TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

Codex Canonique — Empire de Darnholm

Le Livre Impérial de Darnholm

Annexe Impériale du Chant du Fer

Consigné par les Archivistes de Paerl-Morth
Sceau de l'Enclume Sacrée

Édition de 1317 AP

« Le Fer décide. Le Marteau juge. L'Empire endure. »

Introduction — Du Sang du Fer Noir

Annexe Impériale du Chant du Fer. Consignée par les Archivistes de Paerl-Morth. Sceau de l'Enclume Sacrée.

« Le Fer ne se transmet point : il se prend, il se garde, et il se venge. » — Aedmur Dahervis Tharok, Proclamation de Paerl-Morth

Lorsque les profondeurs du monde se fissurèrent, elles enfantèrent un minerai sombre, vivant, inaltérable : le Fer Noir, substance d'absolu, sans Souffle et sans pitié. Les anciens clans du Nord cherchaient à le briser, mais c'est le Fer Noir qui les brisa.

De ces âges barbares naquit une lignée unique : celle des Tharok, dont le nom signifie dans l'ancienne langue « ceux que le Fer reconnaît ». Aedmur Dahervis Tharok, premier du nom, mit fin aux Maisons du Fer, réduisit leurs fortins en cendres et érigea sur les ruines du désordre un pouvoir pur, sans partage : l'Empire du Fer Noir.

Dès ce jour, l'autorité ne reposa plus sur le Souffle, ni sur les Exégètes, ni sur les traditions des clans vaincus, mais sur trois lois simples :

« Le Fer décide. Le Marteau juge. L'Empire endure. »

Ce Livre n'est pas une liste de règnes : c'est la chronique brute d'un pouvoir qui jamais ne ploya, qui brûla ses ennemis, ses rivaux, parfois même ses enfants, pour préserver l'ordre que le Premier Empereur grava dans la pierre.

Depuis plus de sept siècles, les Tharok dominent les tunnels, les légions, les mines, et ont forgé une civilisation dont la froideur n'a d'égale que sa perfection martiale.

Le lecteur y trouvera non des prières, mais des décrets ; non des rites, mais des conquêtes ; non du Souffle, mais du Fer.

« Là où les Caerwyn veillent, le monde respire. Là où les Tharok marchent, le monde tremble. » — Chroniques de Doomsprire, Fragment XVII

Ce Livre s'ouvre avec la Révolution Tharok (612 AP) et court jusqu'au règne présent, l'an 1317 du Pacte, sous lequel ces Tables sont aujourd'hui consignées.

Chapô narratif — Des Archives de Paerl-Morth

Pour comprendre un souverain de Valdara, il faut mesurer son Cycle, son Souffle et sa Lignée. Pour comprendre un empereur de Darnholm, il faut mesurer son Fer, son Marteau, et sa Ruine.

Les Archivistes impériaux enseignent que chaque règne est évalué selon trois mesures fondatrices, instituées par Aedmur Tharok lui-même et appelées collectivement les Tables du Fer.

I — Le Cycle de Fer

« Là où commence un règne, une guerre doit suivre. » — Aedmur, Table I

Le Cycle de Fer n'est pas une unité d'années : c'est une unité de force. Il se mesure à l'expansion de l'Empire, à l'obéissance des Légions, et à la production des Mines

Profondes. Un Cycle stagne ? Il noircit. Un Cycle conquiert ? Il rougit. Ainsi, les empereurs ne vieillissent pas : ils s'alourdissent ou se fissurent.

II — Le Poids du Marteau

« Le Marteau ne frappe pas : il ordonne. »

Le Poids du Marteau représente le degré d'alignement d'un empereur avec la Doctrine du Premier Tharok. Un empereur faible est dit « marteau creux ». Un empereur implacable est dit « marteau plein ». Plus le Poids est lourd, plus l'Empire est stable… ou plus il étouffe.

III — La Trace du Sang Noir

« Toute gloire laisse une cicatrice. Toute faiblesse laisse une rouille. »

La Trace du Sang Noir est l'empreinte définitive qu'un empereur imprime sur Darnholm : elle peut être éclat (prospérité guerrière), fracture (purges, guerres civiles), ou rouille (décadence, stagnation). Ce n'est qu'à la mort d'un empereur que les Archivistes déterminent la nature vraie de cette Trace. Car vivant, nul ne peut être jugé — le Fer tient toujours sa sentence en réserve.

Ces trois mesures remplacent les cycles sacrés, les marches rituelles et les rites de couronne que connaissent les royaumes éclairés par les Sept. Darnholm ne croit ni à la bénédiction, ni au destin : il croit à ce que les mains d'un empereur sont capables de prendre.

