T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

LA BANQUE ÉTHÉRÉE · BUREAU DES MÉMOIRES CONTINENTALES

GÉOGRAPHIE DE TAERTICÂULLE

Bureau des Mémoires Continentales — Cavernes de la Spirale

Établi sous le Sceau des Sept Argentiers — An 1002 du Pacte

« Un continent se mesure. Ce qui ne se mesure pas ne se prête pas. »
— Registre d'ouverture du Bureau des Mémoires

PRÉFACE

Le Bureau des Mémoires Continentales tient les relevés du continent depuis que la Banque a jugé qu'un territoire dont on ignore les distances est un territoire dont on ne peut évaluer les échanges.

Ce registre ne prétend à aucune autorité doctrinale. Il consigne ce qui se mesure — les altitudes, les distances, les durées de vol, la praticabilité des voies selon la Spirale. Ce qui relève du Vent, de son partage et de ce qu'il enseigne appartient au Chant du Vent, et le Bureau ne s'y avance pas.

Une remarque liminaire, que les cavaliers connaissent et que les visiteurs découvrent : à Taerticâulle, deux villes voisines sur une carte peuvent être éloignées de plusieurs jours, et deux villes distantes se rejoindre en un après-midi. Ce continent ne se lit pas à plat. Il se lit en hauteur.

Dhynnara Vel, Scribe du Bureau des Mémoires Continentales — An 1002 AP

I · LE CONTINENT

1. Position et forme

Taerticâulle occupe le quadrant est du monde connu. Sa forme le distingue des deux autres continents : ce n'est ni un bouclier ni un éventail, mais **une lame diagonale**, longue et étroite, orientée du nord-est au sud-ouest.

Il en résulte un fait que le Bureau consigne d'entrée : Taerticâulle possède un grand axe comparable à ses voisins, mais **la plus petite surface des trois continents habités**. Il est long sans être vaste.

Trois mers le bordent. **La Mer d'Argent** — à l'ouest, dont la Banque régule les routes. **La Mer Rocheuse** — au sud, semée d'archipels et de récifs. **La Mer Valaerys** — à l'est, océan profond et peu documenté.

2. Mesure du continent

Le grand axe court de la pointe des **Terrasses d'Altitude**, à l'extrême nord-est, à l'extrémité méridionale de **Vöolaeris**.

Mille six cent cinquante Lior.

Cinquante-neuf jours de marche, au rythme de vingt-huit Lior par jour.

Quatorze jours de vol, soit environ cent dix Courants, repos compris.

Ce rapport atteint jusqu'à un à quatre sur le grand axe, et davantage encore sur les routes de relief contrarié — les Arches, la montée vers Brage. Un message qui met deux Spirales à parcourir Taerticâulle par voie de terre peut n'en mettre qu'une demie par le ciel, et parfois moins. Le Bureau note que les prix, les délais et les contrats du continent sont

tous établis sur le second chiffre, jamais sur le premier.

Unités propres. Le **Courant** — une heure de vol de griffon, environ quinze Lior — sert aux routes aériennes et aux cartes du Vent. L'**Aile** vaut environ trois Lior. La **Brasse-Basse**, unité maritime, environ deux Lior. La **Charge-Aile** — environ vingt-cinq Kar — mesure ce qu'un griffon marchand peut porter, et détermine ce qui vole et ce qui roule.

Surfaces. L'ensemble des trois royaumes avoisine quatre cent mille Lior carrés. Vöolaeris est le plus vaste, Hishmaer le plus montagneux, Éthérée le plus compact.

3. Climat et altitude

Taerticâulle ne s'ordonne pas par latitude mais par **hauteur**.

Le continent descend continûment du nord-est au sud-ouest. Les **Monts Bragéens** et les **Terrasses d'Altitude** en occupent le sommet — air mince, neiges persistantes, cols fermés plusieurs Spirales durant. Viennent ensuite les **Hautes-Cimes**, puis les **Plateaux Spirales**, puis les **Vallées Spirales**, et enfin la **Haute-Côte de Vastabord** qui ferme le continent sur la mer.

C'est pourquoi Vöolaeris est dit le royaume le plus bas. Le terme est relatif à la hiérarchie interne du continent, non au niveau de la mer.

Le Bureau signale que cette pente commande la praticabilité des voies bien davantage que la Spirale en cours. Une route basse reste ouverte quand une route haute s'est fermée depuis deux Spirales.

