TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ARCHIVES CENTRALES DE SOL-DARASS · ORDRE EXÉGÈTE DU CŒUR

ORGANISATION POLITIQUE DE DOSHVAKA

Ce qui reste du royaume de la Cicatrice nécessaire

Consigné sous le Sceau du Haut-Exégète
Archives Centrales de Sol-Darass — 1317 AP

SCELLÉ SOUS L'AUTORITÉ DU HAUT-EXÉGÈTE

« Ce document ne décrit pas un royaume. Il décrit ce qu'il en reste. » — les Exégètes du Cœur

AVERTISSEMENT

Ce document ne décrit pas un royaume : il décrit ce qu'il en reste. Il se lit en deux temps. Le premier retrace brièvement ce qu'était DoshVaka avant 745 AP. Le second décrit son état présent, tel que les Exégètes peuvent l'observer et le consigner — avec toutes les limites que cette observation impose, car nul du Cœur ne demeure longtemps sur cette terre.

PREMIÈRE PARTIE — L'ANCIEN ROYAUME

I — NATURE DE L'ANCIEN DOSHVAKA

Avant 745 AP, DoshVaka était l'un des royaumes les plus puissants et les plus singuliers d'Aedoera. Là où Chalorea maîtrisait la machine et le Flux structurel, là où les Exégètes détenaient le Verbe, DoshVaka détenait quelque chose de plus ancien et de plus fragile : un art magique d'une beauté rare, fondé sur le travail des cristaux volcaniques extraits des profondeurs de son territoire.

Ces cristaux n'étaient pas de simples pierres précieuses. C'étaient des condensateurs de Flux naturels — capables, entre les mains d'un mage formé, de capturer, de stabiliser et de restituer des énergies que nulle machine chaloerien ne pouvait reproduire. Les objets ainsi créés — bijoux, sceaux, armes cérémonielles, instruments rituels — étaient réputés dans tout Tirellon pour leur beauté et leur puissance. Les Exégètes de l'époque décrivaient DoshVaka comme un royaume qui avait compris que la beauté et la puissance ne sont pas opposées, mais les deux visages d'une même maîtrise.

II — LA FAMILLE RÉGNANTE ET SON ART

Le royaume était gouverné depuis sa fondation par une unique grande famille de mages — dont le nom complet a été effacé des archives continentales après la Chute, et dont il ne reste que la désignation tardive : la Maison du Cristal Rouge.

Cette famille détenait à la fois l'autorité politique absolue sur DoshVaka et le monopole de la maîtrise cristalline à son plus haut niveau. Elle formait ses héritiers dès l'enfance à l'art des Flux volcaniques, transmettant de génération en génération des techniques que nul autre mage du continent ne possédait. Son pouvoir reposait sur trois piliers indissociables : la légitimité dynastique, la maîtrise magique et le contrôle des gisements de cristaux volcaniques. Retirer l'un de ces piliers, c'était menacer les deux autres. On disait alors qu'à DoshVaka le roi ne régnait ni par la force ni par la doctrine, mais parce qu'il était le seul à comprendre ce que la terre produisait.

III — LA CHUTE DE DOSHVAKA · 745 AP

En 745 AP, une guerre interne éclate au sein de la Maison du Cristal Rouge. Les archives continentales sont parcellaires sur ses causes exactes — les Exégètes de l'époque n'avaient pas accès au royaume lors des événements, et les témoignages recueillis après la Chute sont contradictoires et fragmentaires. Ce que l'on sait avec certitude : une dispute dynastique entre plusieurs branches de la famille dégénère en affrontement magique direct, et dans le cours de cet affrontement, un rituel majeur — dont la nature exacte reste inconnue — dérape et s'emballe hors de tout contrôle.
Ce qui suit n'est pas une bataille. C'est un effondrement. L'implosion libère une énergie d'une magnitude que nul mage du continent n'avait encore observée. Elle se propage en vagues successives à travers le territoire entier. Les cités sont rasées ; les grandes villes qui faisaient la fierté du royaume — leurs palais de cristal, leurs tours de mages, leurs marchés réputés dans tout Tirellon — sont réduites en cendres en quelques heures ; les villages disparaissent, les routes s'effondrent, les gisements de cristaux volcaniques implosent depuis leurs profondeurs et fracturent le sol lui-même.

Plus de la moitié de la population de DoshVaka meurt ce jour-là. Non pas au combat. Non pas par choix. Par la seule conséquence d'un rituel qui a échappé à ceux qui le pratiquaient. La Maison du Cristal Rouge disparaît intégralement dans le cataclysme qu'elle a elle-même déclenché — mais elle n'est pas seule à disparaître : des générations entières de citoyens, d'artisans, de marchands, de mages de rang secondaire, d'enfants, périssent avec elle. Les survivants sont ceux qui se trouvaient aux marges du territoire, assez loin du centre de l'implosion pour échapper aux vagues de destruction.

