TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

GRAND ARCHIVUM D'AEN DORAVEL · STRATE GÉOGRAPHIQUE

ATLAS OFFICIEL DU NORTHERN SHIELD

Annexe I au Chant du Fer · Présentation du continent

Consigné par les Archivistes du Grand Archivum d'Aen Doravel
Sous le Sceau d'Aen Doravel — An 1317 du Pacte
Annexe I au Chant du Fer

SOUS LE SCEAU D'AEN DORAVEL

« Quand les Sept Dons descendirent sur le monde, six terres se levèrent pour les porter, et l'homme y grava les noms de ses royaumes. »

— Verset d'ouverture du Chant du Fer, III.1

I · PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU CONTINENT

Le Northern Shield est le grand continent du Nord du monde connu. Il s'étend des glaces tharok à l'extrême nord jusqu'aux mers solaires d'Averna au sud, et réunit six royaumes majeurs dont les cultures, climats et magies façonnent l'histoire du continent.

C'est une terre rude, ancestrale et profondément diverse : montagnes noires, jungles solaires, vallées glacées, forêts runiques, marais éternels, plateaux totémiques. Les frontières naturelles y sont puissantes : chaînes montagneuses, mers, falaises, fleuves et déserts.

Le Northern Shield est bâti sur trois grands équilibres :

L'équilibre du fer — Valdara, Darnholm, Tharaggorn.

L'équilibre de la magie — Virelya, Selvaris.

L'équilibre du soleil — Averna.

Ensemble, ils forment la mosaïque politique, spirituelle et géographique du continent.

II · LES SIX ROYAUMES DU NORTHERN SHIELD

Présentation condensée, officielle et harmonisée

1 · AVERNA — Le Royaume du Soleil

Sud du continent — fertile, lumineux, mystique

Averna est un royaume chaud, vaste et prospère, ouvert sur la Mer du Soleil. Il combine trois mondes : une capitale sacrée bâtie sur une île désertique, un cœur continental extrêmement fertile, et des frontières sauvages riches en magie et en faune.

- Cité royale Caer-Avernia, portée par le culte solaire.
- Désert Mort : région sacrée, illusionnelle, strictement surveillée.
- Mines de sel, côtes navales, épices, vignobles volcaniques.
- Grandes jungles, savanes dorées, marchés cosmopolites.

Averna est le royaume le plus ouvert, fertile et cosmopolite du Northern Shield.

2 · VALDARA — Le Royaume du Serpent

Nord-Centre — froid, austère, minéral

Valdara est un royaume de roches grises, mines profondes et fleuves glacés. Ses villes sont massives, son organisation stricte, sa noblesse ancienne.

- Caer-Norwyn : capitale monumentale et fluviale.
- Nord minier (fer gris, fer noir), falaises sacrées, temples suspendus.
- Vallée du Phyir : vignobles froids, villages nobles fortifiés.
- Sud plus doux, terres agricoles, domaines féodaux.
- Mont-Solaire : frontière mystique vers Virelya.

Valdara est l'un des piliers politiques et militaires du continent.

3 · DARNHOLM — Le Royaume du Fer Noir

Nord-Est — montagneux, sombre, indomptable

Darnholm est le royaume des Maisons du Fer, du fer noir et des tunnels cyclopéens. C'est une terre verticale, minière, rude et profondément clanique.

- Dorsale du Fer Noir : mines colossales, citadelles reliées par tunnels.
- Profondeurs de Doomsprire : labyrinthe souterrain ancien.
- Marais d'Acier, forêts noires, plateaux battus par le vent.
- Frontières armées contre Valdara & Tharaggorn.

Darnholm est le royaume le plus dur, le plus minéral et le plus militarisé du Northern Shield.

4 · VIRELYA — Le Royaume des Flux et des Sylves

Nord-Ouest — forestier, spirituel, runique

Virelya est le royaume des forêts enchantées, des clairières sacrées, et des flux magiques instables. La magie y est douce, omniprésente, souvent imprévisible.

- Trois grandes Sylves : Lunaris, Solaris, Aéther.
- Caer-Virelya : capitale bâtie dans la forêt vivante.
- Côte des Cents : falaises, ports légers, monastères suspendus.
- Kalymor : grande cité libre, carrefour culturel.
- Haut-Virelya : montagnes rituelles et clans anciens.

Virelya est le royaume le plus harmonieux et mystique, berceau historique du runisme.

5 · SELVARIS — Le Royaume des Masques

Centre-Ouest / Sud-Ouest — brumeux, marécageux, labyrinthique

Selvaris est un royaume de brumes éternelles, de marécages anciens et d'îles mystiques. Le pouvoir y appartient aux Guildes, qui contrôlent commerce, magie profane et contrebande.

- Marais ancestraux d'HoldMarec : cœur identitaire.
- Côte Embrumée : falaises noires, monstres marins, ports clandestins.
- Île Nandels : capitale Caer-Nyrandel, marchés enchantés, navires runiques.
- Île Velys : sanctuaire prophétique.
- Archipels humides, ruines, routes volatiles.

Selvaris est le royaume le plus dangereux, insaisissable et magique du continent.

6 · THARAGGORN — Le Royaume des Totems

Est — sauvage, totémique, clanique

Tharaggorn est une terre de forêts primordiales, de plateaux battus par les vents, de failles rouges et d'esprits anciens. Les clans y vivent sous la protection de totems ancestraux.

- Galynor : plateau sacré des Hauts-Vents, cavaliers-aigles.
- Canyons de Varr'Thalir, falaises rouges, zones rituelles.
- Grandes Forêts totémiques : esprits, métamorphoses, clairières runiques.
- Falaises de Fer : côtes violentes, pêche aux monstres.

• Monts des Anciens : ruines d'avant le Pacte, prophéties.

Tharaggorn est le royaume le plus sauvage, spirituel et archaïque du Northern Shield.

III · LOGIQUE GÉOPOLITIQUE DU NORTHERN SHIELD

Version courte et claire

Le continent repose sur trois axes de stabilité :

1. Axe Sud-Nord : Fertilité › Glace

Averna › Valdara › Tharaggorn

Transition du soleil aux plateaux gelés.

2. Axe Ouest-Est : Fer › Magie

Darnholm › Valdara › Virelya

Du fer noir aux flux instables.

3. Axe Maritime : Commerce › Brume

Averna & Virelya › Selvaris

Les routes maritimes changent de nature en entrant dans les brumes.

Ces axes structurent les alliances, les rivalités, les conflits et les légendes du continent.

IV · SYNTHÈSE CONTINENTALE

Le Northern Shield est un continent de contrastes absolus : du désert solaire aux marais brumeux, des mines noires aux sylves enchantées, des plateaux totémiques aux fleuves glacés.

Ses six royaumes forment un système fragile mais millénaire, où :

• le fer forge les empires,
• la magie sculpte les peuples,
• le soleil nourrit les flux du Sud,
• les brumes cachent les secrets,
• les vents transportent les légendes.

Un continent rude, poétique, profond : le cœur du Northern Shield.

Consigné par les Archivistes du Grand Archivum d'Aen Doravel
Annexe I au Chant du Fer — Sous le Sceau d'Aen Doravel
Conservé au Grand Archivum d'Aen Doravel — Salle du Savoir des Royaumes — An 1317 du Pacte