T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

CODEX CANONIQUE — NORTHERN SHIELD

Codex des Traditions Vestimentaires

Registre des Tenues et Matières des Six Royaumes

Compilé par l'Ordre des Exégètes d'Aen Doravel
Grand Archivum d'Aen Doravel — Salle du Savoir des Royaumes
Révision périodique recommandée tous les cinquante cycles

AN 1080 AP — CYCLE DES LUEURS

« Les vêtements d'un peuple ne sont pas des détails. Ils disent le climat qu'il subit, les matières qu'il produit, et la façon dont il conçoit le rang. » — Sceau du Grand Archivum d'Aen Doravel

PRÉFACE

« Ce registre consigne les traditions vestimentaires des six royaumes du Northern Shield, telles qu'elles ont été observées et documentées par les Exégètes-Scribes en mission de terrain. Il constitue une référence destinée aux diplomates, aux voyageurs et à tout agent ayant besoin de reconnaître l'origine et le rang d'un individu à sa tenue.

Les vêtements d'un peuple ne sont pas des détails. Ils disent le climat qu'il subit, les matières qu'il produit, et la façon dont il conçoit le rang et la distinction. Ce registre documente ces trois réalités simultanément. »

— Sceau du Grand Archivum d'Aen Doravel, 1080 AP

I. VALDARA

Vallées froides, cuir de qualité & rigueur de coupe

Matières principales
Laine épaisse, cuir valdari — production locale réputée comme la meilleure du continent Northern — fourrure pour les mois les plus froids, lin pour la période tempérée. Le cuir valdari est tanné avec des techniques transmises depuis des générations et se reconnaît à sa souplesse inhabituelle pour une matière aussi résistante.

Peuple — période froide (Couronnes 1-3 et 12-13)
Chemise de laine épaisse portée directement sur la peau, gilet de cuir par-dessus pour les travailleurs des mines et des vallées, manteau long à capuche en laine brute fermé par une ou deux fibules de fer. Pantalons de laine épaisse rentrés dans des bottes de cuir montantes. Les couleurs sont celles de la terre et de la pierre — gris, brun, noir, beige sale. Rien n'est porté pour être vu. Tout est porté pour tenir chaud.

Peuple — période tempérée (Couronnes 5-9)
Chemise de lin ou de laine légère, ceinture de cuir utilitaire pour les hommes, robe simple de lin pour les femmes avec ceinture à la taille. Pantalons de lin ou de laine légère, bottes de cuir ou sandales selon le travail. Les couleurs s'éclaircissent légèrement mais restent sobres — beige, gris clair, brun chaud.

Nobles — période froide
La silhouette noble valdarie est immédiatement reconnaissable à sa coupe — manteau long structuré, boutonné sur toute la longueur, ajusté à la taille par une ceinture de cuir de qualité. Cette coupe, dérivée de la tradition militaire valdarie, se retrouve dans les tenues civiles sans les marqueurs de fonction — pas d'épaulettes, pas de parements assignés, mais la même rigueur de structure. Les parements aux poignets et au col sont dans les couleurs de la maison — chaque grande maison valdarie a ses propres couleurs portées discrètement sur ces bordures. En dessous — chemise de lin blanc de qualité, pantalons de cuir fin, bottes de cuir travaillé montantes. En privé, le noble valdari abandonne le manteau structuré pour une chemise de lin simple et des pantalons de cuir souple — plus simple que sa tenue publique mais dans des matières nettement supérieures à celles du peuple.

Nobles — période tempérée

Même manteau structuré mais en lin épais ou drap léger plutôt qu'en laine lourde, ceinture de cuir fin, chemise de lin blanc. Pantalons de cuir souple, bottes de cuir. Les couleurs restent dans les teintes sombres et riches — bleu profond, bordeaux, noir — avec les parements de maison aux poignets et au col.

Accessoires
Fibules de fer ou d'argent pour fermer les manteaux — chez le peuple en fer simple, chez les nobles en argent gravé aux armes de la maison. Chevalières gravées pour les nobles. Rien de voyant, rien qui ne serve pas à quelque chose.

II. DARNHOLM

Froid extrême, cuir de forge & distinction dans la qualité

Matières principales
Laine rude tissée localement, cuir de forge traité à la chaleur des forges — plus rigide que le cuir valdari, conçu pour résister aux étincelles et aux frottements — fourrure épaisse pour les mois les plus sévères. Darnholm ne produit pas de lin en quantité significative. Presque tout vient de la laine et du cuir.

