T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

CODEX CANONIQUE — NORTHERN SHIELD

Codex Architectural du Northern Shield

Relevé des Formes Architecturales des Six Royaumes

Compilé par Orvyn Tael, Exégète-Scribe du Grand Archivum
Rédigé sous le Sceau d'Aen Doravel

AN 891 DU PACTE

« Une pierre posée dit plus sur un peuple que dix serments prononcés. L'Archivum documente les deux. Mais il arrive que la pierre soit plus honnête. » — Registre des Observations Continentales, An 612 du Pacte

Note du Compilateur

Le présent Codex est né d'une lacune documentaire que j'ai constatée au cours de mes trente-deux années de service au Grand Archivum d'Aen Doravel.

Nous disposons d'archives considérables sur les dynasties, les guerres, les schismes religieux et les équilibres commerciaux de Northern. Nous disposons de registres précis sur les tenues institutionnelles, les pratiques culinaires, les cosmologies fluctales et les structures politiques de chaque royaume.

Nous ne disposions pas — jusqu'à ce document — d'un relevé systématique des formes architecturales du continent.

Cette lacune m'a semblé significative. L'architecture n'est pas un ornement de la civilisation. Elle en est l'empreinte la plus durable. Les bâtiments survivent aux dynasties qui les ont commandés. Les murailles restent debout quand les rois qui les ont érigées ont disparu depuis des siècles. Qui veut comprendre ce qu'un peuple croit vraiment de lui-même doit regarder ce qu'il bâtit — non pas ce qu'il dit bâtir.

Ce Codex ne prétend pas à l'exhaustivité. Les royaumes de Northern évoluent, et leurs constructions avec eux. Ce qui est consigné ici reflète l'état des pratiques architecturales tel qu'observé entre l'An 860 et l'An 891 du Pacte, sur la base de relevés effectués par les Scribes-Observateurs de l'Archivum et de témoignages recueillis auprès de maîtres bâtisseurs, de marchands voyageurs et de délégués royaux.

Je me suis efforcé de décrire sans juger. Je laisse aux lecteurs le soin de tirer leurs propres conclusions — bien que, en tant qu'Exégète, je ne puisse m'empêcher de noter que les conclusions s'imposent souvent d'elles-mêmes.

— Orvyn Tael, Exégète-Scribe · Grand Archivum d'Aen Doravel — An 891 du Pacte

I. VALDARA — L'Architecture de la Durée

« Valdara ne bâtit pas pour impressionner. Elle bâtit pour rester. »

— Diction populaire attribuée aux maçons valdari

Les Principes Fondateurs

L'architecture de Valdara est une architecture de permanence. Elle ne cherche pas la verticalité spectaculaire ni l'ornement excessif. Elle cherche à tenir — dans le temps, sous le poids, contre les éléments.

Les bâtiments valdari reposent sur des murs épais, souvent doublés, construits en pierre de taille extraite des carrières du nord du royaume. Les arches sont rondes, larges, dimensionnées pour la charge et non pour l'effet. Les colonnes sont trapues, les fondations profondes. Un bâtisseur valdari considère qu'une structure qui impressionne mais qui fissure dans un siècle est une structure manquée. Une structure qui tient cinq cents ans sans restauration majeure est une réussite, quelle que soit son apparence.

Cette philosophie produit des villes denses, solides, lisibles. Les rues de Caer-Norwyn suivent une logique de circulation défensive autant que commerciale — larges aux carrefours stratégiques, resserrées dans les quartiers résidentiels, bordées de façades continues qui ne

laissent guère de prise au vent ni à l'assaillant. On entre à Caer-Norwyn par des portes massives. On y circule sous des voûtes basses. On y vit dans des maisons dont les murs pourraient soutenir un étage supplémentaire que personne n'a jugé nécessaire d'ajouter.

