T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

DOMAINE DES MILLE ARTS · TABLE DES GUILDES

REGISTRE DES PORTAILS RUNIQUES DU NORTHERN SHIELD

Fiche technique interne · Table des Guildes du Domaine des Mille Arts

Consigné par la Table des Guildes — Domaine des Mille Arts
Sceau du Grand-Maître Gardien — An 821 AP
Usage réservé aux agents et Conseils de la Table des Guildes

SCEAU DU GRAND-MAÎTRE GARDIEN

« Un portail n'est pas une porte. C'est une promesse gravée dans la pierre — celle d'arriver là où l'on a choisi d'aller. »

— Grand Collège Runique, note de fondation, 37 AP

I · NATURE ET DÉFINITION

Un Portail Runique est une structure permanente en arc de pierre, gravée de runes d'ancrage et de liaison, permettant un déplacement instantané entre deux points fixes et prédéfinis du Northern Shield.

Un Portail Runique est toujours fermé par défaut. En état inactif, il se présente comme un arc de pierre donnant sur un mur plein. Aucun passage n'est possible sans activation par un praticien accrédité.

Un Portail Runique fonctionne exclusivement en paires fixes — chaque portail est lié à un unique portail jumeau, et uniquement à lui. Le Portail A mène au Portail AA. Le Portail AA mène au Portail A. Aucune redirection n'est possible sans reconstruction complète de la structure runique — opération lourde, longue, et soumise à validation du Grand Collège Runique.

II · FONCTIONNEMENT

L'activation d'un Portail Runique requiert la présence d'un praticien accrédité — runiste ou mage disposant d'une certification de la Table des Guildes pour l'usage des portails de sa zone. L'activation est un acte technique, non magique au sens élémentaire du terme — elle consiste à éveiller les runes d'ancrage dormantes par le Verbe et le geste justes, selon les protocoles du Grand Collège Runique.

Une fois activé, le portail reste ouvert le temps nécessaire au passage, puis se referme automatiquement. La durée d'ouverture est proportionnelle à l'effort du praticien et peut être modulée selon le nombre de personnes à faire passer.

Tout passage est unidirectionnel par activation — franchir un portail de A vers AA ne signifie pas que AA est automatiquement actif en retour. Un praticien doit se trouver de l'autre côté, ou un praticien accrédité présent dans la zone d'arrivée du Domaine peut assurer le retour.

III · RÉSEAU ET CARTOGRAPHIE

Chaque ville majeure du Northern Shield dispose d'un portail unique, situé dans un bâtiment surveillé relevant de l'autorité conjointe de la Table des Guildes et du conseil municipal de la ville concernée.

Chaque portail de ville est jumelé à un portail correspondant unique dans la Zone d'Arrivée du Domaine des Mille Arts. La Zone d'Arrivée est une vaste salle ouverte, surveillée en permanence par des agents du Domaine, dans laquelle sont alignés l'ensemble des portails actifs du réseau continental.

Le nombre de portails actifs dans la Zone d'Arrivée correspond exactement au nombre de villes majeures reconnues par la Table des Guildes. Chaque portail y est clairement

identifié par le glyphe-signature de la ville à laquelle il est lié.

La liste complète des portails actifs est consignée dans le Registre des Liaisons Runiques, conservé dans les archives de la Table des Guildes et mis à jour lors de chaque Session du Pacte.

IV · ACCÈS ET TARIFICATION

En dehors des périodes de vocation, l'accès aux Portails Runiques est ouvert à tous contre paiement d'un droit de passage fixé par le Conseil de la ville concernée, dans les limites définies par la Table des Guildes.

Le praticien accrédité qui assure l'activation perçoit une part de ce droit de passage, selon les barèmes en vigueur dans sa guilde. L'autre part revient au conseil municipal pour l'entretien du bâtiment et la surveillance du portail.

Aucun passage ne peut être refusé à un voyageur solvable, sauf en cas de menace avérée pour la sécurité du Domaine ou du réseau — décision qui ne peut être prise que par un agent accrédité de la Table des Guildes, jamais par le praticien seul.

V · PÉRIODE DES VOCATIONS

Durant la période des vocations — intervalle annuel durant lequel la Loi des Trois Voies s'applique pour les enfants en âge d'orientation — le fonctionnement normal des portails est suspendu au profit d'un protocole spécifique.

Des gardes runiques du Domaine prennent le contrôle de chaque portail de ville pour la durée de la période. Leur mission est triple : assurer le passage de chaque enfant concerné par la Voie des Arts, consigner les présences et les absences, et transmettre le rapport complet au Domaine à la clôture de la période.

Tout enfant désigné par la Voie des Arts dont l'absence n'est pas justifiée par un motif reconnu fait l'objet d'un signalement transmis au conseil royal de son royaume. Le suivi de ces signalements relève de l'autorité royale, non du Domaine.

Durant cette période, l'usage commercial du portail est maintenu en dehors des plages horaires réservées aux vocations — généralement le matin pour les enfants, le reste de la journée pour le trafic ordinaire.

VI · ENTRETIEN ET SÉCURITÉ

Les Portails Runiques sont des structures permanentes dont les runes d'ancrage ne s'usent pas dans des conditions normales d'usage. Ils ne requièrent pas d'entretien runique régulier.

En revanche, la structure physique — l'arc de pierre lui-même — est soumise aux dégradations du temps et requiert une inspection tous les cinquante ans par un Maître du Grand Collège Runique. Toute fissure ou altération de la pierre porteuse doit être

signalée immédiatement — une rune gravée sur une pierre fissurée peut produire des effets d'ancrage imprévus lors de l'activation.

La destruction volontaire d'un Portail Runique est considérée comme une atteinte directe au Pacte, au même titre qu'une attaque contre le Domaine lui-même. Elle est passible des sanctions les plus sévères prévues par les Lois du Pacte.

Fin de la fiche technique
Scellée sous l'autorité de la Table des Guildes
Conservée dans les archives internes du Domaine — non destinée à diffusion publique