T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

CODEX CANONIQUE — NORTHERN SHIELD

Codex Économique de Northern

Registre des Échanges et des Valeurs

Rédigé sous le Sceau du Conseil du Fer
Validé par l'Ordre des Exégètes d'Aen Doravel

AN 821 DU PACTE — NORTHERN SHIELD

« Le cuivre nourrit le ventre, l'argent nourrit la maison, et l'or nourrit la mémoire. Mais aucun de ces métaux n'achète la paix. » — Chant des Balances et des Mains, Livre XI

I. Système Monétaire

Northern utilise un système monétaire unifié à trois niveaux, contrôlé dans sa pureté par l'Ordre Exégète d'Aen Doravel. Aucune pièce ne peut circuler légalement sans le sceau de validation exégétique.

L'Écu de Cuivre
Monnaie du peuple. Unité de base de tout échange quotidien. Un pain noir valdari ou un verre de lait bleu vaut un cuivre — c'est l'étalon universel.

L'Écu d'Argent
Monnaie des liens. Équivaut à 100 cuivres. Utilisée par les artisans, les soldats et les commerçants pour les transactions de moyenne envergure.

L'Écu d'Or
Monnaie des trônes. Équivaut à 100 argents, soit 10 000 cuivres. Réservée aux transactions royales, aux artefacts, aux contrats continentaux et aux raretés légendaires.

> *Note exégétique : toute falsification de sceau monétaire est un crime contre le Pacte, passible d'excommunication commerciale — interdiction permanente de tout échange sur le territoire du Northern Shield.*

II. Profils Économiques des Six Royaumes

Valdara — L'Économie du Blé et du Serment
Valdara est le grenier de Northern. Sa richesse repose sur l'agriculture — blé, Vin de Saphir, fer gris de plaine. Les intendants du Palais Doré fixent les prix des denrées de base en coordination avec les Exégètes. Le Temple perçoit une dîme sur chaque récolte. C'est l'économie la plus régulée et la plus transparente du continent — ce qui explique en partie la position de Valdara comme arbitre commercial intercontinental.

> *Ressources dominantes : blé, vin, fer gris, bétail.*
> *Monopole naturel : contrôle des prix agricoles continentaux.*

Darnholm — L'Économie du Fer et du Silence
Darnholm n'a pas de marché libre. Le Trône contrôle intégralement la production, la distribution et la consommation. Les mines grondent sous la neige, les forges tournent en permanence. Le salaire du soldat darnholmien n'est pas un paiement — c'est une ration. La richesse ne se mesure pas en pièces mais en capacité de production militaire. Darnholm exporte du fer brut et des armes vers tous les royaumes — y compris ceux qui lui sont hostiles, car l'argent du fer ne connaît pas d'ennemi permanent.

> *Ressources dominantes : fer, acier, charbon, pierre de construction.*
> *Monopole naturel : production d'armes et de métal brut pour tout le continent.*

Selvaris — L'Économie du Secret et du Luxe
Selvaris vend ce que les autres royaumes ne savent pas produire : le mystère, l'illusion et l'oubli. Parfums rares, masques rituels, encens de brume, informations confidentielles — tout a un prix à Selvaris, y compris le silence. La taxe funéraire — prélevée sur chaque mort du

territoire — est l'une des sources de revenus les plus stables du royaume. Le Chanvre de Selvaris et la Maedita sont ses exportations les plus lucratives et les moins avouables.

Ressources dominantes : parfums, encens, substances rares, informations, luxe textile.
Monopole naturel : commerce de l'immatériel — secrets, substances, luxe.

Virelya — L'Économie de l'Offrande

Virelya ne conçoit pas l'échange comme une transaction mais comme un rituel. Chaque vente s'accompagne d'un salut, chaque paiement d'un encens. Les herboristes, pêcheurs et sculpteurs sont les acteurs économiques centraux. L'accumulation de richesse y est mal vue — la valeur d'un bien se mesure à son utilité pour la communauté, pas à sa rareté. Virelya exporte des herbes médicinales, des encens raffinés et des textiles rituels recherchés dans tout le continent.

