TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ARCHIVES DU NORTHERN SHIELD · STRUCTURES MILITAIRES

CODEX DES STRUCTURES MILITAIRES DU NORTHERN SHIELD

Registre des Forces Armées et Doctrines de Guerre des Six Royaumes

Compilé par l'Ordre des Exégètes d'Aen Doravel
Grand Archivum d'Aen Doravel — Salle du Savoir des Royaumes
Daté du 1305 AP — Cycle des Lueurs
Révision périodique recommandée tous les cinquante cycles
Accès restreint — diffusion soumise à autorisation du Conseil du Fer

SCEAU DU GRAND ARCHIVUM D'AEN DORAVEL

« *La guerre n'est pas la même chose pour tous les peuples du Northern.* »

Ce registre consigne les structures militaires, les corps armés et les doctrines de guerre des six royaumes du Northern Shield, tels qu'ils ont été observés et documentés par les Exégètes-Scribes en mission de terrain et par consultation des archives institutionnelles de chaque royaume.

Il constitue une référence destinée aux diplomates, aux officiers de haut rang, aux agents du Conseil du Fer et à tout représentant de la Couronne ayant besoin de comprendre comment chaque royaume se défend, comment il attaque, et comment il conçoit la guerre.

La guerre n'est pas la même chose pour tous les peuples du Northern. Ce registre le démontre avec une clarté que vingt ans de traités diplomatiques ne sauraient égaler.

— *Sceau du Grand Archivum d'Aen Doravel, 1305 AP*

I · VALDARA

Armée du serment, de la foi et de la hiérarchie

Nature de la force militaire

L'armée valdarie est une armée de devoir sacré. Son recrutement, sa doctrine et sa hiérarchie sont ancrés dans la foi du Pacte — la guerre y est conçue comme un acte de foi autant qu'une nécessité politique. C'est l'armée la plus cohérente et la plus institutionnalisée du Northern Shield.

Commandement suprême

Le Roi — titre de Protecteur — est le commandant suprême de toutes les forces valdaries en temps de guerre. En temps de paix il délègue les décisions militaires courantes à la Table des Protecteurs, composée du Roi lui-même, d'un Haut-Exégète, d'un Exégète-Scribe, du Commodor des Cohortes Dorées, du Général des Armées Royal et du Conseiller Royal. Le Commodor et le Général siègent à la même Table mais exercent des mandats strictement distincts et non interchangeables — le Commodor ne commande jamais l'armée classique, le Général ne commande jamais les Cohortes Dorées. Cette séparation est structurelle et délibérée.

Les Cohortes Dorées

Corps d'élite distinct de l'armée classique, sous commandement direct du Commodor. Recrutement par sélection et mérite — on ne devient pas Cohorte Dorée par la Loi des Vocations mais par démonstration d'excellence après plusieurs années de service dans l'armée classique. Effectif limité et volontairement restreint. Leur mission première est la protection du Roi et de Caer-Norwyn. En temps de guerre majeure ils peuvent être déployés comme fer de lance sur le champ de bataille sous commandement direct du Commodor.

Organisation territoriale

Chaque grande ville, château et forteresse est placé sous l'autorité d'un Gouverneur militaire disposant de son propre Conseil de Guerre local. Le Gouverneur répond au Général des Armées Royal mais exerce une autonomie tactique réelle sur son territoire.

En temps de paix il gère la garnison locale, la patrouille des routes et la sécurité des mines. En temps de guerre il mobilise ses forces et attend les ordres du Général ou de la Table des Protecteurs.

Hiérarchie des grades

Écuyer — statut d'entrée. Tout recruté à 13 ans commence comme Écuyer. Période de formation de trois ans dans la caserne principale de recrutement — maniement des armes, tactique de base, doctrine du Pacte. À 16 ans l'Écuyer prête le Serment du Fer devant un Exégète et devient soldat à part entière.

Soldat du Pacte — grade de base après le Serment du Fer. Infanterie standard, défense des positions, escorte des convois.

Sergent du Fer — premier grade d'encadrement. Commande une unité de dix à quinze soldats. Issu des rangs, reconnu pour sa compétence au combat.

Capitaine — commande une compagnie de cinquante à cent hommes. Répond directement au Gouverneur militaire de sa zone.

Commandant de Forteresse — officier supérieur responsable d'une position fortifiée majeure.

Colonel du Royaume — officier de haut rang commandant plusieurs compagnies en campagne.

