TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ARCHIVES CENTRALES DE SOL-DARASS · ORDRE EXÉGÈTE DU CŒUR

CODEX ARCHITECTURAL D'AEDOERA

Relevé des Formes Bâties des Six Royaumes et du Monastère Vairgris

Rédigé sous le Sceau des Archives Centrales de Sol-Darass
Compilé par Aedrin Vorsalis, Exégète-Scribe du Cercle des Archives
An 894 du Pacte

ACCÈS OUVERT · FONDS DES ÉTUDES CONTINENTALES

« Les hommes bâtissent avant d'écrire.
Ce qu'ils posent sur la terre les trahit
mieux que ce qu'ils couchent sur le parchemin. »
— Fragment des Archives Anciennes, auteur inconnu

NOTE DU COMPILATEUR

Ce Codex répond à une absence que j'ai constatée au cours de mes années de service aux Archives Centrales.

Sol-Darass possède des registres considérables sur les dynasties, les Ordres, les doctrines et les traditions des six royaumes d'Aedoera et du Monastère Vairgris. Il n'existait pas — jusqu'à ce document — de relevé systématique des formes architecturales du continent.

J'ai entrepris de combler cette lacune après avoir lu, l'année passée, le Codex Architectural du Northern Shield compilé en 891 AP par mon confrère Orvyn Tael du Grand Archivum d'Aen Doravel. Son travail m'a convaincu qu'un continent qui ne décrit pas ses bâtiments laisse un pan entier de sa réalité aux seuls archivistes régionaux. J'ai pris ma décision à la lecture de son Codex. J'ai mis trois ans à produire celui-ci.

Ce Codex ne prétend pas à l'exhaustivité. Ce qui est consigné ici reflète l'état des pratiques architecturales tel qu'observé entre l'An 878 et l'An 893, sur la base de relevés effectués par les Scribes-Observateurs des Archives, de témoignages de maîtres bâtisseurs, de délégués des Ordres et de voyageurs de confiance.

Deux territoires m'ont posé des difficultés méthodologiques que les autres n'ont pas posées. DoshVaka a deux états — celui d'avant la Chute de 745 AP, et celui qui lui a succédé — et toute description qui confondrait ces états serait un mensonge. J'ai donc choisi de traiter ce royaume en deux parties. Le Monastère Vairgris, lui, échappe aux catégories architecturales qui fonctionnent partout ailleurs. On ne décrit pas Vairgris comme on décrit un palais noble. La section qui lui est consacrée s'en expliquera.

Certains matériaux que ce Codex mentionnera — notamment le Fer Noir et le Scar Vairgris — posent des questions dont les réponses excèdent la compétence d'un Exégète-Scribe. Je signalerai ces questions sans les trancher.

J'ai tenté de décrire sans juger. Les quelques observations personnelles que je me suis permises sont signalées comme telles, et le lecteur saura les distinguer des relevés objectifs.

— Aedrin Vorsalis, Exégète-Scribe
Archives Centrales de Sol-Darass — An 894 du Pacte

I. MAE CHALOREA

L'ARCHITECTURE DU ROUAGE

« Chalorea ne bâtit pas des bâtiments.
Elle bâtit des machines qu'on habite. »

— Expression relevée à Raugedor

Les Principes Fondateurs

L'architecture de Mae Chalorea est la seule du continent qui ne cherche pas d'abord à tenir. Elle cherche à fonctionner.

Un bâtiment ormyen ou noble est d'abord une enveloppe qui abrite des fonctions. Un bâtiment chaloreïen est l'extension d'une fonction qui a fini par avoir besoin d'une enveloppe. Les grandes manufactures des Cendres Noires, les horloges titanesques des Grandes Plaines, les ateliers du Veinage Central à Raugedor n'ont pas été dessinés par un architecte qui décidait ensuite ce qu'on y ferait. Ils ont été dessinés par des Architectes de Machine qui savaient ce que la structure devait produire et qui ont tiré la forme de cette nécessité.

Les façades chaloreïennes ne cachent pas leurs rouages — elles les exposent. Tuyaux de Flux le long des murs, soufflets visibles, Veines signalées par des plaques de cuivre ou de laiton qu'aucun ornement ne dissimule. Un visiteur étranger qui entre à Raugedor pour la première fois a souvent l'impression d'être entré dans l'anatomie ouverte d'un grand organisme.

Les bâtiments chaloreïens sont également conçus *pour être arrêtés*. Aucune structure technomancienne sérieuse n'est bâtie sans que ses concepteurs aient prévu la façon dont elle cessera de fonctionner — leviers d'arrêt, circuits de purge, procédures d'évacuation. Cette discipline vient directement des Lois du Cœur. *Ce qui ne peut être arrêté n'est pas un progrès. C'est une menace.*

Les Maisons et leurs Signatures

Cinq grandes Maisons structurent le royaume, et chacune a développé un vernaculaire architectural propre.

La Maison Varchelm, Recteurs des Grandes Plaines, gouverne depuis la capitale politique. Son architecture est celle des universités, des horloges monumentales et des salles de législation — grands volumes, proportions normatives, symétries strictes. Un bâtiment Varchelm est toujours lisible : quand on fixe les standards, on ne peut pas se permettre d'être ambigu dans sa propre façade.

La Maison Skaar-Vulk, Seigneurs des Cendres Noires, construit dans la fumée. Là où Varchelm dissimule ses mécanismes, Skaar-Vulk les affiche — cheminées sculptées, conduits de fonte ornementés. *Le métal pense avec nous* : si le métal pense, il mérite d'être vu.