Les Matériaux

La pierre de taille grise et le granit nordique constituent les matériaux de base de toute construction valdarie digne de ce nom. Le bois n'est utilisé que pour les charpentes intérieures et les constructions temporaires — jamais pour les façades, jamais pour les structures portantes des bâtiments publics. Le fer forgé est présent sous forme de renforts, de pentures et d'ornements sobres : serpents stylisés sur les portes des édifices institutionnels, marteaux gravés dans les linteaux des forges et des arsenaux.

La couleur dominante de Valdara est le gris. Le gris de la pierre, le gris du ciel nordique, le gris des toits d'ardoise. Ce n'est pas une austérité revendiquée. C'est simplement le résultat d'une architecture qui ne cherche pas à colorer ce que la nature a laissé sans couleur.

Les Édifices Caractéristiques

Les temples d'Aen Doravel et les grandes salles des serments sont les bâtiments les plus soignés de Valdara. Ils partagent une caractéristique remarquable : leurs façades sont lisses, presque nues, à l'exception de frises basses représentant les Sept Dieux dans des poses frontales et symétriques. L'idée semble être que la maison du divin n'a pas besoin de fioriture — elle a besoin de solidité et de clarté. Un fidèle qui entre dans un temple valdari doit savoir immédiatement où il est. Rien dans la structure ne doit le distraire de ce pour quoi il est venu.

Vhal-Muraille représente l'expression la plus absolue de cette philosophie poussée à son extrême. Le château ne repose pas sur la montagne — il en fait partie. Ses fondations se confondent avec la falaise, ses tours surgissent de la roche. C'est moins une construction qu'une révélation : comme si la montagne avait toujours contenu ce château et que les bâtisseurs s'étaient contentés de l'en dégager. Le Serpent sculpté dans la paroi verticale, ses anneaux épousant les reliefs naturels, dit quelque chose que les pierres seules ne sauraient dire — à Valdara, le bâti et la nature ne s'opposent pas. L'un prolonge l'autre.

II. DARNHOLM — L'Architecture de la Conquête

> *« Darnholm bâtit comme il combat : vers le haut et vers l'avant, sans jamais regarder si le sol tient. »*
>
> *— Observation d'un marchand avernais, An 743 du Pacte*

Les Principes Fondateurs

Si Valdara bâtit pour durer, Darnholm bâtit pour dominer. Ce n'est pas le même geste.

L'architecture de l'Empire est le résultat d'une hybridation que les maîtres bâtisseurs darnholmiens ne reconnaissent pas toujours ouvertement, mais que l'œil formé lit sans difficulté. La verticalité et l'ornement sombre viennent d'une tradition ancienne de verticalité sombre — tours élancées, arches brisées, gargouilles et motifs de fer forgé qui courent le long des façades comme des nervures sur une feuille. Mais les proportions, la logique des espaces publics et l'ingénierie des infrastructures viennent d'une tradition impériale plus ancienne encore — places dimensionnées pour les armées en formation, aqueducs souterrains, routes

pavées pensées pour le passage de colonnes de soldats.

Ce mélange produit quelque chose d'unique sur le continent : une architecture qui intimide autant qu'elle impressionne. Un visiteur qui entre à Paerl-Morth pour la première fois ressent deux choses simultanément — l'admiration pour l'ampleur des avenues et la beauté sombre des flèches, et un malaise diffus que peu de gens savent nommer. Ce malaise vient du fait que tout dans cette ville a été conçu pour rappeler au visiteur qu'il est petit.

C'est un effet délibéré.

Les Matériaux
La pierre noire est la signature de Darnholm. Extraite des carrières profondes de l'intérieur des terres, elle absorbe la lumière plutôt qu'elle ne la reflète. Les façades des bâtiments impériaux sont en pierre noire. Les murailles de Paerl-Morth sont en pierre noire. Les pavés des grandes avenues sont en pierre noire polie. Cette uniformité chromatique est une décision politique autant qu'esthétique — elle dit que l'Empire ne se fragmente pas, que tout ce qui appartient à Darnholm appartient à la même entité.

