CODEX ÉCONOMIQUE DE TAERTICÂULLE

Registre des Échanges, des Dettes et du Souffle

Classification : Accès Ouvert

« Ce qui circule reste vivant. Ce qui s'accumule appelle la chute. »
— Préambule du Livre XI, Chant du Vent

I. PHILOSOPHIE ÉCONOMIQUE

À Taerticâulle, l'économie n'est pas fondée sur l'accumulation. Elle est fondée sur la circulation.

Les hauteurs, les ports aériens et les routes du Vent interdisent l'immobilité prolongée. Ce qui stagne s'alourdit. Ce qui s'alourdit chute. Cette vérité physique est devenue une vérité économique — et la Banque Éthérée en est la gardienne.

Là où Northern accumule le fer et la gloire, là où Aedoera mesure et conscientise, Taerticâulle fait circuler. Chaque échange est un souffle emprunté. Chaque dette est un lien qui engage. Chaque paiement est une mémoire consignée.

« Ce qui circule reste vivant. Ce qui s'accumule appelle la chute. »
— Préambule du Livre XI, Chant du Vent

La Banque Éthérée n'est pas une institution financière au sens ordinaire. Elle est la mémoire vivante de tout ce qui s'est échangé sur le continent — et au-delà. Elle mesure, archive et stabilise. Elle ne crée pas le mouvement. Elle garantit qu'il sera tenu.

II. SYSTÈME MONÉTAIRE

Taerticâulle utilise quatre formes de valeur reconnues. C'est le système le plus simple des trois continents — cohérent avec une philosophie qui privilégie la fluidité sur la complexité.

L'Écu de Cuivre — valeur de référence : 1. Monnaie du quotidien, des achats simples et des échanges locaux. Sans le cuivre, nul marché ne survit — pas même sur les plus hauts plateaux de Taerticâulle

L'Écu d'Argent — valeur : 100 cuivres. Structure les échanges. Salaires, contrats simples, transactions régulières entre cités. L'argent organise ce que le cuivre nourrit

L'Écu d'Or — valeur : 100 argents, soit 10 000 cuivres. Incarne la durée. Dettes importantes, accords majeurs, réserves institutionnelles. L'or ne circule pas vite — il stabilise. À Taerticâulle, une dette en or est une dette que la Banque Éthérée a consignée. Elle ne disparaît pas. Elle attend

La Mounchère — valeur : 10 à 15 cuivres. Pièce d'argent ronde, légère, rapide. Monnaie des ports aériens, des marchés d'altitude et des routes du Vent. Elle est faite pour passer de main en main — une Mounchère immobile est déjà perdue. C'est la monnaie la plus utilisée au quotidien sur Taerticâulle, plus encore que sur les autres continents, parce que les échanges y sont constants et que la circulation est une valeur en soi

Note éthérée : la Mounchère échappe volontairement aux lourdeurs institutionnelles de la Banque. C'est précisément sa force — et la limite de ce que la Banque peut tracer.

III. PROFILS ÉCONOMIQUES DES TROIS ROYAUMES

Vöolaeris — L'Économie du Ciel et du Sang

Vöolaeris ne contrôle pas la terre — il contrôle le ciel. Les routes aériennes de Taerticâulle passent par ses Cavaliers-Griffons, et nul commerce aérien ne circule sans

leur présence ou leur autorisation. C'est le monopole le plus absolu du continent — et le plus difficile à contester, puisqu'il repose sur un lien vivant entre les hommes et des créatures libres.

La Rupture de Lyssarh (480 à 488 AP) a montré que même la cité la plus prospère du continent ne peut pas contourner ce contrôle sans en payer le prix. La Grande Disette du Vent (1100 à 1110 AP) a montré que quand Vöolaeris se fragmente politiquement, c'est le continent entier qui souffre.

Ressources dominantes — routes aériennes, Cavaliers-Griffons, fourrures des hauteurs, pierres rares d'altitude

Monopole naturel — contrôle des routes aériennes — première artère commerciale de Taerticâulle et du monde

Hishmaer — L'Économie du Savoir et de l'Innovation

Hishmaer produit ce que nul autre ne peut produire : du savoir structuré et des innovations techniques. Par le Pacte Éthérée, toute découverte de l'Académie de Brage doit être rendue accessible au continent moyennant paiement à la Banque. C'est une économie du savoir qui génère des revenus constants — chaque innovation diffusée rapporte à Hishmaer, chaque nouveau traité académique crée une nouvelle source de revenus.

La Crise des Parchemins Volés (320 à 325 AP) a montré que cette économie du savoir est aussi une économie de la méfiance — et que la valeur d'une information confidentielle peut dépasser celle de n'importe quelle marchandise physique.

