CODEX DES STRUCTURES MILITAIRES DE TAERTICÂULLE

Registre des Forces Armées et Doctrines de Guerre du Continent

Classification : Accès Ouvert
Révision périodique recommandée tous les cinquante cycles

« Taerticâulle ne glorifie pas la guerre. »
— Sceau du Bureau des Mémoires Continentales, Banque Éthérée, 850 AP

Ce registre consigne les structures militaires, les corps armés et les doctrines de guerre du continent de Taerticâulle, tels qu'ils ont été observés et documentés par les Scribes de Cuivre en mission de terrain et par consultation des archives institutionnelles de chaque royaume et de chaque Ordre.

Il constitue une référence destinée aux diplomates, aux Scribes de Cuivre en mission sensible, aux Seigneurs du Vent et à tout représentant des Sept Argentiers ayant besoin de comprendre comment le continent se défend, comment il intervient et comment il conçoit la guerre.

« Taerticâulle ne glorifie pas la guerre. Il ne l'encadre pas non plus comme Aedoera. Il la rend simplement trop coûteuse pour être envisagée — la plupart du temps. Ce registre documente ce qui se passe quand ce calcul échoue. »
— Sceau du Bureau des Mémoires Continentales, Banque Éthérée, 850 AP

PARTIE I — LES FORCES CONTINENTALES

I. L'ORDRE DES CAVALIERS-GRIFFONS

Force aérienne continentale — gardiens des hauteurs et des routes du Vent

Nature — les Cavaliers-Griffons sont la force militaire la plus unique de Tirellon. Leur puissance ne repose pas sur le nombre ni sur l'équipement — elle repose sur un lien totémique entre un homme et un griffon, lien qui ne peut pas être fabriqué, acheté ni imposé. Les griffons sont des êtres juridiquement reconnus par les Lois Éthérées — ils possèdent un droit de hauteur, de territoire et de pacte. Nul ne peut les asservir légalement. Ce statut fait de l'Ordre des Cavaliers-Griffons une force que nul autre continent ne peut imiter, parce que sa moitié non-humaine est libre par droit fondamental.

Leur doctrine est celle du Vent — ils voient tout depuis les airs, ils frappent vite et haut, et ils disparaissent avant que l'ennemi comprenne d'où est venue l'attaque. Mais leur rôle premier n'est pas la guerre. C'est la surveillance, la transmission et la protection des routes aériennes de Taerticâulle — artères commerciales et diplomatiques sans lesquelles le continent s'effondre économiquement.

Structure — Novice-Lié — candidat en période de formation et d'établissement du lien avec son griffon. La phase la plus longue et la plus incertaine — tous les Novices-Liés ne deviennent pas Cavaliers. Le griffon peut refuser le lien définitif. Cavalier-Griffon — premier rang opérationnel après confirmation du lien totémique et du premier serment. Cavalier Senior — Cavalier expérimenté, opérations indépendantes, formation des Novices. Maître des Arches — commandant d'une unité de Cavaliers, responsable d'une zone de surveillance aérienne. Grand-Cavalier — officier supérieur de l'Ordre, commandement de plusieurs unités en campagne. Les Sept Seigneurs du Vent — commandement suprême de l'Ordre. Nommés par consensus interne et reconnus par la Banque Éthérée. Ne répondent qu'au Vent et aux Sept Argentiers en cas de crise continentale majeure

Missions — protection et surveillance des routes aériennes de Taerticâulle. Reconnaissance et observation depuis les hauteurs — un Cavalier-Griffon voit à travers les yeux de son

griffon, donnant une supériorité de renseignement absolue sur tout le continent. Intervention sur mandat de la Banque Éthérée en cas de menace majeure. Transport des décisions et des émissaires éthérés sur les routes les plus rapides du continent

Recrutement — vocation et lien totémique — on ne devient pas Cavalier-Griffon par décret ni par naissance. Le griffon choisit autant que l'homme. La formation commence dès l'enfance pour les candidats identifiés — généralement issus des familles de Cavaliers de Vöolaeris, mais pas exclusivement. Un griffon peut choisir quelqu'un que personne n'attendait