Le fer noir joue un rôle ornemental massif. Rambardes, portails, encadrements de fenêtres, sculptures extérieures — le fer est partout, non comme renfort structurel mais comme affirmation symbolique. On ne forge pas le Fer en épées pour ensuite l'ignorer dans ses propres bâtiments.

Les Édifices Caractéristiques
Paerl-Morth est l'œuvre maîtresse de l'architecture impériale. Conçue après la démolition de Doomsprire par le Premier Empereur, elle incarne le principe fondamental darnholmien : on ne rénove pas ce qui est cassé, on le remplace par quelque chose de plus grand.

Ses avenues principales sont assez larges pour faire défiler dix soldats de front sans gêne. Ses places centrales peuvent accueillir des milliers de personnes pour les cérémonies impériales. La citadelle, posée au cœur de la ville comme un poing fermé, combine les hautes flèches qui percent le ciel et la logique géométrique impériale des cours intérieures en gradins — chaque niveau plus difficile d'accès que le précédent, chaque porte plus lourde, chaque couloir plus étroit.

Les temples militaires de Darnholm méritent une mention particulière. Ils ne ressemblent pas aux temples des autres royaumes. Ils ressemblent à des arsenaux avec des autels. Leurs nefs sont hautes et sombres, leurs vitraux représentent non des scènes de dévotion mais des batailles fondatrices, leurs sols sont en pierre noire qui résonne sous les bottes. On y vient pour se souvenir que Darnholm est un empire né de la guerre — et que la guerre n'est pas une honte.

III. SELVARIS — L'Architecture du Secret

« À Selvaris, même les murs ont des masques. »

— Expression relevée à Aen Doravel, usage courant

Les Principes Fondateurs

Selvaris est le seul royaume de Northern dont l'architecture semble avoir été conçue pour compliquer la lecture de celui qui la regarde.

La même verticalité y est présente, comme à Darnholm, mais pour des raisons radicalement différentes. À Darnholm, la verticalité dit : regardez comme nous sommes grands. À Selvaris, la verticalité dit autre chose — quelque chose de plus difficile à formuler. Les tours de Selvaris sont élancées mais leur sommet se perd souvent dans la brume ou dans des couronnes de pierre si ouvragées qu'on ne sait plus exactement où finit la structure et où commence l'ornement. L'effet n'est pas la grandeur. L'effet est l'ambiguïté.

Les façades selvariennes sont couvertes de détails sculptés — masques stylisés, entrelacs géométriques, figures dont les visages sont partiellement effacés ou tournés de trois quarts, jamais frontaux. Un visiteur étranger passe facilement une heure à observer une façade selvarienne sans jamais avoir l'impression d'en avoir fait le tour. C'est intentionnel. L'architecture de Selvaris fonctionne comme ses habitants : elle donne l'impression de se montrer tout en ne se montrant pas.

Les Matériaux

La pierre selvarienne est grise comme celle de Valdara, mais travaillée différemment — moins taillée que sculptée, moins brute que finement détaillée. Les surfaces rugueuses n'existent pas dans l'architecture officielle de Selvaris. Tout est poli, lissé, ciselé. Même les murs ordinaires portent des motifs discrets que seul un regard attentif repère.

Le verre joue un rôle particulier à Selvaris. Les fenêtres des édifices importants ne sont pas claires — elles sont teintées, opalescentes, filtrantes. On voit de l'intérieur vers l'extérieur avec difficulté. De l'extérieur vers l'intérieur, c'est impossible. Cette asymétrie de la visibilité est, là encore, une métaphore habitée.

Les Édifices Caractéristiques

Les palais des Quatre Trônes de la Lune sont les exemples les plus élaborés de l'architecture selvarienne. Chacun des quatre trônes a développé son propre style, mais tous partagent une caractéristique commune : il est impossible, vu de l'extérieur, de deviner la disposition intérieure. Les entrées ne sont pas là où on les attend. Les cours ne correspondent pas aux volumes extérieurs. Les étages ne s'alignent pas de façon évidente. Un visiteur bien intentionné qui visite un palais selvarien pour la première fois se perd presque invariablement.