La Maison Ligmar, Gardiens des Forêts-Archives de Lignemares, est peut-être la plus étrange des cinq. Ses archives sont suspendues aux arbres eux-mêmes — millions de pages dans des coffrets climatiques accrochés aux branches, reliées par des passerelles qui serpentent dans la forêt. Les rares constructions au sol servent d'antichambres. L'architecture Ligmar ne s'impose pas au paysage : elle s'y insère.

La Maison Elmor, Dynastie des Plateaux Techniciens, bâtit en altitude pour des raisons techniques avant d'être symboliques — stabilité atmosphérique, netteté des Flux, distance des perturbations industrielles basses. Architecture verticale, légère, pensée pour ne pas perturber les mesures. *Plus haut, plus juste.*

La Maison Solchar, Seigneurs des Ports Savants de Sol-Chare, est la seule des cinq à toucher la mer. Phares mathématiques dont la lumière encode des informations, entrepôts calculés selon la sensibilité des marchandises aux Flux, capitaineries qui lisent la mer à travers les vibrations des quais. *La mer est une équation* — et Solchar bâtit pour la résoudre.

Les Matériaux

La pierre est présente mais jamais seule. Le trait distinctif est l'hybridation entre la pierre taillée et la structure métallique — fer, cuivre, bronze, laiton, alliages spécifiques des Cendres Noires dont certaines compositions restent le secret des Maisons qui les produisent. Le métal ne renforce pas la pierre : il la complète.

Les matériaux composites produits par la Technomancie constituent une catégorie à part. Certains ne peuvent exister sans intervention du Flux au moment de leur forge — et les bâtiments qui les incorporent sont impossibles à reproduire hors de Chalorea. Cette spécificité est un levier politique que l'Ordre des Technomanciens assume sans l'avouer publiquement.

Les Édifices Caractéristiques

Raugedor organise ses quartiers par fonction productive — forges, assemblages, régulateurs — et chaque quartier a ses propres conventions selon ses exigences techniques. Cette hétérogénéité apparente est une cohérence que seuls les initiés lisent.

Les horloges titanesques des Grandes Plaines ne sont pas des bâtiments qui contiennent une horloge. Ce sont des horloges qui contiennent des bâtiments. Leurs mécanismes occupent plusieurs étages, et les espaces habités s'insèrent dans les volumes que les engrenages laissent libres.

Les Jardins du Souffle font exception. Conçus comme zones d'essai pour les régulateurs de Flux, ils ont évolué en espaces publics où l'architecture se fait plus souple — pavillons ouverts, fontaines aux mécanismes visibles mais ornementés. C'est l'endroit où Chalorea se souvient qu'elle peut construire pour autre chose que la production.

Je dois signaler une observation personnelle. Les bâtiments chaloreïens vieillissent différemment des autres. Un palais noble ancien prend du caractère en vieillissant. Une manufacture chaloreïenne abandonnée devient inquiétante. Quelque chose dans ces

structures veut continuer de fonctionner quand les hommes cessent de s'en occuper. Les archives de Raugedor mentionnent plusieurs ateliers désaffectés dans lesquels les Scribes-Observateurs n'entrent plus sans protocole. Je ne creuserai pas davantage ici.

II. ROYAUME DES EXÉGÈTES

L'ARCHITECTURE DU SEUIL

« Un bâtiment exégète ne dit rien.
Il attend que vous disiez quelque chose. »
— Proverbe relevé parmi les novices de Sol-Darass

Les Principes Fondateurs

L'architecture du Royaume des Exégètes repose sur une conviction simple : ce qui fait d'un lieu un lieu exégète, ce n'est pas ce qu'il contient, c'est ce qu'il permet.

Un scriptorium permet l'écriture. Un cloître permet la méditation. Une salle des serments permet qu'une parole engageante y soit prononcée et reconnue. Nous bâtissons des conditions, non des contenants. Cette philosophie produit une sobriété travaillée. Un mur nu à Sol-Darass a été choisi pour être nu — ce n'est pas un mur qui n'a pas reçu son ornement, c'est un mur dont l'ornement a été refusé après délibération.

Les édifices exégètes sont conçus pour l'acoustique autant que pour la vue. Les voûtes de Sol-Darass sont courbées selon des proportions qui font que la voix humaine y circule d'une façon particulière. Un serment prononcé dans la Salle des Vœux s'y entend différemment qu'ailleurs. Ce n'est pas mystique : c'est calculé. Nos Architectes ont étudié l'acoustique pendant des siècles.

Les Seuils Sacrés constituent le trait le plus distinctif. À l'entrée de chaque bâtiment majeur, une zone intermédiaire — marquée au sol, par un changement de matériau ou une différence de hauteur — sépare l'extérieur profane de l'intérieur institutionnel. Ces Seuils ne sont pas des portes : ce sont des passages qu'on traverse en étant pesé.

J'écris cette section avec l'inconfort particulier d'un Exégète qui décrit l'architecture de son propre Ordre. La distance méthodologique que j'applique à Chalorea est ici plus difficile à maintenir. Je me contenterai d'y tendre.

Les Matériaux

La pierre blanche des carrières de Vaël domine l'architecture officielle. Elle prend avec le temps une teinte ivoire qui caractérise les bâtiments anciens de Sol-Darass, et absorbe la lumière d'une façon qui rend nos intérieurs lisibles sans multiplier les ouvertures.

