

Atlas GÉOGRAPHIE OFFICIELLE D'AEDOERA :

Version Premium - Canon Tirellon

Page 1 - Introduction continentale

Aedoera - Le Continent des Rites et des Rouages

Aedoera est le continent le plus avancé, le plus instruit et le plus ritualisé de Tirellon.
Il forme un monde où :

les royaumes féodaux cohabitent avec des académies millénaires,

les flux magiques sont étudiés, cartographiés et maîtrisés,

les Exégètes surveillent les serments, les rites et les équilibres,

la mécanique sacrée côtoie l'agriculture rituelle,

les civilisations marines, savantes ou brisées façonnent un territoire dense.

Ici, chaque vallée porte une tradition, chaque port un serment, chaque plaine un savoir.

Peu de continents possèdent une telle harmonie entre science, flux, tradition, doctrine et mécanique.

> « Aedoera ne parle pas :
elle observe, mesure... et juge silencieusement. »

Position générale dans le monde

Aedoera occupe le quadrant sud-ouest du globe de Tirellon, bordée :

au nord : Mer des Hauts-Courants

à l'ouest : Mer d'Ambre & Océan Vairgris

au sud : Mers des Corsaires & Archipels Marshaël

à l'est : les Falaises du Vide Gris, puis le début des Terres Brûles

Climat : varié, de tempéré chaud (Ormyn) à sec (DoshVaka) en passant par montagnard (Exégètes / Chalorea).

Page 2 - Organisation générale d'Aedoera

Aedoera est composée de six royaumes + un sanctuaire indépendant :

1. Mae Chalorea - Royaume des Rouages
2. Royaume des Exégètes - Enclave du Verbe
3. Provinces d'Ormyn - Terre des Moissons
4. Royaume des Nobles Couronnes - Mille Trônes
5. Territoires Corsaires - Théocratie Maritime
6. DoshVaka - Royaume Brisé
7. Monastère Vairgris - Le Cœur Neutre (hors catégories, hors politique)

Schéma de position

Nord-Ouest : Mae Chalorea

Nord-Centre : Royaume des Exégètes

Centre-Ouest : Provinces d'Ormyn

Centre-Est : Nobles Couronnes

Sud-Ouest : Territoires Corsaires

Sud-Est : DoshVaka

Centre absolu : Monastère Vairgris

Ce positionnement géographique donne au continent une cohérence politique et une logique climatique parfaite.

Identité

Royaume du savoir, de la mécanique sacrée et de l'ordre modernisé.
Si un territoire peut rivaliser avec l'intelligence des Exégètes, c'est bien Chalorea.
C'est le pays :

des horloges titanesques,
des automates rituels,
des forges proto-steam,
de la bureaucratie sacrée,
des routes géométriques,
des académies logiques.

> « Chez nous, la vérité tourne. Et elle tourne juste. »

Les 7 grandes régions

1. Grandes Plaines - capitale et universités.
2. Lignemares - forêts-archives.
3. Cendres Noires - volcans & forges.
4. Hautes-Terres d'Elmorien - plateaux techniciens.
5. Jardins du Souffle - serres sacrées.
6. Corridor des Rouages - industrie automatique.
7. Rives de Sol-Chare - ports savants.

Villes majeures

Mae-Chalorea (3M) - Cité des Horloges

Vulkara - Forges des Cendres

Lignarelle - Forêt Savante

Raugedor - Industries des Rouages

Saen-Lor - Jardin sacré

Sol-Chare — Port intérieur

Essence

> « Un royaume où le métal pense,
et où chaque engrenage est une prière. »

Page 4 - Royaume des Exégètes - Enclave du Verbe

Identité

Le cœur spirituel d'Aedoera.

Un royaume sans frontières politiques, mais protégé par des seuils sacrés.

Lieu du Cœur, du Verbe ancien et de la justice continentale.

