

ATLAS OFFICIEL - LES 12 MERS DE TIRELLON :

Livre I.

La planète de Tirellon est divisée en 4 grandes zones géographiques, chacune portant le nom de son continent dominant :

1. Northern - Le Nord du monde.
2. Aedoera - Le Sud du monde.
3. Taerticâulle - L'Est du monde.
4. Mystaerem - L'Ouest du monde.

Chaque grande zone est elle-même fragmentée en 3 régions maritimes majeures. Ce découpage donne la structure suivante :

4 Zones géographiques × 3 Mers = 12 Mers / Océans principaux.

I. Zone Nord - Northern.

Région des glaces, des vents du fer, et des routes du froid.

1. La Mer de Fer.

Extrême-nord du continent.

Eaux froides, sombres, métalliques, rongées par les tempêtes polaires. Utilisée par les plus anciens Fliborne et les navires tharok.

2. Le Grand Froid (Grand Océan Nord).

Immense océan au-delà de la Mer de Fer.

On dit que les glaces y avalent les navires entiers.

L'une des régions les plus dangereuses et les moins cartographiées du monde.

3. La Mer du Soleil.

Grand bassin océanique au sud du continent.

Eaux plus chaudes, routes de commerce majeures, zone stratégique pour Averna, Selvaris et Valdara.

Point d'entrée idéal pour la future saga pirate.

II. Zone Est - Taerticâulle.

Région de brumes, d'archipels fracturés et de routes commerciales sacrées.

4. La Mer d'Argent.

Mer hyper-surveillée et riche en routes commerciales.

Contrôlée et protégée par la Banque Éthérée.

Navigation strictement régulée, taxes sévères, navires escortés.

5. La Mer Rocheuse.

Immense zone d'archipels, d'îlots, de récifs et de courants traîtres.

Célèbre pour ses contrebandiers locaux et ses brumes éternelles. Les

Fliborne de l'Est y sont nés.

6. La Mer Valaerys (Grand Océan Est).

Horizon sans fin, eaux profondes, phénomènes étranges.

On y raconte des ruines englouties, des cités perdues et des monstres très anciens.

III. Zone Sud - Aedoera.

Région la plus civilisée des mers du monde : routes d'épices, d'ambre, d'artisans et de voyageurs.

7. La Mer d'Ambre.

Eaux chaudes et calmes.

Zones riches, ports marchands, cités maritimes puissantes.

La route principale des marchandises d'Aedoera.

8. La Mer des Hauts-Courants.

Corridors de vents constants permettant une navigation ultra-rapide.

Terre des explorateurs, des navigateurs savants et des grands chantiers navals du Sud.

9. La Mer Dorée (Grand Océan Sud).

Le plus vaste des océans du Sud.

Eaux lumineuses, civilisations anciennes, routes millénaires.

Passage obligé pour rejoindre les terres profondes d'Aedoera.

IV. Zone Ouest - Mystaerem.

Région du monde la moins connue.

Certaines cartes nient son existence, d'autres parlent de royaumes oubliés. Les marins disent simplement : "Là-bas, le monde se tait."

10. La Mer du Voile.

Région où les boussoles perdent le nord.

Brumes surnaturelles, silhouettes d'îles qui disparaissent.

Rarement parcourue, encore plus rarement cartographiée.

11. La Mer du Néant.

Les navires qui s'y aventurent parlent de courants inversés, de nuits sans étoiles et de vagues silencieuses.

Certains pensent que ce n'est pas un océan, mais une faille.

12. L'Océan Obscur (Grand Océan Ouest).

Personne ne sait s'il existe vraiment.

Certains marins disent avoir vu une ligne d'horizon différente, d'autres affirment qu'il n'y a "rien", littéralement.

Potentiellement le plus grand océan de la planète... ou un mythe.

Synthèse - Les 12 Mers de Tirellon (Noms Officiels V1).

Northern :

1. Mer de Fer.

2. Grand Froid.

3. Mer du Soleil.

Taerticâulle :

4. Mer d'Argent.

5. Mer Rocheuse.

6. Mer Valaerys.

Aedoera :

7. Mer d'Ambre.

8. Mer des Hauts-Courants.

9. Mer Dorée.

Mystaerem :

10. Mer du Voile.

11. Mer du Néant.

12. Océan Obscur.

Livre II - La Zone Nord, dite Northern
Édition du Collège Royal des Cartographes.

I. Présentation générale de la Zone Nord.

La région maritime de Northern est constituée de trois vastes étendues d'eau : la Mer de Fer, le Grand Froid et la Mer du Soleil.

Ces mers délimitent les accès naturels au continent et ont façonné, depuis des siècles, les rituels nautiques des peuples tharok, les routes commerciales méridionales et les premières traditions fibornes.

Les dernières campagnes d'exploration conduites par le Collège Royal ont porté à cinquante le nombre officiel de terres émergées recensées dans la Zone Nord.

Cet inventaire inclut les îles habitées, les archipels secondaires, ainsi que les îlots non permanents du Grand Froid.

