

ATLAS MONDIAL DE TIRELLON :

Édition du Collège Royal des Cartographes.

PRÉFACE OFFICIELLE :

Par Maître Aeryn Solvar, Cartographe-Mage du Nord
Année 5400 AP.

> « Avant les mers, avant les routes, avant les royaumes, il n'y eut que ceci : quatre terres.
Et c'est dans leur silence que naquit Tirellon.
Cet Atlas n'est pas une fin : c'est un commencement. »

Le présent ouvrage constitue la première édition mondiale recensant les quatre continents de Tirellon en une seule œuvre cohérente.
Cette version, dite V1 – Continentale, ne présente aucune mer ni océan, conformément à la méthodologie stricte du Collège Royal : « une terre ne peut être définie qu'en elle-même avant d'être définie par ses eaux ».

Cette édition a pour vocation :

d'unifier les savoirs dispersés des royaumes, des monastères et des guildes :

d'offrir une base solide aux futurs atlas maritimes et topographiques :

de décrire l'identité fondamentale des quatre masses terrestres :

d'établir la cohérence géomantique globale du monde :

de fournir aux rois, érudits et navigateurs une vision académique maîtrisée.

Les quatre continents sont présentés selon l'ordre cartographique officiel : Northern Shield → Taerticâulle → Aedoera → Mystaerem.

I. VISION GLOBALE DU MONDE :

Tirellon est structuré autour de quatre grandes masses terrestres, dont les identités géographiques, politiques et magiques se répondent comme les quatre points cardinaux d'un même souffle.

Ces continents ne forment pas un tout homogène :
chacun possède sa logique profonde, ses reliefs, ses flux, ses peuples, ses pactes et ses cicatrices.

Les quatre piliers continentaux sont :

1. Northern Shield - Le Continent des Royaumes
Terre dure, ancestrale, politique, runique et solaire.

2. Taerticâulle - Le Continent des Vents
Masse aérienne, verticale, sacrée, où le souffle gouverne tout.

3. Aedoera - Le Continent du Centre
Cœur du monde, berceau du Pacte des Dieux et de la mémoire ancienne.

4. Mystaerem - Le Continent Inexistant
Masse présumée, instable, impossible, moteur silencieux des anomalies du monde.

Ensemble, ils forment la quadrature de Tirellon, une organisation planétaire où :

le Nord forge l'histoire,

l'Est soutient les vents,

le Centre protège les pactes,

l'Ouest refuse d'être vu.

II. MÉTHODOLOGIE DU COLLÈGE ROYAL :

Pour produire une version mondiale cohérente, les maîtres-cartographes utilisent :

1. La géomancie du Fer et du Flux

Analyses des lignes de flux, résonances runiques, perturbations atmosphériques.

2. Le Système des Quatre Équilibres

Chaque continent est analysé selon :

Équilibre géographique

Équilibre climatique

Équilibre magique

Équilibre politique

3. Le Principe de Non-Projection

Aucune mer ni route n'est mentionnée : seules les terres définissent les terres.

4. La Théorie des Résonances

Certains continents influencent physiquement ou magiquement les autres. Ce phénomène est étudié mais pas encore expliqué.

III. LES QUATRE CONTINENTS :

(détaillés intégralement dans les sections suivantes)

1. Northern Shield

> « La Terre des Six Royaumes.
Là où le fer, la magie et le soleil se croisent. »

2. Taerticâulle

> « Le Continent Aérien.
Là où le vent décide de tout. »

3. Aedoera

> « Le Cœur Vivant.
Là où les dieux ont signé... puis se sont tus. »

4. Mysterem

> « Le Continent sans visage.
Là où l'Ouest glisse hors du réel. »

IV. DÉBUT DU CORPUS :

CONTINENT I - NORTHERN SHIELD

Le Grand Continent des Royaumes :

A. IDENTITÉ GÉNÉRALE :

Le Northern Shield est la masse terrestre la plus structurée politiquement et culturellement du monde.

Six royaumes y maintiennent depuis des siècles un fragile équilibre entre :

le fer (Valdara, Darnholm, Tharaggorn),

la magie (Virelya, Selvaris),

le soleil (Averna).