Forces et vulnérabilités — supériorité aérienne absolue sur tout le continent — aucune force terrestre ou navale ne peut contester les Cavaliers-Griffons dans leur domaine. La vision totémique fait d'eux la meilleure force de renseignement de Taerticâulle. Vulnérabilité — effectifs naturellement limités par la rareté des liens totémiques confirmés. L'Ordre ne peut pas se reconstituer rapidement après des pertes importantes — chaque Cavalier perdu représente des années de formation et un lien unique et irremplaçable

II. LA GARDE ÉTHÉRÉE

Force armée de la Banque — protecteurs des institutions et des archives

Nature — la Garde Éthérée est la force armée propre de la Banque Éthérée. Petite, professionnelle et discrète — elle n'est pas dimensionnée pour mener une guerre mais pour protéger ce qui ne doit pas être détruit. Son existence dit quelque chose sur Éthérée — même une institution qui préfère les leviers économiques à la violence reconnaît qu'il existe des situations où la violence est la seule réponse disponible.

La Garde n'intervient pas à la légère. Chaque déploiement est une décision des Sept Argentiers, consignée dans les archives, justifiée par écrit. Une Garde Éthérée qui sort des Cavernes de la Spirale est un signe que quelque chose de grave s'est produit — ou est sur le point de se produire.

Structure — Gardien — grade de base, protection fixe des installations de la Banque. Gardien Senior — opérateur confirmé, missions d'escorte et d'intervention mobile. Capitaine des Archives — commandant d'une position fixe ou d'une unité mobile. Commandant de la Garde — officier supérieur responsable de l'ensemble des opérations de la Garde. Argentier-Commandant — nommé directement par les Sept Argentiers, commandement suprême de la Garde en situation de crise

Missions — protection des Cavernes de la Spirale et de toutes les installations permanentes de la Banque Éthérée. Escorte des Scribes de Cuivre en mission sensible sur des territoires instables. Exécution physique des sanctions éthérées quand les leviers économiques ne suffisent pas — saisie de biens, fermeture forcée de routes commerciales sous mandat, arrestation d'agents en violation des Lois Éthérées

Recrutement — sélection directe par la Banque — la Garde n'est pas recrutée publiquement. Elle approche. Les critères sont la discrétion absolue, la loyauté sans attaches politiques royales et une compétence martiale démontrée. Un ancien soldat de Vöolaeris sans famille à risquer est un candidat idéal. Un noble des Guildes avec des dettes envers un royaume ne l'est pas

Forces et vulnérabilités — la vraie force d'Éthérée n'est pas sa Garde — c'est sa capacité à rendre la guerre économiquement insupportable avant qu'elle commence. La Rupture de

Lyssarh a démontré qu'Éthérée peut paralyser un royaume sans lever une seule épée. La Garde n'est que le dernier recours quand cette capacité a échoué. Vulnérabilité — si un ennemi attaque physiquement Éthérée avant qu'elle ait activé ses leviers économiques, la Garde seule ne peut pas tenir longtemps contre une force militaire organisée

PARTIE II — LES FORCES ROYALES

III. VÖOLAERIS

Armée des hauteurs, du vent et du lien totémique

Nature — Vöolaeris est le berceau des Cavaliers-Griffons. Son armée royale et l'Ordre se confondent partiellement — les meilleurs Cavaliers de Taerticâulle sont historiquement issus de Vöolaeris, et la doctrine militaire du royaume est entièrement construite autour de la supériorité aérienne et de la maîtrise du terrain vertical. Vöolaeris combat dans les airs, sur les corniches exposées, dans les vents des Arches d'Aerion. Hors de ce terrain, sa supériorité disparaît

Commandement — les Seigneurs-Maîtres du Vent de Vöolaeris exercent le commandement militaire royal. En temps de crise continentale ils coordonnent avec les Sept Seigneurs du Vent de l'Ordre — la frontière entre force royale et force continentale est, à Vöolaeris, plus poreuse qu'ailleurs