« Celui qui lit les Tables du Fer n'entre pas dans une histoire : il entre dans une conquête. » — Prologue des Archivistes, année 1210 AP

Table Impériale I — De la Nature du Pouvoir Tharok

Consignée par les Archivistes de Paerl-Morth. Sceau de l'Enclume Sacrée.

« Un royaume demande un roi. Un empire exige un maître. » — Aedmur Tharok, Table du Fer Noir

I — De l'Autorité Absolue

L'Empereur du Fer Noir est le détenteur unique du pouvoir politique, militaire, judiciaire et minier. Son autorité n'est limitée ni par les traditions, ni par les exégètes, ni par les clans, ni par les légions elles-mêmes. Il ne règne pas : il domine.

À la différence des rois du Nord, dont le Souffle valide la couronne, le trône de Darnholm n'est sanctifié que par l'acier, le sang et la conquête.

« Le Souffle choisit des rois. Le Fer forge des empereurs. »

II — Des Quatre Piliers de l'Empire

Autour de l'Empereur se tiennent non des conseillers, mais des organes d'exécution nommés les Quatre Piliers du Fer, garants de la discipline absolue de l'Empire.

La Légion Primordiale — garde impériale et première des légions du Fer Noir ; ses membres, choisis parmi les plus anciens lignages militaires, protègent l'Empereur mais ne le jugent jamais. Le Corps des Brise-Fer — institué plus tard par Karvos Tharok (970 AP), bras judiciaire et inquisitorial de l'Empire, spécialiste des purges, de l'ordre intérieur et des sentences immédiates ; il ne répond qu'à l'Empereur. Les Maîtres-des-Mines — autorité économique suprême, qui contrôlent la production, la circulation et la sacralisation du Fer Noir ; leur pouvoir dépasse celui des anciens Varkonn, mais demeure inférieur à la volonté impériale. Les Archivistes de Paerl-Morth — gardiens de la mémoire impériale, qui consignent chaque conquête, chaque exécution, chaque effondrement de mine, et scellent dans la pierre la Trace du Sang Noir laissée par chaque souverain.

Ces quatre piliers ne gouvernent pas. Ils accomplissent.

III — Du Droit d'Écrasement

L'Empereur possède un droit unique, hérité du Premier Tharok : le Droit d'Écrasement, qui lui permet de dissoudre un clan, une maison, une légion ; de renverser un officier ou un maître-minier ; de condamner sans procès ; d'annuler toute tradition antérieure à l'Empire. Ce droit n'est pas un outil politique. C'est un acte fondateur.

« Là où Valdara oppose, Darnholm écrase. »

IV — Du Fer comme Loi

L'Empire ne connaît ni constitutions, ni conseils, ni rites de modération. Il ne reconnaît qu'une seule loi : la Loi du Fer Noir, par laquelle tout sujet, tout clan, toute pierre même doit contribuer à la force impériale.

V — Conclusion de la Table

« Un Empereur ne succède pas : il s'impose. Un Empereur ne gouverne pas : il ordonne. Un Empereur ne prie pas : il forge. » — Maximes de Doomsprire, strophe 8

Ainsi se définit la nature du pouvoir Tharok : un pouvoir sans souffle, sans partage et sans répit.

Table Impériale II — Du Code de Guerre

Rédigé par Aedmur Tharok. Reconnu par tous les empereurs du Fer Noir.

« Le monde se divise en deux forces : ceux qui avancent, et ceux que l'on piétine. » — Aedmur, Code de Guerre, Préambule

Le Code de Guerre est la seule doctrine impériale à posséder valeur sacrée dans l'Empire du Fer Noir. Il structure l'armée, la société et la légitimité. Il se compose de trois Fondements, dits les Trois Runures de l'Enclume.

I — Premier Fondement : le Fer se transmet par la conquête

Nul héritier ne peut recevoir le trône par la seule primogéniture. La succession Tharok exige la domination militaire, la capacité d'écraser un rival, et la reconnaissance des Légions. Si un fils tue son père, si un frère tue un frère, si un général renverse un empereur faible, le Code déclare : « Le Fer a choisi. » Ainsi, aucune usurpation n'existe dans l'Empire. Il n'y a que le Fer qui décide.

II — Deuxième Fondement : nul ne doit dompter le Fer Noir

Toute doctrine religieuse, tout rite exégète, tout culte extérieur aux mines est considéré comme une tentative de « lier le Fer », ce qui est un crime impérial. Les temples peuvent être détruits, les prêtres expulsés, les textes brûlés.

