TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ORDRE DES TECHNOMANCIENS D'AEDOERA · VEINAGE CENTRAL DE RAUGEDOR

CODEX DES RUNES D'AEDOERA

Codex de référence sur la pratique runique aedoerane

Ordre des Technomanciens d'Aedoera — Veinage Central de Raugedor
Compilation doctrinale arrêtée en l'an mille trois cent dix-sept du Pacte

SOMMAIRE

Préambule — Sur la fonction de l'ouvrage et son champ d'application

Livre I — De la pratique runique aedoerane

- Chapitre I — Définition de la rune dans la tradition aedoerane
- Chapitre II — Origine et redécouverte progressive du corpus
- Chapitre III — De la rune comme instrument au service de la Technomancie

Livre II — Des quatre modes opératoires

- Chapitre IV — Du Sceau
- Chapitre V — De la Pierre
- Chapitre VI — Du Calibre
- Chapitre VII — Du Maillage

Livre III — De l'alphabet runique

- Chapitre VIII — Des six familles fonctionnelles
- Chapitre IX — De la famille de Stabilisation
- Chapitre X — De la famille de Canalisation
- Chapitre XI — De la famille de Modulation
- Chapitre XII — De la famille de Mesure
- Chapitre XIII — De la famille de Confinement
- Chapitre XIV — De la famille de Liaison

Livre IV — De la Dérive Runique

- Chapitre XV — Nature de la Dérive Runique
- Chapitre XVI — Manifestations graduées de la Dérive
- Chapitre XVII — Protocoles de défense et régulation institutionnelle

Livre V — De l'articulation institutionnelle

- Chapitre XVIII — Des Mages et des Technomanciens dans la pratique runique
- Chapitre XIX — Du Mage des Sceaux et de la doctrine runique
- Chapitre XX — Des Ingénieurs des Veines et de la pratique appliquée
- Chapitre XXI — De la Loi III des Flux et de son application aux runes

Clôture doctrinale

Mentions d'archives

PRÉAMBULE

Le présent ouvrage traite exclusivement de la tradition runique aedoerane telle qu'elle s'est constituée, stabilisée et systématisée au service de la Technomancie.
Il ne prétend ni à l'universalité, ni à l'antériorité, ni à la totalité.

Il consigne ce que l'Ordre des Technomanciens d'Aedoera, en concertation avec l'Ordre des Mages, reconnaît et autorise comme corpus runique en l'an mille trois cent dix-sept du Pacte.

Sur la fonction de l'ouvrage

Le Codex établit, sur la matière runique aedoerane :

- la définition reconnue de la rune,
- les quatre modes opératoires admis,
- l'alphabet complet en ses six familles fonctionnelles,
- la doctrine de la Dérive Runique,
- l'articulation institutionnelle des compétences entre Mages et Technomanciens.

Il ne se substitue pas aux Manuels de la Technomancie Appliquée, qui décrivent les usages pratiques caste par caste.

Il ne se confond pas avec le Code de la Structure Suprême, qui régit ce que l'Ordre s'interdit à lui-même.

Il occupe entre ces deux registres la place du document de référence : ni régulation pure, ni pédagogie appliquée, mais consignation doctrinale stable.

Sur la place de la pratique runique dans l'Ordre

La rune n'est pas, à Aedoera, l'opération principale.

Elle est l'instrument d'une opération plus vaste — la Technomancie — dont elle constitue l'un des appuis fondamentaux.

À ce rang, elle n'est ni un art autonome, ni une discipline séparée. Elle est une grammaire technique au service d'œuvres qui la dépassent.

Cette subordination est constitutive. Toute lecture qui élèverait la rune au rang d'opération autosuffisante constitue une erreur doctrinale.

Sur les autres traditions runiques

D'autres traditions runiques existent dans le monde, fondées sur des matériaux apparentés mais des doctrines distinctes.

À Virelya, sous le nom de Runisme, une tradition guerrière et naturaliste s'est élaborée à partir du quinzième an post-Pacte, à partir des révélations de Ser Gregory Naff et de l'œuvre subséquente de l'Ordre des Runistes. Sa logique, sa hiérarchie et son corpus relèvent d'une autre lignée doctrinale et ne seront pas développés dans le présent Codex.

Chez les peuples Primo-Dress des marges septentrionales, certains signes apparentés à la rune sont employés à des fins strictement attestatives — appartenance, lignage, fonction — sans aucune action sur le Flux. Ces marquages ne relèvent pas du présent

Codex.

Le présent ouvrage se consacre exclusivement à la tradition aedoerane. Toute mise en regard avec les autres traditions relève d'autres ouvrages, et n'est ni implicitement engagée, ni méthodologiquement requise.

Sur l'origine commune et la portée des traditions

La tradition runique aedoerane reconnaît procéder d'une matière originelle ancienne — le LanLagdi, langue d'inscription antérieure aux royaumes humains — dont elle a recueilli et systématisé une portion technique au cours des siècles, indépendamment des autres traditions issues de la même matière.

Cette portion est partielle. L'Ordre admet, et ne dissimule pas, que tout ce qui a pu être inscrit dans le monde ne se trouve pas dans le présent corpus.

L'humilité doctrinale est, à ce niveau, une condition d'exercice.