Corps permanents — Cavaliers-Griffons de Dhen Aaroth — force d'élite aérienne, berceau historique de l'Ordre continental. Les cérémonies d'investiture des Cavaliers se tiennent à Dhen Aaroth depuis la fondation du royaume. C'est le corps le plus prestigieux de Vöolaeris et probablement de tout Taerticâulle. Sentinelles des Arches — infanterie de défense des positions fixes — corniches, passes de montagne, accès aux plateaux sacrés de Dhen Aaroth. Spécialisés dans le combat en terrain vertical où les avantages de la force brute sont annulés par la géographie. Un Sentinelle des Arches peut tenir un passage contre dix fois son nombre si la position est bien choisie. Archers des Crêtes — unité de tir à distance depuis les hauteurs. Leur position en altitude leur donne un avantage absolu contre toute force terrestre qui tenterait d'escalader — une flèche tirée depuis une crête atteint deux fois plus loin qu'une flèche tirée depuis le sol, et l'angle de tir rend les boucliers presque inutiles

Grades — Recrue puis Soldat des Crêtes puis Sergent du Vent puis Capitaine des Arches puis Commandant de Plateau puis Maréchal de Vöolaeris

Recrutement — volontaire avec sélection physique rigoureuse — la vie en altitude élimine naturellement les candidats inadaptés avant même le premier entraînement militaire formel. Les familles des Cavaliers-Griffons fournissent leurs enfants à l'Ordre dès l'adolescence. Pour l'armée royale, toute personne physiquement apte peut s'enrôler

Forces et vulnérabilités — invincible sur son terrain — hauteurs, falaises, passes de montagne, corniches exposées. Les Cavaliers-Griffons donnent une supériorité de reconnaissance et de mobilité aérienne que nul autre royaume de Taerticâulle ne peut contester. Vulnérabilité principale — force terrestre limitée en plaine. Une armée de Vöolaeris qui descend de ses hauteurs perd ses avantages naturels et se retrouve face à des forces mieux adaptées au combat en terrain plat

IV. HISHMAER

Défense intérieure — la sécurité du savoir

Nature — Hishmaer n'a pas de vocation militaire. Son Académie de Brage produit du savoir, des savants et des innovations — pas des soldats. Sa défense contre les menaces extérieures repose sur les Cavaliers-Griffons pour la surveillance aérienne et sur la Garde Éthérée pour les crises continentales. Ce que Hishmaer maintient en propre n'est pas une armée — c'est une force de sécurité intérieure dimensionnée pour protéger ses terrasses, ses laboratoires et ses routes d'altitude

Commandement — Grand Recteur puis Conseil des Recteurs puis commandement des forces intérieures de Hishmaer. Le commandement militaire est subordonné au commandement académique — à Hishmaer, un Grand Recteur qui ne comprend pas la guerre reste Grand Recteur. Un Commandant de Brage qui ne comprend pas le savoir ne comprend pas ce qu'il protège

Corps permanents — Gardiens des Terrasses — force de sécurité intérieure, protection des villages-laboratoires des Hautes-Herbelles et des terrasses d'altitude où se conduisent les expériences et les cultures médicinales. Soldats de formation modeste mais connaissance incomparable du terrain des Monts Bragéens. Leur force n'est pas dans le combat ouvert mais dans la défense de positions connues. Éclaireurs des Monts — reconnaissance et surveillance des passes de montagne et des voies d'accès à l'Académie de Brage. Unité légère et mobile, spécialisée dans la survie en altitude et la détection des mouvements dans les Monts. Première ligne d'alerte en cas d'approche hostile

Grades — Garde puis Sergent des Monts puis Capitaine des Terrasses puis Commandant de Brage

Recrutement — volontaire — rejoindre l'armée à Hishmaer est une vocation rare dans un royaume qui valorise le savoir sur tout autre chose. Les forces intérieures recrutent parmi ceux dont les aptitudes sont plus physiques qu'intellectuelles — non pas des individus moins capables, mais des individus dont la compétence s'exprime différemment. Certains des meilleurs Éclaireurs des Monts sont d'anciens étudiants de Brage qui ont préféré l'altitude au scriptorium

