T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

SOUS LE SCEAU DE L'ORDRE DES MAGES ET DE LA BANQUE ÉTHÉRÉE · 1300 AP

ORDRE DES MAGES DE TAERTICÂULLE

Ordre semi-savant et magique sous indépendance surveillée

Classification : Accès Ouvert

« La magie n'est pas un droit. C'est une charge. »
— Formule d'ouverture de l'Ordre

IDENTITÉ GÉNÉRALE

Nom officiel — Ordre des Mages de Taerticâulle

Statut — Ordre magique et savant — indépendance reconnue, surveillance établie par le Pacte Éthérée

Ancrage — Multi-territorial (présence dans les trois royaumes)

POSTURE OFFICIELLE

« Nous ne gouvernons pas. Nous contenons ce qui ne peut être ignoré. »

ORIGINE ET HISTOIRE

L'Ordre des Mages ne possède pas de récit fondateur unique. Il ne fut ni proclamé, ni conquis, ni révélé. Il s'est constitué lentement par regroupements discrets d'individus capables de manier le Flux, bien avant la structuration politique de Taerticâulle.

Faute d'unité centrale, l'Ordre resta volontairement discret : transmission orale, cercles fermés, pratiques séparées. Ce choix assura sa survie lorsque d'autres formes de pouvoir furent contestées.

DOMAINES DE PRATIQUE RECONNUS

L'Ordre reconnaît trois formes majeures de magie : la magie élémentaire (Terre, Eau, Feu, Air) ; la magie runique, écriture sacrée en langue divine ancienne ; la magie amplifiée par artefacts — baguettes, bâtons, anneaux et amplificateurs.

La pratique sans amplificateur est possible, mais strictement réservée aux niveaux les plus élevés.

ORGANISATION INTERNE

L'Ordre est structuré en trois grandes Sections.

I. MAGES ÉLÉMENTAIRES

Spécialisation et puissance contrôlée

Aucun Mage élémentaire ne maîtrise tous les éléments. Chaque membre est spécialisé. Huit castes reconnues : Gardiens de Terre · Sculpteurs Lithiques · Veilleurs des Eaux · Tisseurs de Brume · Porte-Flammes · Forgerons de Feu · Souffleurs d'Air · Navigateurs du Vent.

Rôles principaux : défense magique locale, stabilisation des zones instables, soutien aux autres Ordres.

II. RUNISTES

Savoir écrit, lenteur et précision

Les Runistes pratiquent la magie par runes sacrées, inscrites dans une langue divine ancienne. Six castes reconnues : Lecteurs de Glyphes · Traceurs de Runes · Graveurs de Sceaux · Architectes Runiques · Liants de Pactes · Gardiens des Inscriptions.

Domaines d'intervention : protections durables, artefacts et amplificateurs, pactes et inscriptions magiques.

III. MAÎTRES-MAGES

Maîtrise totale et responsabilité extrême

Les Maîtres-Mages maîtrisent la magie élémentaire, la magie runique et la magie amplifiée. Ils sont peu nombreux. Niveaux supérieurs : Maîtres-Mages polyvalents ; Les Dix Grands-Maîtres, sommet de l'Ordre.

Les Grands-Maîtres ne gouvernent pas. Ils arbitrent les dérives.

RAPPORT AU PACTE ÉTHÉRÉE

Indépendance surveillée. Aucun contrôle direct d'Éthérée. Déclaration obligatoire des pratiques majeures. Interdiction de monopole magique.

RAPPORT À LA PROPHÉTIE DE L'ŒUF DE GRIPHENIX

L'Ordre n'intervient pas directement. Il observe les variations de Flux, les perturbations runiques, les échos magiques indirects.

Toute étude directe est interdite sans accord tripartite.

POSTURE OFFICIELLE

« Nous ne gouvernons pas. Nous n'édictons pas la loi. Nous empêchons la magie de devenir une arme incontrôlée. »