T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ORDRE DES RUNISTES · DOMAINE DES MILLE ARTS · NORTHERN

CODEX COMPLET DES RUNISTES DE VIRELYA

Transcription officielle — Archives de la Fosse d'Argile

Sceau du Grand Runiste Ser Halvor Dehn — An 821 du Pacte

« Ce qui est écrit dans la pierre n'est pas un mot, mais un monde. » — Table de Naff, verset premier, an 112 du Pacte

PARTIE I — L'ORDRE, SA PHILOSOPHIE ET SON FONCTIONNEMENT

I — ORIGINE ET NATURE DE L'ORDRE

Virelya, royaume des brumes d'équilibre et des jardins de l'esprit. Là-bas, les hommes apprennent à se taire avant de penser, et à penser avant d'agir. Les plantes de clairvoyance y sont sacrées, et la plus rare d'entre elles — la Maedita — ouvre la mémoire du monde à ceux qui savent la respirer.

Ce fut sous son influence que naquit le Runisme.

Un soir de guerre perdue, lors de la bataille des Trois Collines en ~15 AP, alors que l'armée de Virelya s'effondrait sous le feu et la boue, le commandant Ser Gregory Naff tomba à genoux, les veines brûlées par la Maedita. Le sol tremblait, les torches s'éteignaient, et dans la poussière de la bataille, trois symboles apparurent gravés dans la terre même — des lettres de lumière, écrites dans le LanLagdi, la langue des dieux.

Protection. Puissance. Verdure.

Naff traça ces runes et les récita à haute voix. La terre répondit. Des racines géantes jaillirent du sol, vivantes, furieuses, balayant le champ de bataille. En vingt minutes, le silence revint — et avec lui, une nouvelle ère.

Le lendemain, Ser Naff ne parla plus. Il grava sur un rocher les trois symboles de sa vision, puis s'exila dans les collines pour n'en jamais revenir. Autour de cette pierre — la Pierre de Naff — les nobles de Virelya fondèrent l'Ordre des Runistes, afin d'étudier la langue divine et d'en faire une science sacrée.

En 37 AP, l'Ordre fut intégré au Domaine des Mille Arts comme l'une des cinq académies fondatrices. En 112 AP, le neuvième Grand Runiste Ser Arvid Relk rédigea les Tables de Naff — première transcription officielle des principes runiques, établie près d'un siècle après la vision fondatrice.

Ainsi naquit le Runisme : une magie née d'un mot trop pur pour être compris.

Les dieux ont gravé le monde. Les Runistes ne font que suivre les lignes.

— Credo de Virelya, fragment III

II — LA PHILOSOPHIE DU RUNISME

Le Runisme n'est pas une magie instinctive. Ce n'est pas non plus une foi aveugle. C'est une science de la précision — un art qui marie la discipline de la main à la justesse du cœur.

Les Runistes enseignent que la matière n'est jamais inerte. La pierre écoute. Le métal se souvient. Le bois respire. Tracer une rune, c'est parler au monde dans sa propre langue — non pas lui ordonner, mais lui demander. La distinction est fondamentale. Un Runiste qui commande échoue. Un Runiste qui comprend et demande avec justesse reçoit une

réponse.

L'ensemble de la philosophie runique repose sur trois principes gravés dans les Tables de Naff :

L'Équilibre avant la Puissance. Le Runiste ne cherche pas la domination mais la justesse. Une rune tracée dans la colère se brise d'elle-même.

Le Verbe est un Serment. Chaque mot en LanLagdi lie celui qui le prononce à la matière qu'il touche. Mentir en rune, c'est mentir au monde — et le monde punit ceux qui lui mentent.

La Matière se souvient. La pierre, le métal, le bois et la chair gardent mémoire de toute bénédiction et de toute faute. Rien de ce qui est gravé n'est jamais entièrement effacé.

> *Ce qui est tracé doit être compris, ce qui est compris doit être respecté, ce qui est respecté devient éternel.*
>
> — Table de Naff, verset VIII

III — L'ART DES RUNES

La magie runique se divise en trois formes distinctes, chacune exigeant un niveau de maîtrise différent.

Le Sceau — trace visible de la rune, gravée dans la matière. C'est la forme la plus permanente et la plus stable. Un Sceau bien tracé peut durer des siècles. C'est également la plus exigeante — un trait hésitant affaiblit la parole, une erreur d'un seul tracé peut provoquer le Rebond Runique.