Le marbre gris veiné est utilisé pour les sols des salles majeures, où il participe à l'acoustique autant qu'au décor. Les inscriptions courantes y sont gravées, parfois rehaussées à la feuille de métal sombre sans être rendues ostentatoires.

Le bois noble — chêne sombre des Archipels Marshaël pour les plus importantes bibliothèques — organise les volumes intérieurs partout où nous pensons, écrivons ou décidons.

Certains édifices exégètes contiennent du Scar Vairgris. Très rarement, et jamais en quantité significative — autels de révélation, quelques instruments rituels, fragments enchâssés dans des piliers cérémoniels. La présence du Scar Vairgris hors de sa zone d'origine est toujours ancienne, toujours transmise, jamais reproduite. L'Ordre tient un registre interne de ces présences qui n'est pas public.

Les Édifices Caractéristiques

Sol-Darass est l'œuvre la plus aboutie de cette architecture. Sa disposition est circulaire — anneaux concentriques d'édifices autour du complexe central des Archives. Les rues suivent le mouvement des anneaux : un visiteur qui s'y perd commence par marcher en rond sans le savoir. Cette disposition encode une doctrine : on n'accède pas au centre en ligne droite.

Le Cloître des Mille Échos est l'édifice central. Ses dalles sont réputées vibrer légèrement lorsque des paroles importantes y sont prononcées — phénomène documenté depuis la fondation du Royaume, qui a produit plusieurs événements canoniques dont l'apparition de la Prophétie du Cœur gravée dans le marbre une nuit d'hiver ancienne. J'y travaille depuis trente ans. Je ne prétends pas l'expliquer.

Les Plaines de Vaël abritent les carrières de pierre blanche et sont ponctuées de sanctuaires modestes où s'accomplissent les serments qui pèsent davantage qu'ils ne se disent. Architecture fonctionnelle, presque rurale. On vient aux Plaines de Vaël pour jurer, pas pour contempler.

La Hale Brumeuse est le lieu des prophéties. Son architecture mêle des sanctuaires de pierre basse et des passerelles de bois que la brume efface régulièrement du regard. Les Exégètes qui y travaillent acceptent que leurs bâtiments soient partiellement invisibles la moitié du temps.

La Gorge du Silence mérite une description plus détaillée. J'y suis allé deux fois au cours de la rédaction de ce Codex, et j'en suis revenu chaque fois avec des notes que j'ai mis des semaines à ordonner.

La Gorge est un défilé étroit, taillé par une rivière ancienne qui ne coule plus depuis des siècles. Les Exégètes y rendent les jugements qui ne peuvent pas être prononcés à voix haute, parce que les prononcer serait déjà trahir leur objet. L'architecture y est minimale : seuils de pierre à l'entrée et à la sortie, alcôves discrètes taillées dans les parois, aucun toit, aucune porte fermée. La Gorge juge à ciel ouvert, dans un silence que les parois elles-mêmes maintiennent — elles absorbent les sons d'une façon que nul autre lieu du continent ne reproduit.

Il y a dans ce lieu une qualité d'écoute qui dépasse l'acoustique. Les pierres semblent attendre. La Gorge du Silence ne se décrit pas vraiment : elle se traverse. Et on en ressort

différemment de ce qu'on y était entré.

Les Escaliers du Nord ne sont pas un édifice mais un itinéraire institutionnel — un passage en altitude taillé dans la pierre le long d'une crête, emprunté par les novices lors de certaines phases de leur formation. Il n'est pas un bâtiment et pourtant il construit quelque chose : l'endurance, la patience, la conscience de ce que coûte d'avancer lentement. Notre architecture sait reconnaître qu'un itinéraire est parfois plus formateur qu'une salle.

III. ORMYN

L'ARCHITECTURE DU CYCLE

« On ne construit pas contre Ormyn.
On construit avec. »
— Maxime des maîtres charpentiers d'Ormyn-Côtes

Les Principes Fondateurs

L'architecture d'Ormyn est la plus intégrée à son environnement de tout le continent. Elle ne s'impose pas au paysage — elle en prolonge les lignes.

Cette intégration n'est pas une posture esthétique mais une nécessité qu'un siècle de famines, tempêtes et crues a imposée aux Maisons du royaume. Un bâtiment ormyen qui ignorerait le sens des vents, la courbe des crues, l'orientation saisonnière céderait rapidement. Les Maisons d'Ormyn ont appris, par l'expérience plutôt que par la doctrine, que la terre, la mer et les saisons imposent des règles qui ne se contournent pas.

L'architecture ormyenne est cyclique autant que ses habitants. Certaines structures sont permanentes — maisons principales, granges sacrées, temples des saisons. D'autres sont saisonnières et démontables — abris de récolte, pontons provisoires des archipels, dortoirs agricoles des moissons. Un peuple qui dépend de cycles naturels ne peut pas bâtir comme s'il ignorait que tout ce qu'il possède lui a été prêté pour une saison.

Les Matériaux

Le bois domine. Les charpentiers d'Ormyn-Côtes sont réputés à travers tout Aedoera pour leur connaissance des essences. Un chêne coupé à la mauvaise lune n'est pas un chêne sur lequel on construit une grange sacrée. Ces principes, transmis oralement, ne sont écrits nulle part — les charpentiers à qui j'ai posé la question ont répondu que les essences elles-mêmes enseignaient à ceux qui savaient écouter.

La pierre brute et la pierre de rivière complètent le bois pour les fondations, les soubassements et les piliers des temples. Cette pierre n'est pas taillée : elle est choisie. Les maçons d'Ormyn travaillent davantage par sélection que par transformation.