Il s'étend sur des milliers de kilomètres, du Nord gelé des Tharok aux plaines solaires d'Averna.

Signature géographique du continent :

montagnes noires

vallées glacées

forêts runiques

marais éternels

jungles solaires

plateaux totémiques

Northern est le continent de la contradiction maîtrisée :

la magie y côtoie l'acier, la chaleur le givre, l'ordre massif les brumes mouvantes.

B. LES SIX ROYAUMES :

1. Averno - Le Royaume du Soleil

Sud du continent - fertile, mystique, ouvert

Averno est la terre du culte solaire, des jungles chaudes, des grandes savanes dorées et des marchés cosmopolites.

La capitale Caer-Avernia, bâtie sur une île désertique sacrée, rayonne sur tout le continent.

2. Valdara - Le Royaume du Serpent

Centre-Nord - froid, minéral, austère

Valdara est un royaume de falaises, temples suspendus, mines profondes et territoires anciennement féodaux.

La vallée du Phyr en est l'axe vital.

3. Darnholm - Le Royaume du Fer Noir

Extrême-Nord - montagneux, vertical, clanique

Terre des maisons du Fer Noir : tunnels cyclopéens, citadelles de roche, plateaux glacés. C'est le royaume le plus minéral et militaire.

4. Virelya - Le Royaume des Flux et des Sylves

Est - forestier, runique, spirituel

Trois sylves sacrées - Lunaris, Solaris, Aéther - structurent ce royaume où la magie est vivante, douce mais instable.

5. Selvaris - Le Royaume des Masques

Sud-Est - brumeux, marécageux, labyrinthique

Terre des Guildes, des brumes ancestrales, des archipels humides, des falaises noires. Le royaume le plus dangereux et insaisissable.

6. Tharaggorn - Le Royaume des Totems

Nord profond - sauvage, ancien, spirituel

Plateaux rouges, forêts primordiales, ruines pré-divines :

Tharaggorn est le territoire des clans totémiques et des cavaliers-aigles.

C. AXES DU CONTINENT :

◆ Axe Sud → Nord : Soleil → Glace

Averna → Valdara → Tharaggorn

◆ Axe Ouest → Est : Fer → Magie

Darnholm → Valdara → Virelya

◆ Axe Maritimo-Spirituel : Commerce → Brume

Averna / Virelya → Selvaris

D. SYNTHÈSE NORTHERN SHIELD :

Northern est un continent d'équilibres fragiles mais anciens, où :

le fer forge les empires,

la magie sculpte les peuples,

le soleil nourrit les flux du Sud,

les brumes cachent les secrets,

les totems veillent sur les plateaux.

Le Northern Shield est le cœur politique et narratif du monde.

CONTINENT II - TAERTICÂULLE

Le Continent des Vents et des Hauts-Souffles.

A. IDENTITÉ GÉNÉRALE DU CONTINENT :

Taerticâulle est le continent aérien de Tirellon : un territoire vertical, sculpté par les vents, traversé par les courants ascendants, veillé par les griffons et par les ordres célestes.

Ici, tout - du commerce à la guerre, de l'architecture à la magie - obéit à la Loi du Souffle.

Signatures géographiques majeures :

vallées suspendues,
cités en équilibre sur les falaises,
pics d'émeraude,
terrasses aériennes,
plateaux battus par des vents permanents,
chaînes en Fer Noir et cristaux verts,
rivages escarpés ouverts aux tempêtes,

Taerticâulle est la terre où aucun trône ne siège plus haut qu'un autre - principe sacré du Vent Équilibré.

B. STRUCTURE POLITIQUE GLOBALE :

Trois royaumes - trois façons d'obéir au Souffle.

Le continent est divisé en trois pouvoirs majeurs, très différents mais unis par une même philosophie : on ne dirige qu'en suivant le vent.

Les trois royaumes sont :

1. Vöolaeris - Le Royaume Céleste
2. Hishmaer - Le Royaume de Brage
3. Éthérée - Le Royaume des Argentiers du Souffle

Chacun incarne un visage du vent :

l'altitude,

le savoir,

le souffle de l'or.

C. LES TROIS ROYAUMES EN DÉTAIL :

1. VÖOLAERIS

Le Royaume Céleste

> « Là où l'homme touche le vent... et où le griffon choisit s'il le laisse vivre. »

Nature du régime

Monarchie sacrée héréditaire - Maison Aer'Vaelyn.