Le Verbe — invocation orale du mot sacré en LanLagdi, capable d'éveiller une rune déjà tracée ou d'en invoquer l'effet sans gravure préalable. Plus rapide que le Sceau, mais éphémère. Ce que Naff fit sur le champ de bataille était un Verbe — puissant, immédiat, et consommateur.

La Pierre — artefact permanent contenant une bénédiction figée, scellée pour un usage futur. C'est le travail des Grands Argentiers — créer des objets qui portent la rune en dormance jusqu'au moment de leur activation.

Le Rebond Runique

Toute rune mal tracée — par erreur de technique, par impureté d'intention, par précipitation — revient vers celui qui l'a gravée. Les Runistes appellent cela le Rebond Runique. Il ne s'agit pas d'une punition mystique. C'est simplement la logique de la matière — une force invoquée sans justesse n'a nulle part où aller sinon vers sa source. Un Runiste novice mal préparé peut se tuer en traçant une seule ligne.

Les Trois Runes Mères

À l'origine de toutes les combinaisons runiques connues se trouvent les trois symboles vus par Naff — appelés les Runes Mères :

La rune de Protection — frontière, refuge, limite sacrée.

La rune de Puissance — fracture, transformation, énergie.

La rune de Verdure — racine, vie, cycle naturel.

Toutes les autres runes de l'alphabet runique sont des dérivées ou des combinaisons de ces trois origines.

IV — LES SEPT CASTES DU SCEAU

L'Ordre est structuré en sept niveaux hiérarchiques. Ce ne sont pas des grades de pouvoir — ce sont des degrés de compréhension.

Le Grand Runiste — guide spirituel et politique de l'Ordre, gardien des Tables de Naff et de la Pierre de Naff. Sa voix est la voix de l'Ordre. Il ne forge plus lui-même — il écoute.

Le Maître-Runiste — chef d'atelier et instructeur des nouvelles générations. C'est lui qui juge si un apprenti est prêt à franchir la caste suivante. Sa patience est légendaire — les Maîtres-Runistes ne se trompent presque jamais sur un apprenti, dans un sens comme dans l'autre.

Le Grand Argentier — forgeron sacré, responsable des métaux bénis et des traités d'alliage. Il ne grave pas des mots — il grave des matériaux. Sa spécialité est de comprendre quels métaux, quels bois, quelles pierres sont prêts à recevoir une rune et lesquels résisteront.

Le Maître des Livres et des Sorts — archiviste, gardien des Lexicons de Naff et des mots interdits. Il connaît les runes que l'Ordre a interdites d'usage — et les raisons pour lesquelles elles ont été interdites. C'est une charge solitaire et pesante.

Le Chevalier-Runiste — guerrier béni, porteur des armes gravées de lumière. C'est la caste visible de l'Ordre dans le monde — celle que les rois voient sur les champs de bataille, celle que les ambassadeurs rencontrent.

L'Étudie-Runiste — apprenti confirmé, autorisé à tracer les runes mineures sous supervision. Il a passé les années du silence et commence à poser sa propre main sur la matière.

Le Jeune Runiste — novice silencieux, observateur et serviteur du Sceau. Il ne grave rien. Il regarde. Il écoute la matière. Pendant les premières années, c'est tout ce qu'on lui demande.

V — LA FOSSE D'ARGILE

La Fosse d'Argile est le cœur physique de l'Ordre — la première forge runique de Virelya, construite autour de la Pierre de Naff.

Ce n'est pas un temple. Ce n'est pas une académie au sens ordinaire. C'est un atelier — bruyant, poussiéreux, chaud — où l'on apprend en faisant et en regardant faire.

La Pierre de Naff demeure scellée en son centre, sous une arche de métal gravé. Personne ne la touche. Elle n'est pas vénérée comme une relique divine — elle est respectée comme une origine. Les Runistes font la distinction.

Chaque année, lors du solstice d'été, les Runistes de rang Maître et au-dessus se réunissent à la Fosse pour la Veillée du Sceau — une nuit entière de gravure silencieuse, où chacun trace la même rune sur la même pierre, ensemble, comme un rappel que l'Ordre n'est pas une collection d'individus mais une seule voix.

