

## Troisième année – Partie 2

### La théorie des Arcanes par le Cardinal Roswaal L. Mathers

#### Incantations

Les incantations sont équivalentes aux sorts par leur nature arcanique. Ce qui les différencie des sorts est qu'une incantation est prononcée tandis qu'un sort est un tracé.

Par abus de langage, on confond souvent incantation et invocation. L'*invocation* est la demande formelle d'une intervention divine, d'un secours via des incantations. On pensera à l'invocation de Sainte Kurumi dont on rappelle le phrasé incantateur ici.

« Grande martyre de Neptune, Sainte Kurumi, combattante invincible de la grâce divine ; à genoux nous te supplions de nous écouter et d'exaucer notre prière, vaillante croisée qui a reçu la couronne des vainqueurs. »

L'invocation de Sainte Kurumi est relativement courte, car elle correspond bien à la nature franche, loyale et inflexible de Sainte Kurumi, en particulier face au Dragon. On se souvient de ses dernières paroles avant le combat:

"Il y a toujours une chance sur un million. Je compte sur celle là. Que mon âme ne fléchisse avant que ce monstre n'ait péri!"

Les *incantations* sont des successions de phrases longues qui permettent de renforcer la résolution de son utilisateur. On distingue comme pour les runes, incantations orthodoxes et incantations hérétiques; et de même pour les invocations. Voici des exemples d'incantations. Une incantation siéra bien à une personnalité plus qu'à un statut quelconque.

Pour les personnes honnêtes, droites et sincères, on connaît le plus l'incantation de la *Kazami*, qui permet de savoir si un hérétique vous ment ou pas.

Pour les personnes nobles, intelligentes et raffinées, l'incantation du *Dosatsuryoku* leur permet de percevoir diverses choses. Un lieu lointain, la conscience d'un hérétique, etc... Les plus douées arrivent à percevoir des fragments du futur et deviennent des *Oracles*.

Pour les personnes agiles, discrètes et silencieuses, très souvent on retrouve l'incantation du *Meisai*, qui camoufle leur présence.

Enfin, pour les personnes instruites et érudites, l'incantation du *Senrigan*, leur donne un pouvoir de jugement comparable jusqu'à celui de la déesse Neptune. Les plus expérimentés arrivent à écraser les hérétiques par le simple pouvoir de la pensée.

Il existe de nombreux autres incantations et elles dépendent beaucoup de la personnalité de tout un chacun.

#### Notes

*kazami* = girouette, *dosatsuryoku* = clairvoyance, *meisai* = camouflage, *senrigan* = justice

## Familiers

Les familiers sont des créatures arcaniques, ou on dit aussi créatures magiques quand on parle des familiers des hérétiques. Cependant, par abus de langage, on ne distinguera plus magie et arcanes. Les familiers sont de fidèles compagnons. Ils peuvent prendre n'importe quelle apparence, que ce soit une plante, un animal, un minéral, un étheré voir un humain.

Les étherés sont des créatures immatérielles, on a entre autres les créatures divines ou d'æther par exemple. Un exemple de familier a déjà été évoqué. L'Archividame Brutus a un cerbère, une terrifiante espèce de chien enflammé, qui lui sert à la fois de monture et d'ami loyal. Tous les familiers ont des capacités hors-normes, et plus vous les utiliserez, plus vous découvrirez leurs talents cachés! Sur ce, si vous passez votre troisième année, vous aurez le droit d'avoir un familier!

Merci d'avoir écouté ce cours. Je vous laisse la dernière image que le grand Merlin nous a laissé. Un neutre certes, mais reconnu de tous dans le domaine des Arcanes. Il est biiien dommage qu'il soit mort en s'étouffant d'un poulet trop sec...