Les archives de l'Archivum contiennent quelques plans intérieurs de bâtiments selvariens obtenus au fil des siècles par divers moyens que je ne détaillerai pas ici. Je me contenterai de noter que plusieurs de ces plans se sont révélés inexacts — Selvaris change ses dispositions intérieures avec une régularité que nos Scribes-Observateurs ont mis du temps à documenter.

Un peuple qui déplace ses murs est un peuple qui a compris que l'architecture peut être une forme de mensonge autant qu'une forme de vérité.

IV. AVERNA — L'Architecture de l'Abondance

« À Averna, la beauté est un investissement. Et les Avernais sont de bons investisseurs. »

— Maëlis Corth, marchand valdari, An 812 du Pacte

Les Principes Fondateurs

L'architecture d'Averna est la plus immédiatement séduisante de Northern. Elle ne cherche pas à intimider, à cacher ou à durer pour l'éternité. Elle cherche à plaire — à montrer, à accueillir, à signaler la prospérité de ceux qui l'ont commandée.

La référence est celle d'un monde de cités marchandes prospères où les grandes familles rivalisent en faste non pas par vanité pure, mais parce que le faste est un langage. Une façade belle dit : nous avons réussi. Une loggia ouverte sur la place dit : nous n'avons rien à cacher. Une fontaine centrale dit : nous sommes assez riches pour nous permettre l'inutile. À Averna, l'inutile est une forme de communication politique.

Cette architecture est chaude — dans ses couleurs, dans ses matériaux, dans ses proportions. Les bâtiments avernais ne cherchent pas à écraser. Ils cherchent à envelopper. Une cour intérieure avernaise donne toujours l'impression qu'on peut s'y asseoir, y boire quelque chose, y parler d'affaires sans se sentir observé par des murs oppressants. C'est un effet difficile à obtenir et dont les Avernais ont parfaitement maîtrisé la technique.

Les Matériaux

La pierre avernaise tire vers les tons chauds — ocre, beige, roux selon les carrières du sud. Elle est souvent enduite de chaux colorée, teintée dans des nuances qui varient de maison en maison selon les goûts et les fortunes des familles propriétaires. Caer-Avernia vu d'en haut ressemble à un tissu de couleurs — terracotta, sable doré, blanc cassé, jaune pâle — que la lumière du sud transforme selon l'heure.

Le marbre est présent dans les bâtiments les plus riches — piliers des entrées, sols des grandes salles de réception, fontaines. Pas de marbre noir darnholmien, pas de granit froid valdari : du marbre veiné de blanc et de gris-rose, poli jusqu'à réfléchir la lumière comme une surface d'eau calme.

Le bois joue un rôle ornemental fort à Averna, ce qui distingue ce royaume des autres. Balcons en bois sculpté, loggias à colonnes de bois peint, volets ouvragés qui battent dans la chaleur du soir — Averna accepte que ses façades soient vivantes, changeantes, habitées par la lumière et le vent.

Les Édifices Caractéristiques

Le Palais des Treize est l'édifice le plus représentatif d'Averna, et le plus trompeur à première vue. Il ne domine pas Caer-Avernia par la hauteur. Il ne la surplombe pas depuis une acropole. Il s'y inscrit — posé sur une large terrasse de pierre claire, ouvert sur plusieurs axes, accessible par des rampes douces plutôt que par des escaliers abrupts.

C'est une décision architecturale qui dit tout sur la nature du pouvoir avernais. Un palais qui écrase dit : vous êtes en dessous. Le Palais des Treize dit : vous pouvez approcher — sous conditions. L'accueil y est réel et l'orientation y est parfaite. On entre facilement. On se retrouve exactement où on vous a conduit sans en avoir eu l'impression.