Le torchis, les enduits de chaux colorée, les roseaux tressés pour les toitures — tous ces matériaux traditionnels sont encore en usage. C'est la conviction que ce qui a fonctionné

depuis huit siècles fonctionnera pour huit siècles de plus, tant que les saisons continueront de tourner.

Les Édifices Caractéristiques

Les Vallées Sacrées contiennent l'architecture rituelle la plus développée du royaume. Les temples des saisons y alternent — un pour chaque temps du cycle agricole, reliés par des chemins tracés selon les déplacements du soleil au long de l'année. Celui du Printemps est ouvert, léger. Celui de l'Hiver est fermé, massif. Un pèlerin qui traverse les quatre temples en un an a marché sur toute la doctrine ormyenne sans lire un seul texte.

Les granges sacrées du Delta de l'Aurore accueillent la récolte de Riz d'Or de tout un district. Construites sur pilotis contre les crues, couvertes de toits à forte pente contre les pluies, leurs intérieurs sont divisés en compartiments rituels. Chaque Maison agricole a sa zone, reconnaissable aux motifs sculptés sur les poutres, et personne n'empiète sur la zone d'une autre même lorsque les greniers sont pleins.

Les villages saisonniers des Archipels Marshaël sont la forme la plus nomade de l'architecture ormyenne. J'ai assisté à un démontage de village Marshaël en 886 AP, au retour des vents d'automne. L'opération a duré moins d'une matinée. Ce que j'en retiens n'est pas la vitesse — c'est le silence. Personne ne parlait en démontant. Chacun savait exactement quelle pièce de bois revenait dans quelle barque. À la fin, il ne restait sur la plage que les fondations de pierre brute, visibles pour la première fois depuis la saison. Elles attendaient le prochain printemps. Elles avaient probablement attendu ainsi pendant des siècles.

IV. NOBLES COURONNES

L'ARCHITECTURE DU PRESTIGE FRAGMENTÉ

« Neuf Couronnes, dix-huit vassales — autant de façons de bâtir.
Et autant de façons d'avoir raison. »

— Expression relevée à Caer-Velcaris

Les Principes Fondateurs

L'architecture des Nobles Couronnes est la seule du continent qu'on ne peut pas décrire comme une unité. Neuf Couronnes et dix-huit vassales, six grands ensembles géographiques, autant de traditions bâties transmises sur des siècles — aucune synthèse n'est possible sans sacrifier la vérité de ce qui se joue dans ce royaume.

Ce que ces Maisons ont en commun, c'est l'ambition. Chacune bâtit pour signifier son rang, sa lignée, sa place dans le Conclave. Les bâtiments sont des arguments politiques coulés dans la pierre. Un donjon plus haut que le voisin est une revendication. Une chapelle privée aux voûtes ornées de motifs pré-exégétiques est une mémoire affichée de ce que cette Maison était avant le Pacte des Mille.

Ce qui distingue les six grands ensembles, c'est la matière de cette lecture.

Les Collines Couronnées, berceau du pouvoir féodal, bâtissent dans la gravité — pierre lourde, donjons épais, tours élancées qui dominent les vallées. Velcaris, Première Couronne, porte cette tradition dans sa forme la plus pure. Un visiteur qui approche Caer-Velcaris par la route du nord voit la ville monter devant lui pendant plusieurs heures avant d'y pénétrer. Cet effet n'est pas accidentel.

Les Plateaux de Valdor, terres de cavalerie, ont produit une architecture d'horizon — manoirs longs plutôt que hauts, enceintes vastes, cours dimensionnées pour les chevaux. La Maison Valdor bâtit pour se voir de loin sans jamais s'imposer à la verticale.

Les Vallées Dorées sont le territoire des arts et des mécènes. Sylmara, Bréval et Orfelys ont élevé leurs demeures en bâtiments de séduction — galeries couvertes pour le théâtre, ateliers intégrés aux résidences, cours de fontaines conçues pour la poésie. L'ornement y domine sans écraser la structure.

Les Marches de Lyr-Venn, terres d'arbitrage, ont développé une architecture de la clarté judiciaire. Les demeures de Lyrvenn, Sar-Vayl et Thanaël comportent toutes une salle des arbitrages centrale dont les proportions sont fixées par des traditions transmises depuis les premiers siècles du Pacte.

Les Grandes Citadelles — Redorne, Asterholm, Maelcar — bâtissent dans la fierté militaire : forteresses massives, chemins de ronde continus, casernements intégrés. Leur architecture dit que le rang se tient par la capacité à le défendre.

Les Rivières de Saphîr, terres de commerce fluvial, ont produit l'architecture la plus hybride des six ensembles. Saphyrel, Lioran et Dorselys bâtissent comme elles négocient : demeures ouvertes sur l'eau, pontons privés, entrepôts cérémoniels où le prestige commercial s'affiche.

Les Matériaux

La diversité matérielle des Nobles Couronnes est la plus grande du continent — pierre locale, bois sculpté, ferronneries, marbres importés, vitraux, fresques, dorures. Tout ce qu'un royaume peut produire se retrouve dans leurs architectures, parfois dans un seul bâtiment.

Certaines des Maisons les plus anciennes possèdent de très petits fragments de Scar Vairgris, transmis de génération en génération, intégrés dans des armes cérémonielles de lignée ou des reliques privées conservées dans leurs chapelles dynastiques. L'Ordre connaît l'existence de ces fragments sans pouvoir en tenir un inventaire exhaustif. Les Maisons concernées ne les exhibent pas et les protègent comme des mémoires familiales.