Les Flux magiques du territoire — jusqu'alors parmi les plus stables d'Aedoera — se fracturent durablement, créant des zones d'instabilité qui persistent encore des siècles après. Lorsque les premiers Exégètes arrivent sur place, plusieurs semaines après la Chute, ils trouvent un territoire méconnaissable : là où se dressaient des cités, des ruines calcinées et du sol vitrifié ; là où vivait un peuple prospère, des survivants hagards, dispersés, sans structure ni direction.

Les Exégètes nomment cet événement la Chute de DoshVaka. Ils l'inscrivent aux archives comme l'une des trois catastrophes majeures de l'histoire du continent — et comme la démonstration la plus tragique de ce que le Feu peut faire lorsqu'il échappe à toute mesure.

« DoshVaka n'a pas été vaincu. Il s'est consumé lui-même. Et avec lui, la moitié de ses enfants. »

SECONDE PARTIE — L'ÉTAT ACTUEL

IV — NATURE POLITIQUE POST-CHUTE

DoshVaka n'est plus un royaume au sens politique du terme. C'est un territoire. Une cicatrice. Un espace que le continent ne peut ni abandonner ni vraiment intégrer. Depuis 745 AP, nulle autorité centrale ne le gouverne : la Maison du Cristal Rouge a disparu sans laisser de structure capable de lui survivre, et le vide de sa chute n'a pas été comblé — il a été occupé, progressivement et chaotiquement, par un ensemble de guildes aux natures et aux ambitions radicalement différentes.

Ces guildes ne forment pas un système. Elles forment un équilibre précaire, constamment renégocié, régulièrement rompu, jamais stabilisé. Les Exégètes le définissent non comme un royaume, mais comme un territoire en tension permanente entre la mémoire de ce qu'il fut et l'incapacité à devenir autre chose.

V — LES GUILDES DE DOSHVAKA

En l'absence de toute autorité centrale, le pouvoir est exercé de facto par un ensemble de guildes. Certaines sont militaires, d'autres économiques, certaines mêlent les deux ; aucune hiérarchie formelle ne les relie, et leur influence fluctue selon les cycles de paix et de conflit qui rythment le territoire. Les mieux documentées sont les suivantes.

Clan Rosh-Var — Forgerons de la Survie. La guilde la plus ancienne du territoire post-Chute. Les Rosh-Var contrôlent les forges qui permettent à DoshVaka de produire outils et armes nécessaires à sa survie quotidienne. Leur légitimité est pratique : sans eux, le territoire ne tient pas. Ils ne revendiquent aucune grandeur passée — et méprisent ceux qui le font.

Clan Harr-Vek — Guerriers des Gorges. Guilde militaire contrôlant les passages montagneux stratégiques. Les Harr-Vek imposent des droits de passage à quiconque traverse leurs zones, royaumes étrangers compris. Ils sont la principale force armée du territoire et le principal obstacle à toute unification extérieure.

Clan Durnak — Survivants du Cercle Noir. Guilde issue des populations ayant survécu dans les zones les plus dévastées. Les Durnak ont développé une culture de la résistance extrême et une connaissance pratique des zones d'instabilité des Flux, qu'ils naviguent là où d'autres refusent d'entrer. Cette compétence unique leur confère une influence que leur faiblesse militaire ne justifierait pas.

Clan Sarn-Rouge — Lignée Brûlée. La guilde la plus politiquement ambitieuse. Les Sarn-Rouge revendiquent une descendance, même lointaine et non prouvée, de la Maison du Cristal Rouge, et instrumentalisent cette prétention pour se poser en héritiers naturels du royaume perdu. La plupart des autres guildes la contestent — mais aucune ne peut entièrement l'ignorer.

Clan Var-Dunes — Marcheurs de Sable. Guilde nomade contrôlant les routes commerciales à travers les zones désertiques. Les Var-Dunes sont les principaux

intermédiaires entre DoshVaka et le reste du continent, ce qui leur donne une influence économique disproportionnée à leur force militaire. Ils sont les seuls à maintenir des relations commerciales régulières avec les royaumes extérieurs.

Clan Morh-Kel — Gardiens de la Cité Morte. Guilde mystique et fermée, installée dans les ruines de l'ancienne capitale. Les Morh-Kel gardent les vestiges de l'ancien royaume — archives partiellement détruites, objets cristallins récupérables, structures encore debout — et possèdent les bribes les plus complètes du savoir magique cristallin ancien. Cette connaissance fragmentaire leur confère une aura que leur nombre ne justifie pas, et attire régulièrement l'attention inquiète des Mages et des Technomanciens du continent.