Les places marchandes de Caer-Avernia méritent une attention particulière. Elles sont le vrai cœur de l'architecture avernaise — plus que les palais, plus que les temples. Dimensionnées pour le flux des marchands et des acheteurs, elles combinent fontaines centrales, galeries couvertes pour les jours de pluie, façades de palais marchands qui encadrent l'espace sans le

fermer. Chaque grande famille possède sa loge — un espace en hauteur donnant sur la place, depuis lequel elle peut observer les transactions sans y participer directement.

À Averna, regarder est aussi une forme de pouvoir.

V. VIRELYA — L'Architecture de la Mesure

« Virelya contemple ce qu'elle ne peut pas comprendre. Ses bâtiments font de même. »
— Orvyn Tael, note personnelle, An 877 du Pacte

Les Principes Fondateurs — L'Architecture Virelienne
L'architecture de Virelya est une architecture de la profondeur. Elle ne cherche pas la masse darnholmienne, la séduction avernaise, ni la permanence valdarie. Elle cherche quelque chose de plus difficile à formuler — une qualité de présence dans l'espace, une façon de faire tenir le ciel sans l'écraser.

Les bâtiments vireliens empruntent à une tradition ancienne qui maîtrise l'art des volumes intérieurs généreux, des coupoles qui absorbent la lumière et la redistribuent différemment selon l'heure, des surfaces couvertes de motifs géométriques d'une précision presque mathématique. Ce n'est pas de l'ornement pour l'ornement — c'est une façon d'inscrire de l'ordre dans un espace conçu pour la contemplation.

Car les bâtisseurs vireliens ont compris quelque chose que peu d'architectes du continent ont saisi aussi clairement : un espace qui donne envie de s'asseoir et de penser est un espace qui accomplit quelque chose. Les grandes salles de Caer-Virelya ne sont pas conçues pour les processions militaires ni pour les transactions marchandes. Elles sont conçues pour les délibérations longues, les silences pensifs, les conversations qui méritent d'être menées assis.

Les quatre Piliers Inaltérables — diplomatie, guerre, lois, savoir — ont chacun leurs propres édifices à Caer-Virelya, et chacun de ces édifices porte dans sa forme la fonction qu'il abrite. Le bâtiment de la diplomatie est ouvert, traversé de couloirs de passage. Le bâtiment des lois est fermé, symétrique, sans ambiguïté. Le bâtiment du savoir a les plus grandes fenêtres du continent. Le bâtiment de la guerre n'a pas de fenêtres du tout — seulement des meurtrières.

Les Matériaux
Le marbre clair domine l'architecture officielle de Virelya, mais pas le marbre blanc et froid des régions nordiques. Un marbre chaud, légèrement teinté de jaune ou de rose selon les gisements locaux, qui capte la lumière différemment selon l'angle. Les sols et les colonnes des bâtiments publics vireliens sont souvent en ce marbre, avec des incrustations de pierre sombre formant des motifs géométriques au sol — cercles, spirales, entrelacs réguliers que les visiteurs peuvent passer des heures à déchiffrer.

Les mosaïques jouent un rôle décoratif que nul autre royaume de Northern n'utilise avec autant de constance. Façades extérieures, coupoles intérieures, fontaines de cour — partout où la pierre nue suffirait à Valdara, Virelya pose de la mosaïque. Les motifs représentent rarement des scènes narratives. Ils représentent des abstractions — des cycles, des équilibres, des questions sans réponse formulées en formes plutôt qu'en mots.

Les Édifices Caractéristiques

Les grands édifices civils de Caer-Virelya sont ce que le continent a produit de plus sophistiqué dans l'art de distribuer le pouvoir dans l'espace. Un pouvoir qui se fragmente en quatre fonctions a besoin d'une architecture qui reflète cette fragmentation sans la rendre visible comme une faiblesse. Les Vireliens y sont parvenus avec une élégance que je dois reconnaître même depuis ma position d'Exégète valdari.