Les Édifices Caractéristiques

Les chapelles dynastiques privées constituent le trait architectural le plus délicat à traiter. Présentes dans la plupart des grandes Maisons, elles abritent des cultes pré-exégétiques que chaque lignée honore dans le secret de ses propres murs — niches pour des figures qui ne figurent dans aucun texte autorisé, autels dédiés à des ancêtres devenus objets de piété familiale, motifs symboliques transmis uniquement aux membres

de la Maison.

L'Ordre connaît l'existence de ces chapelles. Il les accepte. Les Nobles Couronnes sont antérieures au Pacte des Mille, et certaines de leurs pratiques aussi. J'écris ces lignes en sachant qu'elles seront lues par des nobles qui savent exactement ce que leurs chapelles contiennent, et par des Exégètes qui savent exactement ce que leur Ordre choisit de ne pas voir. C'est un équilibre. Il tient.

Les Cours des Trônes — espaces publics où chaque Maison reçoit ses serments et ses délégations — sont les édifices les plus homogènes des Nobles Couronnes. Toutes suivent une disposition proche : salle d'honneur centrale, siège cérémoniel au fond, galeries latérales pour les témoins, double seuil cérémoniel. Cette homogénéité est la seule que toutes ces Maisons aient acceptée — probablement parce qu'elle rend les visites protocolaires entre Maisons praticables sans incident.

V. TERRITOIRES CORSAIRES

L'ARCHITECTURE DU MOUVEMENT

« Ce qui ne bouge pas finit par sombrer.
Même les bâtiments. »

— Fragment d'un chant corsaire, attribution incertaine

Les Principes Fondateurs

L'architecture des Territoires Corsaires accepte ce que les autres royaumes refusent : qu'une structure puisse être temporaire et néanmoins valide.

La Mer n'appartient à personne. Les Corsaires ne règnent pas sur des terres : ils gouvernent le mouvement. Un peuple qui construit sa légitimité sur le déplacement ne peut pas bâtir comme un peuple qui construit sa légitimité sur la permanence. Les structures corsaires sont pensées pour résister aux tempêtes, pour être déplacées si nécessaire, pour se reconstruire si elles sont détruites. Ce qui compte, c'est que la fonction continue. Le bâtiment particulier qui l'assure à un moment donné est remplaçable.

Les Corsaires construisent selon deux logiques. La première est marine : pontons, sanctuaires flottants, plateformes ancrées, architectures de bois goudronné qui montent et descendent avec les marées. La seconde est terrestre mais vernaculaire : ports francs, dépôts, tavernes, casernements d'Ordre bâtis dans des matériaux locaux sans prétention à durer plus que leur utilité ne l'exige.

Le caractère le plus distinctif de cette architecture est son honnêteté face à l'instabilité. Un Corsaire qui construit un sanctuaire flottant sait qu'une tempête majeure peut l'emporter. Il le construit bien, et il accepte cette éventualité sans essayer de s'en prémunir à tout prix.

Les Matériaux

Le bois goudronné domine. Chaque port corsaire possède ses traditions de goudronnage, transmises de maître-charpentier en maître-charpentier. Le bois qui résiste à Port-Serment n'est pas exactement celui qui résiste dans les Îles sacrées du sud.

La pierre des hauts-fonds, extraite là où les vagues ont déjà travaillé la roche, est utilisée pour les fondations qui doivent tenir longtemps. Particulièrement résistante au sel et à l'humidité, les Corsaires en ont développé une maîtrise que seuls les charpentiers d'Ormyn-Côtes peuvent comparer.

Les cordages, toiles goudronnées, ferronneries marines — tous les matériaux qu'on trouve à bord d'un navire se retrouvent dans leur architecture. La frontière entre construire un navire et construire un port est, à certains endroits, plus mince qu'un étranger ne l'imagine.

Les Édifices Caractéristiques

Port-Serment est l'expression la plus aboutie de cette architecture. La ville est organisée autour de ses quais — non pas posée à côté, mais tissée avec eux. Les habitations des capitaines s'élèvent directement au-dessus des pontons, les tavernes donnent sur l'eau par leurs façades principales, et la Grande Maison des Serments, où les Sept reçoivent officiellement, est bâtie sur une plateforme qui monte et descend avec la marée. Lors des grandes réunions, les délégués des autres royaumes doivent adapter leur rythme aux oscillations du sol. Un pouvoir qui ne fixe pas la terre sous ses invités ne prétend pas leur offrir ce qu'il ne possède pas lui-même.

La salle des Vagues-Liées, également à Port-Serment, rend la justice marine corsaire. Ses poutres sont reliées par des cordages réels plutôt que par des assemblages fixes, et elle se déforme légèrement selon les conditions maritimes. Un Corsaire jugé dans cette salle est jugé par une architecture qui lui rappelle ce qu'il a juré.

Les sanctuaires flottants, dispersés le long des routes maritimes, servent de lieux de prière, de points d'observation, de refuges en cas de naufrage. Chacun appartient à une caste particulière. Un sanctuaire détruit par une tempête est reconstruit dès que les conditions le permettent, sur le même ancrage, selon les mêmes plans. L'emplacement compte plus que la structure.

