T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ACADÉMIE DES ROUTES · DOMAINE DES MILLE ARTS

# GÉOGRAPHIE DU NORTHERN SHIELD

*Académie des Routes — Domaine des Mille Arts*

Établi sous l'autorité du Conseil des Routes — An 1305 du Pacte

*« Nous ne décrivons pas ce que le monde est. Nous décrivons ce qu'il faut savoir pour le traverser. »*
*— Conseil des Routes, préambule aux registres de voie*

## PRÉFACE

L'Académie des Routes tient depuis huit siècles la cartographie continentale du Northern Shield. Ses messagers, ses caravaniers et ses maîtres-cartographes ont parcouru les six royaumes, relevé leurs voies, mesuré leurs distances et consigné leurs reliefs.

Ce registre rassemble ce savoir. Il complète le Registre des Zones Monstrueuses, établi conjointement avec le Fort des Premiers Sceaux en l'An 893, qui traitait des dangers de la route sans décrire la terre qu'elle traverse. Les deux documents répondent ensemble aux deux questions de toute voie : où l'on va, et ce qu'on y trouvera.

Il n'est ni un livre d'histoire ni un traité politique. Il ne dit pas qui gouverne, mais où l'on marche. Les autorités des royaumes, leurs lois et leurs querelles relèvent d'autres archives.

*Marenn Vahl, Maître-Cartographe — Académie des Routes — An 1305 AP*

## I · LE CONTINENT

### 1. Position et bornes

Le Northern Shield occupe le quadrant nord du monde connu. Il ne touche aucune autre terre. Ce que les eaux portent au-delà de ses côtes n'est pas du ressort de cette Académie.

Quatre mers le bordent.

**La Mer de Fer** — au nord-est, contre les côtes de Darnholm et les Falaises de Fer. Eaux froides, houleuses, pratiquées seulement par les pêcheurs des clans côtiers.

**La Côte des Cents** — à l'ouest, façade de Virelya. Falaises hautes, ports légers, mouillages nombreux mais exigus.

**La Baie des Princes** — au sud-est, entre Neryas-Port et Caer-Avernia. La façade la mieux équipée du continent.

**Les Mers du Soleil** — au sud-ouest, chaudes et ouvertes, où se tiennent les grands trafics avernais.

À quoi s'ajoutent les eaux intérieures de l'ouest — le Détroit Mauve et les archipels selvariens — dont la navigation relève des guildes locales.

### 2. Mesure du continent

Le grand axe du Northern Shield court du **Col Valoré**, à l'extrême nord, à la pointe du **Pays des Épices**, à l'extrême sud.

**Deux mille Lior. Soixante-douze jours de marche**, au rythme de vingt-huit Lior par jour en terrain praticable.

Aucun homme ne traverse ce continent d'un bout à l'autre sans y consacrer une saison entière. C'est la donnée que tout voyageur doit tenir en tête avant d'engager une route longue : le Northern Shield ne se parcourt pas, il s'habite.

L'étendue totale des six royaumes avoisine le million de Lior carrés. Le plus vaste est Averna ; le plus étroit, Valdara, qui ne dépasse pas cent quatre-vingt-dix Lior dans sa largeur.

### 3. Climat

Le continent obéit à un gradient simple, du gel au soleil, sur toute la longueur de son axe.

Au **nord**, les hauteurs de Valdara et de Darnholm — froid durable, cols fermés plusieurs Couronnes durant, sols gelés en profondeur. Le **centre** est tempéré et humide à l'ouest, plus sec à l'est. Le **sud** d'Averna est chaud, fertile, largement pluvieux sur ses jungles et sec sur ses marges désertiques.

Deux particularités méritent d'être notées.

**Tharaggorn est sec** malgré sa latitude centrale. Les hauteurs de Darnholm à l'est et les brumes de Selvaris à l'ouest arrêtent l'humidité avant qu'elle n'atteigne ses plateaux. C'est un royaume de vent, pas de pluie.

**Virelya est plus douce que Valdara** à hauteur égale. La mer y tempère ce que le continent durcit. Un caravanier qui passe de Caer-Norwyn à Caer-Virelya change de climat sans changer de latitude.

### 4. Les trois axes

Le continent s'ordonne selon trois lignes que tout voyageur finit par reconnaître.

**Du sud au nord** — Averna, Valdara, Tharaggorn : la fertilité cède à la glace.

**De l'ouest à l'est** — Darnholm, Valdara, Virelya : le fer cède aux flux.

**Par la mer** — d'Averna et Virelya vers Selvaris : le commerce entre dans les brumes.

Ces trois axes ne sont pas des routes. Ce sont les pentes du continent, et elles expliquent pourquoi l'on va plus facilement dans un sens que dans l'autre.

