T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

NORTHERN SHIELD · SAVOIRS DU TEMPS

# CODEX DU CALENDRIER DE NORTHERN

*Des Saisons, des Climats et des Couronnes*

Consigné par les Archivistes du Grand Archivum d'Aen Doravel

SOUS LE SCEAU D'AEN DORAVEL · 1314 AP

*Ce codex ne mesure pas le temps des rois ; il mesure le temps du ciel.*
*Treize Couronnes tournent au-dessus du Fer.*
*Les royaumes passent. Les Couronnes reviennent.*

## I. DU CALENDRIER DES HOMMES

Les peuples du Northern Shield divisent l'année en treize cycles, chacun composé de vingt-huit jours, pour un total de trois cent soixante-quatre jours.

Chaque cycle est nommé Couronne, en hommage aux treize constellations observées depuis le Mont-Solaire, et aux treize strophes du Chant primordial.

*« Le ciel tourne en couronnes ; le temps n'est que leur ombre. »*

*Verset 4 du Chant du Fer*

Ainsi, une date se donne sous la forme : Année 1230, 10e Cycle = Couronne-Rouge de l'an 1230.

Les Exégètes n'utilisent jamais les anciens noms mensuels du Sud : dans le Nord, la Couronne est le temps, et le temps appartient au Fer.

## II. LES TREIZE COURONNES

1 · Couronne-Pâle — Cycle du Silence
Mois le plus froid du Northern Shield. Les vents meurtrissent la peau et les routes sont désertes. Les prêtres enseignent que les Dieux dorment durant cette couronne.

2 · Couronne des Vents — Cycle des Rafales
Les plaines hurlent sous les bourrasques, et les montagnes disparaissent derrière les voiles de neige. On évite les cols et les hauts sentiers.

3 · Couronne-Gel — Cycle de l'Entrave
Les rivières gèlent jusqu'au lit. La faune migre vers le sud ou cherche refuge dans les forêts profondes.

4 · Couronne de Dégel — Cycle des Eaux Libérées
Le froid recule. Les chemins se gorgent d'eau, les routes deviennent traîtresses. On dit que « le Dégel réveille ce que la neige cachait ».

5 · Couronne-Clairière — Cycle des Lueurs
Les forêts s'ouvrent, les animaux réapparaissent. La neige ne persiste que dans le Haut-Nord et Darnholm.

6 · Couronne des Semences — Cycle de la Terre Noble
Les peuples labourent, sèment, et réparent les toits endommagés par l'hiver. Les vents sont doux mais froids sur les hauteurs.

7 · Couronne-Solaire — Cycle des Jours Longs
La lumière atteint son zénith. Dans le Nord, les nuits raccourcissent ; dans le Sud, elles deviennent tièdes.

8 · Couronne-Flamme — Cycle des Cieux Clairs
C'est le temps le plus chaud de l'année. Peu de pluies, cieux nets, vents calmes. Parfait pour les grandes traversées.

9 · Couronne des Tonnelles — Cycle des Feuilles Hautes
Les arbres ploient sous la sève. Les vents chauds d'Averna remontent jusqu'à Selvaris.

10 · Couronne-Rouge — Cycle des Chutes
Les feuilles rougissent, surtout autour de Vey-Alenor. Les animaux se préparent à l'hiver. Les Exégètes notent une hausse des déplacements monstres.

11 · Couronne des Pluies — Cycle des Brumes Basses
Les marais débordent. Les routes glissent, les caravanes ralentissent. Les pluies durent des jours entiers.

12 · Couronne-Perle — Cycle des Premiers Givres
Le froid revient dans les plaines. Les montagnes deviennent infranchissables. La première neige tombe sur Darnholm.

13 · Couronne Nocturne — Cycle de l'Ombre Longue
La plus sombre des Couronnes. Les nuits dépassent les jours. Les voyageurs ne sortent qu'en armes.

## III. DES CLIMATS DU NORTHERN SHIELD

Haut-Nord *(Virelya Nord, Valdara Nord, Darnholm entier)*
Huit Couronnes de froid. Quatre Couronnes de neige constante. Trois Couronnes de tempêtes violentes. Été court mais lumineux.

Montagnes *(Dorsale du Fer Noir, Mont-Solaire, Torag Vynn)*
Chutes de neige hors saison. Brouillard constant. Les cols ferment durant la Couronne-Pâle et la Couronne Nocturne.

Côtes *(Averna, Île Nandels, Île Lyss)*
Pluies intenses. Vagues hautes. Brumes quotidiennes. Neige rare sauf sur les falaises nord de Selvaris.

Plaines et Forêts *(Virelya Sud, Phyir, Selvaris Nord)*
Neige modérée. Été doux. Printemps très vivant.

## IV. DES MONSTRES ET DES CYCLES

Le Cycle des Treize Couronnes régit aussi l'activité des anomalies, des bêtes et des monstres du Nord.

Couronne-Pâle & Couronne Nocturne — activité maximale des Hurleurs du Crépuscule, Veuves-Cendre, Sangs-Fendus.

Couronne-Gel — les Rôdeurs-Cramoisis quittent les falaises ; les Boucards d'Ébène descendent vers les brousses.

Couronne des Pluies — Bouffe-Côtes et Broyeurs-Marleux prolifèrent dans les zones humides.

Couronne-Clairière & Semences — activité faible ; reproduction des espèces ordinaires. Les monstres se dispersent et deviennent rares.

Couronne-Flamme — certaines espèces sont attirées par la chaleur et la faim (Creuse-Peaux, Sangliers-Verriques).

*« La Couronne ordonne le ciel ; le ciel ordonne la bête. »*

## V. LE NORD ET SON TEMPS

Le Cycle des Treize Couronnes structure tout le Northern : ses saisons, ses travaux, ses migrations, ses guerres, et même ses monstres.

On dit que celui qui ne connaît pas les Couronnes ne connaît ni les routes, ni les dieux, ni la vie.

---

*Ainsi est consigné le compte des Couronnes, tel que les cieux le règlent au-dessus du Fer.*

*Archivistes du Grand Archivum d'Aen Doravel*

CONSERVÉ EN LA SALLE DU SAVOIR DES ROYAUMES

SCEAU D'AEN DORAVEL · 1314 AP