

ORDRE DES MAGES DE TAERTICÂULLE

Ordre semi-savant et magique sous indépendance surveillée

> « 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 conquisi, 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 :

Magie élémentaire : Terre, Eau, Feu, Air

Magie runique : écriture sacrée en langue divine ancienne

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 :

magie élémentaire

magie runique

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.