II. La Mer de Fer.

(11 îles répertoriées)

Située à l'extrême-nord, la Mer de Fer est connue pour ses eaux sombres, ses vents tranchants et ses tempêtes violentes.

Elle fut la première école de navigation des clans tharok.

1. Îles principales.

1. La Petite Felissy

Petite île marchande, située sur les routes côtières.

2. Archipel de Virgarth (3 îles).

- Virgarth-Mère
- Skalvir
- Uld-Varr

3. Îles secondaires (3 îles)-

- Tharnelle
- Kreyl
- Dorvoss

4. Nouvelles îles tharok & fibornes (4 îles).

- Yrn-Kalder - îlot rocheux servant de point d'observation des tempêtes.
- Mornask - ancien site d'entraînement des rameurs tharok.
- Isle-Hrod -refuge fiborne, semi-abandonné.
- Karvoss-Falaise - falaise solitaire, dangereuse mais utilisée comme repère.

Total Mer de Fer : 11 îles.

III. Le Grand Froid.

(19 îles répertoriées).

Océan immense, encore considéré comme "inachevé" par les cartographes.

Les glaces mouvantes et les craquelures rendent la navigation extrêmement périlleuse.

1. Les Cinq Baegons.

- Baegon-Maj.

- Harg-Baegon.
- Skarr-Baegon.
- Ulgrun-Baegon.
- Vargal-Baegon.

2. Îles secondaires (5 îles).

- Nyrholl.
- Isdraven.
- Kryssholm.
- Thur'Grenn.
- Varss-Kael.

3. Nouvelles îles des glaces mouvantes (9 îles).

- Eld-Varn - île dérivante, souvent brisée par la glace.
- Skjorn-Ella - plateau glacé qui n'apparaît que certains étés.
- Mar-Keith - rocher noir entouré de crevasses de mer.
- Helgrynn - utilisé par les Baegons pour les rites de passage.
- Tyrss-Morn - île "fantôme", signalée cinq fois, jamais confirmée.
- Ydrasilm - terre basse, noyée de brouillards éternels.
- Fjall-Vyr - massif enneigé isolé, repaire d'oiseaux marins.
- Noss-Hardal - atoll glacé, instable.
- Kvarnoss - fragment de plateau continental soulevé par les glaces.

Total Grand Froid : 19 îles.

IV. La Mer du Soleil.

(20 îles répertoriées).

Au sud du continent s'ouvre la Mer du Soleil, chaude et lumineuse, carrefour du commerce reliant Averna, Selvaris et Valdara.

1. Îles principales.

- Blanorné (royaume-île autonome).

2. Archipel des Trois Felzys (3 îles).

- Felzys-Ays - Felzys-Orn
- Felzys-Sehn

3. Îles commerciales mineures (6 îles).

- Melarion.

- Sælis.
- Toravel.
- Nyssara.
- Breldor.
- Halysséa.

4. Archipels secondaires (3 groupes → 7 îles).

(Nombre augmenté pour refléter la fragmentation naturelle tropicale).

Archipel d'Olvyr (3 îles).

- Olvyr-Mère.
- Olvyr-Seth.
- Olvyr-Dyn.

Îles de Ranyss (2 îles).

- Ranyss-Lorn.
- Ranyss-Voen.

Archipel de Lyrhenn (2 îles).

- Lyrhenn-Al.
- Lyrhenn-Seyr.

5. Îles flibornes (2 îles).

- Karv-Lorn
- Isle Grivasse

6. Nouvelles îles marchandes & coraliennes (6 îles).

- Sol-Havrenn - relais de soieries.
- Yssariel - île corallienne, très lumineuse.
- Thalyss-Var - ancien port fliborne devenu neutre.
- Mirr-Elyn - terre de pêcheurs d'épices.
- Calvyr-Morn - rocher stratégique contrôlant une route commerciale.
- Isle des Trois-Récifs - petit trio d'îlots peuplés de navigateurs indépendants.

Total Mer du Soleil : 20 îles.

V. Bilan général de Northern.

Après intégration des nouvelles terres émergées issues des campagnes cartographiques récentes, la Zone Nord compte désormais cinquante îles et archipels. Cette densité, rare dans le monde connu, témoigne d'un Nord vivant, fracturé, historiquement navigué, et fondamental pour les équilibres maritimes de Tirellon.

Livre III - La Zone Sud, dite Aedoera
Édition du Collège Royal des Cartographes
(Version officielle V1 - 96 îles et archipels)

I. Présentation générale de la Zone Sud.

Aedoera constitue la région maritime la plus civilisée, la plus ancienne et la plus fréquentée du monde connu.

Son réseau de routes commerciales, de vents rapides, de ports savants et de cités marchandes forme un système maritime unique, considéré comme l'équilibre essentiel du Sud du monde.

La Zone Sud comprend trois mers principales :

1. La Mer d'Ambre - cœur du commerce doux et des routes d'épices.
2. La Mer des Hauts-Courants - domaine des vents rapides et de la science navale.
3. La Mer Dorée - vaste océan méridional, siège des civilisations antiques.