Sur le champ d'application

Le présent Codex s'applique à toute pratique runique exercée :

- au sein de l'Ordre des Technomanciens d'Aedoera et de ses Cercles,
- au sein de l'Ordre des Mages d'Aedoera dans le périmètre de leurs compétences runiques,
- dans le cadre de la Technomancie reconnue par l'Assemblée du Cœur,
- sur le territoire d'Aedoera et de ses domaines associés.

Toute pratique runique exercée hors de ce cadre, par des personnes non habilitées ou hors juridiction de l'Ordre, relève d'autres autorités et n'est pas reconnue par le présent ouvrage.

Ainsi est posée la pratique runique d'Aedoera :
non comme un art séparé,
mais comme une grammaire technique
ordonnée aux œuvres qui la dépassent.

LIVRE I — DE LA PRATIQUE RUNIQUE AEDOERANE

Sur la définition, l'origine et la fonction de la rune dans la tradition aedoerane

Chapitre I — Définition de la rune dans la tradition aedoerane

La rune est définie par l'Ordre comme un signe d'inscription opératif, gravé sur un support matériel ou intégré à une structure, destiné à produire une action mesurée et reproductible sur un Flux donné.
Elle se distingue :

- du signe ornemental, qui ne produit aucune action,
- du symbole rituel, qui agit par intercession et non par opération,
- du marquage attestatif, qui désigne sans intervenir,
- du sigle administratif, qui identifie sans agir sur le monde.

La rune aedoerane n'est ni prière, ni invocation, ni geste rituel.

Elle est une opération inscrite, soumise aux lois de dérive, de fatigue et de régulation qui s'appliquent à toute œuvre technomancienne.

Les trois caractères constitutifs

Toute rune aedoerane se reconnaît à trois caractères concomitants :

- Elle inscrit une opération. Sa fonction n'est ni descriptive, ni évocative, mais effective. Elle fait quelque chose.
- Elle agit sur un Flux. Hors interaction avec un Flux, elle n'est pas une rune.
- Elle est intégrée à un système. Elle ne fonctionne pas en isolation pure ; elle prend place dans une Veine, une Machine, une Structure ou un Maillage.

Toute inscription ne réunissant pas ces trois caractères ne relève pas du présent Codex.

De la distinction entre rune et signe

L'Ordre distingue formellement la rune du signe d'apparence runique.

Une inscription peut emprunter la forme d'une rune sans en partager la fonction. Elle est alors un signe : elle désigne, atteste ou orne, sans opérer.

Cette distinction est doctrinalement permanente. Le présent Codex ne traite que des inscriptions opératives reconnues comme runes par l'Ordre.

La rune n'est pas ce qui est tracé.
Elle est ce qui agit lorsqu'on la trace.

Chapitre II — Origine et redécouverte progressive du corpus

L'Ordre reconnaît que le corpus runique aedoeran ne procède pas d'une révélation, ni d'une vision fondatrice, ni d'un acte de grâce.

Il procède d'un travail de redécouverte progressive, accompli sur plusieurs siècles, à partir de fragments anciens recueillis dans des inscriptions résiduelles, dans des structures antérieures aux royaumes, et dans certains parchemins parvenus jusqu'à nous par des voies fragmentaires.

Aucune rune du présent corpus n'est attribuée à un fondateur unique.

Aucune rune n'est tenue pour avoir été reçue par révélation.

Toute rune du corpus a été identifiée, éprouvée, validée et codifiée par l'Ordre, dans des procédures successives de comparaison, de test et d'arbitrage.

Sur la longueur du travail accompli

Le corpus actuel est le fruit d'un effort poursuivi sans interruption depuis l'institution de l'Ordre des Technomanciens.

Chaque rune reconnue a fait l'objet :

- d'observations préalables,
- de tests sous conditions contrôlées,
- d'arbitrage par le Cercle de la Structure Suprême,
- de visa doctrinal par le Mage des Sceaux,
- d'inscription dans les Archives centrales du Veinage Central de Raugedor.

Ce processus est lent. Il est cumulatif. Il n'a jamais été suspendu.

Sur le caractère partiel du corpus

L'Ordre admet sans ambiguïté que le corpus du présent Codex est partiel.

Certaines opérations, dont les traces résiduelles laissent supposer l'existence ancienne, n'ont pas pu être restituées. Elles relèvent probablement d'échelles d'inscription qui dépassent ce que l'Ordre est en mesure, dans son état présent, de reproduire.

L'Ordre n'inscrit pas ces opérations dans son corpus.

Il ne prétend pas non plus à leur impossibilité absolue : il constate qu'elles ne sont pas, à ce jour, à sa portée.

Le corpus n'est pas révélé.
Il est patiemment retrouvé.

Chapitre III — De la rune comme instrument au service de la Technomancie

La rune aedoerane est subordonnée. C'est en ce point qu'elle se distingue le plus nettement de toute pratique runique autonome.

À Aedoera, on ne grave pas une rune pour la rune.

On la grave pour qu'une Veine fonctionne, pour qu'une Machine tienne, pour qu'un Maillage exécute une opération technomancienne plus large.

Cette subordination est doctrinale. Elle structure :

- la formation des castes habilitées,
- les procédures de validation,
- la régulation institutionnelle,
- et l'éthique d'inscription elle-même.

Sur l'absence de pratique runique pour elle-même

L'Ordre n'autorise pas l'exercice de la rune en dehors d'un cadre technomancien identifié.

Toute inscription runique doit pouvoir être référée à :

- une Veine ou un système porteur,
- une finalité fonctionnelle reconnue,
- une caste responsable,
- une supervision institutionnelle.

