TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ARCHIVES CENTRALES DE SOL-DARASS · ORDRE EXÉGÈTE DU CŒUR

CODEX DES STRUCTURES MILITAIRES D'AEDOERA

Registre des Forces Armées et Doctrines de Guerre du Continent

Compilé par l'Ordre Exégète du Cœur
Archives Centrales de Sol-Darass — Salle des Mémoires Vivantes
Daté du 890 AP
Révision périodique recommandée tous les cinquante cycles
Accès restreint — diffusion soumise à autorisation de l'Assemblée du Cœur

"Ce registre consigne les structures militaires, les corps armés et les doctrines de guerre du continent d'Aedoera, tels qu'ils ont été observés et documentés par les Scribes-Exégètes 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 Chevaliers du Cœur en mission, aux Grands-Corsaires et à tout représentant de l'Assemblée ayant besoin de comprendre comment le continent se défend, comment il intervient et comment il conçoit la guerre.

Aedoera ne conçoit pas la guerre comme Northern. Elle ne la glorifie pas, ne la sacralise pas, ne la délègue pas à des clans ou à des princes-marchands. Elle l'encadre. Ce registre documente cet encadrement — et ses limites."

— Sceau des Archives Centrales de Sol-Darass, 890 AP

PARTIE I — LES FORCES CONTINENTALES DU CŒUR

I. LES CHEVALIERS DU CŒUR

Force terrestre continentale — gardiens de l'équilibre

Nature

Les Chevaliers du Cœur sont la force terrestre continentale d'Aedoera. Ils n'appartiennent à aucun royaume, ne prêtent allégeance à aucun roi et n'interviennent que sur mandat des Cinq Voix ou des Haut-Exégètes en cas de crise majeure. Leur doctrine centrale est simple et absolue — ils ne font pas la guerre, ils rétablissent l'équilibre. Un Chevalier du Cœur qui attaque en premier a déjà échoué dans sa mission.

Structure — Vingt castes en trois familles

L'Ordre se forme sur trois sites : la Maison des Lames (Port-Serment, castes martiales), la Maison des Ombres (localisation inconnue, Veilleurs) et la Maison du Verbe Armé (Sol-Darass, Cœurs-Serments).

A — *Les Lames du Cœur — castes martiales (cinq)*

Lames-Novices — premier serment prononcé, formation physique en cours ; ils portent l'épée mais ne la dégainent pas encore en mission réelle.

Lames du Serment — première mission autorisée ; ils opèrent toujours en binôme, jamais seuls avant cette caste confirmée.

Lames du Voile — spécialistes des missions discrètes ; là où les Lames du Serment agissent en force visible, elles agissent sans être vues.

Lames Solaires — élite visible ; cérémonies, escortes diplomatiques, présence qui impose le respect sans qu'une parole soit nécessaire.

Lame-Cœur — sommet des castes martiales ; cinq à sept membres à tout moment, existence connue, identité rarement.

B — Les Veilleurs de l'Équilibre — castes invisibles (dix)

Veilleur Gris, *Veilleur du Sang*, *Veilleur des Mers*, *Veilleur des Flux*, *Veilleur des Ombres*, *Veilleur du Vent*, *Veilleur des Ruptures*, *Veilleur-Pacte*, *Veilleur-Sentinelle* — chacun surveille un domaine spécifique de l'équilibre continental. Ils ne se connaissent pas entre eux, ne savent pas combien ils sont, et ne rapportent qu'au Grand-Général.

Veilleur-Muet — caste ultime des Veilleurs. Ce qu'il surveille n'est pas consigné dans les archives connues.

C — Les Cœurs-Serments — castes doctrinales (cinq)

Cœur-Scribe, *Cœur-Juge*, *Cœur-Acier*, *Cœur-Écoute*, *Cœur-Vivace* — ils travaillent à la frontière entre la doctrine exégète et l'action chevaleresque. Le Cœur-Juge est la seule figure de l'Ordre habilitée à prononcer une sentence d'exclusion contre un Chevalier — après consultation d'un Exégète-Balance.

Caste suprême — Le Grand-Général du Cœur

Aucune armée ne lui obéit, mais toutes les armées l'écoutent. Il n'intervient que lorsque l'équilibre du continent vacille — et quand il intervient, tout le monde comprend que la situation a changé de nature. Il n'est ni élu ni nommé : il est reconnu par l'ensemble des Lame-Cœur et des Veilleurs-Muets en activité.

Progression

Cinq ans minimum pour les premières castes martiales. Vingt ans minimum pour un Veilleur confirmé. Le Grand-Général ne se précipite jamais — certains Ordres ont attendu dix ans entre deux, et personne n'a jamais forcé cette reconnaissance.