Peuple — période froide (Couronnes 1-3 et 12-13)
Chemise de laine épaisse, gilet sans manches en cuir de forge pour les mineurs et les forgerons — protection pratique autant que vêtement — manteau court épais en laine brute ou en fourrure selon les moyens. Pantalons de laine épaisse rembourrés aux genoux pour les mineurs, pantalons de cuir épais pour les soldats. Bottes montantes en cuir épais, parfois doublées de laine intérieure. La distinction visuelle entre un soldat, un mineur et un forgeron est quasi inexistante à Darnholm — tous portent des variations du même vêtement fonctionnel dans les mêmes teintes sombres.

Peuple — période tempérée (Couronnes 5-9)
La même base allégée — chemise de laine plus fine, tablier de cuir pour le travail en forge ou en atelier, pantalons de laine ou de cuir selon le métier. La fourrure est rangée mais le cuir reste omniprésent en toute saison à Darnholm.

Nobles — période froide
La noblesse darnholmienne ne se distingue pas par l'ornement. Elle se distingue par la qualité du cuir et la précision de la coupe. Manteau long en cuir darnholmien de première qualité, doublé de fourrure épaisse — le même vêtement que le peuple mais dans des matières incomparablement supérieures. Chemise de lin sous le manteau — le lin étant importé, sa présence seule indique déjà le rang. Pantalons de cuir fin travaillé, bottes hautes de cuir souple. Les grandes maisons ont des couleurs de clan portées dans les doublures et les bordures des manteaux — noir et rouge pour certaines, noir et argent pour d'autres.

Nobles — période tempérée
Pourpoint de cuir fin noir ou gris sombre boutonné, chemise de lin blanc, pantalons de cuir souple, bottes hautes. La coupe est précise, sans excès. Un noble darnholmien bien habillé ressemble à un soldat d'élite en civil — c'est exactement l'effet recherché.

Accessoires

Broches de clan en fer noir portées sur le pourpoint ou le manteau — le seul accessoire distinctif de la noblesse darnholmienne et le plus important. Pas de bijoux, pas de pierres précieuses, pas d'or. Le métal dit l'appartenance. Rien d'autre n'est nécessaire.

III. AVERNA

Chaleur toute l'année, drapés colorés & prestige dans l'ornement

Matières principales
Lin léger comme base universelle du peuple et des nobles, coton des plaines chaudes, soie importée pour les familles nobles, laine légère pour les quelques couronnes plus fraîches de l'année. Averna est le royaume du Northern le mieux approvisionné en matières textiles variées.

Peuple — toute saison
Blouse de lin légère pour les femmes, chemise ample de lin pour les hommes, portées avec une jupe longue pour les femmes ou des pantalons de lin léger pour les hommes. Sandales de cuir en toute saison sauf pendant les quelques couronnes plus fraîches où un châle de laine légère est ajouté. Les couleurs sont vives et chaudes — ocre, rouge brique, safran, blanc cassé, terracotta. Le peuple avernien est le plus coloré du Northern Shield.

Nobles — tenue courante
La tenue noble avernienne repose sur le drapé — une robe longue de lin ou de soie fine comme base, sur laquelle est porté un large drapé de tissu coloré noué ou posé librement selon l'occasion et l'humeur. Les hommes portent ce drapé de façon plus structurée, noué à la taille ou à l'épaule. Les femmes portent des robes longues ajustées légèrement cintrées à la taille, avec des broderies dorées ou colorées aux manches et à la ceinture — la coupe est plus structurée que celle des hommes mais le tissu reste toujours fluide. Les couleurs des familles princières sont portées dans le drapé principal — chaque grande maison a ses teintes reconnaissables.

Nobles — tenue détendue et privée
Robe simple de lin ou de soie sans drapé formel, écharpe ou châle coloré porté librement sur les épaules. Pieds nus fréquents en intérieur. C'est dans ces moments que la qualité du tissu parle seule — un noble avernien en tenue privée est encore immédiatement reconnaissable à la finesse de sa robe.

Nobles — période fraîche (Couronnes 1 et 12-13)
Même base mais drapé en laine fine ou soie doublée, cape courte brodée par-dessus pour les sorties. Averna ne connaît pas de véritable hiver et ses nobles n'ont jamais eu besoin de développer une garde-robe pour le froid extrême.