## II · LE SOCLE PHYSIQUE

### 1. Les hauteurs

Le relief du Northern Shield se concentre au nord et à l'est.

**La Chaîne Noire** — que les actes nomment **Dorsale du Fer Noir** — court en diagonale à travers Darnholm. C'est la masse minérale majeure du continent : mines colossales, citadelles reliées par tunnels, versants sans végétation. Elle sépare Darnholm de tout le reste, et l'on n'y entre que par les cols.

**Le Col Valoré** — à l'extrême nord, est le passage le plus élevé et le plus septentrional du continent. Il ouvre de Valdara vers Darnholm et ferme aux Couronnes froides.

**Le Mont-Solaire** — domine la limite de Valdara et de Virelya. Les routes forestières qui le contournent sont balisées mais non surveillées.

**Le Mont-Sauvage** — prolonge la Chaîne Noire vers le sud, entre Darnholm et Tharaggorn.

**Le Haut-Virelya** — au nord-ouest, présente des montagnes de moindre altitude mais d'accès difficile. Les routes y sont partiellement balisées ; au-delà de Viron-Lenor, le territoire n'est pas tenu pour cartographié en matière de sécurité.

**Le Canyon de Varr'Thalir** — à l'est, entaille le plateau tharaggornien d'une faille rouge profonde. Terrain vertical, acoustique trompeuse, progression lente.

**Le Plateau des Cendres** — forme la haute plaine centrale de Tharaggorn — ouverte, ventée, sans obstacle et sans abri.

**Les Falaises de Fer** — côte nord-est, à Orr'Marenn : côtes violentes, mouillages rares.

**Les Coteaux Rouges** — au sud, portent les vignobles volcaniques d'Averna. Relief bas, sols noirs, exposition franche.

**Les Monts des Anciens** — à l'est de Tharaggorn, portent des ruines antérieures au Pacte. Le territoire relève des clans locaux, qui en règlent l'accès.

## 2. Les eaux

Le Northern Shield ne possède qu'un grand fleuve, et c'est la seule voie navigable d'importance du monde connu.

Il naît dans les hauteurs du nord de Valdara, au-dessus de Thord-Falaise, contre les marges du Haut-Virelya. Il descend vers le sud, longe Caer-Norwyn, s'élargit dans la Vallée du Phyir, traverse la Contrée, franchit les marges de la Forêt Sombre et se jette à l'ouest dans le Détroit Mauve.

**Mille deux cents Lior navigables.**

Il porte trois noms, et chacun a son usage. Les registres du Collège et les cartes le nomment **le Phyir**. Les rites et les archives d'Aen Doravel le nomment **le Fleuve-Dieu**, ainsi que les falaises sacrées qui le bordent en aval de Caer-Norwyn. Les gens du sud de Valdara, autour de Myr-Taldren, le nomment **le Myr**. Un voyageur qui ignore ces trois noms croira à trois cours d'eau.

**Descendre le fleuve prend trois semaines. Le remonter en prend sept.** Le courant porte les convois vers le sud à quelque soixante-dix Lior par jour ; à la remonte, à la rame ou au halage, on ne dépasse guère vingt-cinq. Cet écart gouverne tout le commerce fluvial du continent : ce qui descend est bon marché, ce qui remonte ne l'est jamais.

Deux lacs majeurs.

**Le lac Phyir** — au cœur de Valdara, dans la vallée du même nom. Ses abords sont surveillés et la route qui le longe est balisée ; les vallées intérieures sont formellement déconseillées

sans escorte.

**Le lac CaLynor** — au cœur de Tharaggorn, sous le plateau de Galynor dont il porte le nom en hommage. Eaux hautes, rives claniques.

### 3. Les forêts

**Les Trois Sylves de Virelya** — Lunaris, Solaris, Aéther — forment le cœur boisé de l'ouest. Les routes qui les traversent sont balisées par des runes de guidage entretenues par les Runistes ; ces runes s'éteignent au-delà des sentiers officiels. On ne quitte pas la route balisée dans les Sylves.

**La Forêt Sombre** — entre Myr-Taldren et Ereth-Sha, est la plus dense et la plus sombre du continent. Aucune route officielle ne la traverse. Elle est classée zone interdite aux civils non escortés par décision conjointe des Guildes de Valdara et de Selvaris. Les voyageurs qui rejoignent Ereth-Sha depuis le nord la contournent obligatoirement par la Route de Myr.