Mais sans capitale, car aucune cité ne peut prétendre au centre du ciel.

Grandes cités

Aer Völna - cité des Rites et Archives du Vent

Lyssarh - cité des Marchands Aériens, siège de la Banque Éthérée

Dhen Aaroht - école des Cavaliers-Griffons, garnisons suspendues

Dhev-Egar - la Cité d'Émeraude, noyau du Vert-Vent

Vastabord - port haut perché, ouvert sur les tempêtes

Griffe-aenoss - capitale céleste des griffons

Population :

≈ 1,5 million d'humains

≈ 30 000 griffons

Identité géographique,

Vallées hautes et exposées,

Arêtes rocheuses,

Plateaux-nids,

Fortes ascendances thermiques,

Précipices protégés par totems du vent,

Particularité :

Le royaume n'est jamais totalement silencieux : on dit que le vent parle dans chaque crevasse.

2. HISHMAER :

Le Royaume de Brage

> « Le savoir est un vol plus long que les ailes des griffons. »

Nature du régime

Royaume-Académie - le souverain porte le titre de Grand Recteur des Souffles.

Capitales

Brage - siège de la grande Académie

Une cité annexe dépendante du Conseil Bragéen,

Villages

Une douzaine de hameaux d'altitude, consacrés à :

l'herboristerie de haute montagne,

l'étude des vents,

la conservation des textes du Souffle,

Population :

≈ 400 000 habitants : savants, scribes, élèves, archivistes.

Identité géographique,

Vallées profondes,

Terrasses d'étude,

Pics isolés servant d'observatoires,

Sources froides et brumeuses,

Particularité :

Les Bragéens considèrent l'air comme un texte sacré :
chaque changement de vent est un mot, chaque
tempête est un chapitre.

3. ÉTHÉRÉE :

La Théocratie de l'Or-Léger

> « Là où l'or est léger comme le souffle. »

Nature du régime :

Théocratie économique dirigée par les Sept Argentiers.

Capitales

Éthérée -siège de la Banque Éthérée

Port-Thérée — grande cité portuaire, point de départ des sceaux d'or

Population :

≈ 200 000 habitants : clercs, comptables, gardiens, scribologues.

Géographie,

Plateaux lumineux,

Courants d'air constants permettant le transport aérien,

Vallées sacrées où les flux aériens stabilisent l'or-léger,

Particularité :

La Banque Éthérée est l'institution financière la plus puissante de Tirellon.
Ses sceaux monétaires sont acceptés sur tous les continents.

D. AXES DU CONTINENT :

◆ Axe des Hauts-Souffles :

Du sud tempéré aux crêtes glacées :
Éthérée → Brage → Vöolaeris

◆ Axe du Savoir et du Vol :

Connaissance → Griffons
Hishmaer → Vöolaeris

◆ Axe du Souffle Sacré

Banque Sacrée → Monastères → Archives
Éthérée → Brage

E. SYNTHÈSE TAERTICÂULLE :

Taerticâulle est un continent vertical, spirituel, intellectuel, guidé par :

les vents,

les rites,

les griffons,

les savoirs anciens,

les flux économiques célestes,

Là-bas, la politique est une question de hauteur,
le commerce une affaire de souffle, et la guerre
un ballet d'ailes et de vent froid.

Taerticâulle est l'Est aérien de Tirellon :
le continent où le monde respire plus haut que le ciel.

CONTINENT III - AEDOERA :

Le Cœur Vivant de Tirellon.

A. IDENTITÉ GÉNÉRALE DU CONTINENT :

Aedoera est le continent central du monde, à la fois géographique, mythologique et historique.

Il constitue le pivot des anciens pactes divins, la matrice des flux originels et le carrefour de toutes les mémoires.

Surnoms traditionnels :

Le Cœur Vivant

La Terre des Reflets,

Le Continent Miroir,

La Porte des Dieux ,

Dimensions officielles :

Est–Ouest : 5 400 km

Nord–Sud : 5 200 km

Population : 25 à 35 millions

Aedoera est une terre fractale, où chaque région possède une mémoire, un pacte, une cicatrice, ou une vérité enterrée.

