TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

COMPILATION TRANSCONTINENTALE

CODEX GÉNÉRAL DES ARTEFACTS DE TIRELLON

Registre des objets de pouvoir, de leur nature et de leur usage

Compilé par le Collège Royal des Cartographes

ACCÈS OUVERT · BIBLIOTHÈQUE D'ARCHIVE

Le présent Codex est une compilation scellée par le Collège Royal des Cartographes, réunissant et harmonisant ce que les institutions continentales ont consigné séparément sur la nature et l'usage des artefacts de Tirellon. Les sources premières demeurent conservées dans leurs dépôts d'origine, mais leur âge et leur fragilité ne permettent plus d'en assurer la consultation directe au sein de cette bibliothèque d'archive. Le Collège en propose ici une refonte fidèle, vérifiée croisée entre les continents, destinée à remplacer leur consultation directe sans en trahir la substance.

« Un artefact n'est pas nécessairement une merveille. Il peut être une pierre. Il peut être un morceau de bois. Ce qui le définit n'est pas sa forme, mais sa relation au Souffle. »

— Exégète-Source Kaervis Mol, Archives de Sol-Darass

I. DÉFINITION CANONIQUE

Un artefact est un objet qui entretient une relation active et durable avec le Fluctal. Cette définition exclut les outils ordinaires, même de grande qualité — une épée forgée par le meilleur artisan de Darnholm n'est pas un artefact. Elle inclut tout objet dont la relation au Fluctal dépasse la simple proximité passive.

Trois conditions suffisent à qualifier un objet d'artefact : la relation fluctale active — l'objet interagit avec les Flux de façon mesurable et reproductible ; la durabilité — cette relation persiste dans le temps, indépendamment d'un utilisateur ; l'effet — l'objet produit une conséquence observable. Un objet qui satisfait ces trois conditions est un artefact, quelle que soit son origine, son apparence ou sa puissance.

II. ORIGINES — COMMENT UN ARTEFACT NAÎT

La Création Intentionnelle — un artisan, un mage, un runiste ou un technomancien fabrique délibérément un objet pour interagir avec les Flux. Origine la plus documentée et la plus compréhensible.

L'Absorption Fluctale — un objet ordinaire, exposé sur des décennies ou des siècles à des Flux intenses, finit par en absorber suffisamment. Processus lent, résultat imprévisible.

Le Don ou Vestige Divin — avant la Fracture Fluctale, les Sept ont laissé dans le monde des objets portant leur empreinte directe. Peu nombreux, traités avec une prudence extrême.

La Cristallisation Spontanée — un Flux particulièrement concentré peut, en de rares circonstances, se cristalliser spontanément sans intervention humaine. Les plus rares et les moins compris de tous les artefacts.

III. LES SIX TYPES D'ARTEFACTS

Les artefacts sont classés selon leur relation au Fluctal, reprenant les Six Visages du Souffle établis par le Codex des Magies.

Type I — Artefacts Runiques (Ordonnateurs de Flux) — runes gravées forçant les Flux environnants à suivre une intention précise. Présence dominante à Northern.

Type II — Artefacts Élémentaires (Déplaceurs de Flux) — canalisent les forces naturelles comme expressions amplifiées du Fluctal. Présence dominante à Aedoera et Taerticâulle.

Type III — Artefacts de Flamme (Hôtes de Flux Conscient) — abritent un fragment de Flux ayant développé une forme d'autonomie. Les plus rares et les plus dangereux.

Type IV — Artefacts de Magie Noire (Corrupteurs de Flux) — génèrent volontairement de la Dégénérescence Fluctale. Création interdite sur les trois continents sans exception.

Type V — Artefacts Anciens (Réservoirs de Flux Cristallisé) — réservoirs de Flux anciens, dont la charge dépasse ce que les méthodes actuelles peuvent expliquer entièrement.

Type VI — Artefacts Totémiques (Lieurs de Flux et d'Âme) — créent un lien permanent et bidirectionnel entre porteur et entité fluctale. Présence dominante à Tharaggorn.

