TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ARCHIVES CENTRALES DE SOL-DARASS · ORDRE EXÉGÈTE DU CŒUR

REGISTRE DES MAISONS DYNASTIES ET LIGNÉES D'AEDOERA

Synthèse des registres continentaux

Consigné sous le Sceau du Haut-Exégète
Archives Centrales de Sol-Darass — 1302 AP

SCELLÉ SOUS L'AUTORITÉ DU HAUT-EXÉGÈTE

« Six royaumes. Six façons d'être au monde. Une seule vérité commune — le pouvoir prend la forme de ce que le territoire croit sur lui-même. » — les Exégètes du Cœur

I — MAE CHALOREA

Cinq Maisons. Un Conseil. Une architecture vivante.

Principe fondateur — À Chalorea, le pouvoir ne s'hérite pas : il se démontre. La légitimité est graduée par la maîtrise technomancienne, et la profondeur de cette maîtrise détermine la place de chacun dans l'ordre politique.

Les Cinq Grandes Maisons

(Codifiées dans leur forme définitive lors du Cycle des Fondateurs, 600 AP)

Maison Varchelm — Recteurs des Grandes Plaines. Capitale et universités. Gardienne des standards technomanciens, des protocoles et des lois d'ingénierie. Première parmi les égales par ancienneté institutionnelle. « *Ce que nous nommons, nous ordonnons.* » Tension structurelle permanente avec Skaar-Vulk sur la question des limites.

Maison Ligmar — Gardiens des Forêts-Archives. Lignemares. Technomancie mémorielle — conservation runique dans les structures vivantes. Son autorité repose sur la mémoire technique du royaume. « *Tout ce qui pousse retient.* »

Maison Skaar-Vulk — Seigneurs des Cendres Noires. Forges technomanciennes, maîtres du feu discipliné. Technomancie industrielle et énergétique — pousse régulièrement les limites imposées par les Lois du Cœur. La plus puissante matériellement. La plus surveillée par les Exégètes. « *Le métal pense avec nous.* »

Maison Elmor — Dynastie des Plateaux Techniciens. Hauteurs de Chalorea. Technomancie expérimentale et astronomique — étude des Flux à grande altitude. Son autorité est scientifique. « *Plus haut, plus juste.* »

Maison Solchar — Seigneurs des Ports Savants. Ports de Chalorea. Technomancie maritime et cartographique. Lien naturel avec les Corsaires du Cœur. « *La mer est une équation.* »

Institutions

Conseil des Maîtres — Les cinq chefs de Maison. Décisions à quatre sur cinq. Organe décisionnel suprême du royaume.

Les Cercles Techniques — Réseau de structures spécialisées sous autorité des Maisons. Formation, certification et mobilité sociale. Véritable moteur méritocratique du royaume — en théorie.

II — ROYAUME DES EXÉGÈTES

Pas de dynasties de sang. Des lignées doctrinales.

Principe fondateur — Le Royaume des Exégètes ne connaît pas la noblesse héréditaire. On n'hérite pas d'une lignée doctrinale : on y est appelé, par l'épreuve, la reconnaissance des pairs, la validation des instances supérieures.

Les Six Lignées Doctrinales

Lignée Porte-Vaël — Gardiens des Serments. Ils ne jugent pas : ils révèlent ce que le serment contient réellement. « *Le serment porte en lui sa propre lumière.* »

Lignée Brumelame — Oracles de la Hale Brumeuse. Leur parole est un voile, jamais une direction. « *Voir n'est pas guider.* »

Lignée Marche-Blanc — Guides des Escaliers du Nord. Initiateurs à l'ascension intérieure. « *Monter, c'est s'alléger.* »

Scribes Échoïques — Gardiens des Mille Échos. Transmetteurs de la mémoire orale — leur voix fixe ce que la pierre retient. « *Rien ne se perd si un écho l'a porté.* »

Muets de Doravel — Juges du Silence. Justice sans parole. Leur silence est leur verdict. « *Ce qui doit être entendu n'a pas besoin d'être dit.* »

Lignée Aendoréenne — Héritiers du Verbe Originel. La plus ancienne. Gardiens du premier souffle de la Conscience.