Les bains publics vireliens méritent une mention à part. Ils sont, avec les places marchandes d'Averna, les espaces de vie collective les mieux conçus de Northern. Construits autour de coupoles thermales qui répartissent la chaleur et la lumière, ouverts à tous les citoyens sans distinction de rang dans leurs parties communes, ils sont peut-être l'endroit où l'on comprend le mieux ce que Virelya veut être : un espace où la différence de condition ne disparaît pas mais où elle devient, pour quelques heures, secondaire.

Les Principes Fondateurs — L'Architecture des Renfyr
L'architecture des communautés Renfyr de Virelya est si profondément différente de celle du reste du royaume que tenter de les traiter dans un même chapitre serait une erreur de méthode. Je les distingue donc.

Les Renfyr ne bâtissent pas comme on bâtit à Virelya. Ils ne bâtissent pas comme on bâtit nulle part ailleurs sur le continent. Leur architecture n'a pas de référence comparable dans les royaumes de Northern, et après trente-deux ans passés à lire des descriptions de structures humaines, je dois admettre que les villages renfyr résistent à la catégorisation standard.

Voici ce que les Scribes-Observateurs de l'Archivum ont pu consigner.

Un village renfyr ne se découvre pas depuis la route. Il se devine — une éclaircie particulière entre les arbres, une qualité différente du silence, une impression que le lieu est attentif avant même qu'on en aperçoive la première structure. Ce n'est pas de la magie. C'est le résultat d'une architecture qui ne cherche pas à se signaler.

Les bâtiments renfyr sont construits en bois brut, en pierre locale et en matériaux végétaux — roseau, mousse compressée, écorce tressée selon des techniques que leurs artisans ont développées sur des générations. La règle fondamentale qui gouverne chaque décision de construction est la suivante : on ne détruit pas ce qui existe. On construit autour.

Un arbre centenaire sur l'emplacement d'une future habitation n'est pas abattu. Il est intégré — la structure du bâtiment se déforme pour lui faire place, la toiture s'ouvre là où il passe, les murs s'incurvent selon son tronc. Le résultat n'a rien de la géométrie rigoureuse que les bâtisseurs des autres royaumes considèrent comme le signe d'un travail bien fait. C'est une géométrie différente — organique, lisible seulement quand on en comprend le principe.

L'orientation des habitations renfyr n'obéit pas aux logiques habituelles de défense ou d'exposition au soleil. Elle obéit à des logiques fluctales que leurs Voix — les membres les plus sensibles de la communauté — évaluent avant chaque nouvelle construction. Un bâtisseur renfyr qui explique pourquoi une porte fait face au nord-est plutôt qu'au nord dira quelque chose qu'aucun Exégète ne peut vérifier mais qu'aucun membre de sa communauté ne remet en question.

La mousse pousse sur les murs. On ne l'enlève pas. Elle fait partie de l'édifice.

Les villages renfyr ne possèdent pas de monuments. Pas de place centrale, pas de temple, pas d'édifice qui domine les autres par la taille ou la hauteur. La seule exception est la Forêt d'Âmes — le bois des arbres plantés sur les défunts, qui est le lieu le plus sacré de chaque communauté. Mais ce n'est pas une construction. C'est une forêt. Et c'est intentionnel.

Je dois formuler une observation personnelle, que je livre avec la prudence qui s'impose : un visiteur qui entre dans un village renfyr et qui prend le temps de s'y asseoir une heure ressort avec le sentiment persistant que l'espace lui-même était conscient de sa présence. J'ai interrogé plusieurs de nos Scribes-Observateurs sur ce point. Tous l'ont confirmé. Aucun n'a su l'expliquer.

Je consigne le fait. Je ne prétends pas l'interpréter.

VI. THARAGGORN — L'Architecture de la Terre

« Tharaggorn ne bâtit pas pour l'éternité. Il bâtit pour la nuit. »

— Orvyn Tael, note personnelle, An 884 du Pacte

Les Principes Fondateurs

Tharaggorn est le seul royaume de Northern dont l'architecture est fondamentalement nomade.