Général des Armées Royal — commandant suprême unique de l'armée classique. Siège à la Table des Protecteurs.

Spécialisations

Frontalier — spécialiste de patrouille et de surveillance des frontières. Spécialisation latérale accessible après plusieurs années de service et une formation aux techniques de patrouille longue durée, de survie en terrain hostile et de reconnaissance. Les Frontaliers opèrent en petites unités autonomes sur des zones de frontière précises, parfois pendant des années ou des décennies.

Intendant — officier à double fonction logistique et administrative. Gère simultanément le ravitaillement, les équipements, l'entretien des fortifications et les registres de service. Un Intendant expérimenté est souvent l'homme le plus informé d'une garnison.

La chevalerie valdarie

Chevalier du Pacte — premier degré d'adoubement. Accessible à tout soldat méritant, noble ou non, après plusieurs années de service exemplaire. Donne une autorité locale — commander une mission importante, représenter le Gouverneur dans des affaires courantes. C'est l'adoubement qui reconnaît la valeur militaire et la loyauté au Pacte.

Chevalier de Fer — second degré, adoubé directement par le Roi ou par le Général des Armées Royal. Rare et prestigieux. Accessible uniquement aux meilleurs des Chevaliers du Pacte. Autorité et autonomie que la hiérarchie classique n'accorde pas — mener des enquêtes sensibles, des missions indépendantes, agir au nom du Roi ou d'un Gouverneur avec une liberté d'action réelle.

Formations de campagne

Lances du Cœur — cavalerie légère restreinte, déployée en campagne pour la rapidité de manœuvre.

Jurés du Fer — infanterie lourde spécialisée dans les sièges et les batailles rangées, déployée en campagne.

Recrutement
Loi des Vocations du Pacte — le premier enfant de chaque famille valdarie se présente à 13 ans à la caserne principale la plus proche. Obligation religieuse et civique ancrée dans la doctrine du Pacte. Refuser la Vocation est une rupture du Pacte avec des conséquences sociales et juridiques sévères. Après trente ans de service le soldat peut demander le Congé du Fer — libération honorable avec attribution d'une terre ou d'une pension selon le grade.

Forces et vulnérabilités
Valdara dispose d'une organisation militaire solide, d'une doctrine de foi qui renforce la cohésion des troupes et d'un réseau de forteresses bien réparti dans les vallées. La chevalerie à deux niveaux assure une flexibilité d'action que peu d'autres royaumes possèdent. Sa vulnérabilité principale est l'absence de corps de siège permanent — les machines de guerre sont construites par des artisans civils mobilisés en temps de guerre, ce qui ralentit considérablement toute opération de siège prolongé. Les réserves de grain des districts nord peuvent également être fragilisées par les hivers extrêmes.

II · DARNHOLM

Armée d'empire, de fer et d'ordre absolu

Nature de la force militaire
L'armée impériale de Darnholm est la force militaire la plus centralisée et la plus disciplinée du Northern Shield. Elle ne distingue pas vraiment le civil du militaire — dans un empire dont l'économie entière est au service de la guerre, tout homme valide est potentiellement soldat. Sa doctrine est simple et absolue : aucune liberté, aucune gloire, aucune paix sans ordre.

Commandement suprême
L'Empereur de la dynastie Tharok exerce le commandement militaire absolu. Il s'appuie sur le Conseil de Guerre, composé du Commandant des Armées Impériales — responsable de l'ensemble des forces militaires — du Maître des Forteresses — chargé de la défense des places fortes et des frontières — du Maréchal des Légions — chef opérationnel des troupes sur le terrain — et du Scribe Impérial — gardien des archives et rédacteur des décisions.

Administration territoriale
Le territoire impérial est divisé en régions administrées par des gouverneurs impériaux nommés directement par la Couronne. Ces gouverneurs disposent d'une autonomie limitée et restent étroitement soumis à l'autorité impériale — contrairement aux gouverneurs valdaris qui ont une autonomie tactique réelle.

La Légion Primordiale

Garde impériale d'élite et première des légions du Fer Noir. Ses membres sont choisis parmi les plus anciens lignages militaires de l'empire. Protection directe de l'Empereur et de la capitale impériale de Paerl-Morth. Armement et armure intégralement en fer noir — c'est l'unité la plus redoutée de l'empire. À Valdara on la surnomme avec mépris les « Chevaliers du Fer Noir » : le titre des Chevaliers de Fer valdaris copié, noirci et attribué à des soldats vêtus de la matière que Valdara tient pour une profanation du fer sacré. L'empire porte ce sobriquet comme une offense délibérée et calculée.