Ressources dominantes : herbes médicinales, encens, textiles rituels, poissons.
Monopole naturel : production d'herbes et de remèdes — Virelya est le premier fournisseur médical de Northern.

Averna — L'Économie des Routes et de la Mer

Averna est le cœur commercial de Northern. Son économie repose sur le contrôle des routes maritimes et caravanières. Le Sénat des Treize Princes fixe les taxes de passage sur le sel et les routes — mais nul ne commande la mer. Les Princes-marchands accumulent et redistribuent, les navigateurs vendent les routes, les verriers exportent leur production dans tout le continent et vers Aedoera. L'or d'Averna circule vite et sans mémoire — la richesse avernaise est une richesse de flux, pas d'accumulation.

Ressources dominantes : sel, verre soufflé, épices maritimes, routes commerciales.
Monopole naturel : contrôle des routes de transit intercontinentales.

Tharaggorn — L'Économie du Serment et du Don

Tharaggorn n'a ni banque, ni taxe, ni bourse formelle. L'échange y est fondé sur le serment et le don — la valeur d'un bien se mesure au regard de celui qui le reçoit, pas à son poids en métal. Les peaux, les armes et les bêtes circulent comme les saisons. Un clan riche est un clan dont la parole est tenue partout. Cette économie informelle la rend imperméable aux crises monétaires — mais aussi aux opportunités commerciales à grande échelle.

Ressources dominantes : fourrures, viande, armes artisanales, bois rare.
Monopole naturel : fourrures et matériaux des Hautes-Terres — introuvables ailleurs.

III. Échelle des Prix

Niveau cuivre — Le peuple

Pain noir, lait, repas de base, herbes communes : 1 à 10 cuivres.
Bières populaires, poissons courants : 5 à 30 cuivres.
Artisanat simple, outils de base : 20 à 80 cuivres.

Niveau argent — L'artisan et le soldat

Repas de taverne complet, chope de bière noble : 20 à 50 cuivres.
Vins courants, alcools forts : 1 à 2 argents.

Équipement de chasseur standard, vêtements de qualité : 3 à 10 argents.
Chevreuil rôti, mouton en ragoût, banquet local : 1 à 10 argents.
Contrat de chasse Rang I ou II : 2 à 20 argents.
Cheval de travail : 15 à 30 argents.

Niveau or — La noblesse et le commerce

Alcools rares ou sacrés, imports exotiques : 15 à 50 argents, jusqu'à 1 or.
Armes de qualité, armures complètes : 1 à 5 ors.
Cheval de guerre : 3 à 8 ors.
Contrat de chasse Rang III ou IV : 5 à 20 ors.
Vin de Saphir, banquet royal : 1 or la coupe minimum.

Niveau légendaire — La contrebande et le sacré

Herbe du Loup, Maedita en grande quantité : 1 à 2 ors.
Viande de loup géant, aigle rôti : 2 à 5 ors au marché noir.
Artefacts runiques, reliques exégètes : 5 à 50 ors selon puissance.
Steak de grizzly légendaire : pas de prix fixe — plusieurs ors minimum.
Gigot d'ours noir rituel : inestimable, jamais vendu légalement.

IV. Le Commerce Intercontinental

Northern exporte principalement vers Aedoera et Taerticâulle via les routes d'Averna et les portails du Domaine des Mille Arts.

Exportations majeures de Northern

Fer et acier de Darnholm — première ressource métallique de Tirellon.
Blé et vin valdari — produits agricoles de base recherchés dans tout le monde connu.
Fourrures et bois rare de Tharaggorn — introuvables sur les autres continents.
Substances et luxes de Selvaris — parfums et encens à destination d'Aedoera principalement.
Verre soufflé d'Averna — exporté jusqu'à Taerticâulle.

