

Troisième année – Partie 1

La théorie des Arcanes par le Cardinal Roswaal L. Mathers

Introduction

Nous allons remonter loin, très loin dans le temps, à une époque où l'Église instaurait ses premières défenses contre les forces hérétiques. Je suppose que tout le monde dans cette classe a entendu parler de Sainte Kurumi, n'est-ce pas? Et bien figurez-vous que sa peelle était enchantée par un Shaman de la Fontaine Bleutée! Magistral!, n'est-ce pas? *La force des Arcanes* est connue en tant que magie par les profanes. Je vous demanderai de ne pas utiliser le mot magie qui est assez ambigu car les hérétiques également emploient ce terme. On ne voudrait pas vous brûûler! Les hérétiques sont les premiers à l'avoir pratiquée, car Nepgear, la petite peste, leur a révélé des secrets connus uniquement de la déesse Neptune. Par principe, Neptune ne peut contacter directement un humain. L'Église connut alors nombre de sacrifices et de martyrs, lors d'une période sombre dont les détails sont décrits par des membres de l'Autel Doré... Cependant, ce n'est pas le sujet! Nous allons donc aborder la théorie des Arcanes en commençant par les bases établies à cette triiste époque, quand l'information récoltée par les espions de la Branche Verte et les expérimentations de la Fontaine Bleutée ont permis de voler cet art aux hérétiques, qui eux-même l'ont appris du démon Nepgear, elle-même l'ayant volé ce savoir à la Déesse Neptune.

L'utilisation de la force des Arcanes est une spécialité de la Fontaine Bleutée; mais tout le monde dans la Sainte Église l'utilise! La base de la théorie des Arcanes est la rune magique. Commençons donc par là!

Runes arcaniques

On appelle *mage* un utilisateur des arcanes; et plus spécifiquement, on appelle *runiste* un mage spécialisé dans les runes.

Les runes sont des signes catalyseurs d'énergie libre qui transcendent l'esprit du fidèle qui la trace. Les formes des runes sont souvent inspirées de la nature ou de figures géométriques.

Quand on parle de runes, on distingue les points suivants.

1) Le principe d'opposition

Magie Blanche et Magie Noire. Les hérétiques sont emplis de Magie Noire. Ils l'ont apprise de Nepgear qui a déformé le savoir de Neptune. Les magiciens de la Fontaine Bleutée ont donc épurés ces symboles pour n'en ressortir que la quintessence et en faire une magie purement neptunienne, donc sainte et sacrée. L'exemple le plus connu est celui du pentagramme stellaire qui, au départ maudit, a fini par trouver une place rayonnante au sein de la Sainte Église! *Le principe d'opposition dit qu'à toute rune orthodoxe correspond sa rune hérétique.* Donc l'étoile lumineuse est la rune orthodoxe, donc sa correspondante hérétique est l'étoile ténébreuse.



2) Le principe d'enchâssement

Afin d'augmenter la puissance d'une rune, on peut y inscrire une autre rune à l'intérieur. Il ne faut pas que les signes se croisent, donc c'est une opération très délicate. L'exemple le plus fameux est celui des neuf spirales de feu de Merlin afin de tenter un appel à ses faux dieux. Un rituel immense qui réclama des kilomètres de distance et du bois en quantité!; car dans sa théologie, Merlin pensait ces "dieux" éloignés, abandonnant la Terre, et alors il souhaitait que ses dieux voient les cercles de loin et ne manque pas son appel. Deux runes enchâssées l'une dans l'autre forment une rune très puissante. Une combinaison de deux runes ou plus est appelé *un artefact runique*.

3) Le principe élémentaire



Runes enchâssées d'eau

Deux runes d'éléments opposés et à même puissance, se neutralisent entre elles; sinon la rune la plus puissante l'emporte. Les éléments sont au nombre de 12. On les énonce ainsi par couple d'opposition:

- le feu / l'eau
- la terre / l'air
- la vie / la mort
- la lumière / les ténèbres
- l'entropie / la gravité
- le temps / l'æther

L'avantage des éléments est comparable suivant cet ordre: *le feu < la terre < la vie < la lumière < l'entropie < le temps < le feu.*

Par exemple, le feu. La terre a l'avantage sur le feu, le feu a l'avantage sur le temps, le feu et l'eau se neutralisent et rien ne peut être dit par rapport aux huit autres éléments.

L'ordre est le même pour les autres: *l'eau < l'air < la mort < les ténèbres < la gravité < l'æther.*

Par exemple, dit autrement, l'eau est faible face à l'air, l'æther est fort face à l'eau. Et comme toujours, l'eau est neutre par rapport au feu et on ne peut rien affirmer concernant les huit autres éléments.

On peut généraliser le principe élémentaire aux artefacts runiques. Tout peut être calculé en fonction de coefficients et de constantes que nous ne détaillerons pas ici, mais que les membres de la Fontaine Bleutée parmi vous auront la joie d'étudier et de développer s'ils se spécialisent dans la magie!

La physique des couleurs et des runes veut la correspondance suivante: le feu est en rouge, l'eau est en bleu foncé, la terre est en brun, l'air est en bleu ciel, l'entropie est en rose, la gravité est en orange, la vie est en vert, la mort est en violet, la lumière est en blanc, les ténèbres sont en noir, le temps est en jaune et l'æther est en turquoise.

4) Le principe du paradoxe

Une rune enchâssée dans une rune d'élément opposé constitue *un artefact runique paradoxal*. Un élément neutre et impuissant peut paraître inutile mais de tels artefact peuvent servir de socles thaumaturgiques dans l'établissement de circuits magiques. La rune est une articulation, et parfois la neutralité d'un artefact runique est une composante essentielle à des élaborations complexes.