Institutions

Haut-Exégète — Voix ultime du Cœur. Ne règne pas, ne décide pas seul. Rappelle ce qui doit être — et ce rappel a force de loi. Désigné par reconnaissance unanime du Cercle.

Cercle des Grand-Exégètes — Neuf membres. Délibère jusqu'au consensus. Commande direct sur les Chevaliers du Cœur et les Corsaires du Cœur via le Haut-Exégète.

Dix Castes — D'Apprentis du Silence à Haut-Exégète. Avancement par reconnaissance des pairs, jamais par ancienneté ni ambition.

III — ORMYN

Six Maisons. Un Conseil. La respiration du monde.

Principe fondateur — À Ormyn, la légitimité naît du rapport vivant entre les hommes, la mer et les saisons. Les Maisons sont des lignées enracinées dont l'autorité se mesure à leur capacité à maintenir le lien entre leurs gens et leur terre.

Les Six Maisons d'Ormyn

Maison Aurovel — Delta de l'Aurore. Seigneurs des voies fluviales intérieures et des rites du renouveau. La plus respectée spirituellement — préside aux cérémonies d'ouverture des cycles agricoles. « *Là où l'eau se repose, l'homme se renouvelle.* »

Maison Marshaël — Îles-Tempêtes. Gouverne les archipels les plus exposés. Relation directe avec les Corsaires du Cœur. Rivalité permanente avec Ormyn-Côtes sur le contrôle des routes côtières. « *La mer n'est jamais un obstacle.* »

Maison Elséa — Vergers Sacrés, terres intérieures. Légitimité culturelle autant que politique. Gardiens des rites de récolte. « *La douceur est une mémoire.* »

Maison Saphir-Bluff — Plaines d'élevage. Force militaire naturelle du royaume. La Maison la plus proche du modèle féodal classique — source de tensions internes. « *La force est une patience.* »

Maison Cantalor — Vallées Sacrées. Ne gouverne pas un territoire — gouverne la mémoire. Archives des cycles, récoltes, cérémonies et décisions politiques depuis la fondation. Influence discrète et considérable. « *Une graine écrite est une graine promise.* »

Maison Ormyn-Côtes — Littoral et ports. Interface naturelle avec le continent. Commerce maritime et défense des côtes. Rivalité permanente avec Marshaël. Impliquée dans la Crise des Seuils de 147 AP. « *Le sel conserve la vérité.* »

Institutions

Conseil des Saisons — Six sièges permanents de Maisons, six sièges rotatifs de guildes et un siège exégétique. Sessions calquées sur les quatre moments clés du cycle naturel. Décisions ordinaires à majorité simple, décisions rituelles à l'unanimité.

Cercles de Cycle — Tissu social réel du royaume. Artisans, agriculteurs, marins et prêtres-rites par région. Un chef de Cercle respecté peut peser sur l'ensemble du Conseil.

IV — NOBLES COURONNES

Neuf Couronnes supérieures. Dix-huit Maisons vassales.

Note préliminaire — Le Royaume des Nobles Couronnes fonctionne sur deux niveaux distincts. Les neuf Couronnes supérieures constituent l'élite politique du Conclave ; les dix-huit Maisons vassales — deux par Couronne — ancrent le pouvoir dans les territoires. Aucune Couronne ne détient d'autorité supérieure aux autres.

Les Neuf Couronnes Supérieures et leurs Vassales

Collines Couronnées

Couronne Aelyra — vassales Maison Velcaris (*Première Couronne*) et Maison Elnavar.

Couronne Voryneth (*pont Collines/Plateaux*) — vassales Maison Corvellan et Maison Karveth.

Plateaux de Valdor

Couronne Kaelion — vassales Maison Valdor (*lignée cavalière*) et Maison Dornec.

Vallées Dorées

Couronne Theryska — vassales Maison Sylmara (*mécènes des arts*) et Maison Bréval.

Couronne Olyrven (*pont Vallées/Marches*) — vassales Maison Orfelys et Maison Thanaël.

Marches de Lyr-Venn

Couronne Daskael — vassales Maison Lyrvenn (*lignée des arbitrages sacrés*) et Maison Sar-Vayl.