**Les forêts totémiques de Tharaggorn** — autour de Thoerenn'Korr et du Bois de Marchelune, sont balisées par les clans eux-mêmes. Les balises rituelles ne sont pas toujours lisibles pour un étranger ; un guide clanique est vivement recommandé.

**Les forêts noires de Darnholm** — sur les versants et les plateaux battus par le vent, sont clairsemées et peu praticables.

**Bois-Fourchu** — en Averna, borde les marges nord du royaume à l'approche des terres tampons. Massif de transition entre la Steppe et les savanes du sud.

### 4. Les terres basses

**Les marais de Selvaris** — autour de HoldMarec, occupent le cœur du royaume. Brumes permanentes, sols instables, repères visuels rares. La progression y est lente en toute saison.

**La Côte Embrumée** — façade sud-ouest de Selvaris, présente des falaises noires et des mouillages difficiles. La route côtière est balisée mais réputée éprouvante ; les messagers de l'Académie qui l'empruntent suivent un protocole propre — jamais seuls, jamais de nuit, toujours avec une torche runique.

**Les Marais d'Acier** — en Darnholm, bordent les zones minières du nord-est.

**Les Plaines Dorées et la Vallée Blanche** — en Averna, forment le grenier du continent. Terres ouvertes, routes larges, les mieux entretenues du Northern Shield.

**Les jungles et savanes du sud** — autour de Solvir-Lagun et Karthyn-Talvos, sont chaudes et humides. Les routes commerciales qui les traversent comptent parmi les plus sûres.

**Le Désert Mort** — île du sud-est, est déclaré zone sacrée par les autorités d'Averna et son accès est réglementé par elles. Les caravanes qui transitent par ses routes périphériques disposent de balises de l'Académie. La traversée directe est formellement déconseillée.

III · LES ROYAUMES

## 1. VALDARA — le corridor central

*Nord-centre · froid, minéral, fluvial*

**Étendue** — huit cent quatre-vingts Lior du nord au sud, trente et un jours de marche. Cent quatre-vingt-dix Lior seulement dans sa largeur. Environ cent mille Lior carrés.

Valdara est le royaume le plus étroit du continent et l'un des plus longs. C'est un corridor, non un territoire : une bande qui accompagne le fleuve depuis les hauteurs du nord jusqu'aux terres du Phyir. On ne contourne pas Valdara, on le traverse — et c'est pourquoi toutes les routes du continent finissent par y passer.

**Relief** — le nord est montagneux et minier : Col Valoré, Mont-Solaire, falaises sacrées bordant le fleuve en aval de Caer-Norwyn. Le centre s'ouvre en vallées fluviales. Le sud est plus doux, agricole, forestier vers la Forêt Sombre.

**Villes** — Tarn Valoré · Grid-Thord · Thord-Falaise · Caer-Norwyn · Aen-Doravel · Myr-Taldren.

**Caer-Norwyn** — sur le fleuve, est la capitale. Le château de **Vhal-Muraille** la domine. La Guilde de Caer-Norwyn balise et surveille la Route du Fleuve, principale voie commerciale nord-sud du royaume.

**Aen-Doravel** — abrite le Grand Archivum. Ce n'est pas la capitale, mais c'est le dépôt d'archives le plus important du continent, et un voyageur y trouvera des registres de route que nulle part ailleurs.

**Tarn Valoré** et **Grid-Thord** commandent le nord minier — fer noir pour la première, fer gris pour la seconde. **Thord-Falaise** tient les forges rituelles et les temples du Grand Nord. **Myr-Taldren**, au sud, tient les terres agricoles, l'élevage des chevaux valdariens et le commerce avec Virelya.

**Lieux** — la Vallée du Phyir et son lac, le Mont-Solaire vers Virelya, le Col Valoré vers Darnholm, la Forêt Sombre au sud.

**Ressources** — fer gris et fer noir, grain, vin de la Vallée du Phyir, chevaux. Valdara nourrit ses armées et fournit le continent en métal courant.

**Routes** — la **Route du Fleuve** court du nord au sud, balisée et surveillée ; les convois miniers l'empruntent pour remonter vers Caer-Norwyn. La **Route de Fer** part de Caer-Norwyn vers Grid-Thord et la frontière darnienne — balisée, mais sous surveillance renforcée et sans départ nocturne aux Couronnes froides. La **Route de Myr**, au sud, contourne la Forêt Sombre vers Ereth-Sha. Les routes forestières vers Virelya sont balisées mais non surveillées en permanence.

