T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

NORTHERN SHIELD · DOMAINE DES MILLE ARTS

L'Île du Domaine des Mille Arts

Description géographique et architecturale officielle

Consigné par la Table des Guildes — An 821 AP

SOUS LE SCEAU DU GRAND-MAÎTRE GARDIEN

« L'île n'est pas un lieu que l'on trouve. C'est un lieu que l'on mérite de connaître. »

— Tradition orale du Domaine

I — GÉOGRAPHIE ET DIMENSIONS

L'île du Domaine des Mille Arts s'étend sur environ douze à quinze kilomètres de diamètre — une masse terrestre comparable à une grande cité continentale avec ses faubourgs et ses espaces naturels. Elle est suffisamment vaste pour que chaque académie dispose de son propre territoire, de ses propres bâtiments, de ses propres espaces de vie et de travail, sans jamais empiéter sur les voisines.

Le relief est modéré et varié. Des collines douces structurent l'intérieur de l'île, créant des horizons naturels entre les quartiers académiques — on ne voit pas le Fort des Premiers Sceaux depuis le Quartier du Savoir et du Flux, on ne voit pas le Quartier des Métiers depuis l'Institut des Herbes. Ces séparations naturelles ne sont pas accidentelles. Les bâtisseurs fondateurs les ont intégrées à leur plan comme autant de frontières silencieuses entre des disciplines qui n'ont pas besoin de se surveiller mutuellement.

Les plaines et prairies occupent les zones centrales et intermédiaires — espaces ouverts entre les quartiers, chemins herbeux reliant les académies au centre, terrains d'exercice et jardins naturels. L'Institut des Herbes s'est naturellement étendu dans ces prairies au fil des siècles.

Les falaises côtières bordent une grande partie du périmètre de l'île — abruptes, hautes, inhospitalières pour tout navire qui tenterait d'y accoster sans connaissance précise des rares passes navigables. C'est l'une des protections naturelles du Domaine, complément discret de son invisibilité magique.

II — LE PORT

Un seul port existe sur l'île, situé dans une échancrure naturelle des falaises côtières, du côté du Quartier du Mouvement. Il est réservé à l'usage exclusif de l'École des Marins — pour les sorties en mer, les années de certification en conditions réelles, et le retour des équipages en formation.

Ce port n'est pas un point d'entrée sur l'île. Aucun visiteur, aucun marchand, aucun délégué royal n'y débarque. L'accès au Domaine passe par les portails runiques — uniquement. Le port est un outil pédagogique, pas une porte.

III — ARCHITECTURE GÉNÉRALE

La pierre grise sobre et solide est le matériau dominant de toute construction sur l'île. Elle fut choisie par les bâtisseurs fondateurs pour sa durabilité et sa disponibilité locale — l'île en est naturellement riche. Elle donne au Domaine une cohérence visuelle immédiate : où qu'on se trouve, on reconnaît qu'on est au Domaine.

Mais chaque quartier a développé au fil des siècles son propre style architectural, ses propres ornements, ses propres logiques de construction — tout en conservant cette base de pierre grise commune. Un observateur attentif peut identifier d'un coup d'œil dans quel quartier il se trouve sans avoir besoin de lire une enseigne.

IV — LE CŒUR INSTITUTIONNEL

Au centre géographique de l'île se trouve le cœur du Domaine — la Zone d'Arrivée, le bâtiment de la Table des Guildes, et le marché central.

La Zone d'Arrivée est une vaste salle ouverte de pierre grise, sobre et haute de plafond, dans laquelle sont alignés tous les portails runiques actifs du réseau continental. Chaque portail est clairement identifié par le glyphe-signature de sa ville d'origine. La salle est surveillée en permanence. C'est le premier lieu que tout nouvel arrivant voit — et les bâtisseurs fondateurs ont voulu qu'il soit à la fois fonctionnel et impressionnant. Rien d'inutilement décoratif, mais des proportions qui rappellent immédiatement que l'on entre dans un lieu qui n'appartient à aucun royaume.

Le bâtiment de la Table des Guildes jouxte la Zone d'Arrivée. C'est le bâtiment le plus imposant du Domaine — le seul dont les portes principales sont en métal runé plutôt qu'en bois. Interdit aux non-initiés. Ses archives contiennent près de huit siècles de mémoire professionnelle continentale.

Le marché central est le seul endroit de l'île où tous les étudiants de toutes les académies se croisent librement. Alimentation, outils, matériaux de base, productions des académies elles-mêmes — tout y circule. C'est le lieu de brassage naturel du Domaine, le seul endroit où un apprenti forgeron peut croiser un étudiant des Arts Mystiques sans raison académique particulière. L'École des Scribes est également établie dans cette zone centrale — leur proximité avec la Table des Guildes est une nécessité fonctionnelle. Ce sont eux qui consignent, archivent et transmettent toutes les décisions institutionnelles du Domaine.