Les derniers relevés du Collège Royal distinguent 96 îles et archipels dans cette région, répartis entre cités marchandes, royaumes-îles, stations navales, archipels sacrés et routes historiques.

Aedoera n'est pas seulement une mer entourant un continent : c'est la mémoire maritime du monde.

II. La Mer d'Ambre.

(20 îles répertoriées).

Située au nord d'Aedoera, la Mer d'Ambre est connue pour la douceur de ses eaux, la stabilité de ses courants et la richesse de ses littoraux.

On dit que son nom provient de la lumière dorée qui se reflète chaque soir sur les navires d'ambre exportés des îles commerçantes.

La Mer d'Ambre est le cœur économique et diplomatique du Sud.

A. Îles principales (10 îles fondatrices).

1. Val-Arenne - capitale maritime du commerce d'ambre.
2. Lysamara - île noble aux palais marins élégants.
3. Syr-Aldenn - centre universitaire des arts et cartes.
4. Eldras-Mer - raffineries d'ambre et d'essences.
5. Torvell-Sud - port cosmopolite, célèbre carrefour.
6. Melhorial - île-jardin aux cultures rares.
7. Isle de Ciryss - comptoirs marchands puissants.
8. Thara-Lune - sanctuaire religieux des voyageurs.
9. Neylara - île touristique aux eaux dorées.
10. Sol-Varyn - verrou stratégique entre mers.

B. Îles secondaires & commerciales (10 nouvelles).

11. Alys-Merion - négoce de perles et gemmes d'eau.
12. Cirlendor - grande île diplomatique.
13. Valys-Serenn - vignobles et vins dorés renommés.
14. Ornelys - cargaisons précieuses, port discret.
15. Selmar-Ayr - artisans navals de haut niveau.

16. Myrnasséa - île balnéaire prisée.
17. Dorell-Mir - reconversion minière en arts.
18. Saelyr-Voen - nœud entre vents et ambre.
19. Thyssalen - bénédictions marchandes secondaires.
20. Vorléa - île-plateforme, contrôle du chenal Sud.

III. La Mer des Hauts-Courants.

(20 îles répertoriées)

Les marins aedoerans disent que cette mer “respire”.

Ses couloirs de vents constants forment des routes aériennes naturelles permettant une navigation rapide, presque sans rame.

C'est ici que naquit la science navale du Sud : turbines, voilures géantes, prototypes d'aéronautique féodale.

La Mer des Hauts-Courants est le laboratoire du monde.

A. Îles techniques et savantes (10 îles fondatrices).

11. Aelcor-Prime - principaux chantiers navals.
12. Vent-Elyr - haute tour atmosphérique.
13. Haut-Ryvann - siège de la Guilde des Navigateurs.
14. Myr-Selar - laboratoires du vent constant.
15. Torra-Vyr - forteresse des couloirs rapides.
16. Isle d'Heltharyn - essais de machines navales.

17. Fyrial-Roche - falaises d'essai pour voilures.
 18. Nolys-Maren - port de matériaux et prototypes.
 19. Vess-Naelor - école des capitaines de tempête.
 20. Celyss-Orna - observatoire aéronautique ancestral.
- B. Îles expérimentales & ingénierie (10 nouvelles).
21. Rhelmar-Vent - études des turbulences.
 22. Aerynn-Lorn - ingénieurs des turbines rotatives.
 23. Voile-Syldor - voiliers expérimentaux.
 24. Kelth-Aelor - défense aéronavale des axes.
 25. Morvyr-Prime - Guilde des Bourrasques.
 26. Telyr-Falaise - entraînement aéronaute.
 27. Nirae-Ventys - mesures climatiques avancées.
 28. Isle de Selenvar - île partiellement artificielle.
 29. Forneyl-Aer - montage des mats titaniques.
 30. Curnasséa - export mécanique du Sud.

IV. La Mer Dorée.

(20 îles répertoriées).

Immense, profonde, lumineuse, la Mer Dorée est considérée comme le plus ancien berceau maritime d'Aedoera.

Beaucoup pensent que c'est ici que naquirent les premiers navigateurs du Sud.

La lumière y est étrange : plus blanche, plus pure.

Les ruines y sont nombreuses : temples, routes d'embruns, pierres antiques. Les marins parlent de "la mer des ancêtres".