## 2. DARNHOLM — le royaume vertical

*Nord-est · montagneux, minéral, minier*

**Étendue** — cinq cent cinquante-cinq Lior du nord au sud, vingt jours de marche. Trois cent quatre-vingt-quinze d'est en ouest. Environ cent trente mille Lior carrés.

Le royaume le plus compact du continent, et le plus difficile. Darnholm ne s'étend pas, il s'enfonce : ses distances utiles se mesurent autant en profondeur qu'en surface, ses citadelles étant reliées par des tunnels que nul registre extérieur ne cartographie.

**Relief** — la **Chaîne Noire**, que les actes nomment Dorsale du Fer Noir, occupe le royaume en diagonale. Mines colossales, versants nus, plateaux battus par le vent. Le Mont-Sauvage la prolonge au sud. Les Marais d'Acier bordent les zones minières du nord-est. La côte, sur la Mer de Fer, est haute et peu abordable.

**Villes** — Paerl-Morth · Paerl-Harn · Moln-Karak · Torag-Vynn.

**Paerl-Morth** — capitale impériale, est bâtie en pierre noire. Elle abrite les Archivistes qui gardent la mémoire de l'Empire. **Paerl-Harn** est la capitale militaire. **Moln-Karak** tient le fer gris, **Torag-Vynn** le nord.

**Lieux** — les Profondeurs de Doomsprire, ancienne capitale détruite, aujourd'hui labyrinthe souterrain. Les mines de la Dorsale, actives et abandonnées, sont officiellement interdites aux civils non escortés.

**Ressources** — fer noir, fer gris, métaux lourds. Darnholm importe presque tout le reste.

**Routes** — l'axe qui remonte de Caer-Norwyn par Grid-Thord est la **Route de Fer**, seule voie franche vers Valdara. Le Col Valoré ouvre le second passage, plus au nord, et ferme aux Couronnes froides. À l'intérieur du royaume, les voies suivent la Dorsale et les tunnels ; l'Académie n'en tient pas registre.

Darnholm est le royaume où l'Académie des Routes en sait le moins, et cela n'est pas un défaut de relevé.

## 3. VIRELYA — le royaume des sylves

*Nord-ouest · forestier, runique, côtier*

**Étendue** — neuf cent quarante Lior du nord au sud, trente-quatre jours de marche. Quatre cent vingt d'est en ouest. Environ deux cent mille Lior carrés.

Le plus long des six royaumes, et le plus boisé. Virelya s'étire du Haut-Virelya montagneux jusqu'aux abords de Kalymor, avec la mer sur tout son flanc ouest.

**Relief** — les montagnes rituelles du Haut-Virelya au nord, peu fréquentées. Le cœur forestier des **Trois Sylves** — Lunaris, Solaris, Aéther. La **Côte des Cents** à l'ouest : falaises, ports légers, monastères suspendus. Le climat est plus doux qu'en Valdara à hauteur égale, la mer tempérant ce que le continent durcit.

**Villes** — Caer-Virelya · Viron-Lenor · Myrel-Saar · Vey-Alenor · Shal-Kaorin · Thorenmaar · Cité Libre de Kalymor.

**Caer-Virelya** — capitale, est bâtie dans la forêt vivante et abrite les archives du runisme. **Viron-Lenor** commande le Haut-Virelya ; les caravaniers qui l'atteignent depuis Caer-Virelya disposent d'une route balisée, mais au-delà le territoire n'est pas tenu pour sûr. **Thorenmaar** tient les routes maritimes, **Myrel-Saar** la côte nord, **Shal-Kaorin** le sud administratif.

**Kalymor** — est une cité libre en territoire virelyen, près de la limite selvarienne. Son architecture mêle la structure virelienne — coupoles, volumes intérieurs généreux — aux façades avernaises, ocres et ouvertes. Elle ne doit ce caractère méridional à aucun voisinage, mais au commerce : les marchands d'Averna y montent depuis des générations. C'est le grand carrefour de l'ouest.

**Lieux** — Douze Renfyr, les communautés Renfyr établies en lisière ou dans la forêt profonde. Grand-Nobles et les Nobles-Contrées, à l'est. **Vey-Alenor**, site sacré du royaume.

**Ressources** — bois de construction et bois noble, dont Virelya fournit tout le continent. Champignons rares, baies sauvages, herbes médicinales, miel de forêt, crevettes grises. Le royaume ne produit pas assez de grain pour soutenir une armée sur la durée et importe l'essentiel de ses céréales.