Importations majeures vers Northern

Épices et fruits rares d'Aedoera — via Ormyn et les routes corsaires.
Innovations technomantiques de Taerticâulle — via la Banque Éthérée.
Soieries et textiles d'Aedoera — vers Valdara et Selvaris.

Le Domaine des Mille Arts

Territoire neutre et plaque tournante du commerce intercontinental. Ses portails certifiés permettent le transit de marchandises entre les trois continents sous supervision exégétique. Toute transaction intercontinentale supérieure à 10 ors doit être enregistrée dans ses archives.

V. Le Commerce Noir

Northern dispose d'une économie souterraine structurée, principalement concentrée dans les enclaves indépendantes de Morgrath et de la Steppe des Cent Vents.

Ce qui s'y échange

Reliques exégètes non certifiées et armes runiques hors licence.
Substances interdites — Herbe du Loup, Maedita en quantité, champignons de fer.

Viandes tabous — loup géant, aigle, faucon.
Informations et identités — spécialité selvarine exportée.
Esclaves — pratique officiellement interdite par le Pacte, tolérée dans les enclaves.

Tarification indicative du marché noir
Les prix du marché noir suivent une règle simple : multiplier par 5 à 20 le prix légal équivalent, selon le risque d'approvisionnement et la demande. Une substance à 2 argents légalement vaut 10 à 40 argents en clandestin.

> *Note exégétique : les Exégètes d'Aen Doravel maintiennent une tolérance tacite envers le commerce noir des enclaves, considérant que son existence canalisée vaut mieux qu'une diffusion non contrôlée sur le territoire du Pacte. Cette position est contestée en interne.*

VI. Stratification Économique

Northern ne se divise pas officiellement entre nobles et roturiers, mais entre ceux qui possèdent leur temps et ceux qui le vendent.

Le peuple — L'économie du cuivre
Paysans, ouvriers, soldats de rang. Revenus de 1 à 50 cuivres par jour selon le métier et la région. Économie de subsistance — chaque cuivre compte. Dépendants des marchés locaux et des prix fixés par les intendants.

Les artisans et marchands — L'économie de l'argent
Forgerons, herboristes, chasseurs, petits commerçants. Revenus de 1 à 10 argents par semaine. Accès aux tavernes de qualité, aux équipements corrects, aux contrats de travail réguliers. Épine dorsale économique du continent.

La noblesse et les grands marchands — L'économie de l'or
Princes, lords, Princes-marchands d'Averna, Maîtres-Chasseurs. Revenus difficiles à quantifier — mais la possession d'or est le marqueur visible de leur statut. Accès aux banquets, aux armes de qualité, aux imports rares.

Les rois et institutions — L'économie de la mémoire
Les rois ne dépensent pas de l'or — ils le font circuler. Leur richesse se mesure en influence, en dettes tenues et en dettes dues. Un roi sans or peut régner. Un roi dont personne n'honore plus les dettes est déjà mort.

VII. Conclusion

« Le cuivre nourrit le ventre, l'argent nourrit la maison, et l'or nourrit la mémoire. Mais aucun de ces métaux n'achète la paix. » — Chant des Balances et des Mains, Livre XI

L'économie de Northern est une économie de survie devenue économie de puissance. Elle repose sur l'équilibre fragile entre six royaumes dont les intérêts ne coïncident jamais entièrement — et c'est précisément cette tension qui la fait fonctionner. Retirer Darnholm prive le continent de son métal. Retirer Averna coupe ses routes. Retirer Valdara affame ses villes. Retirer Selvaris éteint ses secrets. Retirer Virelya assèche ses remèdes. Retirer Tharaggorn ferme ses Hautes-Terres.

Le Pacte des Hommes n'est pas qu'un accord politique. C'est aussi un accord économique — et c'est peut-être pour cette raison qu'il a survécu à tout le reste.

Codex Économique de Northern · Rédigé sous le Sceau du Conseil du Fer · Validé par l'Ordre des Exégètes d'Aen Doravel · An 821 du Pacte