Accessoires
C'est ici que les nobles averniens se distinguent le plus clairement de tous les autres royaumes du Northern. Colliers de pierres précieuses, bracelets d'or, bagues multiples aux doigts, diadèmes pour les grandes occasions. Les pierres colorées sont préférées aux pierres claires — rubis, améthyste, citrine. Plus on monte dans la hiérarchie des familles princières, plus les accessoires sont nombreux et visibles. Un noble avernien sans bijoux est soit en deuil soit en disgrâce.

IV. VIRELYA

Sylves profondes, teintes naturelles & vêtements du vivant

Matières principales
Laine, lin, cuir souple — les mêmes matières de base que le reste du Northern, mais teintes avec des pigments végétaux naturels qui donnent aux vêtements vireliens leurs couleurs caractéristiques. Les Renfyr — peuple distinct vivant dans les sylves profondes de Virelya — partagent ces matières de base mais leurs teintes et leurs coupes les distinguent immédiatement des humains du royaume.

Peuple — période froide (Couronnes 1-3 et 12-13)
Chemise de laine portée sur des braies de laine épaisse, manteau à capuche en laine feutrée fermé par une fibule en bois ou en os. Bottes de cuir souple montantes. Les couleurs sont celles de la forêt en toutes saisons — vert mousse, brun, gris ardoise, beige. Rien d'artificiel, rien qui détonne dans les sylves.

Peuple — période tempérée (Couronnes 5-9)
Chemise légère de lin ou de laine fine, ceinture de cuir, braies légères pour les hommes, robe simple à ceinture pour les femmes. Sandales ou bottes basses selon les déplacements prévus.

Nobles — période froide
Manteau long en laine de qualité supérieure aux teintures végétales riches — verts profonds, bleus sylvestres, ocres forestiers. La distinction avec le peuple se fait principalement à la richesse de la teinture et à la finesse du tissu — pas à la coupe ni à l'ornement. Chemise de lin fin en dessous, chausses de laine fine, bottes de cuir souple travaillé.

Nobles — période tempérée
Robe longue ou blouse de lin fin teinté pour les femmes, pourpoint de laine teinte et chausses de qualité pour les hommes. Cape légère. Les teintes nobles vireliennes sont les plus intenses du royaume — verts et bleus qui semblent venir de la forêt elle-même plutôt que de la main d'un teinturier.

Renfyr
Les Renfyr portent les mêmes matières de base que les humains vireliens mais leurs teintes sont naturellement plus intenses — verts profonds, bleus turquoise, teintes qui évoquent la forêt vivante sans avoir été forcées. Leurs coupes sont plus fluides et moins structurées que les vêtements humains, comme si les pièces avaient été façonnées autour du corps plutôt que taillées dans un tissu. Des éléments naturels sont intégrés aux vêtements — broderies de motifs végétaux, coutures renforcées de fibres naturelles colorées.

Accessoires
Discrets dans l'ensemble du royaume. Fibules en bois de sylve ancienne, tressages naturels dans les cheveux pour les nobles. Chez les Renfyr — éléments naturels portés comme ornements, petites branches travaillées, feuilles séchées intégrées aux coiffures et aux vêtements.

V. SELVARIS

Brumes permanentes, chanvre local & l'art de ne pas être vu

Matières principales

Chanvre de Selvaris comme base universelle du peuple — plus souple que le chanvre cultivé ailleurs, au toucher légèrement gras caractéristique. Soie des îles et tissus fins importés pour les nobles. Le cuir huilé est utilisé pour les bottes et les vêtements devant résister aux pluies et aux brumes permanentes du royaume.

Peuple — toute saison

Blouse ample à capuche en chanvre, portée sur des pantalons amples de même matière. Les coupes sont intentionnellement larges et peu ajustées — tout est fait pour pouvoir disparaître dans une foule ou dans la brume sans attirer le regard. Manteau long à capuche pour les pluies et le froid, bottes imperméables en cuir huilé en toute saison. Les couleurs sont celles de la brume et du marais — gris, brun, bleu marine sombre, vert brume. Un Selvari du peuple passe naturellement inaperçu dans n'importe quel marché du continent.

Nobles — tenue courante

Les nobles selvaris s'habillent dans des matières incomparablement supérieures à celles du peuple — soie des îles, tissus fins importés — mais dans des coupes qui restent amples et dissimulantes. Un noble selvarien bien habillé ne montre pas plus de peau qu'un paysan. Il montre la qualité de ce qui le cache. Manteau long à capuche optionnelle en soie fine, robe ou pantalons de soie sous le manteau. Les couleurs sont plus riches mais jamais criardes — bleu nuit, vert profond, gris perle.