L'inscription gratuite, l'inscription exploratoire hors cadre, l'inscription décorative dotée d'effet, sont prohibées.

À ce rang, la curiosité technique ne constitue pas un motif suffisant.

Sur le caractère instrumental assumé

L'Ordre ne tient pas la subordination de la rune pour une diminution. Il la tient pour une condition de stabilité.

Une rune subordonnée s'inscrit dans une chaîne de responsabilités. Elle est validée, supervisée, corrigible.

Une rune autonome serait, à ce niveau, ingouvernable.

La rune ne vaut pas par elle-même.
Elle vaut par l'œuvre qu'elle sert.

LIVRE II — DES QUATRE MODES OPÉRATOIRES

Sur les manières dont une rune, ou un ensemble de runes, agit sur le Flux

L'Ordre reconnaît quatre modes opératoires distincts dans la pratique runique aedoerane.
Trois sont atomiques : ils décrivent ce qu'une rune isolée fait. Ce sont le Sceau, la Pierre et le Calibre.

Un est composé : il décrit le mode selon lequel plusieurs runes, intégrées en réseau, agissent de concert. C'est le Maillage.

Ces quatre modes ne sont ni interchangeables, ni hiérarchisés en dignité. Ils décrivent des opérations différentes, et toute rune du corpus s'inscrit dans l'un ou l'autre selon sa fonction et son intégration.

Chapitre IV — Du Sceau

Le Sceau est le mode par lequel une rune fixe une opération en un point déterminé du monde matériel ou structurel.

Une rune en mode Sceau est gravée pour rester. Elle inscrit une opération qui demeure tant que le support tient et que la rune n'est pas effacée.

Caractères du Sceau

- Permanence relative. Tant que le support physique tient et que la rune demeure lisible, l'opération est maintenue.
- Localisation. Le Sceau agit là où il est gravé, sur ce qu'il est gravé.
- Réversibilité par effacement. L'opération cesse lorsque la rune est physiquement effacée, brisée ou recouverte selon les procédures admises.
- Non-réactivité. Un Sceau ne réagit pas aux variations du Flux qui le traverse. Il fixe, il ne module pas.

Usages reconnus

Le Sceau est employé pour :

- la stabilisation durable de structures porteuses,
- le confinement de Flux contenus dans des réservoirs ou conduits,
- l'attestation opérative permanente d'une caractéristique de Veine,
- la protection prolongée contre des dérives prévisibles.

Il n'est pas employé pour des opérations qui exigent une adaptation continue aux variations du Flux.

Le Sceau fixe.
Il ne suit pas.

Chapitre V — De la Pierre

La Pierre est le mode par lequel une rune intervient en un point déterminé du temps, non du monde matériel.

Une rune en mode Pierre est gravée pour agir lors d'un événement précis : franchissement d'un seuil, contact d'un Flux, déclenchement d'une condition. En dehors de cet événement, elle ne produit aucun effet.

Caractères de la Pierre

- Activation conditionnelle. L'opération se déclenche lorsque la condition d'activation est remplie.
- Latence neutre. Hors activation, la rune est inerte. Elle ne consomme pas, ne perturbe pas, ne signale pas.
- Reproductibilité. Une Pierre peut s'activer plusieurs fois, sous la même condition, tant qu'elle n'est pas usée ou consommée par sa propre opération.
- Dépendance à la lecture. La condition d'activation doit être inscriptible et lisible. Une condition mal définie produit une Pierre instable.

Usages reconnus

La Pierre est employée pour :

- les dispositifs de sécurité à déclenchement automatique,
- les alarmes runiques sur dépassement de seuil,
- les barrières conditionnelles de Veine,
- les opérations différées dans le temps.

Elle n'est pas employée pour des opérations continues.

La Pierre attend.
Elle agit lorsque ce qui doit être agit.

Chapitre VI — Du Calibre

Le Calibre est le mode propre à la tradition aedoerane.

Une rune en mode Calibre ne fixe pas, ne déclenche pas. Elle ajuste un Flux existant sans en créer un nouveau, sans modifier sa nature, et sans le réorienter ailleurs que dans son trajet déjà tracé.

Caractères du Calibre

- Action continue et adaptative. Le Calibre suit le Flux dans sa variation et le maintient dans une marge définie.
- Absence de création. Il ne produit pas de Flux ; il accompagne et ajuste un Flux déjà présent.
- Précision mesurée. Sa fonction n'est pas qualitative mais quantitative — il intervient sur l'intensité, la fréquence, la cadence, le seuil.
- Subordination structurelle. Il fonctionne en complément d'une Veine ou d'un Maillage déjà actifs. Il ne fonctionne pas en isolation pure.

Usages reconnus

Le Calibre est employé pour :

- la régulation fine des Veines en service,
- l'ajustement des Machines en fonctionnement nominal,
- la correction continue des écarts de Flux,
- la conformation des opérations technomanciennes à des seuils prescrits.

Il constitue, par sa nature même, l'outil de précision quotidien de la Technomancie aedoerane.

Le Calibre ne crée pas le Flux.
Il l'accompagne et le contient à la juste mesure.

Chapitre VII — Du Maillage

Le Maillage est le mode opératoire de second ordre par lequel plusieurs runes, agencées en réseau, produisent un effet qui n'est pas réductible à la somme de leurs opérations individuelles.

