T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

NORTHERN SHIELD · INSTITUTIONS POLITIQUES

Organisation Politique du Royaume d'Averna

Codex doctrinal — Version archivistique officielle

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

« Treize soleils se partagent un même ciel : aucun ne règne, mais nul n'ose s'éteindre, car celui qui faiblit laisse les douze autres décider de son sort. »
— Sceau du Haut-Exégète Vaerikk Karr

I — Nature de l'État Avernien

Le royaume d'Averna se distingue des autres puissances de Northern par une structure politique fondée sur une aristocratie marchande princière.

Le pouvoir n'est pas détenu par une dynastie unique mais par treize Maisons Princières, chacune gouvernant une grande cité marchande du royaume. Ces maisons sont appelées Détentrices des Trônes Solaires, symboles de leur autorité et de leur rôle dans l'équilibre du royaume.

L'ensemble du système politique repose sur une institution centrale : le Sénat des Treize Princes, fondé en 237 AP, communément désigné sous le nom de Sénat Princier d'Averna.

II — Les Treize Maisons Princières

Treize lignées nobles composent la structure dirigeante du royaume. Chaque maison gouverne une grande cité marchande, administre un territoire économique spécifique et possède un Trône Solaire au Sénat Princier. Ces maisons constituent les piliers économiques, politiques et culturels d'Averna.

Maison	Domaine d'influence
Taerwyn	Princes-Gouverneurs d'Averna — administration centrale et autorité institutionnelle
Solverion	Seigneurs des Coteaux Rouges — noblesse agraire et vignobles
Da-Lyscaris	Maîtres des Mines Bleues — gemmes et minerais précieux
Arlaesine	Dames de la Vallée Blanche — diplomatie et lignage ancien
Vaeloron	Seigneurs des Mines de Sel — commerce du sel et ressources vitales
Rysmandor	Maîtres des Caravelles — flottes marchandes et navigation
Nelia	Princes des Épices — commerce exotique et routes lointaines
Aurcendre	Princes Argentiers — finances, trésor et monnaie
Kharvelis	Seigneurs des Mines Profondes — métaux stratégiques et extraction lourde
Velkris	Protecteurs de la Cour des Artisans — guildes et artisanat d'excellence
Thalmyr	Seigneurs des Chantiers Navals Civils — construction maritime marchande
Corvathiel	Maîtres des Chantiers Royaux — marine de guerre et puissance navale

Solvaren	Seigneurs des Plaines Dorées — agriculture et sécurité alimentaire

III — Le Sénat des Treize Princes

Le Sénat des Treize Princes constitue l'organe politique central du royaume.

Il rassemble les treize princes des maisons solaires, chacun représentant sa cité et son domaine. Le Sénat est chargé de définir les lois du royaume, d'arbitrer les conflits entre maisons, d'organiser les relations diplomatiques, de superviser le commerce et les routes maritimes, et de décider de la guerre et de la défense du royaume.

Chaque maison dispose d'un Trône Solaire, symbole de son droit de parole et de vote.

IV — Le Prince-Gouverneur

Par tradition, la Maison Taerwyn occupe la fonction de Prince-Gouverneur d'Averna. Sa résidence est Caer-Avernia, capitale du royaume.

Le Prince-Gouverneur agit comme garant des institutions averniennes, arbitre du Sénat, coordinateur de l'administration centrale et représentant officiel du royaume auprès des puissances étrangères.

Son autorité repose principalement sur la légitimité historique et la reconnaissance des autres maisons.

V — Administration des Cités

Chaque grande cité est gouvernée directement par la Maison Princière qui lui est associée. Sous l'autorité des princes existent plusieurs magistratures chargées de l'administration locale :

- Magistrats Urbains — gestion civile et ordre public.
- Maîtres des Ports — supervision du commerce maritime.
- Intendants des Domaines — administration des territoires agricoles et miniers.
- Capitaines des Flottes — organisation des routes maritimes et protection navale.
- Magistrats des Guildes — relations avec les corporations d'artisans et de marchands.

Ces fonctions sont nommées par la maison princière dominante de la cité.

VI — Les Guildes et Maisons Marchandes

L'économie d'Averna repose fortement sur un réseau dense de guildes artisanales, de compagnies marchandes et de maisons de commerce.

Bien que puissantes, ces organisations restent placées sous l'autorité des Maisons Princières. Elles constituent néanmoins une force d'influence majeure dans la vie économique du royaume.

VII — Particularités du Système Avernien

Les Archivistes d'Aen Doravel considèrent Averna comme l'un des systèmes politiques les plus singuliers de Northern. Ses caractéristiques principales sont l'absence de monarchie unique, le pouvoir partagé entre treize maisons princières, la domination des activités marchandes et maritimes, l'équilibre politique maintenu par le Sénat Princier et l'importance stratégique des routes commerciales.

Averna demeure ainsi la principale puissance marchande du continent de Northern.

> *« Averna ne se tient pas par un trône, mais par la jalousie de treize.*
> *Tant que chacun redoute les douze autres, le ciel reste en équilibre. »*

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