Forces et vulnérabilités — connaissance incomparable du terrain des Monts Bragéens — personne ne connaît ces passages, ces corniches et ces altitudes mieux que les Éclaireurs. En défense sur son propre terrain Hishmaer peut ralentir considérablement n'importe quelle force d'invasion. Vulnérabilité totale contre une force militaire organisée en terrain ouvert — Hishmaer ne peut pas résister seul à une invasion de grande ampleur. Sa sécurité à long terme dépend entièrement de ses alliances avec Vöolaeris, de la surveillance des Cavaliers-Griffons et de la protection institutionnelle de la Banque Éthérée

V. ÉTHÉRÉE

La guerre comme dernier recours — et comme calcul

Nature — Éthérée ne fait pas la guerre. Elle fait en sorte que la guerre soit trop coûteuse pour être envisagée. C'est une doctrine militaire d'une efficacité documentée — la Rupture de Lyssarh entre 480 et 488 AP a paralysé une cité entière sans qu'un seul soldat éthéré soit engagé. Couper le crédit, geler les actifs, bloquer les routes commerciales sont des armes plus dévastatrices qu'une armée — et elles laissent moins de cicatrices, ce qui permet de reprendre les relations commerciales une fois la crise résolue.

La Garde Éthérée est sa seule force armée permanente — documentée dans la section des forces continentales. Ce que maintient Éthérée en termes de force royale propre se limite aux Gardiens des Cavernes.

Commandement — Sept Argentiers puis Argentier-Commandant de la Garde Éthérée puis commandement opérationnel de toutes les forces armées d'Éthérée

Corps permanents — Garde Éthérée — force armée principale d'Éthérée, documentée en Partie I. Protection des institutions, escorte des émissaires, exécution des sanctions physiques. Gardiens des Cavernes — protection intérieure fixe des Cavernes de la Spirale et des archives sacrées. Distincte de la Garde Éthérée dans sa fonction — défense d'un lieu précis, pas force mobile. Les Gardiens des Cavernes ne quittent jamais leur position assignée. Certains y passent leur vie entière

Recrutement — identique à celui de la Garde Éthérée — sélection directe, discrétion, loyauté sans attaches politiques

Forces et vulnérabilités — la force réelle d'Éthérée est économique et institutionnelle — pas militaire. Aucun royaume de Taerticâulle ne peut se permettre de s'opposer durablement à la Banque parce que la Banque garantit les dettes de tout le monde. Attaquer Éthérée c'est attaquer la mémoire de ses propres créances. Vulnérabilité principale — si un ennemi décide d'attaquer physiquement avant qu'Éthérée ait le temps d'activer ses leviers économiques, la Garde seule ne peut pas tenir longtemps. La rapidité d'activation des sanctions économiques est donc la vraie ligne de défense d'Éthérée — pas le nombre de ses soldats

SYNTHÈSE — CE QUE LA GUERRE DIT DE TAERTICÂULLE

Taerticâulle ne conçoit pas la guerre comme Northern ni comme Aedoera. Northern la sacralise. Aedoera l'encadre. Taerticâulle la calcule.

L'Ordre des Cavaliers-Griffons est la seule force militaire du continent qui soit réellement redoutée — non pas parce qu'elle est nombreuse, mais parce qu'elle est irremplaçable. Perdre des Cavaliers-Griffons c'est perdre des liens totémiques uniques que des années de formation ne peuvent pas reconstituer rapidement.

La Banque Éthérée est la deuxième force du continent — et la première en temps de paix. Ses armes sont les registres, les créances et les routes commerciales. Son armée est une conséquence, pas une cause.

Vöolaeris fait la guerre dans les airs — sans hauteur elle perd tout. Hishmaer ne fait pas la guerre — elle espère que les autres la protégeront et que le savoir qu'elle produit vaut suffisamment pour que tout le monde ait intérêt à la garder intacte. Éthérée fait en sorte que la guerre soit trop coûteuse pour être envisagée — et quand ce calcul échoue, elle sort sa Garde et espère que le calcul reprendra vite.