Le Maillage n'est pas une rune. C'est une composition runique.

Sa puissance ne réside pas dans le nombre de runes employées, mais dans la justesse de leur agencement.

Caractères du Maillage

- Composition raisonnée. Le Maillage est conçu, validé et inscrit selon une architecture définie. Il n'est jamais accumulation libre.
- Effet émergent. L'opération produite est qualitativement distincte des opérations individuelles des runes qui le composent.
- Propagation par voisinage. Les runes d'un Maillage s'influencent mutuellement par adjacence, par symétrie ou par axe. La doctrine du voisinage est l'art propre du Maillage.
- Fragilité concertée. La défaillance d'une rune d'un Maillage peut compromettre l'ensemble. À ce niveau, la robustesse n'est pas individuelle ; elle est collective.

Sur la place du Maillage dans la tradition aedoerane

Le Maillage occupe, dans la pratique runique d'Aedoera, une place que ne lui reconnaît aucune autre tradition. Il n'est ni une variante du Sceau, ni une extension du Calibre. Il est un mode propre, théorisé pour lui-même, enseigné comme art composé.

L'Ordre tient le Maillage pour l'expression la plus accomplie de la rune aedoerane, en ceci que sa pratique exige simultanément :

- la maîtrise des trois modes atomiques,
- la connaissance des familles fonctionnelles et de leurs interactions,
- la compréhension institutionnelle des contraintes de validation,
- et la capacité à concevoir un effet d'ensemble que nul élément isolé ne porte.

Toute Machine majeure, toute Veine d'envergure, toute Structure technomancienne reconnue procède d'un ou plusieurs Maillages.

Usages reconnus

Le Maillage est employé pour :

- les Machines technomanciennes de complexité supérieure,
- les Veines d'envergure royaume ou continentale,
- les systèmes intégrés à plusieurs flux concurrents,
- les opérations dont aucune rune isolée ne saurait, seule, accomplir la fonction.

Il n'est pas employé pour des opérations simples — non par incapacité, mais par mesure.

Le Maillage n'est pas la somme des runes qu'il compose.
Il est ce qui apparaît lorsqu'elles se tiennent ensemble.

LIVRE III — DE L'ALPHABET RUNIQUE

Sur les trente runes du corpus aedoeran et leurs six familles fonctionnelles

Chapitre VIII — Des six familles fonctionnelles

L'alphabet runique aedoeran comprend trente runes, organisées en six familles fonctionnelles distinctes.
Chaque famille rassemble les runes qui partagent une même classe d'opération sur le Flux, sans préjuger du mode opératoire — Sceau, Pierre, Calibre — dans lequel elles sont employées. Une même rune peut être inscrite selon plusieurs modes selon son intégration.

Énumération des six familles

L'Ordre reconnaît :

- La famille de Stabilisation, qui tient un Flux dans un état.
- La famille de Canalisation, qui ordonne le mouvement d'un Flux.
- La famille de Modulation, qui transforme l'intensité ou la nature d'un Flux.
- La famille de Mesure, qui rend lisible l'état d'un Flux.
- La famille de Confinement, qui isole un Flux du reste.
- La famille de Liaison, qui articule plusieurs runes ou plusieurs Veines.

Sur la hiérarchie interne des familles

Les trois premières familles — Stabilisation, Canalisation, Modulation — sont dites *familles cœur*. Elles comportent chacune six runes. Elles couvrent les opérations quotidiennes par lesquelles la Technomancie agit sur le Flux.

Les trois suivantes — Mesure, Confinement, Liaison — sont dites *familles instrumentales*. Elles comportent chacune quatre runes. Elles ne produisent pas d'opération principale, mais rendent possibles, lisibles, sûres ou composées les opérations des trois premières.

Cette hiérarchie n'est pas de dignité. Elle est de fonction.

Une Machine sans Stabilisation n'inscrit aucune opération durable. Une Machine sans Mesure n'inscrit aucune opération vérifiable. Les deux sont nécessaires ; aucune ne se substitue à l'autre.

Trois familles tiennent le Flux.
Trois familles le rendent lisible, sûr et composé.

Chapitre IX — De la famille de Stabilisation

La famille de Stabilisation comporte six runes, dont la fonction commune est de maintenir un Flux dans un état déterminé.

Elle est la famille fondatrice de toute pratique runique aedoerane : sans Stabilisation, aucune Veine ne tient, aucune Machine ne dure, aucun Maillage ne se stabilise.

Les six runes de Stabilisation

Rune	Domaine	Fonction
VARN	Intensité	tenir un Flux à l'intensité prescrite
SOLT	Direction	fixer l'axe directionnel d'un Flux
THORD	Fréquence	maintenir la cadence d'un Flux périodique
MELD	Seuil	tenir un Flux en deçà d'une borne prescrite
AERIS	Équilibre	maintenir l'équilibre interne d'un système
NAEL	Saturation	contenir un Flux à son niveau de remplissage

Notes doctrinales

VARN est la rune la plus inscrite du corpus. Elle figure dans la quasi-totalité des Veines en service à Mae Chalorea et dans le Veinage Central. Sa modestie apparente est trompeuse : son absence rendrait toute la Technomancie impraticable.

MELD est employée pour la sécurité prescrite — les Veines critiques en sont systématiquement marquées, parfois en redoublement, pour empêcher tout dépassement non prévu.

