T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ORDRE DES CHEVALIERS DU CŒUR

GÉOGRAPHIE D'AEDOERA

Ordre des Chevaliers du Cœur

Établi sous l'autorité du Grand-Général du Cœur — An 997 du Pacte

« Nous gardons les routes. Il fallait donc que nous les décrivions. »
— Formule d'ouverture des relevés chevaleresques

PRÉFACE

L'Ordre des Chevaliers du Cœur assure la protection du continent et la garde de ses voies. De cette charge est née une seconde, moins visible : celle de relever ce que nos frères parcourent. On ne protège pas un territoire qu'on ne sait pas décrire.

Ce registre rassemble les relevés conduits par les Chevaliers à travers les six royaumes, le Mont-Fendroc et les abords du Monastère. Il ne traite ni des doctrines ni des lignées — les Archives Centrales de Sol-Darass en tiennent registre, et nous ne prétendons pas les doubler.

Il ne traite pas davantage des mers. Les routes maritimes, les archipels et les zones de courants relèvent de l'Ordre des Corsaires du Cœur, dont les Courants-Azur tiennent les cartes.

Nous décrivons la terre, ses voies, et ce qu'il faut savoir pour y passer.

Vaeryn Solvieth, Chevalier-Cartographe — Ordre des Chevaliers du Cœur — An 997 AP

I · LE CONTINENT

1. Position et bornes

Aedoera occupe le quadrant sud-ouest du monde connu. Sa forme est celle d'un éventail : des bandes de terre qui rayonnent depuis un centre, séparées par des crêtes et des vallées longitudinales. Cette disposition n'est pas un accident du relief. Elle ordonne tout — les eaux, les routes, les royaumes.

Quatre ensembles maritimes le bordent.

La Mer des Hauts-Courants — au nord, où passent les grandes routes corsaires.

La Mer d'Ambre et l'Océan Vairgris — à l'ouest, contre les côtes d'Ormyn et ses archipels.

Les Mers des Corsaires — au sud, au débouché des Rives de Sol-Chare.

Les Falaises du Vide Gris — à l'est, au-delà desquelles commencent les Terres Brûles.

Les **Territoires Corsaires** s'étendent au nord-ouest, hors du continent. Ils ne relèvent pas de ce registre.

2. Mesure du continent

Le grand axe d'Aedoera court de la pointe du **Mont-Fendroc**, au nord-est, à l'extrémité des **Rives de Sol-Chare**, au sud-ouest.

Mille huit cent cinquante Lior. Soixante-sept jours de marche, au rythme de vingt-huit Lior par jour.

Le continent se compte aussi en Cercles — la distance moyenne entre deux villages agricoles, environ cinq Lior. C'est la mesure des tournées rurales et des territoires

seigneuriaux, et la plupart des gens d'Aedoera comptent ainsi plutôt qu'en Lior.

L'étendue totale des royaumes et du Mont-Fendroc avoisine le million de Lior carrés. La plus vaste des entités est Mae Chalorea ; la plus resserrée, Ormyn.

3. Climat

Aedoera est plus tempéré que le Northern Shield et plus contrasté qu'il n'y paraît.

Le **nord-est** est montagnard et froid : le Mont-Fendroc porte des neiges plusieurs Mesures durant. L'**est** est sec et brûlé — DoshVaka ne reçoit presque rien, et ce qu'il reçoit, ses sols ne le gardent pas. Le **centre et le sud** sont tempérés chauds, largement cultivables. L'**ouest** d'Ormyn est maritime, humide, soumis aux crues et aux tempêtes saisonnières.

Deux particularités.

Mae Chalorea est chaude par le sol autant que par le ciel. Ses terres volcaniques, ses Cendres Noires et ses zones thermales entretiennent une chaleur propre, indépendante de la saison.

Ormyn ne connaît pas de climat fixe, mais un cycle. Ses habitants ne parlent pas de temps mais de moments — la crue, la moisson, la tempête, le retour. Un voyageur qui demande à un Ormyen quel temps il fera obtiendra une réponse sur la saison, jamais sur le jour.

4. La logique du continent

Aedoera s'ordonne par cercles, non par axes.

Tout part du centre. Le Monastère Vairgris occupe le point exact du continent, et autour de lui les six royaumes se répartissent comme les quartiers d'une roue. Aucun ne touche tous les autres. Aucun n'est plus central qu'un autre. Chacun tient un secteur.

