

GÉOGRAPHIE CANONIQUE DE DARNHOLM.

Chant du Fer - Annexe IV : Le Royaume du Fer Noir.

Darnholm est un royaume montagneux, minier, sombre et indomptable, sculpté par le fer noir, les tunnels cyclopéens et les hivers brutaux.

C'est la terre des Maisons du Fer, de la discipline martiale, des citadelles verticales et des traditions ancestrales.

Le territoire se divise en deux grandes zones naturelles, totalisant dix régions majeures.

I. LA COURONNE MONTAGNEUSE DU FER NOIR

Nord & Nord-Ouest - cœur minier, militaire et identitaire de Darnholm 4 régions

1. La Dorsale du Fer Noir

Région minière centrale.

Mines colossales (fer noir), citadelles reliées par tunnels, cavaliers-loups, routes dévastées, fumées sombres.

Noyau économique et politique des Maisons du Fer.

2. Les Profondeurs de Doomsprire

Réseau souterrain gigantesque.

Tunnels antiques, cités oubliées, rivières souterraines, créatures aveugles, chaleur volcanique ancienne et mines d'or terne.

Le cœur caché du royaume.

3. La Frontière de Torag Vynn

Zone militaire contre Valdara & Tharaggorn.

Montagnes-frontières, villages fortifiés, tours d'alarme, cavaliers frontaliers. Région fière et martiale.

4. Les Falaises de Stonefang

Pics verticaux, villages troglodytes, temples sculptés, ponts suspendus. Région mystique, riche en légendes et sites sacrés.

II. LES TERRES DU SUD & DE L'EST

Forêts sombres, marécages froids, plateaux et frontières
6 régions

5. Paerl-Morth - Les Marais d'Acier

Marécages froids et brumeux.

Villages sur pilotis, lous humides, bois sombre, goudrons et poisons naturels. Atmosphère noire emblématique.

6. La Forêt de Chêne Sombre

Forêt épaisse et tordue.

Arbres immenses, ruines anciennes, rites, meutes de loups, charbonniers du Fer. Une des régions les plus iconiques du royaume.

7. Les Bois de Sapins-Froids

Sapins noirs, hivers extrêmement rudes, tribus montagnardes loyales au Fer, bois de construction.

Région austère et visuelle.

8. Les Plateaux de Bloodfang

Plateaux rocheux fouettés par le vent.

Agriculture minimale, culture guerrière, vie dure.

Terre de survie et de guerriers légendaires.

9. La Frontière de Black Wolf

Plateaux gris et forteresses basses face à Tharaggorn.

Troupes d'élite, raids anciens, ambiance martiale.

Zone stratégique pour l'avenir narratif.

10. Moln-Karak - Le Berceau du Fer Gris

Mines de fer gris, villages ouvriers, machines primitives, paysages de poussière. Source secondaire mais vitale de l'industrie darnholmienne.

Synthèse géopolitique

Darnholm repose sur :

un Nord minier et impitoyable, cœur des Maisons du Fer :

des profondeurs souterraines immenses, mémoire ancienne du royaume :

des forêts et marais sombres, berceaux de rites anciens et de ressources uniques :

des plateaux guerriers exposés aux vents et aux frontières hostiles.

C'est le royaume le plus dur, le plus militarisé et le plus minéral du Northern Shield - le fer battu en territoire.