AERIS est la plus exigeante en validation. Elle agit sur des équilibres internes dont la lecture ne se laisse pas réduire à une grandeur unique. Elle requiert le visa de deux Ingénieurs des Veines au minimum.

Stabiliser ne signifie pas figer.
Stabiliser signifie ne pas laisser dériver.

Chapitre X — De la famille de Canalisation

La famille de Canalisation comporte six runes, dont la fonction commune est d'ordonner le mouvement d'un Flux dans une Veine ou un réseau de Veines.

Elle est la famille opérationnelle par excellence : c'est par elle que le Flux passe, va, revient, se ralentit ou se ferme.

Les six runes de Canalisation

Rune	Domaine	Fonction
DRAV	Ouverture	ouvrir une Veine au passage du Flux
VYR	Direction	diriger un Flux vers une destination prescrite
KARN	Accélération	accroître la cadence de circulation
MORN	Ralentissement	réduire la cadence de circulation
SHIR	Dérivation	détourner un Flux vers une Veine seconde
PORTH	Fermeture	refermer une Veine ouverte

Notes doctrinales

DRAV et PORTH sont par convention inscrites en paire dans toute Veine majeure. L'usage solitaire de DRAV sans PORTH correspondant est tenu pour une faute d'inscription, sauf justification doctrinale validée par le Mage des Sceaux.

SHIR est la plus délicate de la famille. Sa fonction de dérivation suppose un Flux secondaire prêt à recevoir, et un calcul d'équilibre rarement trivial. Elle n'est confiée qu'aux Ingénieurs des Veines de rang VIII et au-delà.

Le Flux ne va pas où l'on veut.
Il va où la Canalisation l'autorise.

Chapitre XI — De la famille de Modulation

La famille de Modulation comporte six runes, dont la fonction commune est de transformer un Flux dans son intensité, sa nature ou sa composition.

Elle est la famille la plus variée du corpus, et celle qui exige la plus grande discipline d'inscription.

Les six runes de Modulation

Rune	Domaine	Fonction
TAEL	Amplification	accroître l'intensité d'un Flux dans une marge prescrite
VEIS	Atténuation	réduire l'intensité d'un Flux dans une marge prescrite
GRYN	Transformation	modifier la nature qualitative d'un Flux
VERAN	Inversion	inverser la polarité d'un Flux orienté
HARM	Harmonisation	accorder deux Flux distincts en phase commune
DISSEN	Dissociation	séparer un Flux composite en ses composantes

Notes doctrinales

GRYN est la rune la plus surveillée du corpus. La transformation qualitative d'un Flux soulève des questions doctrinales relevant simultanément du Cercle de la Structure Suprême et du Mage des Sceaux. Toute inscription nouvelle de GRYN dans un Maillage de classe supérieure est subordonnée à un visa double.

VERAN ne peut être inscrite que sur des Flux dont l'orientation est canoniquement établie. Son emploi sur un Flux d'orientation incertaine produit des effets imprévisibles classés Dérive grave.

HARM et DISSEN forment une paire opératoire fréquente, employée notamment dans les Maillages de régulation continentale.

Moduler n'est pas créer.
Moduler est faire de ce qui passe ce qu'il doit être.

Chapitre XII — De la famille de Mesure

La famille de Mesure comporte quatre runes, dont la fonction commune est de rendre lisible l'état d'un Flux.

Elle ne produit pas d'opération sur le Flux ; elle le rend connaissable. Sans elle, aucune Technomancie ne serait vérifiable.

Les quatre runes de Mesure

Rune	Domaine	Fonction
JAURM	Intensité instantanée	rendre lisible l'intensité d'un Flux à un instant
SEULIN	Franchissement de seuil	signaler que le Flux a franchi une borne prescrite
TRYSS	Attestation continue	attester l'état d'un Flux sur la durée
REGIS	Trace permanente	inscrire la trace d'un Flux dans le registre matériel

Notes doctrinales

REGIS est la rune qui rend possible la mémoire technomancienne. Toute Veine majeure est dotée d'au moins une rune REGIS dont la trace est consultable par les castes habilitées.

SEULIN est inscrite par paire avec MELD dans la quasi-totalité des dispositifs de sécurité : MELD tient le seuil, SEULIN signale son approche.

La famille de Mesure ne suffit pas à elle seule à garantir la sûreté. Elle suppose qu'un opérateur, ou un système habilité, lise ses inscriptions et agisse en conséquence.

Mesurer n'est pas agir.
Mais sans la Mesure, l'action ne sait pas où elle va.

Chapitre XIII — De la famille de Confinement

La famille de Confinement comporte quatre runes, dont la fonction commune est d'isoler un Flux du reste de la Structure ou du monde.

Elle est la famille de la protection, et son inscription relève à la fois de la pratique d'Ingénieurs des Veines et de la doctrine doctrinale de Maîtres des Cendres Noires.

Les quatre runes de Confinement

Rune	Domaine	Fonction
ISLAR	Isolement	maintenir un Flux séparé des Flux voisins
SCEL	Scellement hermétique	empêcher tout échange entre un Flux et son environnement
CONOR	Contenance	maintenir un Flux instable sans rupture jusqu'à intervention
ETHOR	Étouffement	réduire progressivement un Flux dangereux jusqu'à extinction

Notes doctrinales

ETHOR est la rune dont l'inscription est la plus strictement réglée. Elle ne peut être inscrite que par un Maître des Cendres Noires, ou sous sa supervision directe, en présence d'un Régulateur du Cercle du Flux-Forgé. Son emploi sur un Flux dont l'extinction n'est pas doctrinalement validée engage la responsabilité collective du Cercle ayant autorisé l'inscription.

