

GÉOGRAPHIE CANONIQUE DE THARAGGORN :

Chant du Fer - Annexe VII : Le Royaume des Totems.

Tharaggorn est un royaume clanique, sauvage, totémique, marqué par des plateaux battus par les vents, des forêts primordiales, des montagnes anciennes, et une forte présence d'esprits et de ruines pré-divines.

Il est cerné par deux zones-tampons hors-loi administrées par le Cercle des Maîtres, cœur noir du trafic continental.

Le territoire se structure en deux blocs majeurs :

A. Les zones frontalières (hors-Tharaggorn)

B. Les six zones internes du royaume → total 10 régions claniques internes.

BLOC A - ZONES FRONTALIÈRES (hors-Tharaggorn)

Zones grises, indépendantes, contrôlées par le Cercle des Maîtres
2 régions

1. Steppe des Cent Vents (Ouest - vers Avena)

Steppes orangées, vents constants, relais nomades, marchés clandestins, caravaniers, chasseurs de bêtes.

Aucune autorité royale.

Accès principal vers les clans de l'ouest.

2. Plaines Salées de Morgrath (Sud-Est - Valdara & Selvaris)

Désert salé fracturé, brume blanche, villes grises (Jhekerya, Carkadyl), forts abandonnés, flux magiques brouillés, monstres du sel.

Épicentre du marché noir continental.

BLOC B - TERRITOIRE INTERNE DE THARAGGORN

Royaume des clans, des totems et des vents
6 zones - 10 régions

I. LES HAUT-PLATEAUX (Galynor)

2 régions

3. Galynor - Couronne des Hauts-Vents

Immenses plateaux, falaises sacrées, cavaliers-aigles, villages nomades, ruines pré-dieu. Centre spirituel majeur.

4. Roches de Vent-Mute

Colonnes rocheuses, résonances étranges, faucons totems, zones de méditation. Région mystique et silencieuse.

II. LES BAS-PLATEAUX (Varr'Thalir)

2 régions

5. Varr'Thalir - Terres Crevassées

Canyons rouges, failles profondes, refuges sous-roches, clans du serpent et du chacal.

6. Pentes de Brûle-Vent

Pentes sèches, bétail semi-sauvage, routes de passage, terrains rituels.

III. LES GRANDES FORÊTS (Thoerenn'Korr)

3 régions

7. Thoerenn'Korr - Forêt Totémique

Arbres colossaux, esprits anciens, clairières runiques, rites de transformation. Berceau mythique des clans.

8. Bois de Marchelune

Brume mauve, créatures nocturnes, ruines anciennes, magie instable.

9. Fourrés d'Obsidienne

Arbres noirs, sol volcanique, loups géants, sanctuaires oubliés.

IV. LES PORTES DE LA MER (Orr'Marenn)

2 régions

10. Orr'Marenn - Falaises de Fer

Côte verticale, grottes marines, pêche aux monstres, guerriers marins, rites de la Mer de Fer.

11. Rochers du Brisemer

Roches noires, courants meurtriers, ruines maritimes, oiseaux totems géants.

V. LES MONTAGNES INTÉRIEURES

1 région

12. Monts des Anciens

Montagnes très anciennes, tunnels naturels, ruines pré-civilisation, bêtes-totems titanesques, clans ermites, prophéties.

Synthèse géopolitique

Tharaggorn repose sur un équilibre unique entre :

plateaux sacrés balayés par les vents,

failles rouges et canyons rituels,

forêts totémiques primordiales,

falaises marines brutales,

montagnes ancestrales et prophétiques,

et deux zones-tampons hors-loi essentielles au commerce noir.

C'est le royaume le plus sauvage, le plus spirituel et le plus archaïque du Northern Shield, une terre d'esprits, de totems et de vents indomptés.