> « Nul ne franchit un seuil exégète sans devenir quelqu'un d'autre. »

Les 6 régions sacrées

1. Plaines de Vaël - serments & vérité

2. Hale Brumeuse - prophétie

3. Escaliers du Nord - ascension & glace

4. Cloître des Mille Échos - Verbe & résonance

5. Gorge du Silence - interdit & jugement

6. Fondements d'Aen Doravel - capitale cachée

Atmosphère

Brumes silencieuses, pierres blanches, Scar Vairgris, escaliers infinis.
Chaque pierre écoute. Chaque silence murmure.

Essence

> « Le Royaume des Exégètes n'est pas un lieu.
C'est une conscience. »

Page 5 - Provinces d'Ormyn - Le Royaume des Voiles & des Moissons

Identité

Le royaume le plus chaleureux d'Aedoera : moissons, ports, festivals, rituels agricoles.
Colonne alimentaire du continent.

> « Là où la mer nourrit, la terre chante. »

Les 6 régions

1. Côtes d'Ormyn - ports & pêche sacrée

2. Archipels Marshaël - tempêtes & sanctuaires

3. Vallées Sacrées - moissons & temples du Grain

4. Terres des Bufles Saphir - élevages mythiques

5. Dunes d'Elséa - vergers rituels

6. Delta de l'Aurore - riz sacré & eaux pures

Culture

Chants collectifs, fêtes saisonnières, gestes rituels autour du grain et de l'eau.

Essence

> « La vie se célèbre à chaque saison. »

Page 6 - Royaume des Nobles Couronnes - Les Mille Trônes

Identité

Le cœur féodal et fragmenté du continent.

18 Couronnes, alliances mouvantes, chevaleries, vignobles, rivalités anciennes.

> « Le pouvoir ici est un héritage qui tremble. »

6 ensembles féodaux

1. Collines Couronnées - berceau dynastique
2. Plateaux de Valdor - cavalerie lourde
3. Vallées Dorées - arts & agriculture de luxe
4. Marches de Lyr-Venn - arbitrage exégète
5. Terres des Grandes Citadelles - haute noblesse
6. Rivières de Saphîr - commerce & bals fluviaux

Essence

> « Un royaume magnifique et fragile. »

Page 7 - DoshVaka - Le Royaume Brisé

Identité

Un royaume-cicatrice tourné vers la Cité Morte.

Un paysage traumatique, rouge, noir, instable, mais d'une beauté brutale.

> « DoshVaka ne se traverse pas. On y survit. »

6 cercles

1. Cercle Rouge

2. Cercle des Dunes

3. Cercle Noir

4. Cité Morte

5. Forteresses de Rosh-Var

6. Gorges d'Harr-Vek

Essence

> « Rouge pour la peau, dunes pour le souffle, Fer Noir pour les os. »

Page 8 - Territoires Corsaires - La Théocratie Maritime

Identité

La force navale sacrée d'Aedoera.

Nation extraterritoriale, entièrement sous contrôle du Cœur.

> « Les Corsaires prient en bravant la mer. »

Structure

Port-Serment

Scarr'hûn

Archipels Marshaël

Cercle des Lames

32 Îles Corsaires

Mers d'Ambre, Hauts-Courants et Dorée

Essence

> « Une frontière vivante. Le poing naval du Cœur. »

Page 9 - Monastère Vairgris - Le Cœur Neutre

Identité

Le lieu le plus sacré d'Aedoera.

Centre du Fluctal stable.

Lieu du Premier Serment Divin.

> « Là où les flux se taisent, le monde se souvient. »

5 cercles sacrés

1. Anneau des Pics

2. Jardins du Serment

3. Terrasses du Cœur

4. Portique des Origines

5. Monastère Vairgris

Essence

> « Ce n'est pas un lieu : c'est une décision du monde. »

Page 10 - Synthèse générale : L'Âme d'Aedoera

Aedoera n'est pas un continent :
c'est une symphonie.

Chalorea pense

Exégètes jugent

Ormyn nourrit

Nobles Couronnes héritent

Corsaires veillent

DoshVaka survit

Vairgris respire

> « Aedoera est un accord parfait.
Un continent où chaque royaume joue sa note,
mais où le silence final appartient toujours au Cœur. »