Grandes Citadelles

Couronne Nyverra — vassales Maison Redorne (*haute noblesse armée*) et Maison Asterholm.

Couronne Soltharyn (*pont Citadelles/Rivières*) — vassales Maison Maelcar et Maison Lioran.

Rivières de Saphîr

Couronne Vaesryn — vassales Maison Saphyrel (*commerce fluvial*) et Maison Dorselys.

Note sur les Couronnes pont — Voryneth, Olyrven et Soltharyn ont des vassales dans deux zones géographiques différentes. Ce positionnement les rend structurellement plus influentes — et structurellement plus disputées : ce sont elles qui déclenchent le plus souvent les blocages du Conclave.

Institutions

Conclave des Couronnes — Neuf sièges. Majorité simple pour les décisions ordinaires. Le Conclave de 600 AP a formalisé les rôles dans leur forme durable. La Crise des Seuils de 147 AP impliquait les Maisons Lyrvenn et Saphyrel, vassales de Daskael et Vaesryn.

V — DOSHVAKA

Pas de maisons nobles. Des clans qui tiennent.

Note préliminaire — DoshVaka n'est plus un royaume au sens politique depuis la Chute de 745 AP. La Maison du Cristal Rouge — famille régnante et unique détentrice du monopole de la magie cristalline — a disparu entièrement dans le cataclysme qu'elle a elle-même déclenché. Ce qui reste, ce sont des clans, pas des maisons nobles.

La Maison Disparue

Maison du Cristal Rouge (*disparue* 745 AP) — Famille régnante unique depuis la fondation. Monopole de la magie cristalline volcanique. Trois piliers indissociables : légitimité dynastique, maîtrise magique, contrôle des gisements. Disparue intégralement lors de la Chute. Nom complet effacé des archives continentales.

Les Six Clans Post-Chute

(Guildes de survie — aucune hiérarchie formelle entre elles)

Clan Rosh-Var — Forgerons de la survie. Le plus ancien. Contrôlent les forges qui permettent à DoshVaka de produire les outils et armes nécessaires. Légitimité pratique — sans eux le territoire ne tient pas.

Clan Harr-Vek — Guerriers des Gorges. Contrôlent les passages montagneux stratégiques. Imposent des droits de passage. Principale force armée du territoire.

Clan Durnak — Survivants du Cercle Noir. Connaissent les zones d'instabilité des Flux comme nul autre. Naviguent là où d'autres refusent d'entrer. Influence disproportionnée à leur force militaire.

Clan Sarn-Rouge — Lignée brûlée par le Feu. Le plus ambitieux politiquement. Revendiquent une descendance de la Maison du Cristal Rouge. Prétention non prouvée, contestée par tous, impossible à ignorer.

Clan Var-Dunes — Marcheurs de sable. Contrôlent les routes commerciales à travers les zones désertiques. Principaux intermédiaires avec le reste du continent. Premiers à avoir coordonné une action avec les institutions du Cœur lors de la Contagion Verte de 990 AP.

Clan Morh-Kel — Gardiens de la Cité Morte. Installés dans les ruines de l'ancienne capitale. Gardent les bribes les plus complètes du savoir magique cristallin ancien. Influence symbolique que leur nombre ne justifie pas.

Institutions

Conseil de Guildes — Formation temporaire lors des cycles de paix. Jamais stable, jamais durable.

Zone de Conscience Suspendue — Statut officiel accordé par l'Assemblée du Cœur. Cinq sièges royaux gelés, vacants depuis 745 AP.

VI — TERRITOIRES CORSAIRES

Six lignées maritimes. Un Conseil. La flotte vivante.

Principe fondateur — Chez les Corsaires, une dynastie n'est pas un sang : c'est une flotte. Les noms se transmettent à ceux qui savent tenir la mer. La légitimité repose sur le Serment d'Ambre et la capacité démontrée à gouverner ce que nul royaume continental ne peut gouverner à leur place.

Les Six Lignées Maritimes

(Familles de tradition — constituent le socle culturel de l'Ordre)

La Fratrie Sermentale — Cœur de Port-Serment. Gardiens historiques de la capitale symbolique de l'Ordre. Lien direct avec les rites fondateurs du Serment d'Ambre.

