CODEX DES MÉTIERS ET DES GUILDES TAERTICÂULLE

Classification : Accès Ouvert

« Le Vent ne se commande pas. Il se partage. Et ce qui se partage demande des mains pour le tenir. »
— Chant du Vent, Livre VIII

PRÉAMBULE

Taerticâulle est un continent de hauteurs. Ses routes sont dans le ciel, ses savoirs dans les pierres de Brage, ses mémoires dans les archives d'Or-Léger. Cette réalité géographique et philosophique détermine profondément la nature de ses métiers — ils ne ressemblent ni à ceux de Northern ni à ceux d'Aedoera.

Là où Northern centralise la formation dans le Domaine des Mille Arts, et là où Aedoera distribue ses Guildes selon les spécialités naturelles de ses royaumes, Taerticâulle organise ses métiers autour d'un principe contractuel fondamental : toute compétence qui s'exerce sur le continent doit être reconnue, encadrée et mémorisée.

Ce n'est pas l'institution qui forme — c'est le praticien qui prouve. La Guilde ne précède pas le savoir. Elle en atteste la valeur et en garantit la continuité dans le temps.

L'Ordre des Guildes, cinquième Grand Ordre de Taerticâulle, est le gardien de cet équilibre. Il ne crée pas de métiers, ne forme pas d'apprentis, ne certifie pas de compétences de façon unilatérale. Il régule, coordonne et empêche que l'économie vivante du continent se fragmente en conflits stériles entre praticiens rivaux. Sans lui, les guildes sombreraient dans le désordre. Avec lui, elles restent des forces en tension productive.

Les quatorze guildes de Taerticâulle sont organisées selon la logique naturelle des trois royaumes — Vöolaeris pour les hauteurs et le vivant, Hishmaer pour le savoir et la mécanique, Éthérée pour le commerce et la circulation.

I. L'ORDRE DES GUILDES ET SON RÔLE

L'Ordre des Guildes est le moins spectaculaire des Cinq Grands Ordres de Taerticâulle. Il ne garde pas les griffons, ne conçoit pas de machines, ne conserve pas les pactes du continent. Il fait quelque chose de plus discret et de plus fondamental — il empêche que le travail quotidien du continent se désintègre.

Son rôle est triple. Il régule les relations entre guildes concurrentes et arbitre les conflits de juridiction. Il coordonne les transmissions de savoir entre royaumes — un ingénieur de Hishmaer qui exerce à Vöolaeris a besoin que ses compétences soient reconnues au-delà de son royaume d'origine. Il mémorise les pratiques, les innovations et les standards, en partenariat avec la Banque Éthérée pour tout ce qui touche aux contrats et aux dettes professionnelles.

L'Ordre des Guildes ne siège dans aucun des trois royaumes en particulier. Ses représentants circulent — à l'image des Chroniqueurs d'Aedoera, ils considèrent que l'immobilité est incompatible avec leur fonction.

« Les Guildes sans régulation sombreraient dans le désordre. L'Ordre des Guildes ne gouverne pas. Il permet aux autres de travailler ensemble. »
— Chant du Vent, Livre VIII

II. LES GUILDES DE VÖOLAERIS

Le royaume des hauteurs et du vivant

Vöolaeris est le royaume des griffons, des routes aériennes et des Dynasties d'Aile. Ses guildes reflètent cette réalité — elles gravitent autour du ciel, des créatures qui l'habitent, et des hommes qui en dépendent.

1. Guilde des Cavaliers-Éleveurs

Soins, élevage et dressage des griffons civils

La première et la plus ancienne des guildes de Vöolaeris. Elle ne doit pas être confondue avec l'Ordre des Cavaliers-Griffons — cet Ordre est militaire et politique, voué à la protection des routes aériennes et à la défense du continent. La Guilde des Cavaliers-Éleveurs est civile. Elle forme ceux qui s'occupent des griffons au quotidien — leur reproduction, leur alimentation, leur dressage pour les usages non militaires.

La formation est longue et exigeante. Cinq ans minimum aux côtés d'un Maître-Éleveur reconnu, dont deux passés en contact direct avec des griffons juvéniles. Le dressage d'un griffon civil n'est pas une compétence qui s'apprend dans les livres — c'est une relation qui se construit dans la durée, dans la patience et dans une capacité à lire les comportements d'une créature dont l'intelligence dépasse celle de la plupart des animaux.

Le grade de Maître exige qu'un griffon ait choisi de son propre gré de travailler avec le candidat — cette reconnaissance animale est la seule certification que la Guilde considère comme vraiment irréfutable.

