

GÉOGRAPHIE CANONIQUE DE SELVARIS

Chant du Fer - Annexe VI : Le Royaume des Masques.

Selvaris est le royaume des brumes, des guildes profanes, des marécages anciens et des îles mystérieuses.

C'est une terre mouvante, magique, commerciale et dangereuse, où la frontière entre ombre, eau et sorcellerie se dissout.

Le territoire se divise en sept grands ensembles naturels, comprenant quatorze régions officielles.

I. LES VIEUX MARÉCAGES

Marais ancestraux, racines du royaume

2 régions

1. HoldMarec - Les Marais Ancestraux

Marécages denses, brume éternelle, villages sur pilotis, guildes de marais (alchimistes, pisteurs), chasse runique, monstres amphibies.

Région emblématique de Selvaris.

2. Ven'Saria - Les Brumes du Sud

Transition vers Averna.

Marécages doux, petits ports intérieurs, marchés d'herbes, relais de guilde, routes enchantées.

II. LE PETIT-NORD

Frontière froide et brumeuse avec Tharaggorn

2 régions

3. Ereh'Sha - Les Terres Grises

Collines brumeuses, forêts humides sombres, ruines antiques, chasseurs de monstres, pierres runiques.

4. Les Rochers du Nord

Falaises chaotiques, villages accrochés aux rochers, vents froids, postes de garde abandonnés, créatures ailées nocturnes.

III. LA CÔTE EMBRUMÉE

Façade maritime mystique et dangereuse
2 régions

5. Varenhold - La Côte Embrumée

Brume marine, falaises noires, villages de pêche mystiques, tavernes clandestines, monstres marins.

6. Ports d'Ombrelune

Petits ports dispersés, bateaux runiques, marchés du soir, phares violets, contrebandiers contrôlés par les guildes.

IV. LE DÉTROIT MAUVE

Zone mythique des eaux violettes
2 régions

7. Le Détroit Mauve

Eaux violettes, courants instables, ruines englouties, créatures luminescentes. Lieu mythologique majeur.

8. Les Tours du Détroit

Tours de guet anciennes, passerelles, magie instable la nuit, guetteurs, fantômes marins.

V. L'ÎLE NANDELS

Centre politique, magique et commercial
3 régions

9. Caer-Nyrandel - La Capitale Insulaire

Port royal brumeux, palais sur eau, grande académie magique, ponts runiques, place des Guildes.

10. Thiranel - La Ville-Marché Enchantée

Marchés flottants, guildes profanes majeures, artefacts, potions, ruelles labyrinthiques, bateaux-taxis brumeux.

11. Delvara - Le Grand Port de Nandels

Port massif, entrepôts, pêche au monstre marin, navires pour Averna, chantiers navals humides, commerce trouble.

VI. L'ÎLE VELYS

Sanctuaire prophétique sacré
1 région

12. Velys - L'Île des Oracles

Falaises circulaires, temples, sanctuaires brumeux, magie prophétique, accès restreint.

VII. L'ÎLE LYSS & LES PETITE-ROCHES

Îles isolées, sauvages et mystiques
2 régions

13. Île Lyss - Le Refuge des Chasseurs

Forêts humides denses, bêtes étranges, guildes de pistage, villages isolés, routes moussues et magiques.

14. Les Petite-Roches

Archipel mineur : roches volcaniques, nids de créatures volantes, ruines anciennes, phares magiques, pêcheurs battus par le vent.

Synthèse géopolitique
Selvaris s'équilibre entre :

ses marais fondateurs et ses brumes ancestrales,

sa façade maritime dangereuse,

ses îles mystiques et commerciales,

sa capitale insulaire imprégnée de magie,

et ses guildes, cœur réel du pouvoir.

C'est le royaume le plus mystérieux, le plus magique et le plus insaisissable du Northern Shield, terre d'ombre, de brume et de masques.