Les eaux suivent la même logique et la fondent : le **Tour d'Eaux** ceint la zone du Monastère, et de cet anneau partent la plupart des cours d'eau du continent.

Il en résulte une règle de circulation que tout voyageur apprend vite. **On ne traverse pas Aedoera en ligne droite.** On rejoint l'anneau, on le suit, on en redescend. Un trajet qui paraît court sur une carte peut coûter deux fois plus de jours qu'un trajet plus long mais mieux orienté.

II · LE SOCLE PHYSIQUE

1. Les hauteurs

Le Mont-Fendroc — ferme le nord-est du continent. Chaîne longue de quelque six cent dix Lior, large de deux cent cinquante à trois cents. C'est le seul massif majeur d'Aedoera et le château d'eau de tout le continent : les neiges qui s'y forment alimentent le Tour d'Eaux, et de là toutes les rivières.

Les Gorges Harr-Vek — entaillent son versant sud-est, à la limite de DoshVaka. Défilés profonds, passage difficile.

Les Plateaux de Valdor — aux Nobles Couronnes, forment de hautes terres ouvertes propices à la cavalerie. Horizon dégagé, peu d'obstacles.

Les Collines Couronnées — au nord, sont basses et cultivées. Berceau du royaume féodal.

Les Hautes-Terres de Mae Chalorea — au sud-est, portent des conifères et des résines rares. Relief marqué mais praticable.

Les Collines Blanches — aux abords de Vairgris, sont recouvertes d'une poussière de Scar. On ne l'exploite pas.

L'Anneau des Pics — premier cercle de Vairgris, est une barrière de pics cristallins hauts de deux à six cents Ceryn. Formes triangulaires, lames verticales dont la couleur change avec la lumière. Elle marque la limite extraterritoriale du Monastère et n'est pas franchissable par les voies ordinaires.

2. Les eaux

Le Tour d'Eaux est l'objet hydrographique majeur du continent, et le plus singulier du monde connu.

C'est un cours d'eau annulaire qui ceint entièrement la zone de Vairgris, sur un cercle d'environ quatre cents Lior de diamètre. Il prend sa source dans les neiges du Mont-Fendroc, qu'un chenal descendant relie à l'anneau, et il alimente en retour la plus grande part des rivières d'Aedoera.

Il est peu profond et se franchit sans peine en de nombreux points. Ce n'est pas une défense. Un voyageur qui le traverse ne s'en aperçoit souvent qu'après coup — et c'est précisément ce que les Chevaliers relèvent : rien dans l'eau n'annonce le seuil.

Le Fleuve du Saphîr — part de l'anneau vers le nord-ouest, longe le Mont-Fendroc et traverse les Nobles Couronnes. Il donne son nom aux **Rivières de Saphîr**, région de commerce fluvial et de demeures ouvertes sur l'eau.

Le Fleuve du Chare — part de l'anneau vers le sud, traverse le Royaume des Exégètes puis Mae Chalorea, et rejoint la mer à Sol-Chare. C'est la principale voie fluviale du continent.

Le Détroit d'Aurore — sépare l'île de Marshaël de la côte d'Ormyn. Eaux courtes, franchissement régulier mais soumis aux tempêtes.

Le Lac Clair — dans le deuxième cercle de Vairgris, est une eau sans reflet. Les relevés le notent sans l'expliquer.

3. Les terres

Les Vallées Dorées — aux Nobles Couronnes, sont fertiles et abritées. Territoire des arts et des mécènes.

Les Marches de Lyr-Venn — forment la charnière entre les Couronnes et le centre. Terres d'arbitrage, ponctuées de salles de jugement.

Les Vallées Sacrées et les **Dunes d'Elséa** — à Ormyn, portent vergers et rizières. Le riz d'Or y est cultivé selon des rites saisonniers.

Les Côtes d'Ormyn — sont basses, découpées, soumises aux crues. L'architecture s'y monte et s'y démonte selon la saison.

Les Plaines de Vaël — au Royaume des Exégètes, abritent les carrières de pierre blanche et des sanctuaires modestes. Terrain ouvert, praticable en toute saison.

La Hale Brumeuse — plus au sud, est noyée de brume la moitié de l'année. Les passerelles de bois y disparaissent régulièrement du regard.