A. Îles antiques & mystiques (10 îles fondatrices).

21. Alysséor - monuments dorés.

22. Ryvanel - coraux transparents.

23. Sarnielle - île sacrée, interdite.

24. Khor-Andelys - ruines majeures.

25. Solmarien - plaines lumineuses.

26. Elyndar-Mer - royaume-île ancestral.

27. Iloth-Cendrel - brume dorée permanente.

28. Cyr-Delvyr - départ vers le Sud profond.

29. Nadyr-Sel - falaises de pierre blanche.

30. Isle de Dorynth - site des premiers navigateurs.

B. Îles de la lumière profonde (10 nouvelles)

31. Aelyss-Dravenn - ancien royaume déclinant.
32. Solarys-Morn - temples marins millénaires.
33. Myr-Savell - plateau corallien isolé.
34. Tirn-Helyor - marbre blanc, ordre guerrier ancien.
35. Delyra-Sel - algues lumineuses sacrées.
36. Lorynasséa - méditation et savoir ancien.
37. Syramel - ciel d'étoiles anormalement proche.
38. Orynth-Dael - lumière perpétuelle.
39. Calith-Orn - ancienne capitale impériale.
40. Nesyr-Lune - rites antiques des navigateurs.

V. Les Archipels d'Aedoera.

(18 archipels majeurs, fondations de 36–90 îles secondaires).

Les archipels sont la clé de la culture aedoerane :
espaces d'expérimentation, de culte, de commerce ou de savoir.
Certains restent mystérieux, d'autres forment des cités-archipels prospères. Tous
participent à la richesse maritime du Sud.

A. Les 6 archipels fondateurs.

41. Archipel d'Ambrelune - épices rares, ambre nocturne.

42. Archipel des Hauts-Vents - vents constants.

43. Archipel Cendréen - roches volcaniques, ingénieries.

44. Archipel de Solarys - temples lumineux.

45. Archipel du Cercle d'Eldyr - banques maritimes anciennes.

46. Archipel d'Yvornar - cités fantômes, routes perdues.

B. Les 12 archipels majeurs

47. Archipel de Lierna - jardins marins flottants.

48. Archipel des Trois-Voiles - nœud des nouvelles flottes rapides.

49. Archipel de Nissael - anciens sites religieux.

50. Archipel d'Orvéliane - ambre claire, richesse extrême.

51. Archipel des Rayons-Dorés - lumière intense.

52. Archipel de Mornelys - civilisation pré-aedoerane.

53. Archipel d'Aerondelle - maîtres-voiliers du Sud.

54. Archipel de Cényssar - transit des flottes lointaines.

55. Archipel du Levant-Serein - eaux calmes, profondeur immense.

56. Archipel de Délorynth - base navale antique.

57. Archipel des Phares-Blancs - phares gravés dans les falaises.

58. Archipel de Solmar-Est - fondation récente, encore vierge.

VI. Bilan général d'Aedoera.

Avec ses 96 territoires maritimes répertoriés, ses vents réguliers, ses routes d'ambre, ses îles antiques et ses archipels savants, Aedoera est unanimement reconnue comme la région la plus avancée, la plus ancienne et la plus prospère des mers de Tirellon.

C'est à la fois :

le cœur commercial du Sud,

le laboratoire naval du monde,

la mémoire antique du continent,

et la porte ouverte vers les mers profondes et inconnues.

Aedoera n'est pas qu'un ensemble d'îles :

c'est un continent maritime éclaté, une civilisation entière bâtie sur la mer.

TERRITOIRES CORSAIRES D'AEDOERA

La Théocratie Maritime - Domaines des Voiles Sacrées & des Tempêtes

PREMIÈRE PARTIE - IDENTITÉ GÉNÉRALE :

> « Les royaumes prient sur la terre.

Les Corsaires prient en bravant la mer. »

- Doctrine maritime des Exégètes du Cœur

Les Territoires Corsaires d'Aedoera constituent une nation extraterritoriale, indépendante des cinq royaumes terrestres.

Ils sont le bras naval de l'Ordre Exégète du Cœur, sa force armée, son outil de contrôle maritime, et son rempart mystique contre l'inconnu.

Les Territoires Corsaires sont les seuls lieux d'Aedoera où :

les Exégètes exercent un pouvoir militaire direct

les rois n'ont aucun droit ici

les lois civiles ne s'appliquent pas

les rites maritimes sont sacrés

les Corsaires disposent de leurs propres codes, cités et flottes

Culture corsaire :

semi-mercenaire mais disciplinée

élite navale la plus compétente du monde

loyauté fondée sur le serment, jamais sur l'obéissance aveugle

liberté dangereuse mais encadrée

mélange féodal–proto-steampunk–rituel

“équilibre entre chaos et doctrine”

DEUXIÈME PARTIE - STRUCTURE GÉOGRAPHIQUE.

Les Territoires Corsaires s'étendent sur tout le sud maritime d'Aedoera, incluant :

Port-Serment, capitale sacrée

Scarr'hûn, forteresse-arsenal

les Archipels de Marshaël, désormais extraterritoriaux

32 îles corsaires (réparties entre les trois mers du Sud)

le Cercle des Lames, frontière tempétueuse

les trois mers du Sud :

- Mer d'Ambre.
- Mer des Hauts-Courants.
- Mer Dorée.

Chaque île corsaire possède une fonction unique définie par les Exégètes.

