la même question fondamentale —
comment tenir ensemble des gens qui n'ont pas naturellement envie de l'être.
Northern n'a pas trouvé la bonne réponse.
Il en a trouvé six mauvaises qui fonctionnent quand même. »

— Archivistes d'Aen Doravel, 1314 AP

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