**Routes** — la **Route des Cents** longe la côte ouest de Myrel-Saar à Thorenmaar : balisée, fréquentée, escorte recommandée aux Couronnes de pluie. Les routes qui traversent les Sylves sont balisées par des runes de guidage entretenues par les Runistes ; elles s'éteignent au-delà des sentiers officiels, ce qui signale que la zone n'est plus tenue. On ne quitte pas la route balisée dans les Sylves.

## 4. SELVARIS — le royaume fragmenté

*Centre-ouest et sud-ouest · marécageux, brumeux, insulaire*

**Étendue** — quatre cent quatre-vingt-dix Lior du nord au sud sur la partie continentale, dix-huit jours de marche. Trois cent dix d'est en ouest. Environ cent vingt mille Lior carrés, îles comprises.

Selvaris est le royaume le plus morcelé du continent. Sa partie continentale est traversée de marais permanents ; le reste tient dans un archipel dont les mouillages relèvent des guildes maritimes locales. Les distances y trompent : dix-huit jours sur le papier, davantage sur le terrain, parce qu'on n'y marche pas droit.

**Relief** — les **marais ancestraux d'HoldMarec** occupent le cœur du royaume. Brumes permanentes, sols instables, repères visuels rares. La **Côte Embrumée** au sud-ouest présente des falaises noires. Le **Détroit Mauve** sépare le continent des îles.

**Villes** — Caer-Nyrandel · Ereth-Sha · Ven-Saria · Varenhold · Delvara · Thiranel · Velynn'a.

**Caer-Nyrandel** — capitale, se tient sur l'**Île Nandels** — la ville et l'île sont deux entités distinctes, et les registres qui les confondent induisent en erreur. **Ereth-Sha** commande le nord, au débouché de la Route de Myr. **Varenhold** tient la Côte Embrumée.

**Velynn'a** — est une cité marchande établie au milieu de l'**Île Velys**. Elle partage l'île avec le sanctuaire, dont l'accès est réglementé par ses gardiens et ne relève pas de cette Académie.

**Lieux** — l'Île Lyss et les archipels humides. Les Ports d'Ombrelune.

**Ressources** — le chanvre de Selvaris, culture identitaire du royaume, exploité pour ses fibres et son usage alimentaire. Porcs des marais, volailles des zones humides. Pêche maritime significative sur la Côte Embrumée et dans l'archipel. Les céréales sont importées. Les stocks marins du royaume sont difficiles à évaluer — les Selvaris ne communiquent pas volontiers sur ce sujet.

**Routes** — la **Route Basse** longe la côte de Varenhold au Détroit Mauve. Balisée, mais réputée difficile : les messagers de l'Académie qui l'empruntent suivent un protocole propre — jamais seuls, jamais de nuit, toujours avec une torche runique. La **Route de Myr** entre par le nord en contournant la Forêt Sombre. Les navires qui mouillent dans les archipels doivent respecter les zones balisées par les guildes maritimes locales.

## 5. THARAGGORN — le grand est

*Est · plateaux, canyons, forêts totémiques*

**Étendue** — six cent soixante Lior du nord au sud, vingt-quatre jours de marche. Six cents d'est en ouest, vingt et un jours. Environ deux cent quarante mille Lior carrés.

Le plus vaste des six royaumes, et le moins bâti. Tharaggorn compte quatre villes pour une surface qui en porterait vingt ailleurs. Ce n'est pas un manque : les clans y vivent sur le mouvement, et ce que d'autres royaumes fixent en cités, celui-ci le tient en territoires.

Le royaume n'a pas de capitale. Le Conseil des Chefs Tribaux est la seule autorité que l'Académie ait jamais eu à consulter.

**Relief** — le **Plateau des Cendres** forme la haute plaine centrale : ouverte, ventée, sans obstacle et sans abri. Le **Canyon de Varr'Thalir** entaille l'est d'une faille rouge profonde, où l'acoustique trompe et où la progression est lente. Les **forêts totémiques** occupent le centre-est. Les **Falaises de Fer**, au nord-est, ferment la côte.

Tharaggorn est sec malgré sa position centrale. Les hauteurs de Darnholm à l'est et les brumes de Selvaris à l'ouest arrêtent l'humidité avant ses plateaux. C'est un royaume de vent.

**Villes** — Galynor · Thoerenn'Korr · Varr'Thalir · Orr'Marenn.

**Galynor** — tient le plateau sacré des Hauts-Vents et ses cavaliers-aigles. **Thoerenn'Korr** commande la forêt totémique. **Varr'Thalir** tient le canyon. **Orr'Marenn**, sur les Falaises de Fer, est le seul établissement maritime du royaume.