Ressources dominantes — innovations technologiques, savoir académique, instruments de précision, médecine d'altitude

Monopole naturel — production intellectuelle et technique — aucun autre territoire ne peut reproduire les conditions de Brage

Éthérée — L'Économie de la Mémoire et de l'Arbitrage

Éthérée ne produit rien de physique. Elle produit de la confiance. Chaque pacte consigné dans ses archives, chaque dette enregistrée dans ses registres, chaque transaction validée par ses Argentiers génère une valeur qui n'existe nulle part ailleurs : la certitude que l'engagement sera tenu.

La Banque Éthérée perçoit des honoraires sur chaque transaction majeure du continent et au-delà. Elle est l'instance d'arbitrage reconnue au-delà du continent. Les îles périphériques lui doivent des dettes que leurs arrière-petits-enfants honoreront encore. La Rupture de Lyssarh a démontré sa capacité à couper le crédit comme arme économique — sans lever une armée, sans déclaration de guerre, simplement en cessant de garantir.

Ressources dominantes — archives, mémoire contractuelle, licences commerciales, arbitrages inter-royaumes

Monopole naturel — garantie des échanges continentaux et intercontinentaux — sans Éthérée, les dettes ne valent que la parole de celui qui les doit

IV. ÉCHELLE DES PRIX

Le niveau de vie de Taerticâulle est similaire à celui d'Aedoera — le statut de hub commercial mondial équilibre le surcoût lié à l'altitude et aux routes aériennes. La nourriture y est légèrement plus chère qu'Aedoera (agriculture difficile en altitude), mais les biens technologiques y sont moins chers (produits localement par Hishmaer).

Niveau cuivre — Le peuple

Millet des Plateaux en ration quotidienne, pain d'altitude, lait de montagne : 1 à 5 cuivres. Repas simple de marché aérien ou de vallée : 5 à 15 cuivres. Boissons courantes, infusions d'altitude : 5 à 20 cuivres. Outils simples, artisanat de base : 20 à 80 cuivres. Une Mounchère couvre un repas complet sur n'importe quel marché du continent.

Niveau argent — L'artisan et le marchand

Repas de qualité dans une taverne de cité : 40 à 80 cuivres. Produits importés d'Aedoera ou de Northern : 1 à 5 argents selon la rareté. Instrument de précision simple de Brage : 3 à 10 argents. Passage sur une route aérienne sous licence Cavaliers-Griffons : 2 à 8 argents selon la distance. Contrat commercial simple enregistré à Éthérée : 1 à 3 argents d'honoraires. Cheval des Hautes-Steppes ou monture de travail : 10 à 25 argents.

Niveau or — La noblesse et le commerce

Innovation technologique de Hishmaer — licence d'usage : 1 à 20 ors selon la complexité. Route aérienne exclusive sous contrat long terme : 5 à 30 ors. Enregistrement d'un pacte majeur à la Banque Éthérée : 2 à 10 ors d'honoraires. Terrain ou bâtiment dans une cité politique de Vöolaeris : 10 à 80 ors. Frappé de Souffle — document éthéréen certifiant une dette d'État : valeur nominale de la dette plus 5% d'honoraires.

Niveau légendaire — Les institutions et le marché gris

Licence d'exploitation d'une route aérienne majeure : plusieurs dizaines d'ors. Innovation de Brage classifiée — marché gris : valeur inestimable, transactions non consignées. Accès à des archives confidentielles d'Éthérée : jamais officiellement vendu.

Certains prétendent qu'il existe d'autres voies. La Banque n'en consigne aucune.

V. LE RÔLE DES INSTITUTIONS DANS L'ÉCONOMIE

La Banque Éthérée — mesure, archive et stabilise l'ensemble des flux économiques du continent. Perçoit des honoraires sur toutes les transactions majeures. Garantit les dettes inter-royaumes et intercontinentales. Peut couper les lignes de crédit comme sanction économique — la Rupture de Lyssarh en est l'exemple canonique. Ne crée pas le mouvement économique — elle en garantit la mémoire

L'Académie de Brage — produit et diffuse les innovations selon les termes du Pacte Éthérée. Fixe les prix de licence de ses découvertes en coordination avec la Banque. Développe les infrastructures techniques qui rendent les routes aériennes praticables — sans Brage, les

ports aériens s'effondreraient

L'Ordre des Cavaliers-Griffons — contrôle et sécurise les routes aériennes. Perçoit des droits de passage sur les convois commerciaux. Intervient en cas de violation des licences aériennes. Leur première mission d'évacuation sanitaire lors de la Brume Fongique (870 à 878 AP) a ouvert un précédent — les Cavaliers peuvent être mobilisés pour des missions non commerciales en cas de crise