Les clans de Tharaggorn se déplacent. Leurs terres changent selon les saisons, les ressources et les décisions de leurs chefs. Construire en pierre serait une décision politique autant que pratique — une décision qui dit : nous restons ici. Et les clans de Tharaggorn ne font pas facilement cette déclaration.

L'architecture tharaggornienne repose donc sur le bois, le cuir, les peaux d'animaux et les fibres végétales. Les camps de clan sont des ensembles de structures modulaires — facilement montées, facilement démontées, facilement transportées. Les techniques de construction sont transmises oralement de génération en génération, et un clan capable de lever son campement en quelques heures et de le redresser ailleurs en une journée ne voit pas dans ce savoir une infériorité. Il y voit une liberté.

Les rares villages permanents de Tharaggorn existent là où la géographie contraint au sédentaire — falaises, cols de montagne, confluents de rivières que les clans utilisent comme points de commerce ou de rassemblement saisonnier. Ces villages sont en bois, toujours, avec des toits en pente forte pour l'évacuation de la neige et des entrées basses qui obligent à s'incliner en entrant. Cette inclinaison n'est pas accidentelle. C'est un geste de respect imposé à quiconque franchit un seuil tharaggornien, quel que soit son rang.

Les Matériaux

Le bois est le matériau fondamental. Le chêne pour les structures portantes, le pin pour les parois, le bouleau pour les éléments décoratifs. Les Tharaggorniens connaissent les propriétés de chaque essence avec une précision que nos charpentiers valdari leur envieraient, même si peu l'admettraient volontiers.

Les peaux de grands animaux — ours, cerfs, bêtes de la toundra nordique — servent à l'isolation des camps. Elles sont tendues sur des armatures légères et peuvent être

remplacées rapidement. Un camp tharaggornien de taille moyenne peut changer entièrement ses parois extérieures en une demi-journée.

Les totems sont la seule construction permanente que les clans de Tharaggorn emportent toujours avec eux et plantent en premier sur chaque nouveau campement. Sculptures de bois représentant les animaux-esprits des clans, ils peuvent atteindre des hauteurs considérables — certains dépassent deux fois la hauteur d'un homme — et sont travaillés avec un raffinement ornemental que l'architecture de Tharaggorn n'atteint pas ailleurs. Le totem est, littéralement, la construction la plus importante de Tharaggorn. Tout le reste est provisoire.

Les Édifices Caractéristiques

Il serait inexact de parler d'édifices à Tharaggorn au sens où ce terme est utilisé dans les autres royaumes. Je décrirai plutôt des structures.

La Grande Tente du chef de clan est la structure la plus élaborée de chaque campement. Dimensionnée pour accueillir l'ensemble du clan lors des délibérations importantes, elle est construite sur une armature de poteaux de chêne reliés par des traverses de bois plus léger, couverte de peaux superposées et décorée de motifs peints qui représentent les actions héroïques de la lignée du chef. Ces motifs sont renouvelés à chaque génération. Un chef qui accède au pouvoir fait repeindre la tente. Les actions de ses ancêtres restent. Les siennes s'ajoutent.

Les structures cultuelles de Tharaggorn — les cercles de pierres dressées qui marquent les lieux de rassemblement spirituel — sont paradoxalement les seules constructions permanentes du royaume hors des totems. Elles précèdent souvent les clans qui les utilisent, héritées de communautés disparues depuis des siècles. Un clan tharaggornien qui découvre un cercle ancien ne le détruit pas. Il l'intègre à sa propre pratique, y ajoute éventuellement ses propres pierres, et transmet aux générations suivantes une structure qui n'appartient à personne et à tout le monde simultanément.

VII. Les Zones Indépendantes et Tampons

Kalymor — La Cité Libre

Kalymor occupe une position politique et commerciale unique à la croisée des influences de Virelya et d'Averna, et son architecture reflète cette double appartenance avec une cohérence qui mérite d'être notée.