Recrutement

Vocation et sélection — tout citoyen d'Aedoera peut se présenter à partir de l'adolescence. La sélection évalue autant les aptitudes physiques que la capacité de jugement, la maîtrise de soi et la compréhension des Douze Lois. La formation dure plusieurs années avant le premier serment.

Les Sept Équilibres — Code moral de l'Ordre

Un Chevalier du Cœur n'attaque jamais en premier.

Un Chevalier du Cœur ne sert aucun roi.

Un Chevalier du Cœur ne ment pas sur ce qu'il a vu.

Un Chevalier du Cœur protège le faible avant le puissant.

Un Chevalier du Cœur rend compte à l'Assemblée de chacune de ses interventions.

Un Chevalier du Cœur ne tue que si aucune autre issue n'est possible.

Un Chevalier du Cœur est le dernier à quitter le champ.

Forces et vulnérabilités

Neutralité absolue et légitimité continentale — quand les Chevaliers du Cœur interviennent, tout le monde sait que c'est au nom de l'Assemblée, pas d'un roi. C'est une autorité que nulle armée royale ne possède. Vulnérabilité principale — dépendance au consensus de l'Assemblée pour agir. Si les Cinq Voix sont paralysées par un désaccord politique, les Chevaliers ne peuvent pas intervenir même face à une crise évidente.

II. LES CORSAIRES DU CŒUR

Force navale continentale — gardiens des mers

Nature

Les Corsaires du Cœur gouvernent la mer comme les Chevaliers gouvernent l'équilibre terrestre. Ils n'appartiennent à aucun royaume, ne possèdent aucune terre et leur autorité ne dépend ni d'un roi ni d'un domaine — mais du Cœur seul. La mer n'appartient à personne. Les Corsaires en sont les gardiens.

Structure — Vingt-deux castes réparties en trois cercles

A — *Les Flottes — Navigateurs sacrés*

Voiles-Ligées — naviguent selon les rites anciens, assurent que chaque navire reste lié aux Flux marins.

Mains d'Ambre — guident les novices et maintiennent le calme dans les mers troublées.

Gardiens des Brisants — experts des zones côtières dangereuses, escortent navires et voyageurs vers les ports sûrs.

Lames de Houle — navigateurs de haute mer, lisent les vagues comme d'autres lisent le vent.

Écume-Serment — scellent les accords maritimes et bénissent les navires avant les longues traversées.

Braves-Courants — explorateurs chargés d'ouvrir de nouvelles routes et de franchir les courants inconnus.

Fend-Mers — pilotes d'élite capables de couper une tempête en deux pour sauver une flotte entière.

Porteurs d'Écume — messagers sacrés entre les îles, transportant nouvelles, traités et sceaux bénis.

B — *Les Tempêtes — Corps guerrier maritime*

Brise-Lames — première ligne de défense lors des abordages.

Chasse-Flots — traquent pirates, contrebandiers et prédateurs des îles.

Courants-Noirs — forces d'élite opérant dans les zones dangereuses, proches des anomalies fluctuelles.

Porte-Vagues — spécialistes de l'assaut rapide, débarquent avant toute autre caste.

Éclairs d'Écume — combattants agiles intervenant entre deux battements de houle.

Gardiens d'Île — protègent les archipels corsaires, surveillent temples, ports et Sanctuaires de Marshaël.

Harpons-Sang — chasseurs sacrés des bêtes marines, gardiens de l'équilibre entre mer et hommes.

Veilleurs des Brumes — patrouillent les mers où la vision disparaît.

Étreinte de Marshaël — interviennent lors des catastrophes maritimes et sauvent les navires en perdition.

Hérauts des Profondeurs — portent les messages sacrés des Grands-Corsaires et président aux grandes assemblées maritimes.

Maîtres-Houles — coordinateurs des grandes flottes, dirigent batailles marines et campagnes navales.

C — Le Cœur des Marées — Cercle mystique

Marées-Scribes — consignent les flux, tracent cartes sacrées, dessinent les courants invisibles.

Écouteurs des Profondeurs — interprètent les mouvements de la mer, détectent anomalies et murmures anciens.

Porte-Flux-Marin — Runistes marins capables de stabiliser tempêtes, portails océaniques et machines sacrées.