La Gorge du Silence — est un défilé étroit, taillé par une rivière qui ne coule plus depuis des siècles. Ses parois absorbent les sons d'une façon que nul autre lieu du continent ne reproduit. On la traverse ; on n'y séjourne pas.

Le Corridor des Rouages — à Mae Chalorea, est une bande industrielle de manufactures et d'ateliers. Terrain aménagé de bout en bout.

Les Grandes-Plaines et les **Lignemares** — occupent le centre chaloréen — terres de production et de mémoire racinaire.

Les Cendres-Noires — au sud, sont volcaniques. Sols basaltiques chauds, forges, résines. La chaleur y monte du sol.

Les Jardins du Souffle — à la limite de DoshVaka, forment une zone de transition cultivée.

Les Rives de Sol-Chare — s'étirent en une longue péninsule vers le sud-ouest, jusqu'à la pointe qui ferme le grand axe du continent.

4. Les terres brisées

DoshVaka occupe l'est du continent et ne ressemble à rien d'autre à Aedoera.

Le Cercle Rouge, **le Cercle Noir** et **le Cercle Des Dunes** sont les trois zones qui structurent ce qui reste du royaume. Sols fracturés, air sec, végétation rare.

La Cité Morte — est l'ancienne capitale, abandonnée depuis la Chute de 745 AP. Les clans qui l'entourent en gardent les abords.

La zone de Rosh-Vek — ferme la limite occidentale du royaume, contre le Royaume des Exégètes.

Les relais que les clans entretiennent sur les pistes de DoshVaka sont le seul balisage de ce territoire. Un relais abandonné signale presque toujours qu'un changement est survenu alentour. Les Chevaliers recommandent de lire ces abandons comme des avertissements.

III · LES ROYAUMES

1. LES NOBLES COURONNES — la mosaïque féodale

Nord · collines, plateaux, vallées fluviales

Étendue — trois cent quatre-vingts Lior du nord au sud, treize jours de marche. Cinq cents d'est en ouest, dix-huit jours. Environ cent cinquante mille Lior carrés.

Large bande septentrionale, la plus urbanisée du continent. Neuf villes pour neuf Couronnes souveraines, dix-huit Maisons vassales réparties entre elles. Aucune ville n'a préséance sur les autres, et cette égalité est la règle du royaume autant que sa difficulté.

Relief — six ensembles distincts. Les **Collines Couronnées** au nord, berceau du pouvoir féodal. Les **Plateaux de Valdor**, hautes terres de cavalerie. Les **Vallées Dorées**, fertiles et abritées. Les **Marches de Lyr-Venn**, charnière méridionale. Les **Grandes Citadelles**, terrain fortifié. Les **Rivières de Saphîr**, à l'est, sur le cours du fleuve.

Villes

Vaeltir (*Couronne Aelyra*) — Collines Couronnées, siège de la Couronne Aelyra. La plus ancienne du royaume.

Corneterre (*Couronne Voryneth*) — versant des Collines vers les Plateaux, siège de la Couronne Voryneth.

Haut-Roncevanne (*Couronne Kaelion*) — Plateaux de Valdor, siège de la Couronne Kaelion. Bâtie en longueur, enceintes vastes, cours dimensionnées pour les chevaux.

Séliane (*Couronne Theryska*) — Vallées Dorées, siège de la Couronne Theryska. Galeries couvertes, ateliers, cours de fontaines.

Vaudorel (*Couronne Olyrven*) — entre Vallées et Marches, siège de la Couronne Olyrven.

Tressaigne (*Couronne Daskael*) — Marches de Lyr-Venn, siège de la Couronne Daskael. Salles d'arbitrage aux proportions fixées par tradition ancienne.

Fer-Aubarde (*Couronne Nyverra*) — Grandes Citadelles, siège de la Couronne Nyverra. Forteresse à chemins de ronde continus.

Morn-Kessel (*Couronne Soltharyn*) — entre Citadelles et Rivières, siège de la Couronne Soltharyn.

Anseloir (*Couronne Vaesryn*) — Rivières de Saphîr, siège de la Couronne Vaesryn. Demeures ouvertes sur l'eau, pontons privés, entrepôts cérémoniels.

Ressources — la plus grande diversité matérielle du continent. Pierre locale, bois sculpté, ferronneries, marbres importés. Élevage sur les Plateaux, arts et manufactures fines dans les Vallées, commerce fluvial sur les Rivières.

