T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

NORTHERN SHIELD · DOMAINE DES MILLE ARTS

Le Domaine des Mille Arts

Territoire neutre du Pacte — Centre des Arts, des Guildes et des Connaissances

Document officiel consigné par la Table des Guildes — An 821 AP

SOUS LE SCEAU DU GRAND-MAÎTRE GARDIEN

« Là où les royaumes débattent, les Guildes décident ; là où les hommes apprennent, le Pacte se souvient ; là où tout se rejoint — il y a le Domaine. »

— Maelorn Terys, Haut-Exégète d'Aen Doravel

I — NATURE ET STATUT

Le Domaine des Mille Arts est un territoire neutre consacré aux Arts, aux Guildes et aux Lois du Pacte. Il n'appartient à aucun royaume, ne perçoit aucune taxe, ne dépend d'aucune armée, et n'abrite aucune famille civile permanente.

Sa localisation exacte n'est pas consignée dans les archives publiques — conformément aux traditions anciennes du Pacte, le Domaine se protège par le silence autant que par le droit.

Il est reconnu par les six royaumes du Northern Shield comme un territoire sacré et inviolable. Aucun royaume ne peut y lever une armée, y mener une enquête sans autorisation, y imposer une taxe, influencer directement une formation académique, ou s'approprier une invention née en ses murs.

Le Pacte est formel sur ce point : attaquer le Domaine, c'est attaquer le Pacte lui-même.

II — ORIGINE ET CHRONOLOGIE

Le Domaine ne fut pas fondé à l'An 0 du Pacte. Il fut fondé en 37 AP — une génération après les fondateurs originels du Pacte, par leurs successeurs qui comprirent que le Pacte avait besoin d'une institution professionnelle pour le soutenir durablement.

Les fondateurs du Pacte avaient posé les bases politiques et spirituelles de Northern — les serments, les Exégètes, les lois. Mais une civilisation ne tient pas seulement par ses institutions sacrées. Elle tient par ses forgerons, ses constructeurs, ses herboristes, ses scribes, ses marchands. Ces hommes et ces femmes avaient besoin d'un espace commun — neutre, protégé, au-dessus des rivalités royales — où leurs savoirs pourraient se transmettre et s'améliorer de génération en génération.

La Loi des Trois Voies, elle, existait dès l'An 0 du Pacte. Mais durant ces trente-sept premières années, la Voie des Arts était assurée par des ateliers royaux et des guildes locales embryonnaires propres à chaque royaume — des structures imparfaites, inégales selon les royaumes, sans cadre continental commun. La nécessité d'une institution unique et neutre s'imposa rapidement. Restait à la construire.

Car le projet était sans précédent. Ériger sur une île l'ensemble des académies, des bâtiments institutionnels et des infrastructures nécessaires à plusieurs millénaires de formation continentale représentait une entreprise colossale. Plus encore, rendre cette île inaccessible par voie maritime — franchissable uniquement par portail runique, gardé par des runistes et des mages accrédités — nécessita des travaux de runisme et d'ingénierie d'une complexité que peu d'hommes de l'époque pouvaient concevoir. Ce n'est qu'en 37 AP que le Domaine put ouvrir ses portes et centraliser définitivement la Voie des Arts à l'échelle du continent, avec cinq académies fondatrices — les Arts Techniques, les Routes, le Fer Runé, l'Institut des Herbes et l'École des Scribes.

En 186 AP, l'Académie des Arts Mystiques fut intégrée au Domaine. Ce fut l'un des moments les plus tendus de l'histoire institutionnelle de Northern. Pendant 149 ans, les

mages de Northern avaient opéré en dehors de tout cadre institutionnel commun — chaque royaume formait les siens, selon ses propres méthodes, avec ses propres doctrines. L'intégration au Domaine fut le résultat d'une longue négociation entre la Table des Guildes, les représentants des royaumes et les Exégètes d'Aen Doravel. Ces derniers, gardiens du Verbe et des équilibres sacrés, virent dans cette intégration une menace potentielle sur leur autorité spirituelle. La tension ne fut jamais entièrement résolue — elle s'institutionnalisa. Aujourd'hui encore, l'Académie des Arts Mystiques est la seule dont les décisions majeures nécessitent une validation conjointe du Grand Conseil des Mages et des Exégètes d'Aen Doravel.

