TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

COMPILATION TRANSCONTINENTALE

CODEX NAVAL UNIFIÉ DE TIRELLON

Étude intégrée des eaux, des navires et de la violence navale

Compilé par le Collège Royal des Cartographes

ACCÈS OUVERT · BIBLIOTHÈQUE D'ARCHIVE

Le présent Codex est une compilation scellée par le Collège Royal des Cartographes, unifiant pour la première fois trois domaines de savoir que la tradition archivistique avait longtemps tenus séparés : la cosmologie des eaux, la typologie des navires, et la science des armements navals. Les sources premières demeurent conservées dans leurs dépôts d'origine, mais leur âge et leur fragilité ne permettent plus d'en assurer la consultation directe au sein de cette bibliothèque d'archive. Le Collège en propose ici une refonte fidèle, vérifiée croisée entre les continents, destinée à remplacer leur consultation directe sans en trahir la substance.

« L'eau n'est ni un obstacle ni un chemin. Elle est ce qui précède les deux. Tout ce qui flotte sur elle en descend. Toute violence qui la traverse lui appartient d'abord. »

Le présent Codex unifie trois parties : les Eaux de Tirellon, les Navires de Tirellon, et la Violence Navale de Tirellon. Un navigateur consultera prioritairement la deuxième partie ; un amiral en préparation de campagne étudiera la troisième ; un cartographe royal travaillera la première. Mais celui qui veut comprendre la culture maritime de Tirellon dans son entier doit lire les trois — car aucune n'est complète sans les deux autres.

Le présent Codex suit les unités officielles du Pacte (Lior, Ceryn, Kar, Sorel, Varn) définies dans le Codex des Unités de Mesure.

PARTIE I — LES EAUX DE TIRELLON

Les rivières, fleuves et lacs de Tirellon sont classés selon leur taille, leur puissance de courant et leur résonance mythique. Cette classification conditionne toute la suite du présent Codex — les navires sont adaptés à des eaux précises, et la violence navale se déploie selon des logiques que les eaux elles-mêmes ont imposées.

Classification sacro-géographique

Rivières — Type Barne — courant simple et clément, navigable à gué ou en barque. Cultures, pèlerinages, vie rurale.

Rivières — Type Baratze — courant moyen à puissant, traverse vallées encaissées. Eau du commerce ou du voyage.

Rivières — Type Torann¨ — courant surpuissant et imprévisible, chutes violentes, parfois mythifié comme colère d'un dieu.

Fleuves — Type Flavo — courant stable mais ferme, alimente villes de plaines et bassins agricoles. Fréquent en Valdara et Virelya.

Fleuves — Type Jhalko — courant très puissant, parfois divinisé, lié aux récits d'exode ou de chute.

Fleuves — Type Tytano — colossal, mystique et cyclique. Aucun Tytano n'a été recensé sur les trois continents connus — les exégètes débattent encore de savoir s'il s'agit d'une absence véritable ou d'un fleuve à découvrir.

Lacs — Type Mirën — petit lac, étang sacré ou profane, lié à un sanctuaire local.

Lacs — Type Kaleth — lac moyen, miroir des vallées, souvent entouré de cités ou monastères.

Lacs — Type Vaelann¨— grand lac, seuil contemplatif, parfois considéré comme mer intérieure mineure.

Lacs — Type Oröm — lac colossal, considéré dans toutes les cultures anciennes comme un être endormi, un seuil entre les mondes.

Répartition continentale des eaux

Northern est le seul continent à posséder un véritable grand fleuve, le Phyir (type Jhalko), qui alimente le lac Phyir sacralisé. S'y ajoutent des rivières de type Torann¨dans les chaînes montagneuses, des rivières Baratze dans les vallées semi-montagneuses, et des rivières Barne dans les plaines de Valdara et les terres de Virelya. Deux lacs majeurs : le lac Phyir (Vaelann¨) et CaLynor (Kaleth), au cœur de Tharaggorn.

Taerticâulle ne possède aucun fleuve — l'eau y est retenue, non dispersée. Deux lacs de type Oröm au centre du continent constituent des seuils spirituels fondamentaux. Rivières Baratze et Barne pour le reste du réseau.

Aedoera n'a ni fleuve-roi ni artère unificatrice, mais un réseau fragmenté et foisonnant reflétant son morcellement politique — nombreuses rivières Baratze (dont la Rivière Saphir), rivières Torann¨dans les reliefs du Mont-Fendroc et des Gorges Harr-Vek, rivières Barne dans les plaines et les terres d'Ormyn. Le continent est réputé pour ses savoirs hydrauliques de précision — gestion de bassins multiples, irrigation, petits cours d'eau.