**Lieux** — le **lac CaLynor**, sous le plateau de Galynor dont il porte le nom en hommage. Le Bois de Marchelune. Les Pentes de Brûle-Vent, aux marges de Darnholm. Les **Monts des Anciens**, à l'est, portent des ruines antérieures au Pacte ; leur accès relève des clans locaux.

**Ressources** — chasse, élevage clanique, produits de forêt. Tharaggorn commerce peu et par ses marges.

**Routes** — les voies du Plateau des Cendres sont balisées par les clans eux-mêmes. Un guide clanique est recommandé par l'Académie : les balises rituelles ne sont pas toujours lisibles

pour un étranger, et l'on évite les départs aux Couronnes de forte chaleur. Les routes des forêts totémiques suivent le même régime, et l'on ne s'approche pas des clairières runiques sans accompagnement. Vers le sud, la **Route des Deux Bannières** descend sur la Steppe Cent Vents et les Plaines de Morgrath.

Aucune route de Tharaggorn ne porte de nom donné par l'Académie. Les clans nomment leurs passages entre eux, et n'ont jamais demandé qu'on les inscrive.

## 6. AVERNA — le royaume des treize cités

*Sud · fertile, chaud, maritime*

**Étendue** — huit cent cinquante-cinq Lior du nord au sud, trente jours de marche. Six cent soixante-cinq d'est en ouest, vingt-quatre jours. Environ deux cent cinquante mille Lior carrés, largement étalés et deltaïques.

Averna est le royaume le plus urbanisé du continent : treize cités là où Tharaggorn en compte quatre, chacune tenue par une Maison Princière. Un caravanier qui traverse Averna ne passe jamais plus de trois ou quatre jours sans atteindre une ville.

**Relief** — les **Plaines Dorées** et la **Vallée Blanche** au centre, terres ouvertes et grenier du continent. Les **Coteaux Rouges** à l'est, vignobles volcaniques sur sols noirs. Les **jungles et savanes du sud**, chaudes et humides. Le **Pays des Épices** à l'extrême sud. Le **Désert Mort**, île du sud-est. **Bois-Fourchu** borde les marges nord. Le **volcan Ash-Tarath** domine le centre-sud.

**Villes**

**Caer-Avernia** (*Famille Princière Taerwyn*) — capitale, sur l'île du Désert Mort, reliée au continent par liaison maritime depuis la Baie des Princes. Résidence du Prince-Gouverneur. Le Palais des Treize s'y tient sur une large terrasse de pierre claire, ouvert sur plusieurs axes.

**Neryas-Port** (*Famille Princière Rysmandor*) — premier port d'entrée du royaume, marchés considérables.

**Vey-Almaris** (*Famille Princière Solverion*) — les Coteaux Rouges et leurs vins.

**Velthar-Loryne** (*Famille Princière Solvaren*) — les Plaines Dorées.

**Karthyn-Talvos** (*Famille Princière Da-Lyscaris*) — lisière de la Grande Jungle, gemmes et minerais.

**Thalyon-Cale** (*Famille Princière Arlaesine*) — la Vallée Blanche.

**Lyscaris-Kaelvorf** (*Famille Princière Vaeloron*) — les Mines de Sel. L'ouvrage de Kaelvorf fut édifié vers l'An 630 sur proposition du Prince-Gouverneur d'alors, avec le concours d'ingénieurs venus de Taerticâulle.

**Zevanor-Kaerdrel** (*Famille Princière Nelia*) — le Pays des Épices.

**Clerath-Phyn** (*Famille Princière Aurcendre*) — L'Argentier.

**Solvir-Lagun** (*Famille Princière Kharvelis*) — les Mines Profondes, sous Ash-Tarath.

**Doravel-Kaendrel** (*Famille Princière Velkris*) — la Cour des Artisans.

**Orvenn-Baie** (*Famille Princière Thalmyr*) — chantiers navals civils.

**Moravel-Craft** (*Famille Princière Corvathiel*) — chantiers royaux.

**Lieux** — **Sable-Bleu**, sur la côte sud-est. La **Baie des Princes**. Le **Désert Mort**, déclaré zone sacrée par les autorités d'Averna, dont l'accès est réglementé par elles.

**Ressources** — grain, sel, épices, gemmes, vins, métaux, bois de marine. Averna est la principale puissance marchande du continent et exporte dans les six royaumes.

