

GÉOGRAPHIE CANONIQUE DE VIRELYA

Chant du Fer - Annexe V : Le Royaume des Flux et des Sylves.

Virelya est un royaume vallonné, forestier, spirituel et traversé par les flux magiques instables.

Son identité repose sur :

des forêts enchantées,

une côte immense,

d'innombrables clairières sacrées,

et une tradition millénaire liée au runisme.

Le territoire se divise en six grands ensembles naturels, comprenant quinze régions officielles.

I. TERRES DE PHYIR & COURONNE NOBLE DE L'EST

Région lumineuse, douce et spirituelle

3 régions

1. Contrées de Phyir

Plateaux doux, prairies lumineuses, petits temples des flux, villages calmes baignés de magie diffuse.

2. Nobles-Contrées de l'Est

Domaines élitiques, manoirs cristallins, vignobles légers, écoles de magie mineure.
Ambiance féodale et élégante.

3. Douces-Marches de Phyir

Collines basses, lacs clairs, pierres runiques, agriculture raffinée. Zone de transition vers le Cœur Vert.

II. LES TROIS ENCHANTÉES - LE CŒUR VERT

Centre mystique et forestier de Virelya

3 régions

4. Sylve-Lunaris

Forêt bleutée, arbres argentés, clairières de visions, faune nocturne, runes lunaires.

5. Sylve-Solaris

Forêt dorée, chaleur douce, cerfs solaires, ruines lumineuses, cultes anciens.

6. Sylve-Aéther

Forêt instable, anomalies magiques, illusions, vortex de flux, esprits anciens.

III. LA DOUCE KALYMOR

Sud-ouest, ouvert sur Selvaris et les routes marchandes

3 régions

7. Cité Libre de Kalymor

Grande cité indépendante, carrefour marchand, magie libre et brassage culturel.

8. Jardins du Sud

Collines fleuries, jardins suspendus, élevages gracieux, villages sereins.

9. Routes d'Ambre

Route commerciale majeure : caravanes, relais, champs solaires, forêts jaunes.

IV. LA CÔTE DES CENTS

Ouest du royaume - côtes, falaises, ports et sanctuaires

3 régions

10. La Haute Côte

Falaises grandioses, vents marins, monastères suspendus.

11. Les Cents-Plages

Cent petites criques, villages de pêche, ports elfiques, brumes matinales.

12. Shal-Kaorin et les Marées Vertes

Mangroves légères, herbiers marins, sanctuaires d'eau, magie aquatique.

V. LE GRAND DOMAINE

Centre royal, politique et runique de Virelya

3 régions

13. Caer-Virelya

Capitale : architecture vivante, palais-racines, archives du runisme, grandes écoles spirituelles.

14. Grand-Nobles de Virelya

Duchés anciens, magistrats, écuries elfiques, maisons prestigieuses.

15. Les Douze Renfyr

Douze petites provinces forestières, clans de haut lignage, magie antique, protecteurs du Grand Domaine.

VI. LE HAUT-VIRELYA

Nord du royaume - zones froides, sacrées et montagnardes

2 régions

16. Haut-Plateaux du Nord

Plateaux verts balayés par le vent, sites sacrés, chemins rituels menant à Vey-Alenor.

17. Le Haut-Virelya

Forêts hautes, sommets enneigés, villages perchés, rites anciens, clans mystiques.

Synthèse géopolitique

Virelya repose sur un équilibre subtil entre :

l'Est spirituel et noble,

le Cœur Vert sacré,

le Sud marchand et serein,

l'immense côte ouest,
le centre royal runique,
et le Nord ancestral et froid.

C'est le royaume le plus harmonieux et le plus magique du Northern Shield, berceau du runisme et gardien des flux.