4. La règle du vent

Aucune route de Taerticâulle ne se juge sur sa distance seule.

Les vents dominants remontent du sud-ouest vers le nord-est, portés par les mers d'Argent. Un trajet qui descend le continent se fait porté ; le même trajet en sens inverse coûte davantage de Courants, davantage de repos, davantage de griffons de relève.

Le Bureau tient registre des durées **dans les deux sens**, et ne consigne jamais un trajet sans préciser lequel. C'est la première règle de tout relevé taerticâulois.

II · LE SOCLE PHYSIQUE

1. Les hauteurs

Les Monts Bragéens — ferment le continent au nord-est. Chaîne étroite, versants abrupts, cols hauts. Ils ne se traversent pas : ils se contournent ou se survolent.

Les Terrasses d'Altitude — en occupent le flanc oriental — gradins naturels étagés, à peine habités. Elles marquent le point de départ du grand axe.

Les Hautes-Cimes — forment le cœur montagneux de Hishmaer, au-dessus de Brage. Neiges longues, air mince, silence.

Les Hautes-Herbelles — en occupent le versant sud, plus douces, couvertes de pâtures d'altitude.

Le Dôme de Brage — domine le bassin du lac. Formation ronde et isolée, repère visible de tout le royaume.

Les Plateaux Spirales — en Éthérée, forment l'étage intermédiaire du continent — hautes terres ouvertes, entaillées de vallées concentriques dont le tracé a donné son nom au calendrier.

La Caverne Spirale — au nord-ouest des Plateaux, ouvre sur les Cavernes de la Spirale, siège de la Banque et du Bureau.

Les Arches d'Aerion — forment le seuil entre les trois royaumes. Formations rocheuses percées, où les vents se croisent et se contrarient. C'est le seul point du continent où les trois territoires se touchent.

Les Vallées Spirales — descendent des Plateaux vers Vöolaeris, parallèles, séparées par des crêtes vives.

Les Ailes-Primaires — occupent le centre de Vöolaeris — hautes terres ouvertes, ventées, terrain de vol par excellence.

La Haute-Côte de Vastabord — ferme le continent au sud-ouest, en falaises maritimes.

2. Les Falaises Creuses

Les **Falaises Creuses** désignent trois ensembles de parois criblées de cavités, alignés du nord-est au sud-ouest le long des crêtes de Vöolaeris.

La Creuse d'Aaroth — sous les Vallées Spirales, près de Dhen Aaroth.

La Creuse d'Egar — aux abords de Dhev-Egar.

La Creuse d'Aenoss — au sud de Griffe-Aenoss.

Les griffons y nichent en nombre. Le Bureau précise qu'ils n'y sont pas confinés — les types connus occupent aussi les sylves denses et les hauteurs — mais que ces cavités sont le milieu où on les observe le plus régulièrement.

Que les trois grandes villes du sud soient adossées à ces falaises n'est pas une coïncidence. Vöolaeris s'est bâtie là où sont les griffons.

Le **Griffon Albâtre** — que les registres continentaux nomment ailleurs Griffon Blanc — est la variété la plus rare du continent. Le Bureau n'en tient pas de registre de population, faute d'observations assez régulières pour en établir une.

3. Les eaux

Les Jumeaux sont les deux lacs majeurs du continent, de dimensions comparables, chacun au centre de son royaume.

Le Jumeau Haut — occupe le bassin de Hishmaer, entre Brage et le Dôme. Eaux froides, alimentées par les neiges des Hautes-Cimes.

Le Jumeau Bas — occupe le cœur d'Éthérée, sous les Plateaux Spirales. Plus tempéré, davantage exploité.

Le continent ne possède **aucun grand fleuve**. Ses cours d'eau sont courts, rapides, descendants — ils dévalent les vallées vers la mer sans jamais former de voie navigable. Un seul réseau notable, dans le sud de Vöolaeris, alimente Vastabord et sa côte.

Cette absence explique pourquoi Taerticâulle a développé le vol plutôt que la batellerie : il n'y avait rien à naviguer.

4. Les forêts

La Sylve des Primaires — occupe le centre de Vöolaeris, sous les Ailes-Primaires, entre Aer Völna et Dhev-Egar. Couvert dense, difficilement praticable au sol. On la survole plus qu'on ne la traverse, et les cavaliers la lisent d'en haut.