Les Îles sacrées des Corsaires sont ponctuées de constructions qui défient la classification — entre tour de guet, temple votif et abri d'urgence, ces édifices minimalistes remplissent plusieurs fonctions selon les besoins de la saison. Bâtis par les équipages qui s'arrêtent pour les entretenir, chaque génération y ajoute sa marque. Les plus anciennes ont plus de huit siècles. Aucune n'est identique à ce qu'elle était à sa fondation.

VI. DOSHVAKA

L'ARCHITECTURE DOUBLE

« Ce qui fut construit brille encore dans la mémoire.
Ce qui tient aujourd'hui est ce que la mémoire a laissé. »

— Archives de Sol-Darass, après 745 AP

Note Méthodologique

DoshVaka est le seul royaume d'Aedoera que je ne peux pas décrire d'une seule voix. Il a existé deux fois.

Les archives sur l'architecture pré-Chute sont abondantes mais indirectes — témoignages de voyageurs, correspondances commerciales, relevés partiels. Aucun Exégète vivant n'a jamais vu les cités de cristal. Ce que je décris dans la partie A, je le décris à partir d'archives.

Les archives sur l'architecture post-Chute sont plus directes mais plus lacunaires — reconstituées à partir de relevés rares, de témoignages de survivants et des quelques visites que les Flux fracturés permettent encore.

A. Avant 745 AP — L'Architecture des Cités de Cristal

Selon les archives, l'architecture pré-Chute de DoshVaka était sans équivalent sur le continent. Elle reposait sur une compréhension des cristaux volcaniques que seule la Maison dont le nom fut retiré des archives après la Chute maîtrisait pleinement. Ces cristaux possédaient selon les témoignages la capacité de capturer, stabiliser et restituer le Flux avec une efficacité que nulle machine chaloreïenne n'a jamais égalée.

Les cités de DoshVaka n'étaient donc pas, selon ces sources, des cités au sens ordinaire. Elles étaient décrites comme des structures vivantes — des agglomérations où chaque bâtiment contribuait à un réseau cristallin qui traversait le royaume entier. Un voyageur avernais du VIe siècle décrit dans nos archives un palais doshakaïn où la lumière interne variait selon les heures sans qu'aucune torche ne fût allumée ni éteinte, et où les murs conservaient la chaleur et la fraîcheur d'une façon qu'il qualifiait d'incompréhensible. Je rapporte ce témoignage sans le vérifier : il est invérifiable. Le palais n'existe plus.

Le cristal volcanique dominait les matériaux, assemblé selon des techniques jalousement gardées. La pierre locale — basalte, obsidienne, roche volcanique — complétait pour les fondations. L'or, le cuivre et certains alliages servaient d'éléments de connexion entre les composants cristallins, permettant selon les rapports techniques la circulation du Flux à travers les structures.

Les archives conservent trace de la Grande Halle Cristalline, dont la coupole atteignait des dimensions que les voyageurs jugeaient incroyables avant de l'avoir vue. Le Palais de la Maison régnante, construit dans le Cercle Rouge, était l'édifice le plus admiré d'Aedoera avant la Chute. Les marchés de Harr-Vek étaient couverts de voûtes transparentes qui filtraient la lumière en bandes colorées.

Rien de tout cela n'existe plus sous cette forme. Je le rapporte parce que les archives en conservent la mémoire, et parce qu'un Codex qui tairait ce passé donnerait une image

incomplète d'Aedoera avant 745 AP. Mais aucun des adjectifs élogieux que les voyageurs d'alors ont utilisés ne peut plus être vérifié par l'œil.

B. Après 745 AP — L'Architecture de la Survie

Ce qui reste de DoshVaka après la Chute ne peut être décrit selon les principes des autres royaumes. Il n'y a plus de principes unifiés. Il y a des clans, des fragments, et l'intelligence brute de ceux qui ont survécu.

Les six clans — Rosh-Var, Harr-Vek, Durnak, Sarn-Rouge, Var-Dunes, Morh-Kel — se sont installés dans les ruines selon ce que chaque territoire permettait. Rosh-Var a investi les forges anciennes non entièrement détruites. Harr-Vek occupe les Gorges, où les parois naturelles offrent une protection que nulle construction ne pourrait reproduire. Morh-Kel garde la Cité Morte — l'ancienne capitale — et y vit dans des habitations intégrées aux ruines. Var-Dunes, peuple de marcheurs, maintient un réseau de relais minimaux entre tous les autres clans.

Les ruines fournissent l'essentiel des matériaux — cristal volcanique brisé, récupéré quand c'est possible, mais sans pouvoir reproduire les assemblages anciens dont le secret a péri avec la Maison qui le détenait. Pierre locale, bois rare importé à grands frais, métaux récupérés dans les ateliers effondrés. Le sol lui-même, vitrifié par la catastrophe, constitue un matériau improbable mais utilisé — certaines habitations de Durnak sont construites directement sur des dalles de sol fondu.

Je donnerai trois descriptions concrètes, tirées des relevés effectués par nos Scribes-Observateurs lors des missions autorisées.

Une habitation-type du clan Morh-Kel, dans la Cité Morte, se reconnaît à ce que les archives appellent *la double structure*. Les fondations, intactes depuis avant la Chute, sont en cristal volcanique fondu sur pierre volcanique de base. Sur ces fondations dont personne ne sait plus comment elles furent assemblées, les Morh-Kel ont élevé des murs de bois brut et de pierre récupérée au mortier ordinaire. Une hauteur de cristal qui ne ment pas, une hauteur de pierre et de bois qui fait ce qu'elle peut. Ces habitations sont basses, trapues, surmontées de toits plats. Le contraste entre les deux registres matériels est la première chose qu'un visiteur remarque. C'est aussi la dernière à laquelle on s'habitue.