L'Ordre des Mages — évalue et certifie les transactions impliquant des artefacts ou des zones de Flux instables. Depuis la Crise des Sphères (1180 à 1190 AP) et la création de la Commission de Révision Éthérée, les Mages ont acquis un rôle d'arbitre institutionnel qui dépasse leur simple mission technique

L'Ordre des Guildes — relie les trois royaumes dans leur fonctionnement quotidien. Régule les savoir-faire, coordonne les artisans et empêche l'économie vivante de se fragmenter. C'est l'Ordre invisible de Taerticâulle — le moins spectaculaire et probablement le plus indispensable

VI. LE COMMERCE INTERCONTINENTAL

Taerticâulle est le hub commercial de Tirellon. Tout y transite — et la Banque Éthérée en garantit la mémoire.

Exportations majeures de Taerticâulle

Innovations technologiques de Hishmaer — vers Aedoera et Northern sous licence. Services de routes aériennes des Cavaliers-Griffons — seule voie rapide entre continents. Instruments de précision et technologies d'altitude — recherchés dans tout le monde connu. Garanties financières et arbitrages de la Banque Éthérée — exportation immatérielle la plus lucrative du continent.

Importations majeures vers Taerticâulle

Riz d'Or et produits alimentaires d'Aedoera — nourriture de base en période de disette. Fer et acier de Northern — pour les infrastructures aériennes et les ateliers de Brage. Textiles et produits de luxe d'Aedoera — vers les cités politiques de Vöolaeris. Fourrures et matières premières de Tharaggorn — via les routes commerciales nordiques.

VII. LA DETTE COMME FONDEMENT

À Taerticâulle, la dette n'est pas une honte. C'est un souffle emprunté.

La Banque Éthérée enseigne que toute circulation crée un lien, et que tout lien appelle une mémoire. La dette est donc enregistrée, mesurée et rendue visible — non pour asservir, mais pour empêcher l'oubli. Ce qui n'est pas consigné revient toujours sous une forme plus violente.

Les pactes sont hiérarchisés selon leur portée : pacte local, pacte inter-guildes, pacte d'Ordre, pacte éthéré. Plus le pacte est élevé dans la hiérarchie, plus son enregistrement est formel — et plus sa rupture est lourde de conséquences.

La rupture d'un pacte n'annule pas la dette qu'il engendre. Elle ne fait que la rendre plus difficile à honorer.

VIII. STRATIFICATION ÉCONOMIQUE

Le peuple — L'économie du cuivre et de la Mounchère — artisans des cités d'altitude, agriculteurs des Plateaux Spirales, marchands de passage. La Mounchère est leur monnaie de prédilection — rapide, universelle, sans trace dans les registres d'Éthérée. Revenus de 1 à 60 cuivres par jour selon le métier et la cité

Les artisans et marchands — L'économie de l'argent — savants de Brage, marchands sous licence éthérée, Cavaliers-Griffons de rang intermédiaire. Revenus de 1 à 15 argents par semaine. Accès aux innovations de Hishmaer, aux routes aériennes sous contrat, aux tavernes des cités politiques

La noblesse et les institutions — L'économie de l'or — Seigneurs-Maîtres du Vent, Grands Recteurs, Argentiers des Sphères intermédiaires. La richesse se mesure en licences détenues, en dettes consignées et en routes contrôlées. L'or finance les innovations, les pactes et les expéditions

Les Sept Argentiers et les institutions supérieures — L'économie du Souffle. Au sommet, les transactions ne sont plus des échanges commerciaux — ce sont des équilibres. Les Sept Argentiers ne dépensent pas de l'or. Ils garantissent que le Vent continue de circuler. Leur richesse réelle est la confiance que les trois royaumes leur accordent encore — et les archives dont ils ont la charge.

IX. CONCLUSION

« L'or pèse. L'argent organise. Le cuivre nourrit. Mais seule la monnaie qui circule maintient le monde en mouvement. »

— Préambule du Livre XI, Chant du Vent

L'économie de Taerticâulle est l'économie la plus abstraite de Tirellon. Sa ressource la plus précieuse n'est pas le fer, ni le Riz d'Or, ni même les innovations de Brage — c'est la mémoire de ce qui a été promis. Retirer la Banque Éthérée ne détruirait pas Taerticâulle immédiatement. Mais dans les semaines qui suivraient, personne ne saurait plus qui doit quoi à qui. Et c'est à ce moment-là que le Vent se briserait.