Caste suprême — Le Général-Grand-Corsaire

Celui qui parle pour la Mer lorsqu'elle n'a plus de voix. Il n'est pas élu — la mer le reconnaît. Sa parole peut arrêter une guerre navale ou la déclencher. En son absence — l'Ordre a parfois attendu des décennies qu'il émerge —, les six Grands-Corsaires assurent la continuité : ils commandent les flottes, les archipels, les sanctuaires marins et les routes sacrées, et ne répondent qu'au Cœur. Seuls les Haut-Exégètes peuvent annuler leurs décisions.

Les Dix Courants Sacrés — Code moral de l'Ordre

La Mer n'appartient à personne.

Aucun navire en détresse n'est ignoré.

Un Corsaire ne ment pas sur les courants.

Nul trésor ne vaut une vie.

Les terres nouvelles sont protégées avant d'être prises.

Aucune île sacrée n'est profanée.

Le Serment d'Ambre est inviolable.

Les cartes ne sont jamais falsifiées.

Un Corsaire n'abandonne jamais son équipage.

La Mer décide toujours de la dernière parole.

Recrutement

Vocation maritime — on rejoint les Corsaires du Cœur par choix et aptitude. La sélection est rigoureuse et progressive à travers les castes. Le premier serment est prononcé au coucher du soleil le jour où le novice reçoit sa première Mounchère de Mer.

Forces et vulnérabilités

Sur mer les Corsaires du Cœur sont la force la plus sophistiquée d'Aedoera — vingt-deux castes spécialisées avec une doctrine et un code moral complets. Vulnérabilité — force terrestre minimale, dépendance totale aux approvisionnements continentaux pour nourrir les équipages en campagne prolongée.

PARTIE II — LES FORCES ROYALES

III. MAE CHALOREA

Armée technocratique — la forme donnée à la guerre

Nature

L'armée de Mae Chalorea est la plus technologiquement avancée du continent. Elle ne distingue pas le soldat du technicien — tout combattant chaloreïen est formé au maniement d'équipements runiques sans en être le concepteur. La conception appartient aux Cercles Techniques. L'exécution appartient aux Légions.

Commandement

Conseil des Maîtres ▫ Maison Skaar-Vulk ▫ commandement opérationnel direct des forces armées. Skaar-Vulk dirige les armées mais répond au Conseil — comme un ministre de la guerre qui rend compte à son gouvernement.

Corps permanents

Légions de Cendre — infanterie principale équipée d'armures et d'armes runiques supérieures conçues par les Cercles Techniques. Corps le plus nombreux et le plus redoutable de l'armée chaloreïenne.

Ingénieurs de Campagne — opérateurs des machines de siège conçues par les Cercles Techniques. Formés au maniement des équipements runiques de guerre sans en être les concepteurs.

Gardiens des Forges — défense intérieure des infrastructures industrielles stratégiques — forges, ateliers, Cercles Techniques. Corps défensif et territorial.

Grades

Recrue ▫ Soldat Technique ▫ Sergent de Cendre ▫ Capitaine des Légions ▫ Commandant de Maison ▫ Maréchal du Conseil

Recrutement

Enrôlement volontaire avec préférence culturelle forte pour les candidats ayant une formation technique de base dans les Cercles. Tout soldat chaloreïen sait lire les runes élémentaires de son équipement — pas par obligation légale mais par culture commune du royaume.

Forces et vulnérabilités

Équipement technologique supérieur à tout le continent. Machines de siège les plus sophistiquées d'Aedoera. Vulnérabilité principale — dépendance aux Cercles Techniques pour l'entretien et le renouvellement des équipements. Une armée dont les armes tombent en panne sans ses ingénieurs est vulnérable en campagne prolongée loin de ses bases.

IV. ORMYN

Armée des plaines et des deltas — défendre ce qui nourrit

Nature

Ormyn nourrit le continent — sa priorité militaire est de protéger ses terres et ses routes commerciales, pas de conquérir. C'est l'armée la plus nombreuse d'Aedoera en temps de paix, et la moins agressive par doctrine. Perdre Ormyn c'est affamer le continent — tout le monde le sait, y compris Ormyn.

Commandement

Les grandes Maisons d'Ormyn fournissent chacune leurs propres forces sous commandement des seigneurs locaux. Coordination par les Maisons dominantes en temps de guerre sous l'autorité du Maréchal d'Ormyn désigné par les Maisons réunies.

Corps permanents

Gardiens des Rizières — infanterie de défense territoriale, protection des terres agricoles et des canaux d'irrigation. Corps le plus nombreux de l'armée ormynienne. Leur présence est aussi symbolique que militaire — les rizières sont sacrées à Ormyn.

Cavaliers du Delta — cavalerie légère de surveillance des routes fluviales et des plaines intérieures. Mobilité et reconnaissance plutôt que force de choc.