On reconnaît dans les édifices publics de Kalymor la structure virelienne — coupoles, mosaïques, volumes intérieurs généreux, cette qualité contemplative dans la distribution des espaces. Mais les façades, elles, ont adopté la chaleur avernaise — tons ocre et beige, loggias ouvertes, marchés intégrés à l'architecture plutôt que confinés dans des espaces séparés. Le résultat est une ville qui pense comme Virelya et qui sourit comme Averna.

Cette hybridation n'est pas le produit d'une décision politique consciente. Elle s'est faite naturellement, sur des générations, à mesure que les marchands avernais et les artisans vireliens s'installaient en nombre égal dans une cité dont la neutralité était précisément sa valeur marchande. Kalymor est riche parce qu'elle appartient aux deux royaumes sans appartenir à aucun. Son architecture dit la même chose que sa charte : nous sommes entre les

deux, et c'est notre force.

Morgrath et Cent Vents — Les Zones Tampons
Morgrath et Cent Vents occupent les marges de Tharaggorn, ce territoire de frontière incertain entre la nature sauvage tharaggornienne et les royaumes policés du reste de Northern. Leur architecture reflète cette position d'interface.

La structure de base est valdarie — épaisseur des murs, arches rondes, logique défensive dans la disposition des espaces. Ce n'est pas un emprunt culturel mais une nécessité pratique : une zone tampon a besoin d'édifices qui tiennent en cas de trouble, et la tradition valdarie répond mieux à cette exigence que n'importe quelle autre.

Mais sur cette base solide, les deux zones ont développé des couches avernaises — façades plus colorées que la pierre nue valdarie ne le permettrait, marchés couverts de style avernais, quelques fontaines dont la présence dans ce climat nordique représente un coût que seul le pragmatisme commercial justifie. Ces zones accueillent des marchands des deux univers — le nord sauvage et le sud civilisé — et leur architecture a intégré ce que chaque visiteur cherche : la sécurité d'un côté, l'accueil de l'autre.

Ce mélange est moins raffiné que celui de Kalymor. Morgrath et Cent Vents ne sont pas des cités libres choisies — ce sont des postes avancés devenus villes par nécessité. Leur architecture le dit honnêtement.

Note Conclusive

J'ai parcouru par ce Codex les six royaumes de Northern et ses zones indépendantes avec l'intention de décrire sans juger. Je crois y être parvenu — à l'exception, peut-être, de quelques notes personnelles que j'ai marquées comme telles et dont le lecteur jugera.

Ce que cette étude m'a enseigné dépasse la simple classification des styles.

Chaque royaume de Northern bâtit ce qu'il croit être. Valdara bâtit la permanence parce qu'elle croit en la durée des serments. Darnholm bâtit la domination parce qu'il croit que la grandeur se mérite par la force. Selvaris bâtit l'ambiguïté parce qu'elle croit que montrer entièrement est une faiblesse. Averna bâtit la séduction parce qu'elle croit que tout est transaction. Virelya bâtit la profondeur parce qu'elle croit que les questions méritent du temps. Tharaggorn bâtit le provisoire parce qu'il croit que la liberté vaut plus que la permanence.

Et les Renfyr ne bâtissent pas contre le monde. Ils bâtissent avec lui.

Je laisse au lecteur le soin de décider lequel de ces gestes est le plus sage. Ce n'est pas le rôle d'un Exégète-Scribe de trancher ces questions. Mon rôle est de les consigner.

Ce que j'ai consigné ici survivra, peut-être, aux bâtiments qu'il décrit. C'est la seule forme d'architecture que l'Archivum maîtrise vraiment.

— Orvyn Tael, Exégète-Scribe · Grand Archivum d'Aen Doravel — An 891 du Pacte

Fin du Codex Architectural du Northern Shield · Document conservé au Grand Archivum d'Aen Doravel · Accès ouvert — Fonds des Études Continentales