5) Le principe de la providence

Quand un fidèle de la Sainte Église ne sait pas quel élément utiliser, il se tourne de préférence vers un expert de la Fontaine Bleutée. Seulement, c'est difficilement toujours possible. Neptune envoie des signes de par le monde, nous ne détaillerons pas ici les exemples les plus fréquents de l'interprétation des signes. Si vous avez le moindre doute, faites appel à la providence c'est-à-dire faites un lancer de dé, ou laissez tomber un bâton, ou encore tirez vos cartes!

6) Le phénomène arc-en-ciel

L'artefact runique le plus élégant possible tout en étant le plus puissant, est un enchâssement de six runes qui ne s'opposent pas et toutes d'éléments différents, le plus simple étant de prendre une rune par élément. Ainsi, en prenant les plus simples, les soixante-quatre *artefacts runiques en arc-en-ciel* possibles sont:

- soit un enchâssement de feu, de terre, de vie, de lumière, d'entropie et de temps
- soit un enchâssement de feu, de terre, de vie, de lumière, d'entropie et d'æther
- soit un enchâssement de feu, de terre, de vie, de lumière, de gravité et de temps
- ...
- soit un enchâssement d'eau, d'air, de mort, de ténèbres, de gravité et de temps
- soit un enchâssement d'eau, d'air, de mort, de ténèbres, de gravité et d'æther

Grimoires

Le Grand Schisme est la dernière grande période de troubles de la Sainte Église Anti-hérétique, datant du XIVe et du XVe siècle. On se souvient notamment des paroles du pape Miliénor X, surnommé le Juste, en l'an de grâce 1400:

"On ne peut plus se permettre de couper des têtes. L'Église et le monde s'appauvrissent d'année en année, tellement la corruption hérétique est grande. Nous devons instaurer des mesures radicales de purification hérétique."

C'est de cette idéologie que vint la naissance de deux courants en l'an de grâce 1378 après P.G.B.P. (PGBP pour la perte de la graaande bibliothèque de Planeptune). Les conservateurs, ceux qui souhaitaient continuer à couper des têtes et les exposer en trophées, contre les modernes, ceux qui laisseraient une chance aux hérétiques de se repentir. À cette époque, les scribes de l'Autel Doré firent nombre d'ouvrages illustrés en filigranes d'or, d'où le nom de l'Ordre qui persiiste encore de nos jours. Et donc, le courant moderne l'emporta bien assez vite au vu de l'urgence de la situation. La tolérance subsiiste encore de nos jours, à mon grand regret...

Pour en revenir à la théorie des Arcanes, certains de ces ouvrages figuraient en tant que livre de recettes médicinales pour remèdes à la composition délicate, ou encore en tant que grimoires, c'est-à-dire, de livres où étaient inscrit nombreux sorts et enchantements.

Nous allons nous intéresser plus particulièrement à l'aspect arcanique, donc à ces derniers.

On appelle *sort*, le traçage d'une rune élémentaire ou d'un artefact runique.

On appelle *enchantement* l'élaboration d'un circuit de runes et d'artefact runiques.

On appelle *glyphe* un symbole écrit à l'encre noire et imprégné d'une légère couche de magie élémentaire (cf. le paragraphe sur les 12 éléments dans la section runes). Tout le contenu d'un livre qu'on appelle *grimoire* est

écrit en glyphes.

Pour faire un glyphe, on a donc besoin de la matière correspondante. Nous nous limiterons au cas le plus simple, celui de la représentation d'une rune.

Pour tracer une rune de feu, on l'écrit avec de l'encre de rubis.

Pour tracer une rune d'eau, on l'écrit avec de l'encre de saphir.

Pour tracer une rune de terre, on l'écrit avec de l'encre de geothite.

Pour tracer une rune d'air, on l'écrit avec de l'encre de cristal.

Pour tracer une rune de vie, on l'écrit avec de l'encre de jade.

Pour tracer une rune de mort, on l'écrit avec de l'encre d'argentite.

Pour tracer une rune de lumière, on l'écrit avec de l'encre de diamant.

Pour tracer une rune de ténèbres, on l'écrit avec de l'encre d'onyx .

Pour tracer une rune d'entropie, on l'écrit avec de l'encre d'améthyste.

Pour tracer une rune de gravité, on l'écrit avec de l'encre de citrine.

Pour tracer une rune de temps, on l'écrit avec de l'encre d'or.

Pour tracer une rune d'æther, on l'écrit avec de l'encre de langite.



Depuis la fin du grand Schisme, le sang qui pouvait non seulement servir d'encre universelle, mais aussi rendre les sorts encore plus puiissants, se virent bannir à tout jamais de la Sainte Église par Miliénor le Juste.

Au cours des différentes périodes d'Inquisition de la Sainte Église, on a toujours retrouvé beaucoup trop de grimoires hérétiques entre les mains des orthodoxes. J'oose vous rappeler que les apocryphes ne sont toujours pas autorisés à exister.

Illustrations

On ne vous demande pas de devenir un spécialiste des runes mais savoir en tracer sera très utile, surtout lorsque l'on vous confiera des missions contre les hérétiques. Voici quelques exemples parlants. Dans l'ordre, une rune de feu assiégeante, une rune d'eau offensive, une rune de terre protectrice, une rune d'air tranchante, une rune de vie guérissante, et une rune de lumière clairvoyante. Si vous ne comprenez pas, tracez la rune et activez la. On apprend le mieux en pratiquant.