C'est un continent qui se souvient, même lorsque ses peuples oublient.

B. GÉOGRAPHIE PRINCIPALE :

Aedoera est le continent le plus varié de Tirellon - une véritable mosaïque de biomes, de flux et de reliefs.

Biomes majeurs recensés

 Plaines sacrées - Valdarielles


Grands plateaux herbeux, lieux de rites anciens.


 Forêts primordiales - Lignemares


Arbres titanesques, enracinés dans les premiers flux.


 Chaînes de Fer Noir - Fendroc


Montagnes anciennes en continuité géologique avec Northern.

 Archipels tempétueux - Îles de Marshaël
Battus par des vents anormaux, sièges de cultes marins.

 Déserts sacrés & vallées rouges - Valon Serkh Zones
de chaleur instable et de mirages magiques.

 Zones de brumes permanentes - Hale Brumeuse
Véritables couloirs d'illusion atmosphérique.

 Hauteurs glacées - Escaliers du Nord
Plateaux enneigés, anciens lieux d'exil divin.

 Champs volcaniques éteints - Cendres Noires
Vastes terres de roche fracturée, restes d'anciennes colères du monde.

C. ORGANISATION POLITIQUE & CIVILE :

Aedoera n'est pas un continent unifié.
Il est une constellation de pouvoirs, de villes-monuments, de monastères et de royaumes indépendants.

Les principaux centres de pouvoir :

1. Mae Chalorea - La Cité-Monde

Capitale officielle d'Aedoera.

3,1 millions d'habitants (garnisons incluses)

6 villes satellites, 10 villages

7 districts représentant chacun un ancien royaume disparu

Centre administratif, religieux, militaire, culturel

Signification :

Mae Chalorea n'est pas qu'une ville :
c'est un palimpseste politique, la stratification vivante de sept héritages divins.

2. Le Royaume des Exégètes - La Théocratie du Silence :

4 villes -3 villages - 12 monastères,

Interdit aux rois,

Dirigé par les Haut-Exégètes,

Protège fragments de prophéties et textes du Pacte Primordial,

Pratique la vérité différée : certaines révélations sont scellées pendant des générations,

Signification :

Les Exégètes sont les gardiens du Non-Dit : ils disent la vérité... mais jamais quand on le leur demande.

3. La Cité Morte - L'Ancien Centre du Pacte

No man's land, localisation fluctuante.

Ruines mouvantes,

Couloirs résonnant comme des voix,

Saignées mystiques anciennes,

Foyer du Pacte du Centre, brisé lors de l'Âge des Dieux,

Signification :

C'est l'un des lieux les plus dangereux de Tirellon : la mémoire y survit mieux que la raison.

4. Monastère Vairgris - Zone Neutre Sacrée :

Bâtisse géante de Fer Noir et Scar Vairgris.

Situé au centre géographique du continent

Entouré de grands pics cristallins colorés

N'appartient à aucun royaume

Garde supposée d'un fragment du Premier Serment

Signification :

Vairgris est la clé silencieuse d'Aedoera.

Sa simple existence maintient l'équilibre des flux.

5. Provinces maritimes :

Royaumes de pêcheurs et marins rituels.

Culte de plus de 40 espèces vatragiennes

Villages alignés sur les migrations marines

Bateaux sacrés, chacun avec un rôle symbolique

6. Zones agricoles sacrées :

Régions d'agriculture ancienne gouvernée par les Agrimanciens.

Bufles saphir,

Ours de Grandlot,

Chevaux de pierre,

Semences protégées par des flux divins résiduels,

7. Clans, guildes et familles anciennes :

Une trentaine de familles royales,

Des centaines de clans indépendants et maisons mystiques complètent le paysage politique.

D. ÉLÉMENTS UNIQUES DU CONTINENT :

1. Scar Vairgris - La Pierre Divine

Cristal vivant, réactif aux flux, aux émotions et à la magie.

Couleurs variables,

Utilisé dans l'architecture sacrée,

Source inconnue,

Le plus grand gisement entoure le Monastère Vairgris ,

Importance :

Le Scar Vairgris est à Aedoera ce que le Fer Noir est à Northern : sa colonne vertébrale.