**Routes** — la **Route des Princes** relie Neryas-Port à la Baie des Princes, d'où l'on rejoint Caer-Avernia par voie maritime ; c'est la route côtière la mieux entretenue et la plus sûre du Northern Shield. La **Route des Épices** dessert l'intérieur par Solvir-Lagun et Karthyn-Talvos, à travers jungles et savanes. Les routes périphériques du **Désert Mort** disposent de balises de l'Académie ; la traversée directe est formellement déconseillée.

## IV · LES ZONES HORS ROYAUME

Cinq espaces du Northern Shield ne relèvent d'aucune couronne. L'Académie les traite à part, non par commodité de classement, mais parce qu'un voyageur qui y entre ne sait pas toujours à qui s'adresser.

### 1. Le Phyir

Le Phyir occupe le coude où le fleuve s'élargit, entre la Vallée du Phyir au nord, Myr-Taldren à l'est et la Contrée de Phyir à l'ouest. Il touche Valdara et Virelya sans appartenir à l'un ni à l'autre.

C'est une terre d'eau. Le lac, les rives, les vallées intérieures, les sites runiques anciens de la Contrée. Les vignobles y produisent le Vin de Saphir, exporté sur les deux royaumes voisins.

La Guilde du Phyir maintient une présence permanente sur les routes de la zone. La route commerciale qui longe le lac est balisée et surveillée. Les voyageurs sont formellement avertis de ne pas s'écarter vers les vallées intérieures sans escorte de chasseurs.

### 2. La Cité Libre de Kalymor

Kalymor se tient en territoire virelyen, près de la limite selvarienne, mais ne relève d'aucune couronne. Sa charte de neutralité fait sa valeur marchande, et sa position de carrefour fait sa richesse.

L'Académie n'a pas à connaître de son gouvernement. Elle note seulement que les routes qui y mènent sont ouvertes, que les marchands des six royaumes y sont reçus dans les mêmes termes, et qu'aucun conflit continental n'a jamais fermé ses portes.

### 3. Les Plaines de Morgrath

Entre Tharaggorn et Selvaris, les Plaines de Morgrath forment la bande tampon occidentale du continent. Terrain ouvert, sols meubles, transitions fertiles.

Deux places d'échange s'y tiennent, sous autorité du Cercle des Maîtres : **Carkadyl** et **Jhekerya**.

Jhekerya se tient à l'extrémité nord-ouest de la bande, contre les eaux et les marges de la Forêt Sombre. C'est le point le plus avancé du réseau vers Valdara et Selvaris, et le terme occidental de la route.

La **Route des Deux Bannières** traverse les Plaines. Elle est balisée et fréquentée par les caravaniers qui font le commerce entre Tharaggorn et Selvaris ; une surveillance renforcée est recommandée aux Couronnes de dégel et de flamme.

L'Académie balise cette route et en tient registre. Ce qui s'échange sur ces places relève des parties qui s'y rendent.

### 4. La Steppe Cent Vents

À l'est des Plaines, la Steppe prolonge la bande tampon sous le Plateau des Cendres. Terrain plat, découvert, sans abri sur des dizaines de Lior, battu par les vents qui lui donnent son nom.

Quatre places d'échange s'y tiennent, sous la même autorité du Cercle des Maîtres : **Galhenya**, **Merhenya**, **Verinya** et **Pehrenya**.

Elles jalonnent la **Route des Deux Bannières** dans sa partie orientale, où la voie longe le pied du Plateau avant de basculer vers Tharaggorn. C'est la portion la plus exposée du trajet : aucun couvert, aucune source assurée, et un vent qui ne tombe pas.

Les caravaniers qui l'empruntent disposent d'un guide clanique recommandé par l'Académie. Les départs sont évités aux Couronnes de forte chaleur, et l'on ne s'y engage pas sans eau.

### 5. Les îles

**L'Île Nandels** porte Caer-Nyrandel et relève de Selvaris. **L'Île Lyss** et les archipels humides du sud-ouest sont sous juridiction des guildes maritimes selvariennes, qui balisent les mouillages.

**L'Île Velys** porte la cité marchande de Velynn'a, et un sanctuaire dont l'accès est réglementé par ses gardiens.

**L'Île du Domaine des Mille Arts** ne figure pas sur les cartes continentales et n'appartient à aucun royaume. L'Académie des Routes y a son siège, avec les autres académies du Domaine. Elle s'étend sur douze à quinze Lior de diamètre, en collines douces qui séparent naturellement les quartiers académiques.