2. Guilde des Routes Aériennes

Guides, porteurs, gestionnaires des voies du ciel

Vöolaeris tient sa position sur le continent grâce à ses routes aériennes — ces corridors de Flux et de vent que les griffons empruntent et que les hommes ont appris à cartographier, sécuriser et gérer. La Guilde des Routes Aériennes forme ceux qui font fonctionner ce réseau au quotidien.

Ses membres ne sont pas des cavaliers — ils sont des gestionnaires du ciel. Ils connaissent les courants porteurs, les zones de turbulence, les points de repos pour les griffons, les stations d'approvisionnement en altitude. Ils organisent les convois, gèrent les priorités de passage, et négocient les accès avec les Cavaliers-Griffons qui patrouillent les mêmes routes.

Trois ans de formation sur le terrain. Le grade de Maître exige la gestion documentée d'une route aérienne majeure sur au moins deux cycles complets.

3. Guilde des Artisans de Cuir et d'Aile

Harnais, équipements de vol, sellerie aérienne

Tout ce qui permet à un homme de voler sur un griffon sans tomber, sans blesser la monture et sans perdre sa cargaison — voilà le domaine de la Guilde des Artisans de Cuir et d'Aile. Ses membres fabriquent les harnais, les selles adaptées à l'anatomie des griffons, les sangles de transport, les conteneurs aériens et les équipements de protection pour les

cavaliers.

Ce métier est aussi précis que la forgerie et aussi vital que la médecine. Un harnais mal ajusté peut blesser un griffon. Un harnais qui cède en vol peut tuer un cavalier. La Guilde forme ses membres avec une rigueur correspondant à ces enjeux — quatre ans de compagnonnage pur, avec une spécialisation progressive vers les grandes pièces ou les équipements de précision.

Le grade de Maître exige la fabrication d'un harnais complet pour griffon adulte, validé par un Cavalier-Griffon de l'Ordre et par un Maître-Éleveur de la Guilde des Cavaliers-Éleveurs.

4. Guilde des Soigneurs des Griffons

Médecine vétérinaire, soins des créatures ailées

Distincte de la Guilde des Cavaliers-Éleveurs qui s'occupe du dressage et de l'élevage, la Guilde des Soigneurs des Griffons est une guilde médicale pure. Ses membres soignent — blessures de vol, maladies, parasites des hauteurs, troubles comportementaux liés au stress ou à la captivité.

La formation est la plus longue de Vöolaeris — sept ans minimum, dont trois passés à étudier l'anatomie des griffons et deux en pratique clinique supervisée. La difficulté particulière du métier est que le patient ne parle pas et que les soins invasifs sur un griffon blessé et douloureux exigent une combinaison rare de compétences techniques et de maîtrise personnelle.

Le grade de Maître exige la documentation de cinquante soins réussis sur des griffons adultes et la rédaction d'un traité sur une pathologie spécifique aux créatures ailées de Vöolaeris.

5. Guilde des Veilleurs du Vivant

Observation, classification et étude des créatures de Taerticâulle

La plus particulière des guildes de Vöolaeris — et celle dont le territoire déborde naturellement sur Hishmaer. Les Veilleurs du Vivant sont des naturalistes. Ils observent, classifient et étudient les créatures de Taerticâulle — griffons sauvages, faune des hauteurs, espèces rares des îles éthérées.

Leur travail nourrit à la fois la Guilde des Soigneurs des Griffons, l'Académie de Brage et la Banque Éthérée — qui considère que connaître le vivant du continent fait partie de la mémoire qu'elle doit préserver. Un Veilleur du Vivant peut passer des années dans les hauteurs sans rentrer, consignant des comportements que personne n'avait encore documentés.

La formation est libre dans sa durée mais rigoureuse dans ses exigences. Le grade de Maître exige la publication d'un bestiaire original reconnu par l'Académie de Brage.

III. LES GUILDES DE HISHMAER

Le royaume du savoir et de la mécanique

Hishmaer est le royaume de l'Académie de Brage, du savoir maîtrisé et de l'interprétation du Vent. Ses guildes reflètent cette orientation intellectuelle et technique — elles forment ceux qui comprennent, qui construisent, qui soignent et qui cherchent.

6. Guilde des Ingénieurs de Brage

Mécanique civile, maintenance des machines, ingénierie de terrain

L'Académie de Brage est l'institution savante de Taerticâulle — elle conçoit, théorise et encadre. La Guilde des Ingénieurs de Brage est son bras praticien. Ses membres ne sont pas des chercheurs — ils sont des techniciens qui construisent, réparent et adaptent les machines aux besoins réels du terrain.