CONOR et SCEL ne sont jamais inscrites en redoublement sur le même Flux. Leur cumul produit des interactions instables.

Confiner n'est pas supprimer.
Confiner est tenir hors d'atteinte ce qui ne peut être laissé libre.

Chapitre XIV — De la famille de Liaison

La famille de Liaison comporte quatre runes, dont la fonction commune est d'articuler plusieurs runes ou plusieurs Veines en un ensemble cohérent.

Elle est la famille du Maillage. Sans Liaison, aucune composition runique ne tient ; ce ne serait qu'une juxtaposition.

Les quatre runes de Liaison

Rune	Domaine	Fonction
JONK	Jonction simple	unir deux runes en une opération concertée
NODR	Nœud multiple	unir trois ou quatre runes en un point central
VRAIL	Raccord croisé	unir deux Veines distinctes en un point d'échange contrôlé
FISSAR	Scission ordonnée	scinder un Flux en deux voies prescrites

Notes doctrinales

JONK est la rune de Liaison la plus fréquente. Toute composition runique en comporte au minimum une.

NODR est l'instrument propre du Maillage. Sa lecture est délicate, parce que ses effets dépendent simultanément des trois ou quatre runes qu'elle articule et de leur disposition spatiale.

VRAIL n'est employée que dans les réseaux d'envergure royaume ou continentale. Son inscription est subordonnée au visa du Cercle de la Structure Suprême.

FISSAR est doctrinalement encadrée. Elle peut produire, si elle est inscrite imparfaitement, deux Flux inégaux dont l'un peut dériver. Sa pratique exige un calibrage préalable systématique.

Lier n'est pas additionner.
Lier est composer ce qui, séparé, ne ferait rien.

LIVRE IV — DE LA DÉRIVE RUNIQUE

Sur la nature, les manifestations et la régulation de la défaillance propre à la rune

Chapitre XV — Nature de la Dérive Runique

La Dérive Runique est la défaillance propre à la rune lorsque l'inscription elle-même est source d'erreur.
Elle se distingue de la dérive générale des dispositifs technomanciens, qui procède du Flux, de la matière ou du temps. La Dérive Runique procède de la rune.

Sur le principe de la Dérive

L'Ordre reconnaît que toute rune inscrite imparfaitement, ou inscrite dans une composition imparfaite, produit un effet qui n'est pas l'effet attendu.

Cet effet n'est pas neutre. Il n'est pas non plus dirigé contre l'inscripteur seul.

Il se propage par le système porteur.

À ce niveau, la Dérive Runique ne renvoie pas la force à sa source. Elle dérègle ce qui la porte.

Distinction avec la dérive technomancienne générale

La dérive générale des dispositifs procède :

- de la fatigue de la matière,
- de la fluctuation imprévue du Flux,
- de l'érosion des supports.

Elle survient même dans des dispositifs parfaitement inscrits.

La Dérive Runique procède de l'inscription elle-même. Elle survient :

- d'une rune mal tracée,
- d'une rune mal située,
- d'une rune mal articulée à son Maillage,
- ou d'une rune inscrite hors de sa juridiction doctrinale.

Les deux dérives peuvent coexister. Elles ne sont pas confondues.

La Dérive Runique n'est pas l'erreur du Flux.
Elle est l'erreur de l'homme inscrite dans le Flux.

Chapitre XVI — Manifestations graduées de la Dérive

L'Ordre reconnaît quatre degrés de Dérive Runique, par gravité croissante.

Premier degré — Instabilité de fonction

La Machine ou la Veine porteuse continue de fonctionner, mais ses opérations cessent d'être prévisibles dans la marge prescrite.

Les variations restent contenues dans la Structure. Aucun Flux n'est libéré.

Une intervention de Régulateur suffit, dans la plupart des cas, à corriger l'inscription défaillante.

Deuxième degré — Rupture de Veine

L'inscription défaillante produit une rupture de la Veine porteuse. Le Flux contenu est libéré dans l'environnement immédiat.

La rupture est localisée. Elle n'engage pas, en règle générale, les Veines voisines.

L'intervention d'un Ingénieur des Veines de rang VII et plus, accompagné d'un Régulateur, est requise.

Troisième degré — Cascade de Maillage

Lorsque la rune défaillante est intégrée à un Maillage, la défaillance peut se propager aux runes adjacentes par effet de voisinage.

La cascade peut concerner trois, cinq, dix runes, et déstabiliser l'ensemble du Maillage avant intervention.

La gravité est immédiate. L'intervention d'un Maître des Cendres Noires est requise, et le Cercle de la Structure Suprême est informé.

Quatrième degré — Libération catastrophique

Dans les cas extrêmes, la cascade aboutit à la rupture simultanée de plusieurs Veines majeures, à la libération de Flux composites incontrôlés, à la production de Cendres Noires en quantité dangereuse, et à la perte d'opérateurs présents autour du dispositif défaillant.

Les Réformes de Stabilisation de l'an mille trois cent dix-sept du Pacte, en cours de promulgation au moment de la compilation du présent Codex, procèdent en partie de la doctrine acquise face à ce quatrième degré.

L'Ordre reconnaît que la prévention seule est suffisante. À ce rang, il n'existe plus de remède : il n'existe que l'évitement.