VI — LE RECRUTEMENT ET LA FORMATION

L'Ordre des Runistes est né à Virelya et y demeure enraciné. La grande majorité de ses membres sont Virelyans — nés dans un royaume où le silence et l'équilibre sont des vertus culturelles profondes, ce qui prédispose naturellement à la discipline runique.

Depuis l'intégration de l'Ordre au Domaine des Mille Arts en 37 AP, une minorité de recrues vient d'autres royaumes de Northern. Ces recrues étrangères suivent la même formation que les Virelyans, mais les Maîtres-Runistes notent souvent qu'il leur faut plus de temps pour désapprendre les réflexes de leurs cultures d'origine — l'impatience de Valdara, la rigidité de Darnholm, le mysticisme de Selvaris.

La formation débute par une période obligatoire de silence total — durée variable selon les apprentis, jamais inférieure à un cycle complet. Le Jeune Runiste n'a pas le droit de tracer quoi que ce soit pendant cette période. Il observe. Il écoute la matière. Il apprend à distinguer une pierre qui accepte d'une pierre qui refuse.

La durée totale avant le rang de Chevalier-Runiste est d'au moins dix ans pour les plus doués — souvent davantage. Certains n'y arrivent jamais. L'Ordre ne le vit pas comme un échec — il le vit comme une réponse de la matière.

VII — LES LEXICONS SACRÉS

L'ensemble des textes runiques de Virelya est compilé dans quatre ouvrages majeurs, conservés dans une salle close de la Fosse d'Argile, gravée de runes de silence. Seul un Maître-Runiste peut les ouvrir — et seulement sous la lumière du solstice d'été.

Les Tables de Naff — 33 fragments de pierre contenant les premières runes gravées et les principes philosophiques fondamentaux de l'Ordre. Ce ne sont pas des instructions — ce sont des vérités.

Le Lexicon d'Argile — traité sur les métaux vivants et les encres spirituelles. Il recense quels matériaux répondent à quelles runes et dans quelles conditions.

Le Livre des Sceaux — manuel de combat et de gravure de guerre, réservé aux Chevaliers-Runistes. Il contient les combinaisons offensives et défensives validées par l'Ordre.

Le Manuscrit de la Flèche — registre des Chevaliers-Runistes tombés au combat, avec pour chacun la dernière rune qu'ils ont tracée. Ce n'est pas un mémorial — c'est une étude. L'Ordre apprend de ses morts.

VIII — LE RAPPORT AUX ROYAUMES DE NORTHERN

L'Ordre des Runistes ne sert aucun trône. Il forge pour tous ceux qui comprennent ce qu'ils achètent — et refuse ceux qui ne comprennent pas.

Virelya — La relation est ancienne et complexe. Le Cercle des Six dépend des Runistes pour ses armes bénies, ses sceaux protecteurs et ses armures. En retour, l'Ordre jouit d'une autonomie totale. Ce n'est pas une alliance — c'est un équilibre de nécessités mutuelles.

Valdara — Les Exégètes d'Aen Doravel regardent les Runistes avec une méfiance respectueuse : « *Ils gravent la langue des dieux dans le fer, comme s'ils voulaient sculpter le ciel.* » Les Runistes répondent que leur art ne souille pas la création — il la rappelle. Des traces runiques se trouvent dans les fondations de Caer-Norwyn.

Darnholm — L'Empire du Fer Noir est le client le plus problématique de l'Ordre. Darnholm veut des lames runiques pour ses légions. Les Runistes acceptent parfois ces commandes, mais aucun Runiste ne réside à Darnholm. La philosophie de l'Empire — la force sans équilibre, la puissance sans justesse — est l'exact opposé de ce que les Tables de Naff enseignent.

Selvaris — Des runes runistes sont gravées sur les pierres d'autel des Protectrices, ce qui témoigne d'un lien ancien et discret entre les deux Ordres. La nature exacte de cette relation n'est pas consignée dans les archives officielles.

Tharaggorn — Les tribus reconnaissent le pouvoir runique instinctivement — elles appellent les Chevaliers-Runistes les « *hommes aux lames parlantes* ». Certains guerriers de Tharaggorn ont tenté d'apprendre le Runisme sans succès. La discipline du silence est incompatible avec la culture orale et guerrière des tribus.

IX — BLASON ET SYMBOLE

L'emblème de l'Ordre est un cercle fendu en trois, traversé d'un glyphe vertical. Chaque segment représente l'un des trois actes fondamentaux du Runiste — Tracer. Prononcer. Comprendre.

