

GÉOGRAPHIE CANONIQUE DE VALDARA :

Chant du Fer - Annexe III : Le Royaume du Serpent.

Valdara est le royaume du froid, de la roche, du fer et des fleuves gelés.

C'est une terre verticale, austère et disciplinée, dominée par les mines, les forêts sombres, les forteresses de pierre et les anciennes traditions.

Le territoire se divise en cinq grandes zones naturelles, comprenant quinze régions officielles.

I. LE CŒUR DE VALDARA

Centre politique, culturel et fluvial
5 régions

1. Caer-Norwyn - Le Cœur du Fer

Capitale monumentale. Ports intérieurs, palais du Serpent, cathédrale-bibliothèque, administration du Fer et des mines.

2. Myr-Taldren - Terres Royales du Sud

Climat plus doux. Domaines royaux, élevages de chevaux valdariens, châteaux féodaux.

3. Vallée du Phyr

Vignobles froids produisant le légendaire Vin de Saphir. Falaises blanches, villages nobles fortifiés.

4. Aen-Doravel

Grand carrefour fluvial. Marchands, tanneries prestigieuses, caravanes, auberges réputées.

5. Forêts Sombres du Phyr

Bois obscurs, production militaire de bois, loups, brumes, ruines anciennes. Région redoutée par les autres royaumes.

II. LES TERRES DU SUD

Zone la plus douce et la plus peuplée
2 régions

6. Sud d'Aen-Doravel

Champs fertiles, moulins, villages chaleureux. Passage naturel vers Avena.

7. Domaines Nobles du Sud

Vastes domaines, temples anciens, fortins de pierre claire.
Symboles de la noblesse conservatrice de Valdara.

III. LE GRAND NORD

Terres glacées, mines et forteresses
4 régions

8. Col Valoré - Les Marches Nordiques

Neiges précoces, villages accrochés aux montagnes, cavaliers robustes. Passage stratégique vers Darnholm.

9. Thord-Falaise

Falaises verticales, temples suspendus, vents glacés, sculptures d'anciens dieux. Région mystique et spectaculaire.

10. Grid-Thord

Mines de fer gris, tunnels gelés, forges ancestrales. Tradition métallurgique très ancienne.

11. Tarn-Valoré

Mines de fer noir, cité minière riche, fonderies massives.
Cœur industriel et militaire du royaume.

IV. LA CHAÎNE DU MONT-SOLAIRE

Lien entre Valdara, Virelya et les royaumes du Sud
2 régions

12. Mont-Solaire - Versant Ouest

Montagnes dorées au crépuscule, forêts denses, petites mines, routes escarpées.

13. Mont-Solaire - Versant Est

Plus froid, exposé au vent. Villages suspendus, temples anciens, statues érodées. Lieu des grandes légendes valdariennes.

V. LE HAUT FLEUVE ET L'OUEST

Région rude, fluviale et isolée
2 régions

14. Terres du Haut-Fleuve

Élevages, pêche fluviale, barques marchandes, villages isolés, postes de garde.

15. Ports du Haut-Fer

Chantiers navals fluviaux, radoubs, commerce du bois sombre et des fourrures.

Synthèse géopolitique

Valdara est construit sur un équilibre entre :

un cœur politique monumental (Caer-Norwyn),

un Sud plus doux et agricole,

un Nord glacial, minier et militaire,

des montagnes chargées de spiritualité ancienne,

et un Ouest fluvial rude et sauvage.

Ce royaume forme l'un des piliers de puissance du Northern Shield : froid, discipliné, profondément ancré dans la roche et le fer.