TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ARCHIVES CENTRALES DE SOL-DARASS · SCEAU DU HAUT-EXÉGÈTE

CODEX ÉCONOMIQUE D'AEDOERA

Registre des Échanges, des Valeurs et de la Mesure

Consigné dans les Archives Centrales de Sol-Darass
Sous le Sceau du Haut-Exégète et de l'Assemblée du Cœur
1313 AP

I. PHILOSOPHIE ÉCONOMIQUE

Aedoera ne conçoit pas l'économie comme un rapport de force. Elle la conçoit comme une responsabilité.
Là où Northern mesure la richesse en fer et en blé, Aedoera la mesure en équilibre. Un échange juste n'est pas celui qui enrichit une partie — c'est celui qui ne rompt pas le monde. Cette doctrine, formulée par les Exégètes du Cœur dès la fondation du Pacte, irrigue l'ensemble des pratiques commerciales du continent.

Les Exégètes enseignent :

« *La richesse n'est pas ce que l'on possède, mais ce que l'on peut échanger sans rompre le monde.* »

Aedoera interdit explicitement l'accumulation mortifère, la pauvreté forcée, la spéculation destructrice, l'inflation incontrôlée et la manipulation magique des monnaies. La balance doit rester droite.

II. SYSTÈME MONÉTAIRE

Aedoera utilise six formes officielles de valeur — une complexité unique sur les trois continents, reflet d'une économie à la fois plus développée et plus régulée que celle de Northern.
L'Écu de Cuivre

Valeur de base : 1. Monnaie du peuple, du marché quotidien et de la vie ordinaire. Nourriture, outils simples, artisanat, transports courts, services modestes. C'est le battement de la vie ordinaire d'Aedoera.

L'Écu d'Argent

Valeur : 100 cuivres. Monnaie des artisans qualifiés, des guildes mineures et des échanges entre provinces. Symbole de travail et d'effort. Les Exégètes disent : « *L'argent est la forme organisée du cuivre.* »

L'Écu d'Or

Valeur : 50 argents — soit 5 000 cuivres. Achats de terres, armement, chevaux de qualité, transactions inter-royaumes. L'or est rare, lourd, pur. Il n'est jamais dépensé sans intention.

L'Écu d'Argent Royale

Valeur : hors-échelle — instrument d'engagement. Monnaie des rois et des grands pactes. Chaque pièce est frappée du sceau royal, bénie par un Exégète-Lien, enregistrée dans les registres continentaux et traçable par les Chevaliers du Cœur. Elle sert pour les traités militaires, les alliances majeures, les fondations d'académies, les expéditions maritimes et

les achats de territoires. L'Écu Royale n'achète pas — il engage.

« L'Écu Royale est un serment que l'on porte dans la main. »
La Mounchère

Valeur : 10 à 15 cuivres. Pièce d'argent ronde, simple, légère. Monnaie des ports, des marchés et des guildes maritimes. Utilisée pour les repas, les boissons, les péages simples, les ingrédients, les réparations courantes et les rémunérations journalières. La Mounchère est la monnaie du mouvement — elle circule vite, change de main en quelques secondes, rassemble tous les peuples. Les Corsaires en sont les principaux utilisateurs et gardiens.

« *Une Mounchère n'est jamais seule longtemps.* » — Proverbe corsaire

La Frappé Runique

Valeur : variable — non convertible en écus. Petite pièce carrée gravée d'une rune unique, créée par les Technomanciens et validée par les Mages. Ce n'est pas une monnaie — c'est une autorisation. Elle sert à activer des automates sacrés, ouvrir des seuils magiques, stabiliser des passages dans les Flux, entrer dans des zones scellées et alimenter des machines vivantes. La Frappé Runique ne s'échange pas librement — elle se confie, se rend, s'accorde.

« Celui qui tient une Frappé Runique ne possède pas une valeur, mais un passage. »

III. PROFILS ÉCONOMIQUES DES SIX ROYAUMES

Mae Chalorea — L'Économie du Rouage et de l'Innovation

Mae Chalorea est le moteur technologique d'Aedoera. Ses machines vivantes, ses automates sacrés et ses innovations technomantiques sont les produits les plus précieux du continent. La Maison Skaar-Vulk et les grandes forges des Cendres Noires produisent des artefacts mécaniques exportés jusqu'à Taerticâulle. Le Conseil des Maîtres régule la production et fixe les prix des innovations — en théorie en coordination avec les Technomanciens, en pratique avec une autonomie croissante depuis la Crise des Flux Noirs. Moteur technologique du continent, Chalorea n'est pas autosuffisant : il importe l'essentiel de son alimentation, à commencer par le Riz d'Or d'Ormyn.

Ressources dominantes : artefacts technomantiques, machines vivantes, métal travaillé, charbon volcanique.

Monopole naturel : production technomantique — aucun autre royaume ne maîtrise ces techniques.

Le Royaume des Exégètes — L'Économie du Verbe et du Savoir

Le Royaume des Exégètes ne produit pas de biens matériels. Il produit de la légitimité, de la loi et du savoir. Son économie repose sur les dîmes institutionnelles — chaque transaction majeure du continent génère une part qui revient aux archives de Sol-Darass.