En 296 AP, le Fort des Premiers Sceaux fut fondé — 259 ans après le Domaine. Les chasseurs de monstres furent ainsi une institution tardive, née d'un besoin qui s'était progressivement imposé à mesure que Northern se peuplait et que les frontières entre les royaumes et les terres sauvages devenaient des zones de contact permanent avec des créatures que les armées ordinaires ne savaient pas toujours affronter. Le Fort prit le nom de ses fondateurs — des hommes qui scellaient un pacte avec la mort avant chaque traque.

Il est dit que sans le Domaine, les royaumes s'effondreraient en moins d'une génération.

— Chant du Fer, Livre VII

III — LA LOI DES TROIS VOIES

Le Domaine est indissociable de la Loi des Trois Voies — la loi fondatrice qui organise la formation de chaque enfant de Northern depuis l'An 0 du Pacte.

Cette loi dispose que chaque enfant, selon son ordre de naissance, est orienté vers l'une des trois voies à l'âge de treize ans.

Le premier enfant rejoint la Voie de la Force — les académies militaires de son royaume. Il ne passe pas par le Domaine.

Le deuxième enfant rejoint la Voie des Arts — le Domaine des Mille Arts. À treize ans, il franchit le portail rituel, gardé par des runistes et des mages accrédités, et se soumet aux tests d'orientation qui déterminent son académie selon ses aptitudes naturelles.

Le troisième enfant rejoint la Voie du Souffle — Aen Doravel et l'Ordre Exégète. Il ne passe pas par le Domaine.

Les Enfants Libres du Pacte — quatrième enfant et au-delà — peuvent choisir de rejoindre le Domaine s'ils le souhaitent. Les tests d'orientation tiennent compte de leurs connaissances préalables. Un fils de forgeron qui arrive avec des années de pratique derrière lui sera orienté et progressera différemment d'un enfant sans formation préalable. Les Enfants Libres peuvent aussi apprendre un métier en famille, rejoindre une guilde marchande locale, ou rester au foyer — leur liberté est considérée comme la respiration nécessaire du système.

Le Pacte bâtit le Nord. Les Libres le font vivre.

— Proverbe des marchands de Caer-Norwyn

IV — LE CYCLE DE FORMATION

La formation au Domaine suit quatre étapes progressives, dont la durée varie selon les académies et les métiers.

L'Académie — initiation théorique dans l'académie correspondant à la voie choisie ou assignée. Deux à cinq ans selon le domaine. L'élève apprend les fondements de son art sous la supervision des maîtres de l'académie.

Le Passage en Guilde — apprentissage pratique aux côtés d'un Maître reconnu, en atelier réel ou en mission. Un à quatre ans. L'élève sort de la théorie pour confronter son savoir à la réalité des matériaux, des conditions et des imprévus.

Le Grade de Compagnon — certification continentale accordée après validation des compétences par le Conseil de Guilde compétent. Un Compagnon peut exercer officiellement dans les six royaumes, signer des contrats officiels, et accéder aux protections légales de la Table des Guildes.

Le Grade de Maître — épreuve, œuvre ou exploit reconnu par le Conseil. Un Maître peut siéger au Conseil de sa Guilde, former des apprentis, et certifier des contrats majeurs. C'est le grade le plus élevé du système professionnel de Northern.

V — LES TREIZE ACADÉMIES

Le Domaine abrite treize académies réparties en deux catégories — les sept académies majeures et les six académies complémentaires intégrées au fil des siècles. Toutes sont physiquement situées dans le périmètre sacré du Domaine.

Les Sept Académies Majeures

Académie des Arts Mystiques (*intégrée en 186 AP*). Mages, souffleurs, théoriciens du Flux. Forme ceux qui manipulent le Souffle et les équilibres élémentaires de Northern. Seule académie dont les décisions majeures nécessitent une validation conjointe du Grand Conseil des Mages et des Exégètes d'Aen Doravel — héritage direct des tensions de 186 AP. Autorité : Grand Conseil des Mages du Northern Shield. Durée minimale : cinq ans.

Académie des Arts Techniques (*fondatrice*, 37 AP). Constructeurs, ingénieurs, artisans de précision. Forme les bâtisseurs du continent. Aucune structure certifiée par le Domaine ne peut être érigée sans la signature d'un Maître-Constructeur. Autorité : Conseil des Constructeurs. Durée minimale : quatre ans.