IV. NIVEAUX DE PUISSANCE

Niveau Commun — effet limité et prévisible, disponible dans le commerce légal encadré.

Niveau Rare — expertise de haut niveau requise, circulation encadrée par les institutions.

Niveau Exceptionnel — chaque pièce unique ou quasi-unique, documentée dans les archives continentales.

Niveau Légendaire — puissance ou origine dépassant la compréhension actuelle. Nombre infime, quelques dizaines confirmées à l'échelle de Tirellon.

Niveau Inconnu — ni la puissance ni le fonctionnement ne peuvent être évalués avec les méthodes actuelles.

V. DÉGRADATION ET MORT D'UN ARTEFACT

Épuisement Fluctal — un artefact peut s'épuiser si la demande dépasse sa capacité de régénération.

Corruption — un artefact exposé à une zone de Dégénérescence Fluctale peut voir sa charge se corrompre, jusqu'à devenir un artefact de Type IV involontaire.

Fracture Physique — certains artefacts sont liés à leur intégrité physique ; les briser libère d'un coup leur charge fluctale.

Abandon du Lien — pour les Types III et VI, la mort du porteur provoque une période d'instabilité jusqu'à ce qu'un nouveau lien soit établi.

VI. DOCTRINE DES TROIS CONTINENTS FACE AUX ARTEFACTS

Northern — la Doctrine du Contrôle. Tout artefact doit être connu, classifié et contrôlé par le Domaine des Mille Arts, les Guildes de Chasseurs et le Conseil du Fer. Un artefact non enregistré est présumé dangereux jusqu'à preuve du contraire.

Aedoera — la Doctrine de la Compréhension. Comprendre un artefact, c'est comprendre une partie de l'œuvre des Sept. Détruire un artefact sans l'avoir étudié est perçu comme une perte irréparable, même dangereux.

Taerticâulle — la Doctrine de la Mémoire. La Banque Éthérée consigne tout artefact déclaré, sa localisation et son dernier propriétaire connu. Un artefact non enregistré est un souffle emprunté sans trace — et ce qui n'a pas de mémoire revient sous une forme plus violente.

VII. CIRCULATION ET COMMERCE INTERCONTINENTAL

Le commerce intercontinental d'artefacts reste l'un des secteurs les plus régulés et contestés de Tirellon. Les trois continents ne classifient pas les artefacts de la même façon — un objet légal à Northern peut être considéré dangereux à Aedoera, un artefact consigné à Taerticâulle peut ne pas être reconnu ailleurs. Ces divergences génèrent des conflits diplomatiques récurrents que l'Assemblée du Cœur et la Banque Éthérée tentent d'arbitrer sans succès complet depuis plusieurs siècles.

VIII. LES ARTEFACTS ET LA PROPHÉTIE

Les trois Prophéties continentales font référence à des objets ou phénomènes qui correspondent à la définition d'artefacts de niveau Inconnu — le moment où le Fer chantera à nouveau, la Salle Inexistante de Vairgris, et l'Œuf de Griphenix, dont personne ne connaît la localisation. Les archives des trois continents convergent sur un point unique : il existe des artefacts dont la puissance et l'origine dépassent tout ce que les hommes ont pu créer ou comprendre. Ces objets ne sont pas catalogués dans le présent Codex. Ils attendent.

IX. CONCLUSION

« Un artefact n'est pas un outil. C'est une question que le Fluctal pose au monde — et à celui qui ose le tenir. »

— Grand-Mage Sélivar Hond, Cercle des Origines d'Aedoera

Le Fluctal est la mémoire vivante de l'œuvre des Sept. Les artefacts en sont les fragments visibles — les points où cette mémoire est assez concentrée pour devenir tangible, manipulable, dangereuse. Comprendre un artefact, ce n'est jamais anodin. Et ce n'est jamais sans conséquence.

SOURCES COMPILÉES

— Grand Archivum d'Aen Doravel — Northern

— Archives Centrales de Sol-Darass — Aedoera

— Bureau des Mémoires Continentales, Cavernes de la Spirale — Taerticâulle