La Forêt des Herbelles — en Hishmaer, s'étend sous les Hautes-Herbelles entre Brage et les Hautes-Cimes. Forêt d'altitude, conifères, sous-bois clairs. Elle fournit le bois et la matière à écrire de l'Académie de Brage.

Les Bois d'Or-Léger — en Éthérée, au sud des Plateaux Spirales. Futaie basse d'essences précieuses. Chaque coupe y est inscrite au registre et chaque replantation portée en compte : la Banque tient ses forêts comme elle tient ses dettes.

III · LES ROYAUMES

1. HISHMAER — le royaume du savoir

Nord-est · montagneux, froid, lacustre

Étendue — six cent vingt Lior sur son grand axe, vingt-deux jours de marche. Trois cent trente en largeur. Environ cent dix mille Lior carrés.

Hishmaer occupe toute la pointe nord-est du continent, mais l'essentiel de cette étendue est montagne. La population tient dans le bassin du lac et sur les versants des Hautes-Herbelles ; au-delà, les Monts Bragéens et les Terrasses d'Altitude ne portent que des postes et des passages.

Le royaume est né en 73 AP de la concentration savante de Brage. Il n'a jamais essaimé sous un autre nom : ses trois villes se rattachent toutes au même.

Relief — les **Monts Bragéens** et les **Terrasses d'Altitude** au nord-est, inhabités pour l'essentiel. Les **Hautes-Cimes** au centre, neiges longues. Les **Hautes-Herbelles** au sud, pâtures d'altitude. Le **Dôme de Brage** domine le bassin. La **Forêt des Herbelles** couvre le versant entre Brage et les Cimes.

Eaux — le Jumeau Haut, au cœur du royaume, alimenté par les neiges. Eaux froides, rives habitées sur toute leur longueur.

Villes

Brage — sur la rive nord du Jumeau Haut. Siège de l'Académie, fondée en 47 AP comme lieu d'ateliers et d'échange avant que le royaume n'existe. La ville est antérieure au royaume qu'elle a produit.

Vël-Brage — sur la rive sud-est, sous le Dôme.

Dhen Korval — dans les Hautes-Cimes. Poste d'altitude, tenu pour l'observation et le passage. Isolé plusieurs Spirales par an.

Ressources — bois et matière à écrire de la Forêt des Herbelles, pierre de montagne, pâtures d'altitude. Hishmaer produit peu et importe l'essentiel de sa subsistance. Ce qu'il exporte n'est pas matériel.

Routes — la **Montée de Brage** relie le royaume à Éthérée par le sud-ouest. Le **Sentier des Cimes** monte de Brage à Dhen Korval ; il ferme aux Spirales du Givre et du Grand Silence. Par le ciel, le **Vent-Savant** relie Brage à Éthérée — la route la mieux dotée en Relais du continent — et la **Montée Muette** remonte de Vël-Brage vers les Terrasses et Dhen Korval, vol lent en air mince.

2. ÉTHÉRÉE — le royaume de la Dette

Centre-ouest · plateaux, cavernes, façade maritime

Étendue — six cent quarante Lior du nord au sud, vingt-trois jours de marche. Trois cent quatre-vingts d'est en ouest. Environ cent vingt mille Lior carrés.

Le plus compact des trois royaumes, et le plus administré. Éthérée occupe l'étage intermédiaire du continent — les Plateaux Spirales — et prolonge vers le sud-ouest les longs doigts de terre d'Or-Léger jusqu'à la mer.

Relief — les **Plateaux Spirales**, hautes terres entaillées de vallées concentriques. Les **Cléricales**, au nord, sur les hauteurs. La **Caverne Spirale**, qui ouvre sur les Cavernes de la Spirale — siège de la Banque et du Bureau des Mémoires. La région d'**Or-Léger** au sud-ouest, et les **Bois d'Or-Léger**. Les **Arches d'Aerion** ferment le royaume à l'est.

Eaux — **le Jumeau Bas**, au cœur des Plateaux. Plus tempéré que son homologue du nord, et davantage exploité : pêche, irrigation, transport léger.

Villes

Éthérée — la capitale, sur la rive occidentale du Jumeau Bas. La Cité d'Éthérée est le centre financier du continent ; les Cavernes de la Spirale s'ouvrent à proximité.

Port-Thérée — à l'extrémité du doigt sud-ouest, sur la Mer d'Argent. Seule ouverture maritime du royaume, et point d'entrée des routes que la Banque régule.