Les Exégètes-Liens perçoivent des honoraires pour chaque grand serment économique scellé. C'est une économie de service et d'autorité, invisible mais omniprésente.

Ressources dominantes : savoir archivé, légitimité juridique, services exégètes.

Monopole naturel : validation des grandes transactions et des serments continentaux.

Les Provinces d'Ormyn — L'Économie du Riz et des Moissons

Ormyn est le grenier d'Aedoera. Le Riz d'Or du Delta de l'Aurore est la ressource alimentaire centrale du continent — sa valeur dépasse celle de tout autre produit agricole. Les Maisons d'Ormyn contrôlent les cycles de récolte, les canaux d'irrigation et les routes fluviales. La famine de 200 AP et la Famine Noire de 680 AP ont démontré que la fragilité d'Ormyn est la fragilité de tout le continent.

Ressources dominantes : Riz d'Or, fruits et légumes, élevage, produits de la mer côtière.

Monopole naturel : seul grenier alimentaire du continent.

Les Nobles Couronnes — L'Économie du Territoire et de l'Héritage

Les neuf Couronnes et leurs dix-huit vassales contrôlent les terres les plus fertiles et les positions stratégiques du continent. Leur richesse est foncière — elle se mesure en hectares, en châteaux et en routes commerciales qui traversent leurs domaines. La Crise des Seuils de 147 AP a montré leur tentation de taxer les routes maritimes. La Guerre des Intentions de 921 AP a montré leur capacité à paralyser les institutions pour défendre leurs intérêts. Économie conservatrice et patrimoniale.

Ressources dominantes : terres agricoles, ressources forestières, droits de passage, artisanat local.

Monopole naturel : contrôle des routes terrestres intérieures du continent.

DoshVaka — L'Économie de la Survie

Depuis la Chute de 745 AP, DoshVaka n'a plus d'économie formelle. Les guildes assurent la survie des populations sans cadre institutionnel. Le Clan Var-Dunes a obtenu en 1134 AP la première reconnaissance commerciale officielle par les institutions du Cœur — une brèche minuscule dans un isolement de quatre siècles. Le commerce doshakaïn est informel, risqué, et souvent mêlé au marché noir continental.

Ressources dominantes : magie cristalline brute, minéraux rares des terres fracturées, substances instables.

Monopole naturel : accès aux ressources des zones de Flux fracturés — introuvables ailleurs, et pour cause.

Les Territoires Corsaires — L'Économie de la Mer et du Mouvement

Les Corsaires du Cœur ne possèdent pas de terres — ils possèdent des routes. Leur richesse est celle du transit, des taxes portuaires, des expéditions maritimes et de la

sécurisation des échanges entre îles. La Mounchère est leur monnaie de prédilection. Les six Grands-Corsaires et le Général-Grand-Corsaire régulent les tarifs maritimes et perçoivent une dîme sur chaque échange dans leur juridiction. Économie de flux par excellence.

Ressources dominantes : routes maritimes, sécurité des échanges, artefacts récupérés en mer, produits des archipels.

Monopole naturel : contrôle des mers d'Aedoera et des routes intercontinentales maritimes.

IV. ÉCHELLE DES PRIX

Aedoera étant un continent plus prospère que Northern, les prix y sont légèrement supérieurs — en particulier pour les produits alimentaires de qualité et les services institutionnels.

Niveau cuivre — Le peuple

Riz d'Or en ration quotidienne, pain, lait : 1 à 5 cuivres.

Repas simple de marché, légumes, fruits courants : 3 à 10 cuivres.

Bières et boissons populaires : 5 à 15 cuivres.

Outils simples, artisanat de base : 20 à 80 cuivres.

Une Mounchère couvre un repas complet au marché.

Niveau argent — L'artisan et le marchand

Repas de taverne complet avec boisson : 30 à 60 cuivres.

Poisson frais des mers d'Aedoera, crustacés côtiers : 15 à 50 cuivres.

Vins et alcools d'Ormyn : 1 à 3 argents.

Équipement artisanal de qualité : 2 à 8 argents.

Artefact technomantique simple : 5 à 20 argents.

Traversée maritime courte avec les Corsaires : 3 à 10 argents.

Contrat d'escorte des Chevaliers du Cœur : 5 à 15 argents.

Niveau or — La noblesse et le commerce

Artefact technomantique complexe : 1 à 10 ors.

Machine vivante de Chalorea : 5 à 50 ors selon complexité.

Terres agricoles d'Ormyn : 10 à 100 ors selon superficie.

Expédition maritime longue cours : 3 à 20 ors.

Frappé Runique de haute puissance : 2 à 15 ors selon la rune.

Niveau Écu Royale — Les institutions

Fondation d'une académie ou d'un Ordre mineur.

Traité entre royaumes.

Achat d'un territoire côtier.

Dotation d'une expédition corsaire majeure.

Ces transactions ne s'évaluent pas en chiffres — elles s'évaluent en engagements.