Académie des Routes (*fondatrice*, 37 AP). Navigateurs terrestres, caravaniers, cartographes, messagers continentaux. Forme ceux qui font circuler les hommes et les informations à travers Northern. Autorité : Conseil des Routes. Durée minimale : trois ans, dont un voyage de certification en conditions réelles.

Académie du Fer Runé (*fondatrice*, 37 AP). Runistes, graveurs, théoriciens du Fer Noir. Antenne institutionnelle de l'Ordre des Runistes de Virelya au sein du Domaine. Autorité : Grand Collège Runique. Durée minimale : cinq ans.

Fort des Premiers Sceaux (*fondé en* 296 AP). Chasseurs de monstres, survie, bestiaires. Institution fondée sur les traditions de Ser Jorvell Orvan, Premier des Marcheurs. Le grade de Maître-Chasseur exige dix contrats documentés et une contribution au bestiaire officiel. Autorité : Conseil des Chasseurs. Durée minimale : deux ans, dont une première chasse réussie en conditions réelles.

Institut des Herbes (*fondateur*, 37 AP). Herboristes, alchimistes naturels, guérisseurs, préparateurs. Forme les soignants et les praticiens des plantes de Northern. Le grade de Maître exige la rédaction d'un traité original soumis au Cercle pour validation. Autorité : Cercle des Herbes. Durée minimale : quatre ans.

École des Scribes (*fondatrice*, 37 AP). Écrivains, archivistes, comptables, enlumineurs, juristes. Forme la mémoire vivante de Northern. Le grade de Maître exige la certification de cent documents officiels sans erreur et la maîtrise complète des lois du Pacte applicables à sa spécialisation. Autorité : Chambre des Scribes Profanes. Durée minimale : trois ans.

Les Six Académies Complémentaires

École des Marins. Navigateurs hauturiers, pilotes, capitaines marchands. Spécialisation maritime distincte de l'Académie des Routes. Autorité : Conseil des Mers du Northern Shield. Durée minimale : trois ans dont une année obligatoire en mer.

École des Arts. Musiciens, sculpteurs, peintres, orfèvres, artisans d'art. Forme les praticiens des arts créatifs de Northern. Le grade de Maître exige une œuvre présentée devant le Conseil, reconnue comme apport à la culture du continent. Autorité : Conseil des Arts. Durée minimale : deux à quatre ans selon la spécialité.

École des Marchands. Négociants, courtiers, changeurs, gestionnaires de comptoirs. Forme ceux qui font circuler la richesse du continent. La certification d'un Maître-Marchand est un gage de confiance reconnu dans les six royaumes. Autorité : Conseil du Commerce. Durée minimale : deux ans.

École des Forgerons. Forgerons civils, armuriers, métallurgistes non runiques. Distincte de l'Académie du Fer Runé par l'absence totale de composante magique. Le grade de Maître exige la réalisation d'une pièce maîtresse évaluée par le Conseil. Autorité : Conseil des Forges. Durée minimale : trois ans.

École des Tisserands et Tailleurs. Tisserands, tailleurs, teinturiers, brodeurs. Forme les artisans du textile de Northern. Autorité : Conseil du Tissu. Durée minimale : deux ans.

École des Charpentiers et Menuisiers. Charpentiers, menuisiers, tonneliers, luthiers. Forme ceux qui travaillent le bois sous toutes ses formes. Autorité : Conseil du Bois.

Durée minimale : deux ans.

VI — STRUCTURE POLITIQUE

Le Domaine est gouverné par trois instances aux rôles clairement séparés.

Le Grand-Maître Gardien. Figure rituelle et non politique. Il incarne la continuité du Domaine — il préside les cérémonies, reçoit les délégations royales, et est la voix visible du Domaine lors des grandes occasions continentales. Il ne prend aucune décision politique ou académique. Sa fonction est celle d'un gardien au sens le plus ancien du terme — il veille sur le lieu, pas sur ce qui s'y enseigne.