« Le Fer Noir est libre. Celui qui tente de le sanctifier meurt. »

III — Troisième Fondement : l'Empire doit croître ou mourir

Un empereur qui ne conquiert pas, qui ne soumet pas un territoire, ou qui laisse les mines s'épuiser est déclaré Marteau Creux. Un tel règne menace l'Empire entier : il doit être brisé avant d'entraîner Darnholm dans la Rouille ou la Faim. Un empereur légitime doit étendre les routes de guerre, ouvrir de nouvelles galeries, soumettre les clans récalcitrants, maintenir la peur dans le cœur des ennemis. Ce fondement est celui qui sépara les Tharok brillants des Tharok oubliés.

IV — Conclusion de la Table

Le Code de Guerre n'est pas une règle. C'est une justification. Chaque conquête, chaque purge, chaque effondrement de maison peut être légitimé par l'un des Trois Fondements.

« Le Code ne retient pas la main. Il lui montre la gorge. » — Serments de Paerl-Harn

Table Impériale III — Des Rites Impériaux

Consignés par les Archivistes du Fer Profond.

« Le couronnement est un mensonge. Seul le Fer peut sacrer. » — Aedmur, Rite du Premier Marteau

À Darnholm, un empereur n'est pas couronné : il est éprouvé. Il existe trois rites impériaux, appelés les Trois Épreuves du Fer, qui remplacent entièrement les rites royaux de Valdara.

I — Première Épreuve : le Passage du Marteau

L'héritier descend seul dans les galeries profondes de Paerl-Morth, là où le Fer Noir vibre et brûle l'air. Il doit frapper l'Enclume Primordiale avec le Marteau d'Aedmur. Si le Fer résonne d'un son clair, l'empereur est reconnu. Si la résonance est sourde, le Fer l'a refusé — et l'héritier meurt dans les vapeurs toxiques ou est exécuté à son retour.

« Le Marteau juge plus sûrement que mille conseils. »

II — Deuxième Épreuve : la Marche des Légions

L'empereur doit traverser Paerl-Harn sous le regard des cohortes. Les légions ne prêtent pas serment : elles se mettent à genoux. Si une seule unité reste debout, le règne est déclaré illégitime et les Brise-Fer ont ordre d'exécuter l'héritier défaillant. Ce rite remplace totalement la Marche des Protecteurs de Valdara.

III — Troisième Épreuve : le Jugement des Mines

Les Maîtres-des-Mines observent la réaction du Fer Noir lorsque l'empereur pénètre dans le Sanctuaire Rocheux. Si les veines vibrent, si les parois résonnent, si des étincelles noires jaillissent, alors le Fer reconnaît son maître. Si rien ne se produit, la lignée est déclarée affaiblie et l'empereur doit prouver sa vigueur par une conquête immédiate.

IV — Conclusion de la Table

Les rites impériaux n'élèvent pas un homme : ils l'éprouvent, le marquent, le consument parfois.

« Le Souffle bénit. Le Fer brûle. Voilà pourquoi les Tharok régnèrent si longtemps. » — Archives profondes, Chant de Mornak

Table Impériale IV — De la Légitimité Tharok

Consignée par les Archivistes de Paerl-Morth. Sceau du Fer Vivant.

« Le sang n'est pas une preuve. Le Fer l'est. » — Doctrine du Premier Tharok

À Valdara, le Souffle décide si un roi est légitime. À Darnholm, trois signes seulement définissent l'autorité impériale. Ils sont appelés les Trois Preuves du Fer Noir.

I — Première Preuve : la Marque du Fer

Chaque héritier Tharok porte, au fer brûlant, une cicatrice unique sur la clavicule gauche : la Marque du Premier Marteau. Cette marque n'est pas un symbole, mais un pacte. On dit qu'elle brûle lorsque l'héritier est destiné à régner, et qu'elle se ternit lorsqu'il est condamné.

« Celui qui porte la Marque porte l'Empire tout entier. »

II — Deuxième Preuve : la Voix des Légions

À la mort d'un empereur, les Légions du Fer Noir se rassemblent dans Paerl-Harn. L'héritier se présente devant elles : si les Légions mettent genou en terre, le règne commence. Si une cohorte hésite, ou si un centurion détourne le regard, la Voix des Légions est dite brisée, et l'héritier doit être écarté — ou mourir.