Routes — la **Route des Neuf** dessert les neuf villes en boucle, sans en privilégier aucune. La **Montée du Fendroc** part du nord-est vers la chaîne, en suivant le Fleuve du Saphîr. Le réseau interne est dense mais fragmenté : chaque Maison entretient ses propres voies selon ses moyens, et l'état d'une route change souvent d'un domaine à l'autre.

2. LES PROVINCES D'ORMYN — le royaume des cycles

Ouest · côtier, deltaïque, insulaire

Étendue — quatre cent soixante-dix Lior du nord au sud, dix-sept jours de marche. Trois cent trente d'est en ouest. Environ cent dix mille Lior carrés, péninsules et île de Marshaël comprises.

Le plus resserré des royaumes, et le plus mouvant. Les crues, les marées et les tempêtes redessinent chaque année une partie de ses accès. Une route d'Ormyn relevée à la moisson n'est pas la même à la crue suivante.

Relief — les **Côtes d'Ormyn**, basses et découpées. Les **Vallées Sacrées**, cultivées en rizières et vergers. Les **Dunes d'Elséa**, au nord. Le **Détroit d'Aurore** sépare l'**île de Marshaël** du continent.

Villes

Calmarée — le grand port, siège des Seigneurs du Littoral.

Orsanne — port de l'ouest, sous les sanctuaires d'orage. Elle dispute à Calmarée les routes côtières depuis des générations.

Rive-Aurove — au cœur des deltas et des rizières, siège des matriarches.

Estrebanc — place forte sur les hauteurs qui dominent les pâtures. Le seul poids militaire du royaume.

Deux Maisons n'ont pas de ville : elles tiennent des domaines de vallée, vergers et scriptoria, sans cité propre.

Ressources — riz d'Or, fruits des vergers sacrés, élevage, pêche côtière et de delta, broderies. Ormyn nourrit une part du continent et se nourrit d'abord lui-même.

Routes — la **Route des Cycles** relie Calmarée à Orsanne en desservant Rive-Aurove et Estrebanc. Elle se pratique différemment selon la saison : certains tronçons deviennent impraticables à la crue, et les Ormyens tiennent des variantes hautes que l'Ordre relève sans les baliser, faute de pouvoir en garantir la constance.

3. LE ROYAUME DES EXÉGÈTES — le centre du Verbe

Centre-sud-ouest · plaines blanches, brumes, défilés

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

Territoire adossé au Monastère, avec une façade maritime au sud-ouest. Il est reconnu lieu saint dans son entièreté, au même titre que Vairgris — fait que les Chevaliers signalent parce qu'il change les conditions de passage : on n'y circule pas comme ailleurs, et certains seuils s'y franchissent sous condition.

Relief — les **Plaines de Vaël** au nord, ouvertes, avec les carrières de pierre blanche. La **Hale Brumeuse** au sud, noyée la moitié de l'année. La **Gorge du Silence**, défilé étroit aux parois absorbantes. Les **Escaliers du Nord**, passage d'altitude taillé le long d'une crête.

Villes

Coeur-Aeryn — au nord, contre l'anneau.

Eurekya — au centre-sud.

Öorvyl — sur la façade occidentale.

Port-Keurelya — le port du sud-ouest, au débouché des terres exégètes sur la mer.

Le **Cloître des Mille** n'est pas une ville mais un édifice majeur, au cœur du royaume.

Ressources — pierre blanche des carrières de Vaël, bois noble importé, production limitée. Le royaume vit de ce que le continent lui apporte plus que de ce qu'il produit.

Routes — la **Descente du Chare** suit le fleuve depuis l'anneau jusqu'à Sol-Chare. Les **Escaliers du Nord** montent le long de la crête ; ils sont empruntés par les novices lors de certaines phases de leur formation, et l'Ordre en déconseille l'usage aux voyageurs pressés — la voie est lente par nature. La **Voie des Anneaux** longe la limite septentrionale du royaume.

4. MAE CHALOREA — le royaume des rouages

Sud-est · volcanique, industriel, deltaïque

Étendue — sept cent quatre-vingt-dix Lior du nord au sud, vingt-huit jours de marche. Cinq cents d'est en ouest. Environ deux cent cinquante mille Lior carrés.

La plus vaste entité du continent, avec la longue péninsule des Rives de Sol-Chare. C'est aussi la plus structurée en surface : un réseau dense de crêtes et de vallées parallèles rayonne vers le sud-est, et les voies suivent ces lignes plutôt qu'elles ne les coupent.