L'Ordre des Lames d'Ambre — Navigateurs rituels des routes sacrées. Maîtres des Dix Courants Sacrés et de leur interprétation maritime.

La Lignée Scarr'hûn — Gardiens des îles profondes. Contrôlent les archipels les plus éloignés et les moins accessibles des Territoires.

Les Courants-Azur — Cartographes des vents et des courants. Fournisseurs des cartes maritimes qui rendent possible la navigation continentale à grande échelle.

Les Voiles-Rouges — Guerriers de tempête. Caste de combat maritime, intervenants lors des crises en mer et de l'application forcée des Lois du Cœur sur les eaux.

Les Fend-Mers — Lignée d'explorateurs des zones inconnues. Premiers à cartographier les zones instables autour de DoshVaka maritime.

Institutions

Port-Serment — Siège symbolique et institutionnel. Tribunaux maritimes, archives sacrées, cérémonies de serment.

Conseil des Sept — Pouvoir réel. Six Grands-Corsaires, chacun gouvernant une zone maritime définie, et le Général-Grand-Corsaire qui préside et rend compte directement au Haut-Exégète. Décisions à la majorité des Sept.

Vingt-deux Castes — Trois cercles : Flottes *(navigation et administration)*, Tempêtes *(combat et exécution)*, Cœur des Marées *(mystique et intelligence)*. Recrutement ouvert — une recrue extérieure peut gravir toutes les castes par la seule maîtrise.

VII — VAIRGRIS

Pas de dynasties. Des lignées sacrées fonctionnelles.

Principe fondateur — Le Monastère Vairgris ne tolère aucune dynastie de sang. Ceux qui y servent ne succèdent pas par héritage mais par résonance. On ne devient pas Vairgris : on est accepté par le Cœur.

Les Cinq Lignées Sacrées

(Fonctionnelles, pas humaines au sens dynastique)

Gardiens des Pics — Frontière du souffle. Premier cercle d'accès, gardiens des limites entre le monde et le Monastère.

Mains du Serment — Préservation du Pacte. Gardiens du Premier Serment Divin prononcé à Vairgris.

Veilleurs des Terrasses — Ascèse intérieure. Pratiquants des Terrasses du Cœur, transmission de la discipline contemplative.

Porte-Origines — Mémoire du monde. Gardiens du Portique des Origines — le seuil entre la mémoire humaine et ce qui la précède.

Lignée Vairgris — Ceux qui respirent pour tous. Cœur du Monastère. Les plus proches de la stabilité absolue des Flux.

SYNTHÈSE

Ce que les dynasties disent d'Aedoera

Six royaumes. Six façons d'organiser le pouvoir. Et une logique commune que le Chant du Cœur formule mieux que n'importe quelle analyse : dans chaque royaume, une dynastie ne perpétue pas seulement un sang — elle perpétue une intention.

Mae Chalorea perpétue la Forme — le pouvoir comme démonstration de maîtrise, jamais comme héritage automatique.

Le Royaume des Exégètes perpétue le Verbe — le pouvoir comme capacité à dire ce qui est juste, transmis par reconnaissance et non par naissance.

Ormyn perpétue le Cycle — le pouvoir comme accord vivant entre les hommes et leur terre, renouvelé à chaque saison.

Les Nobles Couronnes perpétuent le Choix — le pouvoir comme héritage d'une responsabilité que chaque génération doit choisir d'assumer.

DoshVaka perpétue la Cicatrice — le pouvoir comme survie pure, sans institution pour le cadrer.

Les Corsaires perpétuent le Mouvement — le pouvoir comme serment renouvelé à chaque traversée, transmis à ceux qui tiennent la mer.

Vairgris perpétue le Souffle originel — sans dynaste, sans héritage, sans ambition. Juste la présence de ce qui était là avant tout le reste.

« Les dynasties ne sont pas l'histoire : elles sont les doigts qui la tiennent.
Et lorsque les doigts se succèdent sans rompre le fil,
alors le continent respire. »

— Chant du Cœur, Livre IV

Consigné dans les Archives Centrales de Sol-Darass — Sous le Sceau du Haut-Exégète.