Les forges runiques sont marquées de ce symbole. Lorsque le métal rougeoie pendant le travail, le glyphe central s'illumine d'une lueur argentée — signe que le verbe du monde écoute encore.

X — DERNIER SERMENT

Tant que la pierre retiendra le feu,
et que le feu retiendra la parole,
les Runistes garderont le monde.

— Serment du Grand Runiste, répété à chaque Veillée du Sceau

PARTIE II — LES TABLES DE NAFF

Transcription officielle — An 112 AP · Par Ser Arvid Relk, Neuvième Grand Runiste de Virelya

PRÉFACE DU GRAND RUNISTE

À ceux qui ouvrent ces pages,

sachez que vous ne lisez pas un livre ordinaire. Les mots que vous trouverez ici ne sont que l'ombre d'une vérité plus ancienne — celle qui fut gravée dans la pierre par Ser

Gregory Naff lors de la nuit fondatrice du Runisme.

Les Tables de Naff ne furent pas écrites par l'homme, mais révélées à lui. Les fragments que nous conservons aujourd'hui ne sont que des copies de ces inscriptions premières, relevées avec soin par les premiers disciples du Sceau.

Au fil des siècles, les Runistes ont étudié ces fragments afin d'en comprendre le sens. De cette étude est née la science runique — l'art d'écouter la matière et de répondre à son langage.

Mais quiconque lit ces lignes doit se souvenir d'une chose essentielle :

Les runes ne sont pas des mots. Elles sont des volontés.

Celui qui grave sans comprendre appelle une force qu'il ne maîtrise pas. Celui qui grave avec sagesse devient l'interprète du monde.

Que ce livre serve donc d'enseignement et d'avertissement.

— Ser Arvid Relk, Neuvième Grand Runiste de Virelya, Gardien des Tables

LES 33 FRAGMENTS

Fragment I — La Vision. En la nuit de la défaite, la terre parla à celui qui savait écouter. Et trois signes apparurent dans la boue, écrits non par la main de l'homme mais par la volonté du monde.

Fragment II — La Première Rune. La première rune est la frontière. Là où elle est gravée, la destruction s'arrête. Car toute chose vivante possède une limite sacrée.

Fragment III — La Seconde Rune. La seconde rune est la fracture. Elle brise la pierre comme l'éclair brise le ciel. Sans elle, rien ne change.

Fragment IV — La Troisième Rune. La troisième rune est la racine. Elle descend dans la terre et remonte vers la lumière. Là où elle est tracée, la vie se souvient d'elle-même.

Fragment V — Le Premier Sceau. Quand les trois runes furent réunies, la terre s'ouvrit. Et les racines du monde devinrent une arme.

Fragment VI — La Loi du Sceau. Une rune est un mot. Deux runes sont une phrase. Trois runes deviennent une volonté.

Fragment VII — L'Équilibre. La rune tracée dans la colère se brise. La rune tracée dans la patience endure.

Fragment VIII — La Mémoire de la Pierre. La pierre écoute. Le métal se souvient. Le bois respire.

Fragment IX — Le Rebond Runique. Toute rune mal tracée revient vers celui qui l'a gravée.

Fragment X — Le Silence. Avant de tracer une rune, le runiste doit apprendre à se taire.

Fragment XI — La Justesse. Le trait hésitant affaiblit la parole. La main sûre parle clairement au monde.

Fragment XII — La Discipline. Le Runisme n'est pas un miracle. Il est une science.

Fragment XIII — La Patience. Celui qui veut la puissance rapide trouve la ruine rapide.

Fragment XIV — La Matière. La pierre n'est pas morte. Elle attend simplement qu'on lui parle correctement.

Fragment XV — Le Verbe. Le mot sacré est un serment.

Fragment XVI — L'Erreur. Une rune imparfaite est pire qu'aucune rune.

Fragment XVII — L'Apprentissage. Celui qui grave apprend deux fois. Une fois par la main, une fois par l'erreur.

Fragment XVIII — Le Monde. Le monde est déjà gravé. Les runistes ne font que suivre ses lignes.

Fragment XIX — La Racine. Toute vie naît dans la terre et retourne à elle.

Fragment XX — La Force. La puissance sans équilibre détruit son propre porteur.

Fragment XXI — La Frontière. La protection n'est pas une prison. Elle est un refuge.