VI — L'ART CRISTALLIN FRAGMENTAIRE

L'art magique cristallin de l'ancien DoshVaka n'a pas entièrement disparu avec la Chute. Il a survécu — fragmentairement, imparfaitement, dangereusement. Quelques individus, descendants éloignés de praticiens de second rang ou héritiers de transmissions orales partielles, en conservent des bribes ; la majorité se trouve parmi les Morh-Kel, quelques-uns dispersés dans les autres guildes ou vivant en solitaires.
Ce savoir résiduel pose un problème majeur : les Flux de DoshVaka sont instables depuis la Chute, et pratiquer l'art cristallin sur ce territoire revient à travailler une matière première fracturée. Les résultats sont imprévisibles — parfois sublimes, souvent dangereux, occasionnellement catastrophiques. Les Mages du continent surveillent ces pratiques avec une inquiétude constante ; les Exégètes les tiennent pour l'une des sources de risque les plus sérieuses pour l'équilibre continental des Flux.

« Ce qui reste de l'art de DoshVaka est comme une lame brisée : encore capable de blesser, mais impossible à manier sans se couper. »

VII — UNE ABSENCE AU CŒUR

DoshVaka ne participe plus au système politique d'Aedoera. Depuis la Chute, ses cinq sièges royaux à l'Assemblée du Cœur demeurent inscrits, mais gelés : nul ne les occupe, aucune délégation ne les réclame, et le Cœur n'a jamais osé les supprimer. Ils sont vacants depuis 745 AP — une place vide que l'Assemblée conserve comme on garde sur un registre le nom d'un mort. Les guildes qui tiennent le territoire n'ont jamais signé de renouvellement du Pacte des Mille, et certaines le refusent explicitement.
Cette absence est une anomalie que le Cœur ne peut résoudre. Les Exégètes ne peuvent intervenir sur un territoire qui n'a pas demandé leur présence et dont aucune autorité légitime ne peut signer un accord. Les Chevaliers du Cœur patrouillent les frontières mais n'y pénètrent qu'en cas d'urgence absolue ; les Corsaires maintiennent une surveillance maritime des côtes doshakaïnes sans en approcher les ports. DoshVaka est donc officiellement hors du Pacte — mais trop proche géographiquement et trop instable

magiquement pour être ignoré. Les Exégètes qualifient cette situation, dans leurs archives internes, de Zone de Conscience Suspendue.

« *DoshVaka n'a pas quitté Aedoera. Aedoera ne sait simplement plus comment le tenir.* »

VIII — DYNAMIQUES INTERNES

DoshVaka fonctionne selon un rythme binaire : cycles de paix fragile et cycles de conflit ouvert se succèdent sans logique prévisible.
Les cycles de paix. Lorsque les guildes s'accordent — généralement sous la pression d'une menace extérieure ou d'une nécessité économique commune — elles forment des alliances temporaires et désignent un Conseil de Guildes pour coordonner leurs actions. Ces périodes sont rares, instables, et ne durent jamais plus de quelques années.

Les cycles de conflit. Lorsque l'accord se rompt — ce qui arrive régulièrement — les guildes s'affrontent pour le contrôle des ressources, des routes ou des zones de cristaux encore exploitables. Ces conflits sont rarement totaux : aucune guilde n'a les moyens d'en éliminer une autre. Ils s'éteignent par épuisement mutuel, ouvrant la voie au cycle de paix suivant.

La prétention Sarn-Rouge. La revendication d'héritage de la Maison du Cristal Rouge est la tension la plus durable du territoire. Elle divise les guildes en deux camps informels : ceux qui y voient une chance d'unification sous une bannière commune, et ceux qui y voient la menace d'un retour à la domination centralisée qu'ils rejettent.

L'instabilité des Flux. Les zones d'instabilité laissées par la Chute sont une contrainte politique permanente : certaines régions sont inaccessibles ou dangereuses. Les guildes qui maîtrisent la navigation dans ces zones — surtout les Durnak et les Morh-Kel — disposent d'un avantage structurel que la force militaire ne compense pas.

IX — ÉQUILIBRE INTERNE

L'équilibre de DoshVaka ne repose sur aucune institution stable. Les guildes militaires tiennent le territoire par la force ; les guildes économiques assurent la survie matérielle et les liens extérieurs ; les gardiens du savoir cristallin exercent une influence symbolique doublée d'un risque latent ; et les cycles de paix et de conflit fournissent le seul rythme politique réel du territoire. Les Exégètes se refusent à nommer cela un équilibre. Ils le nomment la Tension Suspendue.

X — CE QUE DOSHVAKA ENSEIGNE AU CONTINENT

DoshVaka est le dossier le plus difficile et le plus douloureux du continent. Ce territoire est la preuve vivante que le système du Cœur a des limites — qu'il existe des ruptures que ni le Pacte, ni les Lois, ni les Ordres ne peuvent réparer entièrement. DoshVaka fut l'un des joyaux d'Aedoera ; il en est désormais la cicatrice la plus visible. Là où d'autres

royaumes reposent sur une intention politique claire, DoshVaka repose sur la mémoire fracturée de ce qu'il fut, la survie comme seul horizon, et l'instabilité comme condition permanente.

« Les Exégètes disent que DoshVaka est la cicatrice nécessaire. Mais une cicatrice ne se gouverne pas. Elle se porte. »

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