Les trois corps permanents

Légions du Trône — corps principal de l'armée impériale. Infanterie lourde disciplinée, colonne vertébrale de toute campagne darnholmienne. Marchent sans mot, frappent sans hésitation.

Brise-Pierres — corps d'ingénieurs militaires spécialisés dans la conception et l'opération des machines de siège. C'est la supériorité technique absolue de Darnholm sur le reste du Northern Shield — une capacité de siège permanente et professionnelle qu'aucun autre royaume ne possède.

Portes-Camps — invention directe d'Aedmur Tharok, Premier Empereur. Soldats dont la mission exclusive est la gestion complète du campement en campagne — montage, démontage, organisation, ravitaillement. Ils permettent au reste de l'armée d'arriver au combat reposé et concentré. C'est une réforme logistique d'une efficacité documentée depuis les premières campagnes de l'empire.

Clans intégrés

Les clans qui s'opposaient autrefois à l'autorité impériale furent intégrés après la Rébellion du Grizzly. Ils conservent une identité guerrière propre variable selon les époques — certains sont plus absorbés que d'autres dans la structure impériale. Ils servent sous autorité impériale mais leurs traditions guerrières persistent.

Hiérarchie des grades

Recrue — entrée dans l'armée impériale à 13 ans par la Loi des Vocations.

Soldat Impérial — grade de base après formation.

Sergent de Fer — premier grade d'encadrement.

Capitaine de Légion — commandant d'unité de campagne.

Commandant de Forteresse — responsable d'une position fixe stratégique.

Maréchal des Légions — commandement opérationnel suprême des troupes sur le terrain, membre du Conseil de Guerre.

Recrutement

Loi des Vocations du Pacte — premier enfant à l'armée impériale. Dans la culture darnholmienne profondément militarisée, les enfants libres du Pacte rejoignent très fréquemment l'armée de leur propre chef. Rejoindre l'armée n'est pas une obligation subie à Darnholm — c'est une évidence culturelle.

Rituel

Avant le combat, chaque soldat plonge sa main dans le fer fondu. La douleur purifie. Ainsi le métal devient chair et la chair devient métal.

Forces et vulnérabilités

Darnholm est la puissance de siège dominante du continent grâce aux Brise-Pierres. Sa centralisation impériale assure une coordination que les royaumes à pouvoir fragmenté ne peuvent pas égaler. Sa vulnérabilité principale est stratégique et permanente — la dépendance au grain de Valdara. Une rupture de cet approvisionnement menacerait directement la capacité de l'empire à maintenir ses légions en campagne prolongée. C'est une épée suspendue au-dessus du Trône Noir que les chancelleries du continent n'ignorent pas.

III · AVERNA

Treize flottes, treize couleurs, treize princes

Nature de la force militaire

Averna n'a pas d'armée nationale unifiée au sens classique. Elle a treize armées princières distinctes qui se coordonnent sous le Sénat Princier en temps de guerre. Sa puissance militaire est avant tout navale — sur mer Averna est invincible, sur terre elle est vulnérable. Sa philosophie de guerre est celle du commerce — on négocie avant de combattre, et on combat seulement quand la négociation a échoué.

Commandement suprême

Le Sénat Princier — treize maisons, décisions de guerre et de paix par vote. Le Conseil des Marées est la configuration militaire du Sénat Princier, activé en temps de guerre ou de crise majeure. Le Prince-Gouverneur de la Maison Taerwyn coordonne et arbitre mais n'impose pas — son autorité repose sur la légitimité historique, pas sur la force.

Structure militaire

Treize armées princières distinctes — chacune aux couleurs de sa maison, financée et commandée par son Prince. Chaque Prince commande ses propres forces, ses soldats portent ses couleurs et répondent à lui. En temps de paix chaque armée défend son territoire et ses routes commerciales. En temps de guerre le Conseil des Marées vote la mobilisation et les treize forces se coordonnent sous commandement commun.

Maison militaire dominante

La Maison Corvathiel — Maîtres des Chantiers Royaux — construit et commande la marine de guerre d'Averna. C'est la maison militaire la plus puissante du royaume et la gardienne de la supériorité navale continentale.

Spécialisations par territoire

Gardiens du Sable — infanterie de défense des ports et cités côtières. Concentrés chez les maisons côtières.