## V · LE RÉSEAU DES ROUTES

### 1. Ce qu'une route veut dire

Une voie du Northern Shield n'est jamais qu'un chemin. Selon qu'elle est balisée, surveillée, escortée ou fermée, elle engage le voyageur à des degrés très différents.

**Balisée** — l'Académie a posé ses marques. La route est identifiable en toute saison.

**Surveillée** — une guilde locale y maintient une présence. Le passage y est régulier.

**Sous protocole** — l'Académie impose à ses propres messagers des règles de passage. Un voyageur privé fera bien de les suivre.

**Fermée** — nul ne s'y engage sans escorte, par décision des autorités locales.

### 2. Les huit voies nommées

**La Route du Fleuve** — Valdara, du nord au sud, en suivant le cours du Phyir jusqu'à Caer-Norwyn et au-delà. Principale voie commerciale du royaume, empruntée par les convois miniers. Balisée et surveillée par la Guilde de Caer-Norwyn. Départs nocturnes déconseillés aux Couronnes pâles.

**La Route de Myr** — du sud de Valdara à Ereth-Sha, en contournant la Forêt Sombre. Voie obligatoire : aucune route officielle ne traverse la Forêt.

**La Route de Fer** — Caer-Norwyn à Grid-Thord, puis la frontière darnienne. Zone de tension historique. Balisée, surveillance renforcée, aucun départ nocturne aux Couronnes de gel.

**La Route des Cents** — la côte ouest de Virelya, de Myrel-Saar à Thorenmaar. Balisée et fréquentée. Escorte recommandée aux Couronnes de pluie et de tonnelles.

**La Route Basse** — la Côte Embrumée de Selvaris, de Varenhold au Détroit Mauve. Balisée mais éprouvante. Protocole strict : jamais seul, jamais de nuit, toujours avec une torche runique.

**La Route des Deux Bannières** — de Tharaggorn à Selvaris, par la Steppe Cent Vents puis les Plaines de Morgrath. Elle dessert les six places d'échange du Cercle des Maîtres. Balisée et fréquentée ; surveillance renforcée aux Couronnes de dégel et de flamme, guide clanique recommandé sur la portion orientale.

**La Route des Princes** — la côte d'Averna, de Neryas-Port à Caer-Avernia le long de la Baie des Princes. La mieux entretenue et la plus sûre du continent.

**La Route des Épices** — l'intérieur d'Averna, desservant Solvir-Lagun et Karthyn-Talvos à travers jungles et savanes. Bien entretenue, vigilance normale.

### 3. Les voies sans nom

Le reste du réseau n'est pas nommé, et cela ne signifie pas qu'il soit moindre.

Les routes forestières entre Valdara et Virelya sont balisées mais non surveillées en permanence. Les routes des Sylves suivent des runes de guidage entretenues par les

Runistes, qui s'éteignent hors des sentiers officiels. Celles du Haut-Virelya sont partiellement balisées, et au-delà de Viron-Lenor le territoire n'est pas tenu pour cartographié en matière de sécurité. Le Plateau des Cendres et les forêts totémiques sont balisés par les clans selon leurs propres marques. Les voies périphériques du Désert Mort portent des balises de l'Académie.

Nommer une route suppose qu'assez de gens l'empruntent pour avoir besoin d'en parler. Ce n'est pas partout le cas, et certains royaumes n'y tiennent pas.

## 4. Vitesses et durées

Le rythme de référence est de **vingt-huit Lior par jour à pied**, en terrain praticable et par temps sûr. Un cavalier gagne environ deux cinquièmes sur ce rythme. Un courrier à relais fait bien mieux.

Sur le fleuve, la descente porte à quelque soixante-dix Lior par jour, la remonte à guère plus de vingt-cinq.

Quelques trajets de référence, à pied :

| Trajet | Distance | Durée |
|---|---|---|
| Col Valoré ▫ Pays des Épices (grand axe) | 2 000 Lior | 72 jours |
| Caer-Norwyn ▫ Paerl-Morth | 425 Lior | 15 jours |
| Le Fleuve-Dieu, descente complète | 1 200 Lior | 3 semaines |
| Le Fleuve-Dieu, remonte complète | 1 200 Lior | 7 semaines |

Ces durées supposent une marche continue et un terrain dégagé. En montagne, en marais ou sous brume, on comptera davantage. Aux Couronnes froides, les cols du nord sont fermés.

*Scellé sous l'autorité du Conseil des Routes.*
*Conservé au Domaine des Mille Arts et dans les Archivums régionaux des six royaumes.*
*Marenn Vahl, Maître-Cartographe — Académie des Routes — An 1305 du Pacte*