# CODEX DES PEUPLES DE TAERTICÂULLE

*Observations Physiques et Traits Distinctifs des Trois Royaumes*

Classification : Accès Ouvert

*« Taerticâulle est un continent de hauteur et de contraste. Ses peuples portent ces deux choses dans leur corps. »*
*— Sceau du Bureau des Mémoires Continentales, Banque Éthérée, 780 AP*

La Banque Éthérée consigne ce qui a de la valeur. Les peuples ont de la valeur. Ce codex rassemble les observations physiques documentées par les Scribes de Cuivre en mission de terrain au sein des trois royaumes de Taerticâulle, sur une période d'un siècle et demi. Il ne prétend pas à l'exhaustivité — les générations se mêlent, les routes commerciales brassent les lignées, et le Vent ne demande pas l'avis des archives avant de déplacer les hommes. Il constitue une référence honnête, révisable, et utile.

*« Taerticâulle est un continent de hauteur et de contraste. Ses peuples portent ces deux choses dans leur corps. »*
*— Sceau du Bureau des Mémoires Continentales, Banque Éthérée, 780 AP*

## I. OBSERVATIONS GÉNÉRALES

Taerticâulle est un continent de contrastes climatiques — ni aussi froid que le Northern Shield au nord, ni aussi chaud qu'Aedoera au sud. Ses plateaux battus par les vents, ses falaises rocheuses exposées et ses vallées encaissées créent des microclimats variés qui ont façonné des populations distinctes selon les zones. La mer froide du nord et la côte plus tempérée du sud ajoutent encore à cette diversité.

La population du continent présente dans son ensemble des teintes de peau intermédiaires — olivâtres à cuivrées — reflet d'un continent ni nordique ni tropical, soumis à une luminosité intense en altitude et à des vents constants qui tannent la peau différemment du soleil direct. Ce n'est ni la clarté de Northern ni la profondeur d'Aedoera. C'est quelque chose de propre à Taerticâulle.

Ce qui distingue les peuples de Taerticâulle entre eux, au-delà de leurs traits physiques, c'est leur rapport à la verticalité. Ceux qui vivent en hauteur le portent dans leur corps différemment de ceux qui vivent dans les vallées ou sur les côtes. Le Vent laisse des traces que les archives peuvent consigner mais pas toujours expliquer.

*Périmètre — ce codex documente les peuples humains des trois royaumes. Les griffons, bien que citoyens reconnus par les Lois Éthérées, ne relèvent pas de ce périmètre : leur statut, leurs droits et leurs coutumes font l'objet d'un traitement séparé. Voir le Codex des Lois Griffonnières (à paraître).*

## II. VÖOLAERIS

Les Vöolaeriens sont immédiatement reconnaissables dans n'importe quelle ville de Taerticâulle — non pas à la couleur de leur peau, qui partage la base cuivrée du continent, mais à leur silhouette. Ce sont les plus grands et les plus minces du continent, parfois de façon frappante. Des générations de vie en altitude, sur des surfaces étroites, des corniches exposées et des structures suspendues, ont produit des corps faits pour la légèreté et l'équilibre — hauts, élancés, d'une économie de masse que les peuples des plaines ne comprennent pas toujours.

Cette stature n'est pas une fragilité. Un Cavalier-Griffon de Dhen Aaroth est mince comme une lame et solide comme la roche des Arches. C'est une robustesse différente de celle des forgerons de Chalorea ou des guerriers de Darnholm — construite pour tenir dans le vent, pas pour résister au choc.

Leurs mains sont longues et leurs doigts habiles — faits pour saisir, ajuster, tenir les rênes d'un griffon dans une tempête de hauteur. Leurs cheveux, le plus souvent noirs ou très sombres, sont portés courts ou attachés serrés. Le vent de Vöolaeris n'encourage pas les cheveux libres.

## III. HISHMAER

Les Hishmaeriens présentent la teinte la plus claire des trois royaumes — un olivâtre doux, moins marqué que le cuivré de Vöolaeris, reflet d'une vie passée en grande partie à l'intérieur des salles d'étude, des laboratoires des Hautes-Herbelles et des bibliothèques du Grand Dôme de Brage. Ce sont des gens que le soleil des Monts Bragéens atteint moins directement que les habitants des plateaux ou des côtes.

Leurs silhouettes sont studieuses — ni la hauteur élancée de Vöolaeris ni la robustesse côtière d'Éthérée. Des corps intermédiaires, souvent légèrement voûtés chez les plus âgés, marqués par des années passées sur des tables de travail. Leurs yeux, fréquemment bruns ou noisette, ont une qualité d'observation précise que les étrangers remarquent rapidement — pas le regard analytique du Chaloreïen, mais celui de quelqu'un qui pose des questions et attend les réponses avec une patience infinie.

Leurs mains trahissent leur métier comme celles des Exégètes d'Aedoera — tachées, usées, marquées par l'écriture, le calcul et la manipulation d'instruments.

## IV. ÉTHÉRÉE

Les habitants d'Éthérée présentent la plus grande diversité physique des trois royaumes — reflet naturel de siècles d'échanges commerciaux et maritimes intenses à Port-Thérée, qui a attiré des marchands, des clercs et des messagers venus de tout Taerticâulle et au-delà. On y trouve des teintes allant de l'olivâtre clair au cuivré profond, des statures variées, des traits qui ne ressemblent à aucun portrait type.

Ce qui unit visuellement les habitants d'Éthérée n'est pas un trait physique commun. C'est une économie de présence — des gens qui occupent exactement l'espace nécessaire, ni plus ni moins, comme si chaque geste avait été pesé avant d'être exécuté. Les clercs et les archivistes des Cavernes de la Spirale en particulier ont cette qualité à un degré que les étrangers trouvent parfois déconcertant.

Leurs vêtements sont sobres, leurs postures droites. À Éthérée, l'apparence est un contrat comme les autres — on présente ce qu'on est, sans excès ni défaut.

*Pour le détail complet des traditions vestimentaires des trois royaumes, voir le Codex des Traditions Vestimentaires (#19).*

## V. LES CLANS REFUSANTS DES CRÊTES

Dans les zones les plus isolées de Vöolaeris — les crêtes les plus élevées, les vallées les plus hermétiques — vivent des communautés distinctes que les Scribes de Cuivre désignent comme les clans refusants. Elles partagent la silhouette générale vöolaérienne

— stature élancée, mains habiles — mais des générations d'isolement volontaire les ont rendues reconnaissables à d'autres traits.

Une réticence du regard face aux étrangers, une économie de geste plus poussée encore que celle des Éthéréens, un rapport au corps qui doit tout à la survie en autarcie et rien aux usages des cités. Les Scribes de Cuivre qui les ont approchés notent presque tous la même impression — celle d'observer un peuple qui a choisi de rester à la lisière plutôt que de se fondre dans le continent.

## CONCLUSION

Les trois royaumes de Taerticâulle forment un continent humainement cohérent dont les variations physiques reflètent honnêtement les altitudes, les expositions et les modes de vie qui les ont produites. De la silhouette élancée des Vöolaeriens à la diversité côtière d'Éthérée en passant par la discrétion studieuse de Hishmaer, Taerticâulle est un continent dont les peuples portent leur territoire dans leur corps.

*Le Vent façonne les hommes comme il façonne la roche. Lentement, profondément, sans leur demander leur avis.*