V — QUARTIER DU SAVOIR ET DU FLUX

Installé sur les collines douces du nord-ouest de l'île, ce quartier est le plus silencieux du Domaine. Les bâtiments y sont espacés, les chemins peu fréquentés, l'atmosphère studieuse et parfois tendue.

L'Académie du Fer Runé occupe les hauteurs — ses ateliers de gravure sont creusés à même la roche des collines, leurs murs épais absorbant les vibrations des Flux runiques. Le style architectural y est minimaliste et sévère, chaque pierre posée avec la même précision qu'une rune tracée. Pas d'ornements inutiles. Pas de superflu.

L'Académie des Arts Mystiques, établie en 186 AP, s'est installée dans la partie basse du même quartier — séparée du Fer Runé par une colline et une distance délibérée. Son architecture est plus ouverte, avec de larges fenêtres et des cours intérieures permettant la circulation de l'air et des Flux. La tension historique entre les deux académies est palpable même dans leur rapport à l'espace — elles coexistent sans se mêler.

L'Institut des Herbes s'étend en lisière de ce quartier, là où les collines cèdent la place aux prairies. Ses jardins sont les plus vastes du Domaine — serres, parcelles expérimentales, zones de culture sauvage contrôlée. Son architecture est la plus organique du Domaine,

avec des murs bas couverts de plantes grimpantes et des toitures végétalisées.

VI — LE QUARTIER DES MÉTIERS

Installé dans les plaines du sud-est, ce quartier est le plus bruyant du Domaine. On l'entend avant de le voir — enclumes, scies, métiers à tisser, rabots. La pierre grise y est noircie par la suie des forges et marquée par les impacts des outils. C'est volontaire — ici on ne cache pas le travail, on l'exhibe.

L'Académie des Arts Techniques en est le centre névralgique — ses grands ateliers ouverts, ses chantiers permanents, ses structures en construction partielle servant de terrain pédagogique. C'est elle qui donne le ton architectural du quartier : bâtiments larges, hauts, fonctionnels, conçus pour accueillir des machines et des matériaux lourds.

L'École des Forgerons jouxte les Arts Techniques — leurs relations sont quotidiennes et productives, chacune ayant besoin de l'autre pour certaines certifications croisées. Leurs forges partagent le même réseau de ventilation creusé sous les plaines.

L'École des Charpentiers et Menuisiers et l'École des Tisserands et Tailleurs complètent ce quartier — leurs bâtiments plus modestes mais tout aussi actifs, leurs cours intérieures encombrées de bois, de tissus et de matériaux en cours de transformation.

VII — LE QUARTIER DU MOUVEMENT

Installé sur la côte est de l'île, ce quartier est le plus ouvert sur l'extérieur — au sens physique comme au sens culturel. Le vent y est constant, les bâtiments y sont construits pour y résister, et les étudiants y ont une relation au monde différente des autres académies.

L'Académie des Routes occupe le centre du quartier — ses grandes salles de cartographie aux murs couverts de cartes, ses terrains d'entraînement pour les caravaniers, ses archives de routes continentales. Architecture sobre et pratique, conçue pour des gens qui passent plus de temps dehors que dedans.

L'École des Marins est établie directement en surplomb des falaises côtières, reliée au port par un chemin taillé dans la roche. Ses bâtiments sentent le sel et le goudron. Son architecture est la plus utilitaire du Domaine — tout y est conçu pour résister à l'humidité et aux tempêtes.

L'École des Marchands complète ce quartier — ses salles de négociation, ses comptoirs d'entraînement, ses archives commerciales. Elle est la plus proche du marché central de toutes les académies du Quartier du Mouvement, ce qui n'est pas un hasard.

VIII — LE FORT ET L'ÉCOLE DES ARTS

Ces deux académies ne s'intègrent dans aucun quartier — elles occupent chacune leur propre espace isolé.

Le Fort des Premiers Sceaux est établi à l'extrémité nord de l'île, là où les falaises sont les plus hautes et le terrain le plus accidenté. Terrain d'entraînement sauvage,

infrastructures robustes et spartiates, distance délibérée avec le reste du Domaine. Les chasseurs en formation n'ont pas les mêmes horaires, les mêmes habitudes, ni les mêmes besoins que les autres étudiants. Leur présence au marché central est irrégulière et remarquée.

L'École des Arts est installée sur le versant ouest des collines centrales, dans un endroit calme et lumineux. Ses ateliers sont ouverts sur l'extérieur, ses cours intérieures plantées d'arbres. C'est le bâtiment le plus coloré du Domaine — le seul où la pierre grise est régulièrement peinte, sculptée, décorée par les étudiants eux-mêmes au fil des générations.

Scellé sous l'autorité de la Table des Guildes — conservé dans les Archives du Domaine, an 821 AP.