Vaer-Spire — sur les hauteurs, aux abords des Cléricales et de la Caverne Spirale. Ville d'altitude, tournée vers l'archive plutôt que vers le négoce.

Ressources — essences précieuses des Bois d'Or-Léger, exploitées sous registre. Or-Léger, dont la région tire son nom. Éthérée ne produit pas beaucoup ; elle compte, régule et prête.

Routes — le **Chemin des Cléricales** monte d'Éthérée à Vaer-Spire, court et escarpé, très fréquenté. La **Voie d'Aerion** traverse les Arches vers Dhen Aaroth — seule liaison terrestre directe entre les trois royaumes. La **Grande Descente** part d'Éthérée vers le sud. Par le ciel, la **Spirale Haute** boucle au-dessus des Plateaux entre Vaer-Spire, Éthérée et Lyssarh, portée par les vents ascendants ; le **Vent-Savant** monte vers Brage ; la **Rase-Côte** part de Port-Thérée vers le sud.

3. VÖOLAERIS — le royaume du griffon

Sud · vallées, falaises, côte

Étendue — sept cent quatre-vingts Lior du nord au sud, vingt-huit jours de marche. Quatre cent vingt d'est en ouest. Environ cent soixante-dix mille Lior carrés.

Le plus vaste des trois royaumes et le plus peuplé en villes — six sur les douze du continent. Il occupe toute la moitié sud, structurée en vallées parallèles qui descendent vers la mer en longs doigts.

C'est le royaume le plus bas du continent, au sens de la hiérarchie interne des altitudes.

Relief — les **Vallées Spirales** au nord, descendant des Plateaux. Les **Ailes-Primaires** au centre, hautes terres ouvertes et ventées. La **Sylve des Primaires** entre Aer Völna et Dhev-Egar. La **Haute-Côte de Vastabord** au sud-ouest, en falaises maritimes. Les **Falaises Creuses** en trois sites le long des crêtes.

Eaux — pas de lac majeur. Un réseau de cours d'eau courts et rapides descend les vallées du sud vers Vastabord et sa côte. Aucun n'est navigable.

Villes

Dhen Aaroth — au nord-est, au débouché de la Voie d'Aerion. Porte terrestre du royaume, adossée à la Creuse d'Aaroth.

Lyssarh — au nord-ouest, sous les Vallées Spirales, à la limite d'Éthérée.

Aer Völna — au centre, sur les Ailes-Primaires.

Dhev-Egar — au centre-est, adossée à la Creuse d'Egar.

Vastabord — sur la côte sud-ouest, au débouché du réseau fluvial. Le port du royaume.

Griffe-Aenoss — au sud-est, près de la Creuse d'Aenoss.

Ressources — élevage et lien des griffons, produits de la Sylve, pêche côtière à Vastabord, pâtures des Ailes-Primaires. Vöolaeris fournit au continent ce qui le fait voler.

Routes — la **Grande Descente** traverse le royaume du nord au sud par Lyssarh, Aer Völna, Dhev-Egar et Griffe-Aenoss ; la **Route de Vastabord** s'en détache vers la côte. Par le ciel, le **Fil des Primaires** relie Aer Völna, Dhev-Egar et Griffe-Aenoss — le tronçon le plus dense du continent en Passe-Fatigue — le **Traversier d'Aerion** rejoint Éthérée par les Arches, et la **Rase-Côte** longe la façade sud-ouest.

IV · LES SEUILS ET LES LIEUX PARTICULIERS

1. Les Arches d'Aerion

Formations rocheuses percées, à la jonction des trois royaumes. C'est le seul point du continent où Hishmaer, Éthérée et Vöolaeris se touchent.

Les Arches produisent des courants contraires que le relief renvoie et amplifie. Le Bureau consigne que les jeunes cavaliers y font leur apprentissage de lecture du vent avant toute autre route, et que le passage y est déconseillé aux montures de moins de trois Cycles.

Par voie de terre, la **Voie d'Aerion** les traverse d'ouest en est.

2. Les Cavernes de la Spirale

Aux abords de la Caverne Spirale, sur les hauteurs nord d'Éthérée. Siège de la Banque Éthérée et du Bureau des Mémoires Continentales. Reconnues lieu saint du royaume.

Le Bureau, y ayant son propre siège, s'abstient de les décrire au-delà de leur position.

3. Les Vallées Spirales

Reconnues lieu saint pour les griffons. Elles descendent des Plateaux vers Vöolaeris en vallées concentriques dont le tracé a donné son nom au Cycle des Treize Spirales.