2. Poissons Vatrugiens - Les Bêtes des Flux Marins :

Créatures marines géantes, rituelles, mythiques.

Chaque espèce possède son rite,

Certains villages vivent selon leurs migrations,

Les plus grandes espèces sont vues comme des signes divins,

3. Descendance Oubliée - Les Sangs Dormants :

De nombreuses lignées aedooréennes possèdent un sang ancien issu du Northern.

Ce sang peut « s'éveiller » lors d'un Pacte brisé,

Aucun registre fiable n'existe.

Les Exégètes surveillent ces familles... sans jamais intervenir

4. Le Monastère Éthéré - La Banque Sacrée du Souffle :

Institution neutre, gardienne :

des serments,

des artefacts divins,

des pactes scellés,

des flux figés,

des secrets financiers du Vent,

Elle relie Taerticâulle et Aedoera d'une façon unique.

E. AXES MAJEURS DU CONTINENT :

◆ Axe Géomantique :

Vairgris → Cité Morte → Mae Chalorea Le
trajet le plus sacré du monde.

◆ Axe des Héritages :

Northern → Aedoera
Voie des familles anciennes, du sang dormant.

◆ Axe Maritime :

Îles de Marshaël → Provinces Pêcheuses Rituels
marins et flux atmosphériques.

◆ Axe des Pactes :

Royaume des Exégètes → Monastère Vairgris
Là où la vérité n'est jamais dite... et où les
serments ne meurent jamais.

F. SYNTHÈSE AEDOERA :

Aedoera est le continent le plus ancien par la mémoire, le plus riche par la magie, le plus complexe par la politique, et le plus fragile par ses pactes.

Il est :

le centre du monde,

le cœur des flux,

la source des lignées,

la grande plaie des dieux,

le miroir de ce que Tirellon oublie.

Aedoera est une terre qui ne dort jamais : elle attend.

CONTINENT IV - MYSTAEREM :

Le Continent Inexistant.

A. PRÉAMBULE OFFICIEL.

Mystaerem est une anomalie.

Une absence.

Une présence.

Un miroir qui ne reflète rien.

Pendant cinq siècles, les navigateurs ont vu une ombre où rien n'existait.

Pendant cinq siècles, les astronomes ont mesuré un impact sans source. Pendant cinq siècles, les runistes ont détecté un flux sans origine.

> « Mystaerem n'est pas l'Ouest du monde.

C'est l'Ouest du réel. »

- Formule officielle du Collège Royal

Ce continent est la seule masse terrestre jamais foulée, jamais atteinte, jamais confirmée, mais toujours mesurée.

Il existe en chiffres.

Il n'existe pas en forme.

B. IDENTITÉ GÉNÉRALE :

Mystaerem est considéré comme le plus vaste continent du monde... et le moins fiable.

Signatures principales (théoriques) :

littoraux instables,

masses rocheuses fluctuantes,

anomalies d'altitude,

plateaux aériens déformant la lumière,

zones silencieuses dans les flux,

effets atmosphériques impossibles,

illusions maritimes d'origine terrestre,

C'est un continent où même le vide change de place.

C. LES CONTOURS HYPOTHÉTIQUES :

Les cartographes ont identifié cinq segments côtiers, mais aucun n'a été observé deux fois de la même manière.

1. Le Mur Occidental :

Ligne droite, trop régulière pour être naturelle.

Aperçue 34 fois en 800 ans.

Jamais au même endroit.

2. La Côte des Trois Échos :

Un cri lancé au-dessus de l'eau produit trois échos successifs.

Même par mer parfaitement calme.

3. Le Demi-Cercle Austral :

Courbe géante qui ralentit les vents du sud.

Phénomène mesuré scientifiquement.

4. La Griffure Nord :

Silhouette dentelée, visible uniquement lors de certaines éclipses partielles.

5. Le Seuil du Voile :

Zone frontière où le littoral semble changer de forme, voire disparaître.

D. CARTOGRAPHIE INTERNE SUPPOSÉE :

15 structures majeures détectées par induction, mais jamais observées à l'œil nu.