Les ateliers du clan Rosh-Var, installés dans d'anciennes forges impériales pré-Chute, présentent une singularité technique que les Scribes-Observateurs ont documentée avec une certaine fascination. Les forgerons y travaillent un métal toujours légèrement altéré par les Flux fracturés — ce qui signifie que leurs outils eux-mêmes vieillissent d'une manière que la physique ordinaire ne prévoit pas. Les murs portent des marques noires qui ne sont pas de la suie. Les rares commandes extérieures que Rosh-Var accepte d'honorer transitent par des circuits commerciaux discrets. Les objets qui en sortent ne sont jamais tout à fait comme ceux qu'on attendait.

Les relais de Var-Dunes sont l'expression la plus minimaliste de l'architecture post-Chute. Abris de pierre sèche, de peaux tendues et de bois flotté, ils ne prétendent pas durer au-delà d'une saison. Leurs emplacements varient selon les années — les Flux fracturés rendent certains passages sûrs et d'autres mortels selon des cycles que nul n'a encore cartographiés. Un relais abandonné est presque toujours signe que quelque chose a changé dans les environs, et les Var-Dunes ont appris à lire ces abandons comme des avertissements.

Je ne prétends pas que cette architecture soit belle. Je note qu'elle existe. Un peuple qui tient dans des ruines construit ce que la nécessité lui permet. C'est un geste que j'admire depuis Sol-Darass sans m'autoriser à le juger.

VII. MONASTÈRE VAIRGRIS

L'ANTI-ARCHITECTURE

« Ce qui n'a pas été construit
n'obéit pas aux règles de ce qui l'a été. »

— Formule d'ouverture des études exégètes sur Vairgris

Note Méthodologique

Cette section ne ressemblera à aucune des précédentes.

Vairgris n'est pas un royaume. Ce n'est pas non plus un lieu construit au sens ordinaire. Les traditions exégètes l'affirment depuis la fondation du Pacte : le Monastère n'a pas été élevé par des mains humaines. Il a été accepté. Les hommes arrivèrent à Vairgris et trouvèrent Vairgris. Ils ne bâtirent pas les cinq cercles concentriques. Ils les reconnurent.

Un Codex Architectural peut-il décrire ce qui n'a pas été architecturé ? Je choisis de répondre par l'affirmative, non parce que je prétends expliquer Vairgris, mais parce que le silence ferait de ce Codex un document incomplet. Je note les formes. Je ne prétends pas en rendre compte.

J'ai fait le voyage deux fois au cours de la rédaction de ce Codex. Ce qui suit n'est donc pas seulement tiré des archives.

Les Cinq Cercles

Le Monastère s'organise en cinq cercles concentriques d'environ quatre cents lior de diamètre total, visibles depuis le ciel. Chaque cercle possède sa nature propre. On progresse vers le centre selon une logique qui n'est pas spatiale mais spirituelle — chaque cercle impose ses conditions d'accès, et ces conditions ne sont pas des portes mais des états intérieurs.

Le Cercle I, l'Anneau des Pics, est une barrière naturelle composée de pics cristallins géants qui peuvent atteindre six cents Ceryn de hauteur. Leurs lames verticales iridescentes changent de couleur selon la lumière et les Flux. Ces pics sont vivants au

sens où les archives entendent ce mot : ils réagissent aux émotions des visiteurs, aux mensonges prononcés à leur proximité, aux actes de violence. Un visiteur qui franchit cet anneau n'est pas seulement observé : il est jugé. Je l'ai franchi deux fois. La sensation n'a pas diminué à la seconde traversée.

Le Cercle II, les Jardins du Serment, est une plaine immaculée où les herbes sont argentées, les arbres cristallins d'une seule couleur, et où aucun animal ne vit. Lumière irisée, douce, stable. On y prépare les serments qui seront prononcés plus profondément.

Le Cercle III, les Terrasses du Cœur, est taillé dans le Scar Vairgris. Les Douze Terrasses du Souffle montent en gradins vers le centre. Le Pont des 13 Pas, chacun symbolisant une Mesure de l'année, traverse une zone où les ombres prennent une douceur que nulle lumière naturelle ne produit.

Le Cercle IV, le Portique des Origines, est la seule structure qui ressemble à une construction au sens ordinaire. Colonnade circulaire de plusieurs lior de long, colonnes alternant Fer Noir et Scar Vairgris, murs portant des inscriptions anciennes qui changent selon l'observateur. Les Quatre Portes — de l'Aube, du Vent, du Souffle et du Feu — marquent les points cardinaux.

Le Cercle V est le Monastère lui-même. Bâti en Fer Noir poli et en Scar Vairgris blanc, de forme circulaire parfaite, surmonté de dômes semi-transparents et d'arches colossales. Il contient en son cœur une salle centrale ouverte au ciel. Sa lumière irisée permanente ne provient d'aucune source — elle monte du sol et du matériau. Le temps y est différent, plus lent, plus dense, comme s'il acceptait d'être suspendu. Je le confirme depuis ma propre expérience.

Les Matériaux

Le Fer Noir et le Scar Vairgris dominent l'architecture du Cercle V et occupent une place importante dans le Cercle IV.