Relief — le **Corridor des Rouages** au nord, bande manufacturière. Les **Grandes-Plaines** au centre. Les **Lignemares**, terres de mémoire racinaire. Les **Hautes-Terres** à l'est, conifères et résines. Les **Cendres-Noires** au sud, volcaniques. Les **Jardins du Souffle** au nord-est. Les **Rives de Sol-Chare**, longue péninsule méridionale.

Villes

Mae-Chalorea — la capitale, au centre.

Raugedor — ateliers du Veinage Central.

Vulkara — pentes volcaniques du nord-est.

Saen-Lor — à la limite des Jardins du Souffle.

Lignarelle — au centre-sud.

Sol-Chare — port méridional, au débouché du fleuve. La ville se tient en territoire chaloréen mais son port est administré par l'Ordre des Corsaires du Cœur. Un voyageur qui

y arrive change d'autorité sans changer de royaume.

Ressources — la production la plus importante d'Aedoera. Métallurgie, mécanique, horlogerie, forges. Résines des Hautes-Terres, cultures des Grandes-Plaines, ressources thermales de Sol-Chare.

Routes — la **Voie des Rouages** dessert Raugedor, Lignarelle et Vulkara à travers le Corridor. C'est la route la plus fréquentée du continent, et la mieux entretenue : les Maisons chaloréennes l'entretiennent comme elles entretiennent leurs machines. La **Descente du Chare** aboutit à Sol-Chare.

5. DOSHVAKA — le Royaume Brisé

Est · aride, fracturé, ruiné

Étendue — cinq cents Lior du nord au sud, dix-huit jours de marche. Trois cents d'est en ouest. Environ cent quinze mille Lior carrés.

DoshVaka n'a plus de ville depuis la Chute de 745 AP. Deux siècles et demi ont passé ; ce que les relevés décrivent n'est pas un désastre récent mais un état stable — un territoire qui a cessé de se reconstruire sans cesser d'être habité.

Relief — trois zones structurent ce qui reste. Le **Cercle Rouge** au nord, le **Cercle Noir** au sud, le **Cercle Des Dunes** à l'est. Les **Gorges Harr-Vek** ferment le nord contre le Mont-Fendroc. La zone de **Rosh-Vek** borde le Royaume des Exégètes à l'ouest.

Lieux — la **Cité Morte**, ancienne capitale, abandonnée depuis la Chute. Ses abords sont gardés par les clans qui l'entourent. L'Ordre n'y conduit pas de relevé et n'en recommande pas l'approche.

Habitat — six clans se partagent le territoire. Ils ne bâtissent pas de villes mais tiennent des campements, des forges et des relais de piste. Ces relais sont le seul balisage du royaume.

Ressources — presque rien. Ce qui se trouve à DoshVaka se trouve dans ses ruines ou dans ce que ses forgerons tirent de matériaux récupérés.

Routes — la **Route Brisée** entre par l'ouest et s'arrête aux abords des Cercles. Au-delà, il n'y a que les pistes claniques, entretenues par les marcheurs de sable. **Un relais abandonné signale presque toujours qu'un changement est survenu alentour.** Les Chevaliers recommandent de lire ces abandons comme des avertissements et de rebrousser chemin plutôt que de pousser.

6. LE MONT-FENDROC — le rempart du nord-est

Nord-est · montagneux, enneigé, source des eaux

Étendue — long axe de six cent dix Lior, vingt-deux jours de marche en terrain plat et davantage en montagne. Large de deux cent cinquante à trois cents. Environ cent vingt mille Lior carrés.

Le Mont-Fendroc n'est pas un royaume. C'est une chaîne, et le seul massif majeur d'Aedoera. Il ferme le continent au nord-est et lui donne ses eaux : les neiges qui s'y forment alimentent le Tour d'Eaux, et de là toutes les rivières.

Relief — versants abrupts, cols hauts, neiges persistantes plusieurs Mesures durant. Les **Gorges Harr-Vek** entaillent le flanc sud-est vers DoshVaka. La **Rivière Saphîr** naît sur le versant occidental.

Ville — **Karn-Fendroc**, l'unique établissement de la chaîne. Poste de passage autant que ville : on y monte pour franchir, rarement pour rester.