TROISIÈME PARTIE - LES RÉGIONS PRINCIPALES

1. PORT-SERMENT - Capitale Maritime Sacrée.

Fonction

centre politique, juridique et religieux des Corsaires

lieu du Rituel des Voiles Sacrées

tribunal maritime suprême : Table des Vagues

grande école militaire navale

capitale reconnue par tous les royaumes

Paysage & Architecture :

port naturel gigantesque

quais en demi-lunes concentriques

tours de Scar Vairgris blanc

murs de Fer Noir

chantiers navals sacrés

halls des serments & tavernes rituelles

Ambiance :

Une ville vibrante, dangereuse, bruyante, respirant le sel, le fer, la vapeur. Les Exégètes y sont omniprésents mais silencieux.

Population : 450 000 habitants.

2. SCARR'HÛN - La Forteresse-Arsenal.

Fonction :

arsenal sacré de la flotte corsaire

atelier des navires mythiques ("Grandes Voiles")

caserne de 20 000 soldats

forteresse de repli

crypte exégétique sous-marine secrète

Paysage & Architecture :

île rocheuse entièrement fortifiée

canons proto-steam (pression sacrée)

tours de guet

docks blindés

structure centrale en Fer Noir

Particularité :

Entrée maritime unique, protégée par le Serpent de Fer, une immense chaîne traversant l'entrée du port et capable d'arrêter toute armada.

3. LES ARCHIPELS DE MARSHAËL :

Anciennement ormyneens - désormais exterritoriaux, confiés aux Corsaires.

Fonction :

bases avancées

caches de butin

stations de réparation

laboratoires de navigation sacrée

postes d'observation des mers du Sud

Paysage :

falaises acérées

criques secrètes

tempêtes fréquentes

vents imprévisibles

îlots tranchants

Atmosphère chaotique mais stratégique.

4. LE CERCLE DES LAMES.

Identité :

Frontière magique naturelle.

Zone de tempêtes perpétuelles, entièrement interdite aux civils.

Fonction :

mur maritime contre forces extérieures

épreuve des capitaines

patrouilles sacrées

zone de transit stratégique

climat instable lié au Fluctal marin

Paysage :

cyclones tournants mais stables

vents hurleurs

pluie horizontale

éclairs de flux

mer noire aux reflets argentés

5. LES 32 ÎLES CORSAIRES :

Chaque île possède une fonction militaire, rituelle ou logistique essentielle à la structure corsaire.

Elles sont réparties entre les trois mers du Sud.

QUATRIÈME PARTIE - LES 32 ÎLES CORSAIRES.

I. MER D'AMBRE - 8 ÎLES :

1. Nareth-Voile - Île des Serments
2. Vorna-Senn - Garnison de 1 200 soldats
3. Harl'Myr - Île des Marchands Corsaires
4. Vayr-Iskan - Île des Voiles Sacrées
5. Télosse - Île des Veilleurs
6. Goss-Vael - Base Mixte
7. Aral-Korne - Refuge des Navigateurs
8. Serr'Vaelen - Île Brumeuse (rite de dissimulation)

II. MER DES HAUTS-COURANTS - 12 ÎLES :

9. Cyclônea - Île des Hauts-Vents
10. Drav-Hel - Garnison des Courants
11. Mareld-Saar - Île des Voiles
12. Torgün - Île Arsenal
13. Fyr-Voss - Île des Briseurs
14. Senn'Vaeln - Route Cachée
15. Olm-Raenn - Commerce Gris
16. Aer'Dyllon - Île des Veilleurs
17. Vael'Torra - Île des Initiés
18. Corv'Sahel - Serments Mineurs
19. Grell'Varr - Navire-Monde (cité flottante)
20. Yll-Mor - Île Interdite (Flux instable)

III. MER DORÉE - 12 ÎLES :

21. Aer'Vayll - Île Antique

22. Darr-Vaelen - Garnison Dorée

23. Shynn-Maelor - Île des Flots Calmes

24. Lys'Vaern - Voiles Lumineuses

25. Tor'Vhal - Phare Sacré

26. Orm-Yslenn - Marché Corsaire

27. Yss-Kalden - Rituel des Capitaines

28. El'saarn - Tempêtes Douces

29. Vaer'Gonn - Île-Forge

30. Rekk-Sael - Veilleurs Dorés

31. Orr-Braynn - Contrebandiers Régulés

32. Dorl'Kaess - Île Interdite (Fluctal pulsant)

CINQUIÈME PARTIE - POPULATION & CASTES :

Les Territoires Corsaires rassemblent 1,7 million d'habitants :

Corsaires (marins-soldats)

Capitaines Sacrés

Voilards (tisseurs)

Veilleurs (sentinelles)

Exégètes Navals

Maraisons (artisans de la mer)

Guildes d'Ecumier (commerçants régulés)

SIXIÈME PARTIE - LE LIEN AVEC LES EXÉGÈTES :

Les Exégètes contrôlent :

la justice navale

les grands serments

les secrets de navigation

les ports sacrés

les rites

les zones interdites

Mais ils laissent vivre les équipages.