Le Fer Noir pose un problème que ce Codex ne peut pas résoudre. Ce métal ne se trouve pas en abondance à Aedoera. Nos gisements sont rares, presque tous concentrés dans la structure même du Monastère, et ne suffisent pas à justifier les quantités observées dans certaines constructions anciennes ailleurs sur le continent. Les archives de l'Ordre notent depuis longtemps une théorie qu'aucun Exégète n'a démontrée : que Northern, où le Fer Noir est courant et exploité depuis des siècles, soit la source originelle d'une partie du Fer Noir présent à Aedoera, et que ce matériau ait été transporté jusqu'ici à une époque antérieure au retrait des Sept. Cette hypothèse a le statut de ce que nous ne pouvons pas prouver mais que nous n'avons pas non plus raison d'écarter. Nous la notons, nous ne la tranchons pas.

Le Scar Vairgris est plus difficile à traiter. Ce n'est pas une pierre : c'est un cristal d'origine réputée divine. Incolore au premier regard, la lumière qui le traverse se divise en reflets changeants — bleus, violets, dorés. Sa dureté dépasse celle de tout métal connu. Aucune forge, aucune taille conventionnelle n'a jamais pu le travailler selon les

procédés que les artisans du continent maîtrisent. Ce qui en est fait l'a été par des moyens que nous ne savons plus reproduire.

Sa symbolique est établie par la doctrine depuis les premières décennies du Pacte : le Scar Vairgris est la Lumière changeante du vrai et du faux. C'est en vertu de cette symbolique qu'il est utilisé dans les rites de révélation des Haut-Exégètes. Dans l'architecture comme dans les rares parures sacrées où il est serti, il ne sert jamais de simple ornement — il est matière à ce qui juge.

Même la poussière de Scar Vairgris, qui recouvre les Collines Blanches dans les zones limitrophes du Monastère, n'est pas exploitée. On la laisse où elle est. Ce n'est pas une ressource : c'est une empreinte.

Les Édifices Caractéristiques

La Salle du Premier Serment occupe le cœur du Cercle V. C'est là que fut prononcé, selon les traditions, le Serment originel des Sept avant leur retrait. Disposition circulaire, murs intégralement en Scar Vairgris, sol en Fer Noir poli. Aucune image, aucune inscription, aucune ornementation. Juste la matière et le volume.

Le Voile Blanc est une chambre adjacente où la lumière dissout l'ombre selon un phénomène que les Archives ont documenté sans jamais l'expliquer. Aucun objet n'y projette d'ombre, indépendamment de la source lumineuse. Les Haut-Exégètes y accomplissent des rites de révélation dont la nature n'est pas inscrite dans les archives publiques.

Les Archives du Silence constituent la bibliothèque la plus profonde du Monastère. Les textes qui y sont conservés ne sont pas lus à haute voix — la disposition de la salle annule toute résonance vocale au-delà d'un Ceryn.

Le Dôme des Sept Échos produit sept échos distincts pour toute parole prononcée en son centre, chacun correspondant à une direction cardinale plus les trois dimensions du volume intérieur. Ces échos ne sont pas simultanés : ils se succèdent selon un rythme dont les Archives attestent la régularité depuis la fondation du Pacte.

La Cour du Cœur accueille les rituels exégétiques majeurs. C'est le seul espace du Monastère où les délégations des Ordres peuvent entrer sans condition spéciale, ce qui en fait paradoxalement le lieu le plus fréquenté de Vairgris et le moins connu en dehors des Archives.

Mes deux visites m'ont laissé la certitude que ce lieu ne se décrit pas : il se rencontre. Ce que j'ai tenté ici est un effort honnête pour en donner une trace écrite. Je ne prétends pas que cette trace soit suffisante.

Un Codex Architectural sur Vairgris est, par définition, un document incomplet.

NOTE CONCLUSIVE

J'ai parcouru les six royaumes d'Aedoera et le Monastère Vairgris avec l'intention de décrire sans juger. Je crois y être parvenu — à l'exception des quelques notes personnelles que j'ai signalées comme telles.

Ce que cette étude m'a enseigné dépasse la classification des formes.

Chalorea construit comme elle pense — en rouages qui s'articulent, en systèmes qu'on peut arrêter, en fonctions qui trouvent leur forme dans ce qu'elles produisent. Le Royaume des Exégètes construit comme il écoute — en seuils qui pèsent, en voûtes qui répercutent, en lieux qui n'existent qu'en tant qu'ils permettent. Ormyn construit comme il accepte — selon les cycles, avec les matières, sans se battre contre ce que la saison impose. Les Nobles Couronnes construisent comme elles se disputent — des voix simultanées dont l'harmonie tient par habitude autant que par doctrine. Les Corsaires construisent comme ils naviguent — en acceptant que rien ne dure, que tout se répare, que la fonction prime. DoshVaka construit deux fois — dans la splendeur disparue de ses cristaux et dans la dignité brute de ceux qui tiennent parmi ses ruines. Et Vairgris n'est pas construit. Il est.

Je laisse au lecteur le soin de décider lequel de ces gestes est le plus juste. Ce n'est pas le rôle d'un Exégète-Scribe de trancher ces questions. Mon rôle est de les rapporter.

Ce que j'ai rapporté ici survivra, peut-être, aux bâtiments que ce document décrit. C'est la seule forme d'architecture que les Archives maîtrisent vraiment.

— Aedrin Vorsalis, Exégète-Scribe
Archives Centrales de Sol-Darass — An 894 du Pacte
Fin du Codex Architectural d'Aedoera
Document conservé aux Archives Centrales de Sol-Darass
Accès ouvert — Fonds des Études Continentales