Cavaliers des Dunes — cavalerie légère des routes commerciales et des plaines intérieures. Rattachés aux maisons des territoires intérieurs.

Lames de Sel — marines embarqués, combat naval. Corvathiel principalement, Rysmandor en renfort.

Hiérarchie des grades

Soldat de Maison — grade de base sous bannière princière.

Sergent — premier encadrement.

Capitaine des Flottes / Capitaine de Garde — commandement d'unité terrestre ou navale.

Amiral de Maison — commandant de la flotte princière.

Prince-Commandant — le Prince lui-même en configuration de guerre, commandant suprême de ses forces.

Recrutement

Loi des Vocations du Pacte — premier enfant à l'armée de la maison princière du territoire où il est né. La maison d'appartenance territoriale détermine sous quelle bannière on sert.

Forces et vulnérabilités

Sur mer Averna n'a pas d'égal sur le continent — treize flottes coordonnées sous Corvathiel constituent une puissance navale que nul autre royaume ne peut contester. Sa vulnérabilité principale est la guerre terrestre prolongée loin de ses côtes. Sans mer elle perd son avantage absolu. La coordination entre treize maisons aux intérêts souvent divergents peut également être catastrophiquement lente en cas de crise soudaine sur terre.

IV · VIRELYA

Armée de l'équilibre, du Flux et du souffle

Nature de la force militaire

Virelya est le royaume qui a le plus étudié la guerre précisément parce que c'est celui qui la combat le moins volontiers. Ses sept corps permanents spécialisés, son Ordre des Runistes indépendant et son alliance avec la Cité Libre de Kalymor en font une force militaire sophistiquée que peu de royaumes du Northern savent affronter efficacement. Pour Virelya le conflit est un déséquilibre à corriger, pas une conquête à mener.

Commandement suprême

Le Cercle des Six Couronnes — décisions de guerre et de paix par consensus entre les six maisons royales. La Maison Veylorn détient la Couronne de Guerre et assure le commandement militaire principal, mais reste soumise à l'équilibre des Six Couronnes — même en temps de guerre Veylorn ne peut agir seule. La Haute Cour supervise l'administration et la logistique des campagnes.

L'Ordre des Runistes

Corps militaire totalement indépendant des Six Couronnes. Ne répond pas à Veylorn. Intervient sur les menaces arcaniques, la protection du Flux et les crises magiques. Majoritairement composé de Renfyr — peuple profondément lié au Flux et aux runes. En

temps de guerre ils opèrent en parallèle de l'armée classique sans être sous son commandement direct. C'est la carte secrète de Virelya — une force que nul autre royaume de Northern ne peut imiter ni contrer facilement.

Les sept corps permanents

Chevaliers du Vent — unité de mouvement rapide, mobilité sur tous les terrains vireliens.

Fantassins du Sang — infanterie de combat principal, colonne vertébrale de l'armée classique.

Archers de Brume — unité de tir à distance spécialisée dans les combats en forêt et en terrain brumeux.

Guérisseurs de Lierre — corps médical de campagne. Virelya est le seul royaume du Northern à avoir un corps médical militaire permanent et spécialisé.

Sentinelles de Pierre — défense des positions fixes, forteresses et sites sacrés.

Porte-Verbes — transmission des ordres et communication sur le terrain. Corps de commandement opérationnel mobile.

Fils de Brume — infiltration et reconnaissance, spécialisés dans les sylves et les terrains brumeux.

Maisons nobles provinciales

Fournissent troupes et ressources selon leur territoire. Répondent à Veylorn en temps de guerre sans commandement central direct.

Cité Libre de Kalymor

Force militaire autonome liée à Virelya par pacte de défense ancien. Intervient en cas de menace majeure mais sous ses propres conditions — Kalymor n'est pas soumise aux Six Couronnes.

Hiérarchie des grades

Recrue — entrée à 13 ans par la Loi des Vocations.

Soldat du Souffle — grade de base après formation.

Sergent des Sylves — premier encadrement.

Capitaine de Corps — commandant d'unité dans l'un des sept corps.

Commandant de Veylorn — officier supérieur sous autorité directe de la Maison Veylorn.

Maréchal du Vent — commandement suprême opérationnel des forces vireliennes en campagne.

Recrutement

Loi des Vocations du Pacte — premier enfant sous commandement de Veylorn. Les Renfyr suivent majoritairement la voie de l'Ordre des Runistes plutôt que l'armée classique.

Rituel

Avant chaque bataille chaque soldat souffle dans une corne d'argile. Le son se perd dans la vallée — ainsi Virelya demande la permission de frapper.