Au premier degré, on corrige.
Au deuxième, on répare.
Au troisième, on contient.

Au quatrième, on ne peut plus.

Chapitre XVII — Protocoles de défense et régulation institutionnelle

La défense contre la Dérive Runique n'est pas une discipline individuelle. Elle est, à Aedoera, institutionnelle.

L'Ordre tient pour faute doctrinale toute tentative de faire reposer la sûreté runique sur la seule vigilance de l'inscripteur.

Les quatre piliers de la défense

L'Ordre s'appuie sur quatre piliers conjoints :

- La Loi III des Flux, qui prescrit qu'aucune manipulation runique ne s'effectue sans la présence d'un Mage ou d'un Technomancien habilité. Cette loi est l'assise institutionnelle de toute la pratique.
- Le visa du Mage des Sceaux, qui valide doctrinalement les inscriptions critiques et celles intégrant des runes de classe supérieure.
- La supervision du Cercle de la Structure Suprême, qui scelle les Maillages d'envergure et arbitre les questions doctrinales nouvelles.
- Les cycles de tests imposés par le Technomancien-Loi, qui éprouvent les Maillages avant et après mise en service.

Sur le caractère collectif de la défense

L'Ordre rappelle que la Dérive Runique ne se prévient pas par accroissement de la maîtrise individuelle.

Un inscripteur isolé, fût-il Ingénieur des Veines de rang supérieur, ne peut garantir l'absence de Dérive sur un Maillage qu'il aurait conçu et inscrit seul.

L'isolement de la pratique est, à Aedoera, une faute doctrinale.

La sûreté runique n'est pas la vertu d'un homme.
Elle est la procédure d'un Ordre.

LIVRE V — DE L'ARTICULATION INSTITUTIONNELLE

Sur la répartition des compétences runiques entre Ordres, Cercles et castes

Chapitre XVIII — Des Mages et des Technomanciens dans la pratique runique

La pratique runique aedoerane est exercée conjointement par l'Ordre des Mages et par l'Ordre des Technomanciens, selon une répartition de compétences que la Loi III des Flux institue et que le présent Codex confirme.
Cette répartition n'est pas un partage de territoires. Elle est une articulation de fonctions.

Compétence des Mages

Les Mages sont reconnus, en matière runique, comme théoriciens et lecteurs.

Il leur revient :

- d'étudier la rune dans son fond doctrinal,
- d'en interpréter les effets attestés,
- d'en surveiller les usages institués,
- de signaler à l'Ordre des Technomanciens les écarts doctrinaux observés.

Les Mages n'inscrivent pas, en règle générale, les runes intégrées aux Veines et Machines. Ils en valident la doctrine.

Compétence des Technomanciens

Les Technomanciens sont reconnus, en matière runique, comme applicateurs.

Il leur revient :

- d'inscrire les runes dans les Veines, Machines, structures et systèmes,
- d'en intégrer les compositions selon les modes opératoires,
- d'en assurer la surveillance opérationnelle,
- d'en corriger les défaillances opérationnelles.

Les Technomanciens n'établissent pas, par eux-mêmes, la doctrine runique. Ils l'appliquent.

Sur l'articulation

L'articulation des deux Ordres se manifeste, dans la pratique courante, par :

- la consultation du Mage des Sceaux pour les inscriptions critiques,
- la transmission au Cercle des Origines des questions doctrinales nouvelles,
- la coordination régulière entre Ingénieurs des Veines et Mages des Veines sur les Maillages d'envergure,

- la convocation conjointe lors des arbitrages relatifs à la Dérive Runique de troisième et quatrième degrés.

Le Mage lit.
Le Technomancien inscrit.
Ce qui n'est pas lu, on ne l'inscrit pas.
Ce qui n'est pas inscrit, on ne le tient pas pour pratiqué.

Chapitre XIX — Du Mage des Sceaux et de la doctrine runique

Le Mage des Sceaux est, au sein de l'Ordre des Mages, l'autorité doctrinale runique.

Il siège dans le Cercle des Origines, immédiatement sous le Grand-Mage.

Fonctions du Mage des Sceaux

Il revient au Mage des Sceaux :

- d'apposer son visa sur les inscriptions runiques de classe supérieure,
- d'arbitrer les questions doctrinales relatives aux runes en cas de désaccord entre Mages et Technomanciens,
- de superviser l'enseignement de la doctrine runique au sein de l'Ordre des Mages,
- de valider les ajouts ou retraits du corpus runique reconnu.

Son visa n'est pas formel. Une inscription privée de son visa, dans les cas où celui-ci est requis, est tenue pour non doctrinalement validée — et toute Dérive ultérieure engage la responsabilité collective de la caste qui a procédé sans visa.

Sur la portée de l'autorité du Mage des Sceaux

Le Mage des Sceaux n'inscrit pas lui-même les runes. Il en valide la doctrine.

Sa fonction est de tenir le corpus dans sa cohérence interne et dans son respect des principes constitutifs.

À ce rang, sa charge est celle d'un gardien doctrinal — non d'un exécutant.

Le Mage des Sceaux ne grave pas.
Il dit ce qui peut être gravé.

Chapitre XX — Des Ingénieurs des Veines et de la pratique appliquée

Les Ingénieurs des Veines sont, au sein du Cercle du Flux-Forgé de l'Ordre des Technomanciens, la caste centrale de la pratique runique appliquée.