> « Tu es libre tant que ta liberté sert le Cœur. »

SEPTIÈME PARTIE - ATMOSPHÈRE & STYLE VISUEL :

pavillons blancs et dorés

navires proto-steampunk

ponts renforcés

lanternes de Scar Vairgris

rituels violents

tempêtes permanentes

îles fortifiées

marchés bruyants

sanctuaires marins

HUITIÈME PARTIE - SYNTHÈSE.

> « Les Territoires Corsaires ne sont pas un royaume.

Ils sont une frontière vivante.

Le poing naval des Exégètes.

La voix qui juge les mers.

Et la preuve que le Cœur bat aussi dans les tempêtes. »

Livre IV - La Zone Est, dite Taerticâulle.

Édition du Collège Royal des Cartographes.

I. Présentation générale de la Zone Est :

Taerticâulle est la région la plus déroutante du monde connu.

Brumes épaisse, archipels fracturés, récifs mouvants, courants invisibles et silhouettes d'îles qui changent selon la lumière : la navigation y relève autant de l'art que de la science.

La région est divisée en trois mers principales :

1. La Mer d'Argent - domaine sacré et surveillé de la Banque Éthérée.

2. La Mer Rocheuse - berceau des contrebandiers, fliborne et brumes traîtresses.

3. La Mer Valaerys - grand océan oriental, rempli de ruines anciennes et de phénomènes étranges.

Les dernières campagnes d'exploration confirment 72 îles et archipels, bien que les navigateurs de l'Est considèrent ce nombre comme "un instant figé dans une mer changeante".

Taericâulle est la mer du doute, des ombres et des flux invisibles.

II. La Mer d'Argent.

(27 unités répertoriées).

Région sacrée, stabilisée et hyper-contrôlée, la Mer d'Argent doit son nom aux reflets métalliques qui apparaissent dans ses eaux au lever du jour. Elle constitue le cœur économique de l'Est : routes commerciales protégées, convois escortés, registres sacrés de la Banque Éthérée.

Toute navigation y requiert autorisation.

A. Îles principales (19 îles)

1. Aelyr-Méronne - île administrative des Comptes Centrales.
2. Silvaréa - rivage blanc où résident les contrôleurs de taxes.
3. Tor-Elyss - île-école des scribes maritimes.
4. Cendryl-Orne - citadelle financière entourée d'argent brut.
5. Myranel - île-jardin réservée aux émissaires étrangers.
6. Selyr-Doen - port ultra-sécurisé, zone de transit marchand.
7. Arenys-Lorn - rivage austère des archivistes de la Mer d'Argent.

8. Val-Serayne - carrefour diplomatique entre Éthérés et royautes.
9. Ilyssor-Mer - base logistique des escadres bancaires.
10. Dornelya - île isolée servant d'entrepôt fiscal.
11. Cyrandel - centre de vérification douanière et pesées d'ambre.
12. Ternys-Vale - lieu des tribunaux maritimes.
13. Osselyne - île minérale, réputée pour ses carrières argentées.
14. Nerryl-Or - comptoir riche, spécialisé dans l'or des sables.
15. Sael-Voryn - rivage des négociants du Levant.
16. Del-Amyrr - sanctuaire comptable des Marchés Cachés.
17. Lys-Mirren - île luxueuse, réservée aux familles vieilles-lignées.
18. Eryndal - poste de veille chargé de surveiller les routes.
19. Solys-Meranne - île-lanterne contrôlant l'accès principal aux couloirs d'argent.

B. Archipels de la Mer d'Argent (8 archipels) :

20. Archipel du Sceau-Bleu - zone sanctifiée où sont apposés sceaux et certificats.
21. Archipel des Éthérés - cœur symbolique de la Banque Éthérée, totalement fermé au public.
22. Archipel d'Ilmar-Syr - confins sacrés abritant les registres secrets.
23. Archipel des Comptes-Lumineux - sanctuaire des bilans royaux.
24. Archipel de Solvyr-An - îles-cloisons protégeant les routes critiques.
25. Archipel des Lignes-Sacrées - alignements de pierres servant d'observatoire fiscal.
26. Archipel de Tyssar-El - terres d'augures utilisés pour prédire trafics et courants.
27. Archipel du Voile-Bleu - zone mystique où les brumes sont artificiellement entretenues.

III. La Mer Rocheuse :

(27 unités répertoriées).

La Mer Rocheuse est l'antithèse de la Mer d'Argent : chaotique, sombre, dangereuse. C'est là que naissent les Fliborne de l'Est, entre récifs tranchants, falaises humides, grottes brumeuses et courants invisibles.

Les navigateurs chevronnés affirment que "chaque rocher ici possède un nom... et une tombe".