Forces et vulnérabilités

La spécialisation poussée des sept corps permanents donne à Virelya une réponse adaptée à presque chaque situation de combat. L'Ordre des Runistes est une force que nul autre royaume ne peut égaler face aux menaces arcaniques. Sa vulnérabilité principale est la lenteur décisionnelle inhérente au système des Six Couronnes — mobiliser l'armée virelienne demande un consensus que les crises soudaines ne laissent pas toujours le temps d'obtenir.

V · SELVARIS

Armée des masques, des brumes et du théâtre

Nature de la force militaire

Selvaris ne fait pas la guerre — elle la prépare depuis des années avant qu'elle commence. L'ennemi idéal de Selvaris est un ennemi qui ne sait pas encore qu'il est en guerre. Ses forces sont asymétriques, clandestines et psychologiques. La force commune d'invasion n'existe que pour les cas où la manipulation a échoué — ce qui est rare.

Commandement suprême

Le Conseil des Trônes — quatre maisons lunaires — traite des décisions diplomatiques majeures et de la défense du territoire. Il est fréquemment paralysé par les rivalités entre maisons. En pratique c'est une institution de crise, pas de gouvernance quotidienne.

Les quatre forces de maison

Maison Veltrane — forces de représentation et de diplomatie armée. Garde personnelle noble, escortes officielles, protection des intérêts dynastiques. La force la plus conventionnelle militairement de Selvaris.

Maison Ilyan — réseau d'agents infiltrés, espions et manipulateurs. Pas une armée au sens classique — un réseau. Leur force se mesure en informations et en influences, pas en soldats.

Maison Var'Kelys — corps d'assassins et d'opérateurs clandestins. Les Lames du Voile leur sont rattachées — exécutants discrets, spécialistes de l'élimination ciblée et de la disparition.

Maison Rhelyn — gardiens des rites lunaires, protecteurs des sites sacrés et des cultes obscurs. Force mystique autant que militaire.

L'Armée des Brumes

Force militaire commune partagée entre les quatre maisons, activée uniquement en cas d'invasion étrangère. Commandement tournant entre les maisons selon les accords en vigueur. Les Ombres et les Serviteurs de Fumée sont les corps principaux de cette force — spécialisés dans la guerre asymétrique, le territoire marécageux et insulaire, la désorientation et l'épuisement de l'ennemi.

Les Prêtres Noirs

Ordre religieux et militaire totalement indépendant des Quatre Trônes. Force armée propre, doctrine occulte. Leur influence politique varie selon les périodes — simples

conseillers spirituels à certaines époques, architectes du pouvoir à d'autres. Leur pic d'influence historique culmine lors de la Nuit des Quatre Lunes Éteintes en 1300 AP.

Hiérarchie des grades — Armée des Brumes
Ombre de Rang — grade de base.

Lame — opérateur confirmé.

Sergent du Voile — premier encadrement.

Capitaine des Brumes — commandant d'unité.

Commandant des Îles — officier supérieur territorial.

Maréchal du Conseil — commandement suprême de l'Armée des Brumes, nommé par rotation entre les maisons.

Recrutement
Loi des Vocations du Pacte — premier enfant à l'Armée des Brumes commune. Les maisons lunaires recrutent séparément pour leurs forces privées — par cooptation, loyauté familiale ou talent particulier détecté jeune.

Forces et vulnérabilités
Selvaris est la force la plus difficile à affronter frontalement — on ne sait jamais précisément où elle frappe ni depuis combien de temps elle a commencé. Ses forces de maison rivales qui s'unissent contre les menaces extérieures créent une flexibilité redoutable. Sa vulnérabilité principale est son instabilité interne — les rivalités entre les Quatre Trônes sont son plus grand danger. Une invasion étrangère bien planifiée qui exploite ces rivalités pourrait paralyser l'Armée des Brumes avant qu'elle se mobilise.

VI · THARAGGORN

Armée des clans, du totem et du vent sauvage

Nature de la force militaire
Tharaggorn n'a pas d'armée nationale permanente au sens institutionnel. Il a une confédération de forces claniques qui se mobilisent ensemble uniquement quand le Conseil des Chefs Tribaux le décide. C'est l'armée la plus décentralisée du Northern Shield et la plus redoutable sur son propre territoire. Sur ses plateaux, dans ses canyons et ses forêts primordiales, Tharaggorn est presque imprenable.