La distinction est importante et revendiquée par les deux côtés. Brage produit les plans. Les Ingénieurs les exécutent — et souvent, ils les améliorent dans l'exécution, produisant des innovations que les théoriciens de Brage n'avaient pas anticipées. Cette relation est productive et mutuellement irritante.

Cinq ans de formation entre théorie mécanique et pratique de terrain. Le grade de Maître exige la conception et la réalisation d'un dispositif mécanique fonctionnel, validé par l'Académie de Brage.

7. Guilde des Cartographes du Vent

Cartographie des routes, des courants d'air, des territoires

Taerticâulle est un continent de hauteurs et de vents changeants. Cartographier ses territoires ne se fait pas comme on cartographie les plaines de Northern ou les côtes d'Aedoera. Il faut comprendre les courants aériens, les variations saisonnières, les zones de Flux instable, les corridors entre les plateaux.

La Guilde des Cartographes du Vent forme ceux qui produisent les cartes que les Routes Aériennes utilisent, que la Banque Éthérée archive et que les dynasties de Vöolaeris consultent avant chaque grande expédition.

Quatre ans de formation dont deux obligatoirement passés en expédition de cartographie active. Le grade de Maître exige la production d'une carte originale d'une zone non encore documentée, validée par l'Ordre des Guildes et archivée à Or-Léger.

8. Guilde des Herboristes des Hautes-Herbelles

Plantes de montagne, préparations médicinales, pharmacopée d'altitude

Les Hautes-Herbelles de Hishmaer sont une zone de végétation rare et précieuse — des plantes qui ne poussent qu'en altitude, dans des conditions que peu de botanistes d'autres continents ont jamais étudiées. La Guilde des Herboristes en est la gardienne et la transmettrice.

Ses membres récoltent, préparent et distribuent les remèdes, les préparations et les teintures issues de cette flore particulière. Ils travaillent en coordination étroite avec la Guilde des Soigneurs du Vent pour les applications médicales et avec l'Académie de Brage pour les recherches sur les propriétés actives des plantes.

Six ans de formation entre botanique théorique et pratique de terrain en altitude. Le grade de Maître exige la rédaction d'un traité original sur une plante ou une préparation des Hautes-Herbelles.

9. Guilde des Scribes du Souffle

Archives, mémoire écrite, contrats, documentation officielle

À Hishmaer, la mémoire écrite est une forme de savoir à part entière. La Guilde des Scribes du Souffle forme ceux qui consignent — les innovations de Brage, les contrats inter-guildes, les chroniques locales, les décisions des dynasties savantes.

Elle travaille en coordination permanente avec la Banque Éthérée — qui archive les pactes et les dettes — mais s'en distingue par sa vocation plus large. Là où la Banque conserve ce qui engage, les Scribes du Souffle conservent ce qui informe.

Quatre ans de formation théorique et pratique. Le grade de Maître exige la rédaction et la certification de cent documents officiels reconnus par l'Ordre des Guildes.

10. Guilde des Soigneurs du Vent

Médecine humaine, soins des blessures de vol et de hauteur

La médecine de Hishmaer est une médecine de terrain adapté aux conditions particulières de Taerticâulle — chutes en altitude, blessures de vol, maladies propres aux hauteurs, effets physiologiques de l'exposition prolongée aux Flux. La Guilde des Soigneurs du Vent forme des praticiens capables d'intervenir dans ces conditions spécifiques.

La formation combine anatomie, pharmacopée des Hautes-Herbelles et pratique clinique intensive. Six ans minimum, dont deux passés en poste dans une station d'altitude où les urgences médicales ne permettent pas l'improvisation.

Le grade de Maître exige la documentation de cent soins réussis et la rédaction d'un traité sur une pathologie spécifique aux conditions de vie de Taerticâulle.

11. Guilde des Chercheurs du Souffle

Recherche pure, expérimentation, théories sur les Flux

La plus intellectuelle des guildes de Taerticâulle — et la seule dont les membres ne produisent pas nécessairement quelque chose d'immédiatement utile. Les Chercheurs du Souffle sont des théoriciens qui travaillent dans l'orbite de l'Académie de Brage sans lui être subordonnés.

Leur indépendance est revendiquée et précieuse. Brage encadre et régule. Les Chercheurs questionnent, explorent et parfois contredisent — ce que Brage tolère parce qu'elle sait que les innovations les plus importantes naissent souvent de la contradiction.