A. 12 îles rocheuses peu connues :

28. Karr-Voss - éperon noir battu par les vents.

29. Heln-Rokh - falaise solitaire, fendue par la mer.

30. Vyr-Stag - île sèche où seule la roche vit.

31. Tornask - rocher-labyrinthe hanté par des chants.

32. Uld-Ravenn - haut plateau brumeux, silencieux.

33. Dreyl-Faen - récifs multiples, presque invisibles.

34. Skrann-Isl - îlot aigu devenu cimetière maritime.

35. Mor-Velyss - roches creusées par des tunnels naturels.

36. Tirg-Rokarn - rocher rougeâtre aux prises impossibles.

37. Esskel - île plate souvent submergée.

38. Voln-Grath - masse sombre d'obsidienne maritime.

39. Kel-Vors - îlot isolé enveloppé de brumes permanentes.

B. 10 îles principales de la Mer Rocheuse :

40. Aerys-Milonne - port de brumes, première cité fliborne.

41. Torvell-Aeran - île refuge des équipages clandestins.

42. Selyr-Kael - marché noir des marins estuariens.

43. Noryss-Helmar - ville rocheuse bâtie dans les fissures.

44. Cyr-Mandell - cité de contrebandiers disciplinés.

45. Valdrisse - place forte surveillée par les marins du Levant.

46. Ilnor-Veryss - île des contrats secrets et pactes maritimes.

47. Solvar-Den - port nocturne masqué sous les falaises.

48. Kyranel - point de ralliement des Fliborne de l'Est.

49. Thalen-Dor - marché aux armes navales, réputé et redouté.

C. Archipels de la Mer Rocheuse (5 archipels) :

50. Archipel des Brumes-Ornées - brumes brillantes dues aux minéraux.

51. Archipel de Drak-Ilm - falaises creusées de cavernes habitées.

52. Archipel des Roches-Voilées - récifs mobiles cachés par des voiles de brume.

53. Archipel de Selyr-Fend - zone fracturée, repère fliborne.

54. Archipel des Trois-Estuaires - triple confluent de rivières marines.

IV. La Mer Valaerys :

(18 unités répertoriées).

Immense et profonde, la Mer Valaerys est la plus mystique des trois mers de l'Est. Les marins parlent d'échos sous-marins, de lumières impossibles et de silhouettes colossales qui passent sous les navires.

On dit aussi que certaines ruines émergent seulement lors de marées particulières.

A. 10 îles principales :

55. Valaerys-Mer - île centrale donnant son nom à l'océan.
56. Ornyss-Ael - côte blanche où s'effondrèrent des cités antiques.
57. Syrath-Del - île aux ruines submergées.
58. Mirr-Valynn - plateau lumineux entouré d'écume dorée.
59. Tor-Esel - ancienne base de rituels marins.
60. Nelyr-An - île déserte où les compas tournent sans fin.
61. Valos-Delyne - rivage ancien de temples effondrés.
62. Cyrasséa - cité partiellement engloutie visible certains soirs.
63. Aelyndor - île-légende, point de départ des flottes d'exploration.
64. Thal-Varyn - île où les vagues chantent par résonance.

B. Archipels de la Mer Valaerys (8 archipels) :

65. Archipel de Vorynth - pierres dressées sur des îles désertes.

66. Archipel des Cités-Abysses - ruines immergées visibles en eaux claires.

67. Archipel de Sarn-Velyr - courants trop forts pour accoster sans rites.

68. Archipel d'Eldrosséa - noms interdits, cartes brûlées.

69. Archipel de Lyss-Orin - lumières sous-marines sans source connue.

70. Archipel des Profondeurs-Claire - eau anormalement transparente.

71. Archipel de Miralyss - brumes dorées, nul ne sait pourquoi.

72. Archipel du Chant-Silencieux - lieu d'échos impossibles.

73.

V. Bilan général de Taerticâulle :

Avec ses 72 îles et archipels, Taerticâulle est la zone la plus fragmentée et la plus imprévisible du monde connu.

C'est un territoire de brumes éternelles, de routes sacrées, de contrebandiers, de banques maritimes et de phénomènes océaniques que les savants refusent encore d'expliquer.

Taerticâulle n'est pas seulement une mer : c'est un labyrinthe vivant.

Livre V - La Zone Ouest, dite Mystaerem :
Édition du Collège Royal des Cartographes.

I. Présentation générale de la Zone Ouest :

Mystaerem est le dernier horizon du monde connu.
Les marins l'appellent "l'Ouest du Silence".
Les cartographes, "la Zone Inexistante".
Les légendes, "le Revers du Monde".

Cette région n'apparaît jamais deux fois de la même manière : les brumes changent de forme, des îles disparaissent, les boussoles se figent, les étoiles s'éteignent pendant des heures.

Certaines cartes retirent Mystaerem de leurs pages.
D'autres la placent partout.
Aucune ne la représente entièrement.

La Zone Ouest est divisée en trois étendues :

1. La Mer du Voile - brumes surnaturelles.
2. La Mer du Néant - courants inversés et zones mortes.
3. L'Océan Obscur - océan hypothétique.

Le Collège Royal reconnaît officiellement 23 îles et archipels, mais admet qu'il pourrait y en avoir davantage... ou moins.

II. La Mer du Voile :

(8 unités répertoriées).