Fonctions des Ingénieurs des Veines

Il leur revient :

- la conception et l'entretien des Veines et systèmes technomanciens,
- l'inscription des runes dans les Veines, Machines et structures porteuses,
- la composition des Maillages selon les architectures validées,
- la surveillance opérationnelle des inscriptions en service.

Le rang d'Ingénieur des Veines comporte plusieurs degrés. Les inscriptions de classe supérieure, et la pratique des Maillages d'envergure, sont réservées aux rangs élevés.

Sur la place des Maîtres des Cendres Noires

Le Cercle du Flux-Forgé compte également la caste des Maîtres des Cendres Noires, chargée :

- de la gestion des Dérives Runiques de troisième et quatrième degrés,
- de l'inscription des runes de Confinement de classe supérieure, notamment ETHOR,
- de la doctrine des Cendres Noires elles-mêmes — résidus de Flux que produit toute Dérive grave.

Les Maîtres des Cendres Noires interviennent en complément des Ingénieurs des Veines, et non en substitution.

Sur la place des autres castes du Flux-Forgé

Les autres castes du Cercle — Sculpte-Flux, Porte-Cendre, Régulateurs, Technoscrits — interviennent à divers titres dans la pratique runique sans en porter la responsabilité principale.

Les Régulateurs, en particulier, sont les premiers à intervenir lors d'une Dérive de premier degré.

Les Technoscrits assurent la consignation écrite des inscriptions validées dans les Archives centrales.

Inscrire est un acte de caste.
Ce qu'une caste seule peut inscrire,
une caste seule en porte la conséquence.

Chapitre XXI — De la Loi III des Flux et de son application aux runes

La Loi III des Flux, telle qu'inscrite au Codex des Trois Ordres du Cœur et reconnue par l'Assemblée du Cœur d'Aedoera, prescrit :

« Nul ne manipule les Flux sans intention juste. La magie est un acte grave. Elle ne peut être utilisée pour renverser un royaume, pour pervertir un serment, pour altérer la mémoire du monde, sans la présence d'un Mage ou d'un Technomancien habilité. Les Flux appartiennent au monde, pas aux hommes. »

Cette Loi est l'assise institutionnelle de toute la pratique runique aedoerane.

Application aux runes

Aucune inscription runique n'est admise hors de la juridiction conjointe :

- d'un Mage habilité,
- ou d'un Technomancien habilité,
- ou des deux conjointement pour les inscriptions de classe supérieure.

Toute inscription qui s'exercerait hors de cette juridiction est tenue pour non valide doctrinalement, et son auteur exposé aux sanctions prévues par les Exégètes du Cœur et par l'Ordre lui-même.

Sur les juridictions concurrentes

L'Ordre reconnaît que certaines pratiques runiques, dans les marges des royaumes d'Aedoera, échappent à sa juridiction.

Il n'en reconnaît pas pour autant la validité doctrinale.

À ce niveau, l'Ordre tient pour faute :

- toute inscription faite sans Mage ni Technomancien habilité,
- toute inscription faite par une personne se prévalant d'une habilitation étrangère,
- toute inscription faite sur un support, dans une structure ou avec une intention non reconnue par l'Ordre.

Sur la portée hors d'Aedoera

L'Ordre ne prétend pas régir les pratiques runiques exercées hors des juridictions d'Aedoera et de ses domaines associés.

Il ne reconnaît cependant aucune validité interne à des inscriptions exécutées hors de ce cadre, quelle que soit leur efficacité apparente.

Les Flux appartiennent au monde.
Inscrire sur eux,
c'est répondre devant ceux qui en sont les gardiens.

CLÔTURE DOCTRINALE

L'Ordre n'inscrit pas pour inscrire.
Il inscrit pour que la Technomancie tienne, pour que les Veines portent, pour que les Machines fonctionnent dans les limites où elles doivent fonctionner.

La rune aedoerane est patiente. Elle a été retrouvée par fragments, éprouvée par castes, validée par Cercles, scellée par Ordre.

Elle n'est ni révélée, ni totale, ni définitive. Elle est ce que l'Ordre, à ce jour, reconnaît comme inscriptible et reconnaît comme tenable.

Ce qui ne figure pas dans le présent Codex n'est pas, pour autant, déclaré impossible. Il est déclaré non admis dans le corpus reconnu en l'an mille trois cent dix-sept du Pacte.

Le corpus est ouvert à révision. Il n'est pas ouvert à transgression.

Ainsi se définit la rune d'Aedoera :
instrument d'une œuvre plus vaste,
patiemment retrouvée,
doctrinalement tenue,
et toujours subordonnée à ce qu'elle sert.

MENTIONS D'ARCHIVES

Compilé par les Ingénieurs des Veines, Cercle du Flux-Forgé de l'Ordre des Technomanciens de Mae Chalorea,
avec contribution doctrinale des Maîtres des Cendres Noires, mêmes Cercle et Ordre, pour les sections relatives à la Dérive Runique.

Scellé par le Cercle de la Structure Suprême de l'Ordre des Technomanciens.

Visa doctrinal apposé par le Mage des Sceaux, Cercle des Origines de l'Ordre des Mages d'Aedoera.

Conservé dans les Archives centrales du Veinage Central de Raugedor.

Compilation arrêtée en l'an mille trois cent dix-sept du Pacte.
Version doctrinale au seuil des Réformes de Stabilisation.

— Fin du Codex.