Nobles — grandes occasions

C'est la seule fois où les nobles selvaris se permettent un ornement visible — broderies subtiles aux bords des manteaux, fils d'argent intégrés dans les coutures. Jamais ostentatoire, jamais criard. La retenue est calculée et précise — montrer juste assez pour que l'interlocuteur comprenne le rang sans que la démonstration soit trop évidente.

Accessoires

Le masque selvarien — porté lors des fêtes et des occasions formelles, chaque famille transmettant sa forme propre de génération en génération. Pas de bijoux voyants. Des ornements discrets — une épingle d'argent dans les cheveux, une chaîne fine portée sous le vêtement et jamais montrée. À Selvaris, ce qu'on ne voit pas est toujours plus précieux que ce qu'on voit.

VI. THARAGGORN

Plateaux battus, matières animales & rang dans la bête portée

Matières principales

Cuir, fourrure, os, tendons — exclusivement d'origine animale. Tharaggorn ne tisse pas de tissu au sens conventionnel du terme. La laine brute des chèvres de montagne est utilisée mais sans traitement fin — portée directement ou très légèrement travaillée. Chaque vêtement tharaggornien vient d'un animal — cela n'est pas une contrainte, c'est un principe.

Peuple — période froide (Couronnes 1-3 et 12-13)

Veste de cuir épais portée sur une chemise de laine brute, surmanteau en fourrure de loup ou de renne selon le clan et les disponibilités. Pantalons de cuir épais, bottes montantes en cuir avec doublure de fourrure intérieure. Les vêtements sont pensés pour résister au vent des plateaux autant qu'au froid — la coupe est ajustée pour ne pas offrir de prise au vent, contrairement aux vêtements amples d'autres royaumes.

Peuple — période tempérée (Couronnes 5-9)
Veste de cuir souple, pantalons de cuir plus léger, bottes basses. Le torse est parfois partiellement découvert chez les guerriers en activité physique intense. Même en été, le cuir reste omniprésent — Tharaggorn ne porte pas de lin ni de coton.

Nobles et chefs de clan
La noblesse tharaggornienne ne se distingue pas par des matières différentes de celles du peuple — elle se distingue par la symbolique des animaux dont proviennent ses vêtements. Un chef de clan porte de l'ours noir — animal rituel dont la chasse est encadrée par les lois claniques — là où un guerrier ordinaire porte du loup, et un homme du peuple du renne ou de la chèvre. La rareté de l'animal et la signification rituelle de sa fourrure disent le rang sans qu'un seul mot soit nécessaire. Les femmes guerrières portent les mêmes vêtements fonctionnels que les hommes. Les femmes non-guerrières ont des coupes légèrement différentes — veste plus courte, jupe de cuir souple — mais dans les mêmes matières.

Accessoires
Bijoux en os travaillé, dents d'animaux chassés, griffes montées en colliers ou bracelets, plumes des grandes espèces des hauteurs. Chaque accessoire a une signification clanique précise — un Tharaggornien expérimenté lit le clan, le rang et les exploits d'un autre à ses accessoires avant même de lui avoir adressé la parole. Pas d'or, pas d'argent, pas de pierres précieuses. Tout vient du vivant et y retourne.

Synthèse — Ce que le vêtement dit du Northern

Les six royaumes du Northern Shield ne s'habillent pas de la même façon, et ces différences ne sont pas accidentelles. Elles reflètent le climat, les ressources et les valeurs de chaque peuple avec une cohérence que vingt ans de traités diplomatiques ne sauraient égaler.

Valdara s'habille avec rigueur — la coupe dit le rang avant la matière. Darnholm s'habille avec fonctionnalité — la qualité du cuir dit le rang avant la coupe. Averna s'habille avec couleur et ornement — le bijou dit le rang avant le vêtement. Virelya s'habille avec la forêt — la teinte dit l'appartenance avant tout. Selvaris s'habille pour disparaître — ce qu'on ne voit pas dit plus que ce qu'on voit. Tharaggorn s'habille avec ce qu'il a tué — l'animal dit le rang avant l'homme.

— Grand Archivum d'Aen Doravel · Salle du Savoir des Royaumes — Rayon des Traditions Continentales · Accès autorisé : Libre