Mariniers d'Ormyn — force navale côtière de protection des ports et des routes maritimes locales. Distincte des Corsaires du Cœur — force royale défensive, pas continentale.

Grades

Recrue ▫ Soldat des Plaines ▫ Sergent des Moissons ▫ Capitaine de Province ▫ Commandant des Terres ▫ Maréchal d'Ormyn

Recrutement

Enrôlement volontaire renforcé par une tradition culturelle forte — défendre les terres d'Ormyn est considéré comme un devoir envers le Cœur qui nourrit. Les grandes familles fournissent leurs fils aînés à l'armée par tradition plus que par obligation formelle.

Forces et vulnérabilités

Nombreuse et bien organisée pour la défense territoriale. Connaissance incomparable du terrain fluvial et des deltas. Vulnérabilité — armée défensive peu adaptée aux campagnes offensives prolongées loin de ses terres. Hors d'Ormyn, sa supériorité disparaît.

V. NOBLES COURONNES

Dix-huit armées féodales — la force fragmentée

Nature

Les Nobles Couronnes n'ont pas d'armée nationale. Elles ont dix-huit armées féodales distinctes, une par maison vassale, fédérées sous leurs neuf Couronnes souveraines, chacune aux couleurs de sa maison et sous le commandement de son seigneur. En temps de paix elles se surveillent mutuellement autant qu'elles défendent le continent. En temps de guerre elles se coordonnent — difficilement, lentement, mais réellement.

Commandement

Les dix-huit vassales et leurs neuf Couronnes ▫ Assemblée des Couronnes en temps de guerre ▫ Grand Maréchal des Couronnes désigné par vote pour la durée du conflit.

Corps par Couronne

Chaque Couronne maintient ses propres forces selon ses ressources et son territoire — cavalerie lourde pour les Plateaux de Valdor, infanterie de siège pour les Grandes Citadelles, forces fluviales pour les Rivières de Saphîr. Pas de corps communs permanents en temps de paix.

Corps commun — en temps de guerre uniquement

Bannière des Mille Trônes — force combinée des neuf Couronnes et de leurs dix-huit vassales, mobilisée sur décision de l'Assemblée. Commandement tournant selon les accords politiques du moment. La Bannière des Mille Trônes n'existe que le temps d'un

conflit — elle se dissout à la paix.

Grades — variables selon les Couronnes

Sergent ▫ Chevalier de Couronne ▫ Capitaine de Bannière ▫ Seigneur-Commandant ▫ Grand Maréchal des Couronnes (désigné en temps de guerre uniquement)

Recrutement

Féodal — chaque seigneur lève ses propres troupes sur ses terres selon les traditions locales. Pas de système unifié sur le continent.

Forces et vulnérabilités

Dix-huit armées vassales représentent une force considérable sur le papier — en théorie la puissance militaire terrestre la plus importante d'Aedoera. Vulnérabilité majeure — coordination catastrophiquement lente entre neuf Couronnes et dix-huit vassales aux intérêts divergents. Les Nobles Couronnes perdent les guerres courtes par désaccord politique plus que par défaite militaire.

VI. ROYAUME DES EXÉGÈTES

Pas d'armée nationale — la neutralité comme doctrine

Nature

Le Royaume des Exégètes ne maintient pas d'armée nationale propre. Par doctrine, la violence organisée est incompatible avec la mission de neutralité et de gardiens du Verbe. Sa protection repose entièrement sur les Chevaliers du Cœur et sur la reconnaissance continentale que nul ne peut attaquer les Exégètes sans rompre le Pacte lui-même.

Protection assurée par

Chevaliers du Cœur — détachement permanent affecté à la protection du Royaume et de ses archives. Institutionnellement indépendants mais en pratique étroitement coordonnés avec les Haut-Exégètes.

Sentinelles du Verbe — corps de gardes intérieurs non militaires chargés de la sécurité des Archives, des scriptoriums et des lieux de savoir. Armés mais non formés pour la guerre — leur rôle est la protection des lieux, pas le combat ouvert. Sélectionnées parmi les novices exégètes ayant démontré des aptitudes physiques supérieures.

Recrutement

Aucun recrutement militaire royal. Les Sentinelles du Verbe sont sélectionnées en interne selon des critères combinant aptitude physique et doctrine exégétique.

Forces et vulnérabilités

Le Royaume des Exégètes est le territoire le plus protégé d'Aedoera par la présence permanente des Chevaliers du Cœur — nul royaume ne peut l'attaquer sans déclencher

une réponse continentale. Vulnérabilité structurelle — en cas de paralysie de l'Assemblée ou de crise interne de l'Ordre, il n'a aucune force propre pour se défendre. Sa sécurité dépend entièrement de la santé des institutions qu'il garde.