PARTIE II — LES NAVIRES DE TIRELLON

Les navires de Tirellon se répartissent en six grandes familles, chacune adaptée à un milieu établi en Partie I : navires océaniques, côtiers, fluviaux du Phyir (tradition unique à Northern), de rivières légères (Aedoera), lacustres rituels (lacs Oröm de Taerticâulle), et spécialisés (guerre, culte, chasse, flibuste).

La quasi-totalité des navires obéit à une logique modulaire : chaque type principal constitue un modèle-mère dont les variantes se distinguent par une modification structurelle précise. Échappent à cette logique les navires flibornes (Mardhoss, composites par nature) et les navires-forteresses darnholmiens (Kael'Morak, pièces uniques).

Navires océaniques

Averlûn (Averna) — cargo royal, coque profonde, trois mâts. Variantes : Vaar (barils de stabilisation), Mir (coque allongée), Kaz (sabords, escorte militaire).

Geldros (Selvaris) — galion de transport de luxe et de secrets, chantiers Velbora. Variantes : Nym (entrepont sécurisé), Moth (insonorisé, espionnage), Kyth (armement dissuasif).

Thaalmir (Virelya) — nef du Sud en bois clair. Variantes : Sar (denrées périssables), Tem (cargaisons précieuses), Zil (faible tirant d'eau, passagers).

Solchar (Chalorea) — nef savante à Veines de régulation technomanciennes, née de la Guerre des Eaux Libres. Variantes : Veyn (exploration haute mer), Morr (transport d'artefacts), Tyr (cartographie).

Navires côtiers

Myrhana (Averna) — pêche collective, filets tournants. Variantes Keil et Kaol selon zone de pêche.

Térialin (Selvaris) — bateau-piège des lagunes, fond plat, sans mât.

Zaarûn (Virelya) — barque tressée démontable des mers chaudes du Sud.

Skaelvik (Darnholm) — pêcheur boréal robuste, cabine close contre le froid.

Orvael (Selvaris) — voilier noble, chantiers Velbora, non conçu pour la guerre.

Tharaggorn ne possède aucune tradition de pêche maritime — peuple de forêts et de montagnes, sans standardisation navale côtière propre.

Navires fluviaux du Phyir — tradition unique à Northern

Doryss (Valdara) — pêcheur fluvial, bois sombre, adapté à la descente et remontée du Phyir.

Phyrien — chaland fluvial omniprésent, fond plat, voile trapézoïdale.

Barnelune — grand navire fluvial, trois mâts, plaques de fer sombre, descente rapide du Phyir.

Phyr-Ydrel — navire rituel, propulsion à la rame par les prêtres eux-mêmes.

Navires de rivières légères — Aedoera

Baratzel — barque longue et effilée, adaptée aux rivières Baratze.

Barnik — canot universel des plaines, construction simple.

Korvael — bac de traversée, câble tendu entre les rives.

Torann-Kell — embarcation de torrent, conçue uniquement pour la descente — impossible à remonter.

Navires lacustres rituels — Taerticâulle

Les lacs Orröm ne connaissent aucune navigation civile. Seules les embarcations des exégètes et prêtres y sont autorisées, à usage strictement rituel.

Orömel — nef silencieuse des exégètes, sans métal apparent, propulsion à la rame par les prêtres eux-mêmes.

Kaerynna — bateau-flamme en bois rouge, conçu pour être brûlé — jamais utilisé sur les Orröm.

Alkaraa — barque fine des lacs mineurs, pêche rituelle ou contemplation.

Navires spécialisés

Velkar (Darnholm) — frégate impériale, plaques de fer noir, bombes de Feu Noir. Variante Thal (navire amiral, Bouche de Fer).

Nàyar (Virelya) — vaisseau mystique, harpons runiques pour la chasse aux Flibornes.

Kahdrûn (Averna) — galère lourde à deux niveaux de rameurs, balistes améliorées.

Rakalys (Valdara) — croiseur sacré, escorte des reliques et opérations fluviales sur le Phyir.

Merivaal (Selvaris) — navire hybride, peintures réactives, poudres de fumée et aveuglantes.

Serahël (Valdara) — grande nef sacrée des Hauts-Exégètes, toujours escortée.

Nirëvand (Virelya) — bateau-miroir cérémoniel. Le Nirëvand-Ilûn royal funéraire n'est jamais réutilisé.