Ressources — pierre, minerais de montagne, eau. Le Mont-Fendroc donne au continent davantage par ses eaux que par ses mines.

Routes — la **Montée du Fendroc** est la seule voie relevée. Elle remonte le Fleuve du Saphîr depuis les Nobles Couronnes jusqu'à Karn-Fendroc. Au-delà, les passages existent mais ne sont pas balisés, et les cols ferment aux Mesures froides.

IV · LE CENTRE ET LES ZONES HORS ROYAUME

1. Le Monastère Vairgris

Vairgris occupe le point central exact du continent. La zone est extraterritoriale : elle ne relève d'aucune couronne, d'aucun Ordre, d'aucune autorité continentale. Les Chevaliers du Cœur y entrent sans armes et sans mandat, comme tout le monde.

Quatre cents Lior de diamètre, en cinq cercles concentriques visibles depuis le ciel. On y progresse selon une logique qui n'est pas seulement spatiale : chaque cercle impose ses conditions d'accès, et ces conditions ne sont pas des portes.

Le Cercle I — l'Anneau des Pics. Barrière naturelle de pics cristallins hauts de deux à six cents Ceryn. Lames verticales, aiguilles iridescentes dont la couleur change selon la lumière. Sol de poussière blanche et de pierre grise. C'est la limite extraterritoriale, et elle ne se franchit pas par une route.

Le Cercle II — les Jardins du Serment. Plaines d'herbe argentée, arbres cristallins d'une seule couleur, absence totale d'animaux. Lumière irisée et stable. On y trouve l'Allée des Serments, le **Lac Clair** — une eau sans reflet — et les **Tours Muettes**, pierres sculptées par le vent.

Le Cercle III — les Terrasses du Cœur. Gradins taillés dans le Scar Vairgris. Les Treize Terrasses du Souffle montent vers le centre. L'Étang des Ombres Douces, le Pont des Treize Pas — treize dalles, une par Mesure de l'année.

Le Cercle IV — le Portique des Origines. Colonnade circulaire de plusieurs Lior, en Fer Noir et Scar Vairgris. Quatre portes cardinales : Aube, Vent, Souffle, Feu.

Le Cercle V — le Monastère. Bâtisse circulaire de Fer Noir poli et de Scar blanc, dômes semi-transparents, salle centrale ouverte au ciel. La Cour du Cœur est le seul espace où

les délégations des Ordres entrent sans condition particulière.

2. Les abords du Monastère

Quatre zones limitrophes forment la transition entre le continent et la zone neutre.

Les Plaines de Vaer-Serr — plaines calmes, villages silencieux, pierres plates inscrites de symboles. Des moines itinérants y circulent.

Les Collines Blanches — recouvertes de poussière de Scar Vairgris. Anciens lieux d'étude, postes de surveillance non armés. La poussière n'est pas exploitée et ne doit pas l'être.

Les Ponts de Fer-Muet — anciens ponts de Fer Noir qui ne produisent aucun son lorsqu'on les traverse. Ils servent de repères de limite plus que d'ouvrages de franchissement.

Les Terres du Deuxième Souffle — zone tampon aux flux légèrement instables.

3. Le Tour d'Eaux

Le Tour d'Eaux ceint la zone de Vairgris sur toute sa circonférence. Il prend sa source dans les neiges du Mont-Fendroc, qu'un chenal descendant relie à l'anneau, et alimente en retour la plus grande part des rivières du continent — le Fleuve du Saphîr vers le nord-ouest, le Fleuve du Chare vers le sud.

Il est peu profond et se franchit sans difficulté en de nombreux points. Aucun gué n'est aménagé, aucun n'est nécessaire.

Les Chevaliers notent ceci, et le notent comme un fait de route : **rien dans l'eau n'annonce le seuil.** Un voyageur peut traverser le Tour d'Eaux sans s'apercevoir qu'il vient d'entrer dans la zone du Monastère. Ceux qui s'en aperçoivent le doivent au silence, non à l'eau.

4. L'île de Marshaël

Séparée d'Ormyn par le Détroit d'Aurore. Elle relève du royaume par ses Maisons, mais sa position en fait une entité à part : les tempêtes ferment le détroit plusieurs fois par an, et l'île vit alors seule.

Les archipels qui la prolongent au sud-ouest relèvent des guildes maritimes d'Ormyn.