« Nul empereur ne commande aux Légions si les Légions refusent de plier. »

III — Troisième Preuve : le Jugement des Mines

Les Maîtres-des-Mines observent la réaction du Fer Noir à la présence du prétendant dans les galeries profondes. Lorsque les veines vibrent, que les parois résonnent faiblement, ou que l'air se gorge d'étincelles sombres, le Fer reconnaît un Tharok digne. Lorsque rien ne se produit, l'héritier doit prouver sa légitimité par un acte de conquête immédiat — ou être exécuté pour faiblesse.

IV — Des Lignages Écartés

Contrairement aux Caerwyn, dont les lignages secondaires sont sacrés, les lignages Tharok non reconnus sont effacés des archives impériales : leurs noms brûlés, leurs armes détruites, leurs tombes scellées.

« Une lignée faible n'est pas une lignée. Elle est une menace. »

V — Conclusion de la Table

La légitimité impériale ne repose ni sur la naissance, ni sur la religion, ni sur la reconnaissance du peuple. Elle repose sur la violence du Fer, sur la crainte des Légions, et sur les profondeurs vivantes dont les Tharok tirent leur pouvoir.

Table Impériale V — Des Cycles de Fer

Table doctrinale des Archivistes de Paerl-Morth.

« Là où Valdara compte le temps, Darnholm compte les cicatrices. » — Chroniques de Doomsprire

Les historiens du Fer Noir classent chaque règne impérial non par sa durée, mais par la teinte du Cycle qu'il laisse derrière lui. Il existe trois teintes, appelées les Couleurs du Fer.

I — Cycle Rouge

Cycle de conquête, de puissance, de victoires, d'expansion des mines et des légions. Les empereurs du Cycle Rouge sont considérés comme les véritables héritiers d'Aedmur. Ils élargissent les frontières, soumettent les clans, et dominent le continent.

« Le Rouge est la couleur du progrès. »

Exemples emblématiques : Aedmur (612–647), Varik II, Karvos.

II — Cycle Noir

Cycle de purges, de terreur, de répressions, de guerres civiles ou de stagnation brutale. Les empereurs du Cycle Noir ne font pas nécessairement tomber l'Empire, mais le meurtrissent profondément. Ils réduisent les maisons, déclenchent les famines, et laissent des cicatrices durables dans les mines et dans les cœurs.

« Le Noir n'est pas l'échec : c'est la douleur. »

Exemples emblématiques : Tharok « le Noir ».

III — Cycle Gris

Cycle de reconstruction, de repli stratégique, d'équilibre fragile ou d'administration calme. Les empereurs du Cycle Gris sont des gestionnaires prudents, des diplomates tacites, ou des bâtisseurs silencieux. Ils ne font pas briller l'Empire, mais ils empêchent sa chute.

« Le Gris est la pierre sur laquelle reposent le Rouge et le Noir. »

Exemples emblématiques : Tharod III, Jorrel.

IV — Des Cycles Brisés

Il existe une quatrième catégorie, rare : le Cycle Brisé. Un Cycle est déclaré Brisé lorsqu'un empereur meurt sans accomplir un seul acte marquant ; n'est pas reconnu par les Légions ; échoue au Jugement des Mines ; ou déclenche une rupture profonde dans l'ordre fondamental de l'Empire.

V — Conclusion de la Table

« Le Fer Rouge élève, le Fer Noir détruit, le Fer Gris endure. Mais seul un Cycle Brisé peut faire trembler l'Empire entier. »

Lignée souveraine de Darnholm

De l'an 0 AP à 1317 AP
Maison Tharok — Sang du Fer Noir d'Aedmur
« Le Fer ne s'hérite pas : il se conquiert. » — Chroniques de Paerl-Morth

I — L'Ère des Chefs-Guerre (0–212 AP)

Période primitive, violente, sans structure royale. Chaque chef-guerre proclame son autorité, mais aucun ne règne sur tout Darnholm. Durée moyenne d'un règne : 2 à 8 ans.

Tharog le Premier Marteau (0–34 AP) — Forgeron devenu chef-guerre. Premier à unifier brièvement trois clans du Fer Noir.

Korr Vakrann (34–52) — Chasseur impitoyable. Règne de terreur.

Darmel l'Écorcheur (52–61) — Assassiné par empoisonnement.

Morl Jorvak (61–80) — Ancêtre de la future Maison Jorvak. Première figure d'un lignage militaire durable.

Vargan Kar'Dun (80–112) — Ancêtre des Kar'Dun. Fonde les premières forges sacrées de Darnholm.

Hesrik Varkonn (112–127) — Ancêtre des Varkonn. Contrôle les mines profondes.

Période de rupture (127–212) — Vingt chefs-guerres se succèdent. Les trois Maisons du Fer émergent comme puissances dominantes.