Reth'laa (Virelya) — navire de chasse aux grandes créatures marines, harpons runiques.

Kael'Morak (Darnholm) — navire-forteresse, pièce unique, une arme de fer qui flotte plutôt qu'un navire au sens ordinaire.

Mardhoss (Flibornes) — navire composite, bricolé à partir de coques volées et recomposées au fil des prises.

Avenraak (Averna) — navire semi-légal, frontière entre flibuste et contrebande organisée.

Traditions navales vivantes

Les Corsaires du Cœur (Aedoera) constituent la seule tradition navale institutionnalisée de Tirellon — vingt-deux castes en trois cercles, code maritime écrit des Dix Courants Sacrés. La tradition fliborne, à l'opposé, reste orale, dispersée et non-institutionnalisée. La tradition d'Ormyn s'organise autour de deux Maisons complémentaires, Marshaël et Ormyn-Côtes. La tradition fluviale du Phyir reste unique à Northern ; la tradition lacustre sacrée de Taerticâulle, la plus restrictive de Tirellon, interdit toute navigation commerciale ou militaire sur les Orröm. La tradition proto-technomancienne de Chalorea, née pendant la Guerre des Eaux Libres, est la seule qui tente de comprendre la mer plutôt

que de s'y soumettre.

PARTIE III — LA VIOLENCE NAVALE DE TIRELLON

« À Tirellon, trois philosophies de la destruction coexistent.
La force brute qui brûle, la volonté qui canalise, la nature qui prolonge.
Aucune des trois n'est supérieure aux autres. »

Tirellon ne connaît pas la poudre à canon démocratisée. Le seul royaume qui maîtrise un équivalent de poudre explosive est Darnholm, et cette maîtrise reste limitée, coûteuse et encadrée par le secret d'État. La violence lourde y reste un acte, pas une cadence.

Le Feu Noir (Darnholm) — mélange alchimique secret, stable à l'air libre, ne réagit qu'à la compression ou la rupture. Embarqué sur les Kael'Morak et les Velkar-Thal d'élite via les Bouches de Fer. Production limitée à quelques milliers de Kar par an pour tout l'Empire.

La Projection Runique (Chalorea) — Lances-Flux technomanciennes, expulsion contrôlée par un Flux canalisé plutôt qu'une explosion. Encadrement strict — aucune autonomie, un technomancien présent et actif à chaque tir.

L'Armement Runique Naturaliste (Virelya) — harpons et flèches enchantés, runisme naturaliste qui n'impose pas mais accompagne une force déjà présente. Production décentralisée, impossible à capturer en masse.

L'Excellence Mécanique (Averna) — balistes navales de portée et cadence supérieures, sabords multiples, Huile Solaire brûlant à la surface de l'eau. Victoire décisive sur Darnholm entre 755 et 782 AP sous Tharod II.

L'Art de la Perturbation (Selvaris) — poudres de fumée, peintures réactives, poudres aveuglantes. Ne cherche pas à tuer plus efficacement mais à rendre l'ennemi incapable de combattre correctement.

L'Absence Taerticâulloise — aucun armement lourd offensif — décision culturelle millénaire, pas un retard. Interdiction absolue de toute arme sur les lacs Orröm.

L'Arsenal Mécanique Classique — fond commun de tous les royaumes — baliste, catapulte à traction, arbalète géante, harpon mécanique. Chaque royaume en a sa propre doctrine d'emploi.

NOTE FINALE DES ARCHIVISTES

Le Collège formule six observations finales. Les eaux impossibles à cartographier — aucun Tytano recensé, une quatrième voie de l'eau reste à découvrir. Les créatures non-nommées — un Codex des Monstres Marins distinct viendra compléter les présentes entrées. Les routes maritimes non-cartographiées feront l'objet d'un Codex à part. L'instabilité des traditions — les équilibres actuels résultent d'arrangements qui pourraient basculer, sans qu'aucun basculement ne se soit produit à ce jour. La valeur des absences — certaines absences valent affirmation et ne doivent pas être comblées

artificiellement. L'unité pratique des trois savoirs — on ne peut penser séparément les eaux, les navires et la violence qui les traverse.

SOURCES COMPILÉES

— Grand Archivum d'Aen Doravel — Northern

— Archives Centrales de Sol-Darass et Archives Maritimes de Sol-Chare — Aedoera

— Bureau des Mémoires Continentales, Cavernes de la Spirale — Taerticâulle