Elles se divisent en trois familles :

A. Reliefs hypothétiques

B. Plateaux énergétiques

C. Anomalies géomantiques

A. RELIEFS HYPOTHÉTIQUES (6) :

1. La Colonne du Ponant :

Montagne verticale, dont l'ombre dépasse les nuages.

2. Le Dôme de Bréssyl :

Massif supposé volcanique - particules de cendre inconnues retrouvées dans l'atmosphère.

3. Les Monts Tyrael :

Courants froids issus d'une masse glacée invisible.

4. La Dent de Khaess :

Pic détecté uniquement par reflet lunaire.

5. Les Hauts-Royaumes de Nahar :

Plateaux extrêmes, nuages "accrochés" en permanence.

6. Les Gorges de Lame-Creuse :

Canyon théorique déduit de vents hurlants continus.

B. PLATEAUX ÉNERGÉTIQUES (4) :

7. Plateau du Souffle-Caché :

Flux runiques instables détectés par les rituels de Levant.

8. Champ des Ailes Fixes :

Région où les oiseaux migrateurs ne changent jamais de trajectoire, siècle après siècle.

9. Plan de Saryllen :

Ombres atmosphériques immobiles, peut-être surface réfléchissante.

10. Table de Verre :

Zone supposée parfaitement lisse, à l'échelle d'un territoire entier.

C. ANOMALIES GÉOMANTIQUES (5) :

11. Le Cœur Silencieux :

Aucun écho, aucun flux.

Zone "morte" dans les réseaux magiques.

12. La Faille Vagabonde :

Fissure se déplaçant lentement sous la croûte terrestre.

13. Colonnes d'Azur :

Éclats bleutés apparaissant dans les nuages, sans origine.

14. Le Sablier Immatériel :

Région où les courants ralentissent comme retenus par un champ invisible.

15. La Lisière Brisée :

Illusions maritimes provenant d'une source terrestre non identifiée.

E. DIVISION THÉORIQUE DU CONTINENT :

Mystaerem est officiellement divisé en trois ceintures.

1. LA CEINTURE EXTÉRIEURE - La Terre Visible (8 régions) :

Fjord des Ombres-Lentes

Forêt de Brume-Retorse

Prairies du Vent-Fuyant

Rochers de Namar

Terres de Lysar

Savane de Veylor

Dunes Cendrées

Côte des Arches Noires

Toutes visibles au moins une fois dans l'histoire.

Jamais dans la même année.

Parfois à des endroits différents.

2. LA CEINTURE INTERMÉDIAIRE - Le Revers du Monde (6 régions) :

Désert de Saryss

Forêt de Korr-Naell

Terres Hautes de Verraen

Marais d'Enver-Lune

Plaines de Verdray

Le Grand Couteau

La plupart n'ont été vues qu'en ombres lointaines.

3. LA CEINTURE CENTRALE - Le Silence (4 régions) :

Le Cœur Silencieux

L'Anneau des Voix

La Haute-Steppe de Thalar

La Terre-Mère de Mystaerem

Note académique :

La Terre-Mère est la région la plus controversée : certains maîtres affirment qu'elle serait mobile, d'autres qu'elle n'existe que lorsque le monde la regarde.

F. PHÉNOMÈNES ASSOCIÉS :

Mystaerem influence physiquement la planète.

1. Effets atmosphériques :

Éclipses partielles sans cause astronomique

Lueurs bleues nocturnes

Brumes "montantes" depuis l'intérieur

2. Effets marins :

Courants inversés

Zones mortes (absence de vie marine)

Houles fantômes

Échos prolongés

3. Effets géomantiques :

Runes de localisation perturbées

Sortilèges de navigation échouant systématiquement

Sensation de double horizon

Hausses soudaines d'énergie du flux occidental

G. SYNTHÈSE MYSTAEREM :

Mystaerem est un continent qui n'obéit pas.

Il n'obéit ni :

aux cartes,

aux vents,

aux flux,

aux marins,

aux lois du monde.

Il ne montre jamais deux fois la même face.

Il ment, ou peut-être il montre une vérité que les humains ne peuvent pas comprendre.

Mystaerem est l'ombre du monde, le souvenir d'un monde qui aurait pu exister, ou un monde qui n'existe que lorsque le réel se fissure.

Il est le quatrième pilier, celui que l'on ne touche jamais.