Les Conseils de Guilde. Structure en deux niveaux. Les Conseils Royaux — un par royaume, un par corps de métier — représentent les intérêts spécifiques de chaque royaume dans chaque discipline ; ils peuvent remonter des problèmes au Conseil Suprême correspondant, demander des révisions de normes, ou signaler des pratiques locales méritant une reconnaissance continentale. Les Conseils Suprêmes — un seul par Guilde, pour tout le Northern Shield — siègent en permanence dans le Domaine ; ce sont eux qui valident les grades de Compagnon et de Maître, arbitrent les conflits entre praticiens, et font remonter les décisions importantes à la Table des Guildes.

La Table des Guildes. L'autorité suprême de toutes les professions reconnues de Northern. Elle ne gouverne pas les royaumes : elle gouverne les métiers — ce qui, dans une civilisation où la Loi des Trois Voies structure toute la formation depuis l'An 0, représente une autorité considérable.

Ses prérogatives : édicter les lois du Pacte relatives aux professions, reconnaître ou dissoudre une guilde, attribuer les grades de Maître, valider les révisions du Chant du Fer sur les questions professionnelles, arbitrer les conflits inter-royaumes liés aux métiers, certifier les grands ouvrages continentaux — ponts, runes majeures, machines, structures sacrées.

La Table ne se réunit que lors des Sessions du Pacte, convoquées tous les vingt ans en temps ordinaire, ou en cas de crise majeure affectant plusieurs guildes simultanément. Ses délibérations sont publiques. Ses votes sont consignés par les Scribes du Domaine et transmis à Aen Doravel pour archivage dans la Salle du Savoir des Royaumes.

Son bâtiment est le plus sacré du Domaine — interdit aux non-initiés. Dans ses archives se trouvent les registres de chaque Maître certifié depuis la fondation du Domaine en 37 AP. Près de huit siècles de mémoire professionnelle d'un continent.

VII — RELATIONS AVEC LES ROYAUMES

Bien que neutre, le Domaine est au cœur des tensions politiques de Northern. Chaque royaume tente d'y placer ses maîtres dans les Conseils, d'y envoyer ses meilleurs apprentis, et d'influencer les révisions du Pacte sur les questions qui lui tiennent à cœur.

Les tensions les plus récurrentes concernent l'enseignement des Arts Mystiques — héritage direct des négociations difficiles de 186 AP —, l'usage du Fer Noir dont les

applications runiques sont stratégiquement sensibles, la formation des chasseurs dont le statut à la frontière du militaire et du civil est régulièrement contesté, les routes commerciales dont la certification avantage certains royaumes, et le contrôle des scribes profanes dont les archives contiennent des informations politiquement sensibles.

Ces tensions ne menacent pas le Domaine. Elles en sont la vie normale. Un Domaine que personne ne chercherait à influencer serait un Domaine devenu inutile.

Ce qui protège le Domaine, au-delà du Pacte, c'est une réalité simple que tous les royaumes ont appris à leurs dépens : le détruire ou le contrôler entièrement reviendrait à priver Northern de l'institution qui forme les artisans, les soignants, les constructeurs et les navigateurs dont chaque royaume a besoin pour survivre.

VIII — CERTIFIÉ ET LOCAL

Un Compagnon ou un Maître certifié par le Domaine est reconnu dans les six royaumes sans distinction. Il peut exercer partout, signer des contrats officiels, soumissionner aux grands chantiers royaux, et accéder aux protections légales de la Table des Guildes.

Un artisan local non certifié — paysan, pêcheur, petit forgeron de village — exerce dans sa communauté selon des traditions transmises de génération en génération. Il ne produit pas de Compagnons ni de Maîtres au sens de la Table des Guildes, mais il constitue la colonne vertébrale silencieuse de la vie quotidienne de Northern.

La passerelle existe pour ceux qui la souhaitent. Un artisan local peut, à tout âge, se présenter au Domaine. Ses années de pratique seront reconnues lors des tests d'orientation. Certains des Maîtres les plus respectés du Domaine ont commencé comme artisans locaux avant de chercher la certification.

Le Domaine n'appartient pas aux deuxièmes enfants. Il appartient à ceux qui ont quelque chose à transmettre.

— Maxime du Cercle des Herbes

Scellé sous l'autorité de la Table des Guildes — conservé dans les Archives du Domaine et dans la Salle du Savoir des Royaumes d'Aen Doravel, an 821 AP.