Fragment XXII — Le Cycle. Tout sceau finit par s'effacer. Ainsi va la mémoire de la matière.

Fragment XXIII — La Vigilance. Le runiste qui cesse d'apprendre cesse d'être runiste.

Fragment XXIV — L'Héritage. Les runes survivent à ceux qui les gravent.

Fragment XXV — La Guerre. La rune de guerre n'est pas une arme. Elle est une responsabilité.

Fragment XXVI — La Nature. La forêt comprend les runes mieux que les hommes.

Fragment XXVII — L'Honneur. La rune gravée pour l'or perd sa voix.

Fragment XXVIII — Le Temps. Les runes patientent. Les hommes non.

Fragment XXIX — Le Souvenir. Chaque pierre est une archive.

Fragment XXX — La Transmission. Le savoir qui n'est pas transmis meurt deux fois.

Fragment XXXI — La Prudence. La rune inconnue doit être étudiée avant d'être gravée.

Fragment XXXII — Le Serment. Un runiste sert le monde avant de servir les hommes.

Fragment XXXIII — L'Éternité. La pierre s'effrite, le métal rouille, le bois brûle. Mais la parole juste ne disparaît jamais.

NOTE DES RUNISTES SUR LES TABLES

Les Runistes enseignent que les Tables de Naff ne sont pas un manuel, mais une source philosophique. Elles décrivent les principes fondamentaux du Runisme, dont les trois premiers fragments sont considérés comme les racines de toutes les autres runes — la rune de Protection, la rune de Puissance, la rune de Verdure. Ces trois symboles, appelés Runes Mères, sont à l'origine de toutes les combinaisons runiques connues.

Les Tables parlent le LanLagdi. Nous n'en comprenons que l'écho.

PARTIE III — L'ALPHABET RUNIQUE DE NORTHERN

Les 24 Runes Fondamentales du Runisme

I — Runes Primordiales

Fondations du monde — forces élémentaires de la matière

Rune	Nom	Domaine	Fonction
ᚨ	AEN	Origine	commencement, naissance du flux
ᚦ	THAR	Terre	solidité, ancrage, stabilité
ᛚ	LYR	Eau	fluidité, circulation
ᚲ	KAEL	Air	mouvement, vitesse
ᛉ	ZEL	Vie	vitalité, croissance
ᚠ	FAR	Feu	énergie, transformation

II — Runes des Flux Naturels

Dynamiques de la nature

Rune	Nom	Domaine	Fonction
ᚱ	RETH	Flux	circulation des forces
ᛟ	OR	Cercle	cycle naturel
ᚷ	GAR	Croissance	fertilité, développement
ᚺ	HAL	Tempête	chaos naturel
ᚾ	NAR	Racine	enracinement, permanence
ᛞ	DOR	Pierre	endurance, résistance

III — Runes Opératives

Action directe sur le monde

Rune	Nom	Domaine	Fonction
ᛒ	BEL	Protection	barrière runique

ᛏ	TOR	Guerre	attaque, force
ᛗ	MIR	Soin	guérison
ᛋ	SOL	Lumière	purification
ᛁ	IL	Canal	canalisation des flux
ᛃ	JOR	Lien	liaison des runes

IV — Runes Spirituelles

Plans invisibles

Rune	Nom	Domaine	Fonction
ᛇ	ESH	Âme	esprit, conscience
ᛈ	PER	Destin	trajectoire des choses
ᛜ	UNG	Équilibre	harmonie cosmique
ᛖ	EL	Savoir	connaissance
ᚹ	WAR	Gardien	protection sacrée
ᛉ	YAR	Passage	transition entre plans

V — Système Combinatoire

Les runes fonctionnent comme un système combinatoire. Un artefact runique est une combinaison de runes assemblées pour produire un effet précis.

Combinaison	Effet
FAR + TOR	attaque de feu
LYR + MIR	soin par l'eau
THAR + BEL	barrière de pierre
KAEL + TOR	frappe rapide

Les combinaisons possibles sont théoriquement infinies — mais les Maîtres-Runistes enseignent que la complexité n'est pas une vertu. Une rune juste vaut mieux que dix runes approximatives.

Fin du Codex Complet des Runistes de Virelya · Scellé sous l'autorité du Grand Runiste Ser Halvor Dehn · Conservé dans les Archives de la Fosse d'Argile et dans la Salle du Savoir des Royaumes du Grand Archivum d'Aen Doravel