V. LE RÔLE DES INSTITUTIONS DANS L'ÉCONOMIE

Les Exégètes du Cœur

Contrôlent et valident les Écus Royaux. Vérifient les serments attachés aux grandes transactions. Surveillent la stabilité des monnaies continentales. Perçoivent des honoraires sur chaque serment économique scellé en Haut-Vyrelien.

Les Chevaliers du Cœur

Assurent la protection physique des routes commerciales terrestres et maritimes. Empêchent les monopoles abusifs et les abus de position dominante. Interviennent sur ordre de l'Assemblée en cas de crise économique majeure.

Les Corsaires du Cœur

Régulent les taxes maritimes dans leur juridiction. Protègent les archipels marchands. Supervisent la circulation des Mounchères dans les ports. Perçoivent une dîme sur tout échange commercial maritime.

Les Technomanciens

Frappent et valident les Frappés Runiques. Régulent la circulation et la valeur des artefacts mécaniques. Certifient les machines vivantes avant leur mise en circulation commerciale.

Les Mages

Évaluent les risques liés aux transactions runiques. Stabilisent les flux économiques entre Chalorea et Vairgris. Interviennent en cas de manipulation magique des monnaies.

L'Assemblée du Cœur

Arbitre les conflits économiques inter-royaumes. Décide des grandes politiques commerciales continentales. A validé les premières opérations militaires continentales à caractère économique — dont la Guerre des Eaux Libres de 389 AP.

VI. LES SERMENTS ÉCONOMIQUES

Les grandes transactions d'Aedoera ne se concluent pas avec une simple signature. Elles se scellent selon un protocole précis qui reflète l'importance de la parole donnée dans la culture aedoerane.
Les transactions courantes se concluent en Norvalien, devant témoins.

Les traités et alliances majeures se scellent en Haut-Vyrelien devant un Exégète-Lien.

Les échanges liés aux Flux se formalisent en Runisme, avec validation d'un Technomancien.

Les transactions impliquant des zones instables ou des artefacts runiques requièrent la présence d'un Mage certificateur.

L'économie est donc une structure sacrée autant qu'un marché.

VII. LE COMMERCE INTERCONTINENTAL

Exportations majeures d'Aedoera

Artefacts technomantiques et machines vivantes de Chalorea — vers Northern et Taerticâulle.

Riz d'Or et produits agricoles d'Ormyn — vers Northern en période de famine.

Textiles et soieries des Nobles Couronnes — vers Valdara et Selvaris de Northern.

Épices, fruits rares et produits des archipels — vers Northern principalement.

Innovations runiques maritimes — vers Taerticâulle via les routes corsaires.

Importations majeures vers Aedoera

Fer brut et acier de Darnholm — pour les forges de Chalorea.

Substances rares de Selvaris — parfums et encens.

Innovations aériennes de Taerticâulle — via la Banque Éthérée.

Fourrures de Tharaggorn — produits de luxe vers les Nobles Couronnes.

VIII. STRATIFICATION ÉCONOMIQUE

Le peuple — L'économie du cuivre et de la Mounchère

Paysans d'Ormyn, artisans portuaires, marins corsaires de rang. La Mounchère est leur monnaie quotidienne — rapide, pratique, universelle dans les ports. Revenus de 1 à 80 cuivres par jour selon le métier et la région.

Les artisans et marchands — L'économie de l'argent

Technomanciens de rang mineur, guildes marchandes, capitaines corsaires. Revenus de 1 à 20 argents par semaine. Accès aux équipements de qualité, aux artefacts simples, aux traversées régulières.

La noblesse et les institutions — L'économie de l'or

Maisons nobles, Maîtres des guildes, Grands-Corsaires, hauts fonctionnaires exégètes. La richesse se mesure en terres, en artefacts et en droits de transit. L'or finance les projets, les alliances et les expéditions.

Les rois et l'Assemblée — L'économie de l'Écu Royale

Les transactions à ce niveau ne sont plus des échanges commerciaux — ce sont des engagements politiques et institutionnels. L'Écu Royale n'est pas une monnaie que l'on dépense. C'est un serment que l'on honore.

IX. CONCLUSION

« Le cuivre vit. L'argent ordonne. L'or décide. Le sceau engage. La rune guide. La Mounchère relie. Ainsi respire l'économie du Cœur. »

— Traités du Cœur, Livre XI

L'économie d'Aedoera est la plus régulée et la plus complexe de Tirellon. Elle repose sur un équilibre délibéré entre six royaumes aux intérêts divergents, maintenu par des institutions dont la légitimité est à la fois politique, juridique et spirituelle. Retirer Ormyn affame le continent. Retirer Chalorea l'appauvrit technologiquement. Retirer les Corsaires coupe ses routes. Retirer les Exégètes dissout ses serments.

Là où Northern survit par la force de son Pacte, Aedoera prospère par la mesure de sa conscience. C'est sa force — et sa plus grande vulnérabilité, car un continent qui refuse la force brute doit trouver d'autres réponses quand la brutalité frappe à sa porte.