VII. TERRITOIRES CORSAIRES

L'Ordre est l'armée — pas de distinction

Nature

Les Territoires Corsaires sont le territoire des Corsaires du Cœur. Leur force militaire est l'Ordre lui-même — les vingt-deux castes documentées dans la première partie de ce registre. Il n'existe pas d'armée royale distincte de l'Ordre dans les Territoires Corsaires.

Force terrestre

Les Gardiens d'Île assurent la défense terrestre des ports et des îles principales. C'est la seule présence militaire terrestre permanente des Territoires Corsaires — une caste de l'Ordre, pas une force royale indépendante.

Recrutement

Identique à celui de l'Ordre des Corsaires du Cœur — vocation maritime et sélection progressive.

Forces et vulnérabilités

Sur mer les Corsaires du Cœur sont sans égal sur le continent. Vulnérabilité — présence terrestre minimale, dépendance totale aux approvisionnements continentaux pour nourrir les équipages en campagne prolongée.

VIII. DOSHVAKA

Milices de survie — ce qui reste quand tout s'effondre

Nature

DoshVaka n'a plus d'armée formelle depuis la Chute de 745 AP. Les institutions militaires du royaume ont disparu avec ses cités. Ce qui subsiste sont des milices de survie claniques sans structure institutionnelle — des guerriers qui combattent parce qu'ils n'ont pas le choix, pas parce qu'un commandant leur en donne l'ordre.

Ce qui existe encore

Milices de Rosh-Var — forces de défense des Forteresses de Rosh-Var, seules zones stables du territoire. Organisation clanique, discipline variable, loyauté au chef de clan plutôt qu'à une institution.

Chasseurs des Cendres — guerriers spécialisés dans la survie et le combat dans les zones instables du Cercle Noir et des Gorges. Connaissance unique du terrain doshakaïn — personne d'autre sur le continent ne sait se battre dans ces conditions.

Commandement

Chefs de clan survivants — autorité informelle fondée sur la confiance et les exploits passés, pas sur une institution.

Recrutement

Survie — tout homme et toute femme valide combat à DoshVaka parce qu'il n'y a pas d'alternative. Ce n'est pas du recrutement, c'est de la nécessité.

Forces et vulnérabilités

Connaissance incomparable du terrain doshakaïn — personne ne sait combattre dans ces terres mieux que ceux qui y survivent quotidiennement. Vulnérabilité totale hors de ses terres — DoshVaka ne peut projeter aucune force militaire au-delà de son territoire. Sa force est entièrement défensive et entièrement locale.

SYNTHÈSE — CE QUE LA GUERRE DIT D'AEDOERA

Aedoera ne glorifie pas la guerre. Elle l'encadre, la régule et la limite avec la même rigueur qu'elle applique à tout ce qui menace l'équilibre du continent. Les Douze Lois du Cœur, l'Assemblée du Cœur et les deux Ordres militaires continentaux forment un système de dissuasion et d'intervention que Northern ne possède pas.
Mais ce système a une limite que les chroniqueurs nomment la Paralysie du Cœur — quand les Cinq Voix ne s'accordent pas, quand l'Assemblée est bloquée par les intérêts divergents de ses membres, les Chevaliers ne peuvent pas agir et les Corsaires ne peuvent pas intervenir. Et dans ce silence institutionnel, les armées royales font ce que les armées font quand personne ne les regarde.

Chalorea fait la guerre comme elle pense — avec précision, avec des outils supérieurs, et en s'assurant que l'ennemi ne peut pas réparer ce qu'elle a cassé. Ormyn fait la guerre comme elle cultive — en défense, sur ses terres, avec la patience de ceux qui savent que le continent a besoin d'eux vivants. Les Nobles Couronnes font la guerre comme elles gouvernent — en cherchant un consensus qui vient toujours trop tard. Le Royaume des Exégètes ne fait pas la guerre — il fait en sorte que la guerre soit impossible à justifier. Les Corsaires font la guerre comme la mer — partout à la fois, avec une maîtrise que personne ne peut égaler sur leur terrain. DoshVaka ne fait plus la guerre — il survit à ce qui ressemble à une guerre permanente contre son propre territoire.

— Archives Centrales de Sol-Darass
Salle des Mémoires Vivantes — Rayon des Structures Continentales
Accès autorisé : Chevaliers du Cœur de rang Senior et supérieur, diplomates accrédités, Grands-Corsaires
Accès restreint au public général