Région de brumes épaisse où les silhouettes d'îles se dissolvent sans prévenir. Les navigateurs d'expérience avancent à vue, mais la vue elle-même ment — reflets tremblés, échos de rivages impossibles, illusions marines.

La Mer du Voile est l'endroit où le monde commence à se défaire.

A. Îles principales (5 îles) :

1. Voel-Mirren

Île qui apparaît toujours plus proche qu'elle ne l'est réellement.
Les marins affirment que ses falaises se déplacent au rythme des marées.

2. Alyn-Vess

Terre basse prise dans une brume blanche permanente.
Son littoral n'a jamais pu être cartographié sans contradiction.

3. Syr-Loyen

Île mince et longue, parfois visible en un trait sombre, parfois totalement absente. Les boussoles cessent d'y fonctionner.

4. Navraël

Massif rocheux noyé dans un brouillard de cendre.
Les navigateurs jurent entendre des voix étouffées lorsqu'ils la contournent.

5. Tyr-Ossenn

Îlot fragmenté où les vagues semblent passer au ralenti, phénomène sans explication.

B. Archipels de la Mer du Voile (3 archipels) :

6. Archipel du Souffle-Gris

Brumes mouvantes, denses mais jamais humides.
Les îlots changent d'emplacement selon les témoins.

7. Archipel des Mirages-Pâles

Région connue pour ses illusions optiques :
des navires y auraient vu leurs propres silhouettes avancer en sens inverse.

8. Archipel de Loryss-Veil

Zone d'ombres verticales, comme des colonnes sombres émergeant de l'océan.
Aucun cartographe n'a pu les dessiner correctement.

III. La Mer du Néant :

(6 unités répertoriées).

Si la Mer du Voile ment, la Mer du Néant... ne dit rien.
Aucune étoile n'y est visible.
La nuit y règne parfois en plein jour.
Les courants inversent direction et vitesse sans prévenir.

Les marins la décrivent comme un "silence liquide".

A. Îles principales (2 îles) :

9. Nehl-Varyn

Île sombre où les vagues ne produisent aucun son.
Les rares navires qui l'ont approchée racontent une mer "comme étouffée".

10. Oss-Merel

Masse rocheuse dont les contours semblent flous.
Les compas tournent en cercle continu à proximité.

B. Archipels de la Mer du Néant (4 archipels) :

11. Archipel des Quatre-Éclipses

Lumière du jour y disparaît par instants, sans nuages ni raison.
Les anciens marins le considèrent maudit.

12. Archipel de Yrn-Noctel

Région de courants inversés, dangereuse au point que même les Fliborne refusent d'y naviguer.

13. Archipel du Gouffre Serein

Eaux d'un calme surnaturel sur des profondeurs inconnues.
On n'y voit jamais la moindre vague.

14. Archipel des Roches Inversées

Formations rocheuses semblant surgir vers le bas plutôt que vers le haut. Phénomène étudié sans succès par les savants du Levant.

IV. L'Océan Obscur :

(9 unités répertoriées).

L'Océan Obscur est le plus grand mystère de Tirellon.

Certains affirment qu'il n'existe pas ; d'autres prétendent y avoir vu une ligne d'horizon différente, comme un "deuxième ciel".

Aucun navire n'a jamais cartographié un seul rivage de manière identique.

A. Îles principales (6 îles) :

15. Aevor-Lune

Île d'apparition sporadique, souvent décrite comme éclairée d'une lumière interne.

16. Talr-Méoss

Terre sombre où les oiseaux ne volent jamais.

Des légendes parlent d'un souffle profond sous la surface.

17. Yriven

Îlot presque parfaitement circulaire.

Les marins disent qu'il dérive lentement, mais personne ne peut le prouver.

18. Sol-Vessenn

Rivage froid, couvert de pierres lisses.

Les marins y entendent un écho métallique lorsqu'ils marchent.

19. Kelyra-Noen

Île enveloppée d'une brume bleutée permanente.

Sa végétation semble phosphorescente la nuit.

20. Thal-Morys

Île-falaise où les vagues scintillent comme du métal fondu.

Aucun navire n'a encore abordé son sommet.

B. Archipels de l'Océan Obscur (3 archipels) :

21. Archipel du Dernier-Horizon

Lieu où l'horizon semble se courber.
Les navigateurs parlent d'une sensation de vertige permanent.

22. Archipel des Îles-Oubliées

Aucune carte ne parvient à les conserver plus d'un an : elles disparaissent systématiquement des manuscrits.

23. Archipel de Nys-Lorën

Brumes bleues et échos aquatiques étranges.
On dit que certains sons y persistent plusieurs minutes avant de s'éteindre.

V. Conclusion : Mystaerem, le Revers du Monde :

Mystaerem défie la logique autant que la géographie.
C'est une zone où la mer semble respirer autrement, où les lois du monde se relâchent, où les frontières entre réel et mirage s'effacent.

Avec 23 unités répertoriées, c'est le plus petit atlas maritime du continent... et paradoxalement, celui qui cache le plus grand nombre d'inconnues.