La formation est la plus libre de Taerticâulle. Un candidat est admis quand deux membres confirmés attestent de sa capacité à produire un raisonnement original et rigoureux. Pas de durée fixe. Le grade de Maître exige la publication d'une théorie reconnue par l'Académie de Brage — même si Brage la conteste, pourvu qu'elle la juge digne d'être débattue.

IV. LES GUILDES D'ÉTHÉRÉE

Le royaume du commerce et de la circulation

Éthérée est le royaume de la Banque, des pactes et des échanges contractuels. Ses guildes reflètent cette logique — elles forment ceux qui font circuler les richesses, construisent les infrastructures et exploitent les ressources maritimes du continent.

12. Guilde des Marchands du Vent

Négoce continental, routes commerciales, échanges inter-royaumes

La guilde la plus puissante d'Éthérée et l'une des plus influentes de Taerticâulle. La Guilde des Marchands du Vent forme ceux qui font circuler la richesse du continent — par les routes aériennes de Vöolaeris, par les routes terrestres de Hishmaer, par les routes maritimes des îles éthérées.

Sa philosophie de formation est directement influencée par la doctrine de la Banque Éthérée — un marchand qui ne comprend pas la nature contractuelle de l'échange n'est pas un marchand, c'est un amateur. Cinq ans de formation juridique et commerciale, dont une année obligatoire passée à travailler sous la supervision directe d'un Argentier de la Banque.

Le grade de Maître exige la gestion documentée d'une route commerciale inter-royaumes sur deux cycles complets et la maîtrise des lois contractuelles du Règlement Éthérée.

13. Guilde des Bâtisseurs des Hauteurs

Construction adaptée aux reliefs élevés, ingénierie de montagne

Construire à Taerticâulle n'est pas construire comme ailleurs. Les reliefs sont extrêmes, les vents violents, les Flux instables dans certaines zones. La Guilde des Bâtisseurs des Hauteurs forme des spécialistes de la construction en conditions difficiles — stations d'altitude, ponts entre plateaux, fortifications aériennes, infrastructures des ports insulaires d'Éthérée.

Elle travaille en coordination avec la Guilde des Ingénieurs de Brage pour les aspects mécaniques et avec l'Académie de Brage pour les questions de stabilité runique des grandes structures.

Six ans de formation dont trois obligatoirement passés sur des chantiers en altitude. Le grade de Maître exige la réalisation d'une structure en conditions extrêmes, certifiée par l'Ordre des Guildes.

14. Guilde des Pêcheurs des Îles

Pêche maritime, commerce côtier, connaissance des eaux éthérées

Éthérée est un royaume maritime autant qu'insulaire. Ses îles et ses archipels abritent une faune maritime riche et des voies commerciales côtières que la Guilde des Pêcheurs des Îles maintient et exploite.

Comme la Guilde des Pêcheurs d'Aedoera, elle reconnaît la transmission familiale comme voie d'admission valide — un fils de pêcheur qui connaît les eaux de son île depuis l'enfance n'a pas besoin de cinq ans de formation formelle pour prouver sa compétence. Ce qu'il lui faut prouver, c'est que ses connaissances sont transmissibles et documentables — condition posée par la Banque Éthérée qui archive les routes et les ressources maritimes du continent.

Le grade de Maître exige la documentation cartographique des zones de pêche connues et une contribution au registre des espèces maritimes des îles éthérées.

V. LES MÉTIERS LOCAUX NON CERTIFIÉS

Taerticâulle est le continent où la proportion de métiers certifiés est la plus haute des trois — la logique contractuelle d'Éthérée pousse naturellement vers la formalisation. Mais des métiers locaux existent, principalement dans les zones les plus isolées.

Artisanat des clans de Vöolaeris — dans les hautes terres les plus reculées, des clans pratiquent des métiers transmis en interne depuis des générations — tissage de cuir rituel, fabrication d'armes légères, préparations alimentaires adaptées aux conditions d'altitude

Pêche de subsistance des petites îles — distincte de la Guilde des Pêcheurs des Îles, cette pêche locale de subsistance échappe à la certification mais est tolérée et protégée par la Banque Éthérée tant qu'elle ne génère pas de commerce inter-îles significatif

Artisanat des chercheurs indépendants de Hishmaer — certains praticiens exercent en dehors de toute guilde, refusant le cadre institutionnel. Hishmaer tolère cette indépendance — un savoir qui prouve sa valeur finit toujours par être reconnu ou réfuté