II — L'Ère des Trois Maisons (212–612 AP)

Le titre de Roi de Darnholm est créé… mais la couronne n'est qu'un prétexte. Le vrai pouvoir appartient aux Maisons Jorvak, Varkonn et Kar'Dun.

Maison Jorvak (militaire)

Dravann Jorvak (212–243) — Premier roi de Darnholm. Échec de son projet d'imposer un tribut aux mines Varkonn.

Jorrek Jorvak (243–271) — Chef impitoyable. Crée les premiers tunnels fortifiés.

Malgor Jorvak (271–294) — Assassiné par un clan rival.

Maison Varkonn (économie)

Hesmar Varkonn (294–332) — Centralise les mines sous son autorité.

Varmek Varkonn (332–358) — Frappe la première monnaie en Fer Noir.

Serad Varkonn (358–410) — Crise alimentaire majeure ; révoltes dans tout le royaume.

Maison Kar'Dun (tradition & religion)

Kar'Dun I Tralvor (410–446) — Établit un culte semi-profane. Les exégètes condamnent.

Kar'Dun II Malden (446–473) — Construit les Forges Anciennes.

Kar'Dun III Esmer (473–500) — Massacre des runiers ; haine ancestrale envers Virelya.

Retour Jorvak & Varkonn — l'effondrement (500–612 AP)

Varkonn III Serdrak (500–527) — Corruption totale.

Jorvak IV Tharik (527–549) — Règne de violence. Défaite humiliante face à Averna.

Varkonn IV Helmar (549–566) — Mines en ruine ; famine et révoltes.

Jorvak V Maelrik (566–612) — Roi faible, incapable de contenir les clans. Meurt lors de l'assaut du clan Varir, mené par Varik Tharok.

III — La Révolution Tharok (612 AP)

Naissance de l'Empire du Fer Noir.

« Le Fer est à celui qui le prend. » — Aedmur, Massacre de Kar'Dun

Aedmur Dahervis Tharok (612–647 AP) — Premier Empereur du Fer Noir. Venge la mort de son fils Varik. Renverse les trois Maisons du Fer en deux semaines, rase quatorze fortins rivaux, abolit la monarchie et proclame l'Empire du Fer Noir. Fonde Paerl-Morth, capitale impériale, et Paerl-Harn, capitale militaire. Interdit aux exégètes tout pouvoir judiciaire et rédige le premier Code de Guerre. Successeur › Son petit-fils : Tharod I Tharok.

IV — Dynastie Impériale Tharok

Période de grandeur, d'atrocités, de guerres constantes et de renaissances successives. Darnholm devient une puissance martiale unique sur le continent. Les Archivistes de Paerl-Morth consignent ici la lignée entière des souverains de Darnholm :

Tharod I Tharok (647–668) — Unifie définitivement le Fer Noir.

Harvek Tharok (668–702) — Guerres prolongées contre Virelya.

Drannac Tharok (702–721) — Empoisonné.

Varekk Tharok (721–755) — Restauration des forges divines.

Tharod II (755–782) — Défaite maritime face à Averna.

Varak Tharok (782–806) — Règne bref et violent.

Jorrhen Tharok (806–829) — Réduit en esclavage les Marches du Sud.

Aerdes Tharok (829–861) — Collabore avec les exégètes, fonde deux monastères.

Mornak Tharok (861–884) — Incendie de Paerl-Morth.

Varik II Tharok (884–910) — Réorganise les légions du Fer.

Tharod III (910–940) — Période calme.

Aerdan Tharok (940–970) — Guerre frontalière contre Valdara.

Karvos Tharok (970–1001) — Crée le Corps des Brise-Fer.

Harrik Tharok (1001–1033) — Guerres civiles internes.

Tharok « le Noir » (1033–1060) — Tyrannie absolue.

Varik III Tharok (1060–1087) — Prospérité surprenante.

Dravem Tharok (1087–1114) — Guerres religieuses.

Jorrel Tharok (1114–1140) — Relance les forges massives.

Varik IV Tharok (1140–1169) — Mort en duel.

Harven Tharok (1169–1195) — Soutient Selvaris.

Taragon Tharok (1195–1222) — Début des tensions profanes.

Orrekk Tharok (1222–1257) — Pillage des temples exégètes.

Tharod IV (1257–1289) — Crise minière.

Varik V (1289–1317) — Guerre contre les clans rebelles (l'ascension d'Aedmur).

Ainsi s'achève la présente édition de la chronique impériale, consignée sous le règne présent, l'an 1317 du Pacte. — Archivistes de Paerl-Morth