Commandement suprême
Le Conseil des Chefs Tribaux — décisions de guerre extérieure, arbitrage des conflits inter-claniques, gardien du Pacte Sauvage. Les deux Grandes Bannières — Maison Arkhain et Maison Arkhin — exercent une autorité symbolique et totémique. Garantes de l'équilibre entre les clans, leur parole pèse lourd au Conseil sans constituer un commandement direct.

Force commune — les Cavaliers-Aigles de Galynor

Seul corps militaire transcendant les rivalités claniques, reconnu par l'ensemble du Conseil. Les Cavaliers-Aigles possèdent une capacité totémique unique — voir à travers les yeux de leur aigle totem. Cette liaison spirituelle fait d'eux la force de reconnaissance la plus efficace de tout le Northern Shield. Un Cavalier-Aigle peut observer un champ de bataille entier depuis les airs sans quitter sa position au sol. Convoqués par le Conseil en cas de menace extérieure majeure.

Forces claniques

Chaque clan fournit ses propres guerriers selon ses traditions et son totem. Trois types de combattants se retrouvent dans l'ensemble de l'armée tharaggornienne —

Cavaliers des plateaux — mobilité rapide sur les hautes terres et les steppes.

Archers des cimes — précision depuis les hauteurs, les falaises et les canyons.

Chamans des fauves — lien spirituel avec les animaux sauvages, désorientation de l'ennemi par les bêtes.

Structure interne des clans

Chef tribal › Cercle des Anciens › Guerriers du clan › Chasseurs et éclaireurs.

Pas de grades militaires formels

Tharaggorn ne fonctionne pas par grades institutionnels. Un guerrier monte en autorité par ses exploits reconnus par le Cercle des Anciens — pas par une promotion administrative. La réputation, l'honneur et l'ancienneté clanique sont les seuls marqueurs de rang militaire.

Mobilisation en temps de guerre

En temps de paix chaque clan défend son territoire indépendamment. En cas de menace extérieure majeure le Conseil des Chefs Tribaux vote la mobilisation générale — les clans rassemblent leurs forces sous les deux Grandes Bannières et les Cavaliers-Aigles coordonnent la reconnaissance depuis les airs.

Recrutement

Loi des Vocations du Pacte — premier enfant au service militaire confédéral sous le Conseil. Dans la pratique à Tharaggorn tout homme et toute femme guerrière est soldat dès l'adolescence par tradition clanique — la Loi des Vocations ne fait que formaliser ce qui existe déjà.

Code clanique

Ne jamais fuir sous la lune.
Ne jamais laisser un frère mourir seul.
Ne jamais trahir la bête qui t'écoute.

Forces et vulnérabilités

Sur son propre territoire Tharaggorn est presque imprenable — chaque plateau, chaque canyon, chaque forêt primordiale est connu de ses guerriers depuis l'enfance. Les Cavaliers-Aigles donnent une supériorité de reconnaissance que nul autre royaume ne

possède. Sa vulnérabilité principale est l'offensive loin de ses terres — une armée tharaggornienne qui quitte ses territoires perd ses avantages naturels et sa cohésion clanique s'érode progressivement.

SYNTHÈSE · CE QUE LA GUERRE DIT DU NORTHERN

Les six royaumes du Northern Shield ne conçoivent pas la guerre de la même façon — et cette différence est aussi profonde que celle qui sépare leurs cuisines, leurs vêtements et leurs dieux.

Valdara fait la guerre comme elle prie — avec foi, hiérarchie et serment. Darnholm fait la guerre comme il forge — avec ordre, discipline et une efficacité froide qui n'a pas besoin d'être glorifiée pour être redoutée. Averna fait la guerre comme elle commerce — en dernier recours, après négociation, et de préférence sur l'eau où personne ne peut la battre. Virelya fait la guerre comme elle respire — avec mesure, en demandant la permission, et seulement pour corriger un déséquilibre. Selvaris fait la guerre comme elle gouverne — dans l'ombre, depuis longtemps, et de façon que l'ennemi ne la voit jamais venir. Tharaggorn fait la guerre comme la montagne résiste — sans stratégie écrite, sans grades formels, avec la certitude que personne ne connaît ce territoire mieux qu'elle.

— Grand Archivum d'Aen Doravel
Salle du Savoir des Royaumes — Rayon des Structures Continentales
Accès autorisé : Agents de la Couronne, diplomates accrédités, officiers de rang Colonel et supérieur
Accès restreint au public général