5. Ce qui n'est pas de ce registre

Les **Territoires Corsaires** s'étendent au nord-ouest, hors du continent. Ils ne sont pas un royaume de terres : leur domaine se mesure en routes maritimes, en zones de courants et en archipels. Leur relevé relève de l'Ordre des Corsaires du Cœur, et les Courants-Azur en tiennent les cartes.

Deux points de contact seulement intéressent ce registre. **Sol-Chare**, port méridional de Mae Chalorea administré par l'Ordre. Et les mouillages d'Ormyn, où les flottes corsaires relâchent selon les accords en vigueur.

V · LE RÉSEAU DES ROUTES

1. La règle de l'anneau

Aedoera ne se traverse pas en ligne droite, et c'est la première chose qu'un Chevalier apprend à dire aux voyageurs.

Le continent rayonne depuis son centre. Ses royaumes occupent des secteurs, ses eaux partent d'un anneau, ses reliefs suivent des lignes divergentes. Il en résulte que la route la plus courte entre deux points est rarement la plus directe.

On monte sur l'anneau. On le suit. On en redescend.

Un voyageur qui tente de couper d'un royaume à l'autre sans passer par la Voie des Anneaux franchira des crêtes, remontera des vallées à contresens et perdra plus de jours qu'il n'en aura gagné. L'Ordre relève régulièrement des trajets ainsi entrepris, et régulièrement abandonnés à mi-chemin.

2. Les huit voies

La Voie des Anneaux — suit le Tour d'Eaux sur toute sa circonférence, à distance de l'Anneau des Pics. C'est la route mère du continent : toutes les autres s'y raccordent. Entretenue par les royaumes riverains, chacun sur son secteur, ce qui produit des variations d'état considérables d'un tronçon à l'autre.

La Montée du Fendroc — des Nobles Couronnes à Karn-Fendroc, en remontant le Fleuve du Saphîr. Seule voie relevée vers la chaîne. Les cols au-delà ferment aux Mesures froides.

La Route des Neuf — boucle des neuf villes des Nobles Couronnes. Elle ne traverse pas le royaume, elle en fait le tour — un tracé qui ne privilégie aucune Couronne, et qui a été décidé pour cette raison.

La Route des Cycles — Ormyn, de Calmarée à Orsanne par Rive-Aurove et Estrebanc. Certains tronçons deviennent impraticables à la crue ; les variantes hautes existent mais ne sont pas balisées, l'Ordre ne pouvant garantir leur constance d'une saison à l'autre.

Les Escaliers du Nord — passage d'altitude taillé le long d'une crête, au Royaume des Exégètes. Voie institutionnelle, empruntée par les novices lors de leur formation. Lente par nature ; déconseillée à qui est pressé.

La Descente du Chare — du Royaume des Exégètes à Sol-Chare, en suivant le fleuve depuis l'anneau jusqu'à la mer. Principale liaison entre le centre du continent et les mers du sud.

La Voie des Rouages — Mae Chalorea, desservant Raugedor, Lignarelle et Vulkara à travers le Corridor. La plus fréquentée et la mieux entretenue du continent.

La Route Brisée — vers DoshVaka. Elle entre par l'ouest et s'arrête aux abords des Cercles. Au-delà, seules les pistes claniques, balisées par des relais dont l'abandon vaut avertissement.

3. Vitesses et durées

Le rythme de référence est de **vingt-huit Lior par jour à pied**, en terrain praticable. Le **Cercle** — environ cinq Lior — est l'unité courante des trajets ruraux : un Cercle se parcourt en une matinée.

Quelques trajets de référence :

Trajet	Distance	Durée
Mont-Fendroc ▫ Rives de Sol-Chare (grand axe)	1 850 Lior	67 jours
Circonférence de la Voie des Anneaux	~1 250 Lior	45 jours
Traversée de Mae Chalorea, nord-sud	790 Lior	28 jours
Traversée des Nobles Couronnes, est-ouest	500 Lior	18 jours

Ces durées supposent un terrain dégagé. En montagne, en brume ou à la crue, on comptera davantage. Aux Mesures froides, les cols du Fendroc sont fermés.

Scellé sous l'autorité du Grand-Général du Cœur.
Conservé aux Archives Centrales de Sol-Darass et dans les commanderies de l'Ordre.
Vaeryn Solvieth, Chevalier-Cartographe — Ordre des Chevaliers du Cœur — An 997 du Pacte