4. Griffe-Aenoss

Ville de Vöolaeris, reconnue lieu saint pour les griffons au même titre que les Vallées Spirales.

5. Le Dôme de Brage

Formation ronde et isolée dominant le bassin du Jumeau Haut. Repère visible depuis toute la partie habitée de Hishmaer, et point de calage des relevés du royaume.

V · LES DEUX RÉSEAUX

1. Le principe

Taerticâulle possède deux réseaux distincts, et le second commande le premier.

Les routes terrestres suivent le relief. Elles servent au transport lourd, aux voyageurs sans monture, et à tout ce qu'un griffon ne peut porter — la Charge-Aile plafonne à vingt-cinq Kar, et cette limite décide seule de ce qui vole et de ce qui roule.

Les routes aériennes suivent le vent. Elles constituent le réseau principal du continent, se mesurent en Courants, et reposent sur deux ouvrages : les **Passe-Fatigue**, plateformes de repos où griffon et cavalier reprennent souffle, et les **Relais-Griffoniés**, qui portent le courrier express par montures de relève.

Le Bureau rappelle qu'il n'existe pas d'oiseaux messagers à Taerticâulle. Ce que d'autres continents confient à des corbeaux, celui-ci le confie à des cavaliers.

2. Les six voies terrestres

La Grande Descente — d'Éthérée à Griffe-Aenoss par Lyssarh, Aer Völna et Dhev-Egar. L'axe majeur. Portée par la pente vers le sud ; la remonte coûte le double.

La Montée de Brage — d'Éthérée à Brage et Vël-Brage. Voie de l'Académie.

Le Chemin des Cléricales — d'Éthérée à Vaer-Spire. Court, escarpé, très fréquenté.

La Voie d'Aerion — d'Éthérée à Dhen Aaroth, par les Arches. Seule liaison terrestre directe entre les trois royaumes.

La Route de Vastabord — embranchement de la Grande Descente vers la côte sud-ouest.

Le Sentier des Cimes — de Brage à Dhen Korval. Fermé aux Spirales du Givre et du Grand Silence.

3. Les sept voies aériennes

Le Grand Souffle — de Dhen Korval à Griffe-Aenoss, l'axe aérien du continent. Environ cent dix Courants, quatorze jours repos compris. Le sens descendant est notablement plus rapide.

La Spirale Haute — boucle au-dessus des Plateaux entre Vaer-Spire, Éthérée et Lyssarh. Vents ascendants ; la route la moins coûteuse du continent en fatigue de monture.

Le Vent-Savant — de Brage à Éthérée. Route institutionnelle entre l'Académie et la Banque, la mieux dotée en Relais-Griffoniés.

Le Traversier d'Aerion — d'Éthérée à Dhen Aaroth, au-dessus des Arches. Court et difficile. Courants contraires.

La Rase-Côte — de Port-Thérée à Vastabord puis Griffe-Aenoss. Vol bas, porté par les vents marins. Route de marchandise.

Le Fil des Primaires — entre Aer Völna, Dhev-Egar et Griffe-Aenoss. Le tronçon le plus dense en Passe-Fatigue.

La Montée Muette — de Vël-Brage aux Terrasses d'Altitude et Dhen Korval. Air mince, vent rare, montée lente.

4. Vitesses et durées

À pied, **vingt-huit Lior par jour** en terrain praticable. En vol, **un Courant par heure**, soit environ quinze Lior — mais aucune monture ne tient une journée entière sans Passe-Fatigue, et le Bureau compte huit Courants par jour au plus, moins en montée ou contre le vent.

Trajet	Terre	Ciel

Terrasses d'Altitude ▫ sud de Vöolaeris (grand axe)	1 650 Lior · 59 jours	~110 Courants · 14 jours
Éthérée ▫ Brage	23 jours	~2 jours
Éthérée ▫ Dhen Aaroth (par les Arches)	6 jours	~4 Courants
Éthérée ▫ Griffe-Aenoss	28 jours	~5 jours

Toute durée aérienne s'entend dans le sens indiqué. Le sens inverse coûte davantage, et le Bureau ne consigne jamais un trajet sans le préciser.

Scellé sous le Sceau des Sept Argentiers.
Conservé aux Cavernes de la Spirale et dans les comptoirs du continent.
Dhynnara Vel, Scribe du Bureau des Mémoires Continentales — An 1002 du Pacte