

Vous allez jouer un Sorcier

I. Origine de la Confrérie

Les origines de l'Art remontent à la nuit des temps. Il est certain que la Sorcellerie figurait en bon rang parmi les nombreuses merveilles que les gens du Premier Âge accomplissaient, et plus d'une formule utilisée actuellement remonte à cette époque. On ne sait presque rien de ces Sorciers originels car, ici aussi, la Mortfolie a fait son œuvre de destruction ; mais la plupart des Sorciers actuels s'accordent à dire que l'Art devait être beaucoup plus poussé et bien moins empirique, permettant par exemple de créer de nouveaux sortilèges à volonté. Les plus chauds partisans de cette hypothèse se sont d'ailleurs lancés dans de longues études visant à reconstituer cette « Sorcellerie théorique ».

Quoiqu'il en soit, après que la Mortfolie eut desserré son étau de sur le monde, il ne restait plus un seul de ceux qui auparavant s'étaient appelés Sorciers. Par contre, ils avaient laissé, parmi les ruines de l'ancien monde, des souvenirs, sous forme de parchemins et autres reliques. Les premières Écoles se constituèrent autour de ces reliques, souvent incompréhensibles, essayèrent peu à peu d'en percer le mystère, en général sous l'impulsion et avec l'aide de MaisonOrélys. Les recherches de ces Écoles primitives furent pénibles, et les résultats peu encourageants, jusqu'à ce qu'on retrouve, dans les ruines de la grande tour qui se dressait là où se trouve aujourd'hui Cité Rouge, une série de tablettes de métal portant des inscriptions en vieil écrit. Appelé depuis le Codex Écarlate, cet ouvrage, actuellement conservé dans le plus profond des cryptes de l'École de Cité Rouge, contenait le plus précieux des savoirs : une description complète des étapes nécessaires pour apprendre un sortilège et le lancer.

Au début, les découvreurs du Codex, semblaient décidés à garder le secret pour eux, et se préparèrent à le défendre chèrement contre les autres écoles. C'était compter sans MaisonCristal et MaisonOrélys qui firent valoir l'une que se diviser ne pourrait à terme qu'affaiblir toutes les Écoles, et l'autre que tous les initiés devaient avoir accès à la connaissance. Étant donné qu'il était à cette époque peu sage de contrarier à la fois la première et la seconde des Maisons, surtout lorsqu'on avait pour but de se servir de l'Arcande, la connaissance se répandit d'École en École, assurant à la Confrérie le minimum de cohésion qu'elle a encore aujourd'hui.

II. Organisation de la Confrérie

La très influente Confrérie des Sorciers est, comme on le sait, séparée en Écoles indépendantes et plus ou moins rivales. Ces rivalités, parfois très virulentes et de notoriété publique, comme l'École

de Forévage et celle d'Estermor, sont généralement plus discrètes. Il est rare de voir deux Sorciers se livrer à un duel de sortilèges sous ce prétexte, et, à moins qu'un personnage ne soit très impliqué dans la politique de son École, les relations de celle-ci avec les autres ont en général peu d'influence sur les relations personnelles.

Il existe néanmoins chez les anciens condisciples un esprit de clocher, soigneusement entretenu par les Magisters, qui l'encouragent parmi leurs élèves. Ainsi, il ne viendrait à l'idée d'aucun Sorcier de se présenter sans citer l'École d'où il est issu, et l'entraide entre anciens condisciples est de règle. De même, si jamais on rencontre un Sorcier d'une École rivale, il est de bon ton de ne pas se montrer amical avec lui.

Les plus fameuses inimitiés au sein de la Confrérie sont celles qui reflètent les relations entre Maisons. On pourrait citer la quasi-guerre entre Forévage et Estermor, les quolibets de Jadraise contre la même Forévage, l'agacement de Claré face au « paternalisme » d'Escarboucle, le manque de sérieux bien connu à Vertige des élèves de Rosesable et ainsi de suite...

Étant donné son morcellement la Confrérie n'a ni hiérarchie ni commandement central. Chaque École a bien sûr sa propre structure, mais en dehors de celle-ci, la seule préséance qui soit universellement reconnue est celle du talent dans l'Art. C'est d'ailleurs toujours un dilemme pour le Sorcier qui rencontre une consœur ou un confrère : doit-il donner son rang en sorcellerie pour tenter de l'imposer sa préséance ou le cacher pour surprendre un éventuel adversaire ?

III. Les écoles connues

En règle générale, toutes les grandes cités ont leur École, Cité Rouge et Escarboucle abritent les deux plus fameuses du Haut Royaume, rivales de toujours. L'école de Sandrapone a également reçu une attention extrême étant donné que des membres de la famille royale y ont été envoyés. Chacun des domaines des grandes Maisons a sa propre École où sont formés une majorité des Sorciers membres de la Maison.

IV. L'enseignement de la sorcellerie

C'est principalement dans les Écoles qu'est dispensé l'enseignement de la sorcellerie, au cours d'un apprentissage qui dure plusieurs années. A l'issue de cette période, l'apprenti peut choisir d'entrer dans la Confrérie, et donc de devenir un Sorcier à part entière, ou rester un Affilié de l'École, avec les restrictions que cela suppose. Cependant, cette coutume souffre quelques exceptions en particulier lorsqu'il s'agit de nobles très influents.

Une fois leur apprentissage terminé, les élèves sont libres de faire ce qu'ils veulent, et d'employer leurs talents comme ils le désirent. On les retrouve ainsi employés par les troupes mercenaires, au service d'un Seigneur, d'une Maison ou d'une Famille, parfois fort loin de leur École. Il est cependant illusoire de prétendre à une telle place si on n'a pas atteint au moins le deuxième rang.

De plus, certains Sorciers, jugés dignes de confiance par les maîtres de l'École, sont autorisés à prendre des disciples et à leur apprendre la Sorcellerie sans devoir résider à l'École même et se plier aux mêmes règles que les autres Magisters (c'est le cas de la plupart des précepteurs placés auprès des Familles). Les disciples ainsi formés sont automatiquement affiliés à l'École de leur Magister, mais devront cependant être présentés au moins une fois aux maîtres de l'École pour devenir des Sorciers à part entière, et donc être autorisés à pousser leurs études au-delà du deuxième rang.

Enfin, les personnes qui ont appris la sorcellerie auprès d'un Magister sans l'approbation d'une École sont appelés Francs-Sorciers, et ont très mauvaise presse auprès de ceux qui ont suivi la carrière « normale ». Il est vrai que l'immense majorité des indépendants sont eux-mêmes élèves d'un autre Franc-Sorcier, généralement adepte des plus noirs côtés de son Art.

V. La Haute Sorcellerie

Certains Sorciers se consacrent de façon beaucoup plus approfondie à l'étude de leur Art que la plupart de leurs consœurs et confrères. Ces Hauts Sorciers, comme on les appelle, disposent de pouvoirs différents, appelés sortilèges de Haute Sorcellerie.

VI. Les règles de sorcellerie

La magie n'est en fait qu'une série de règles, qui ne sont pas faites pour vous contraindre, mais seulement pour apporter une dimension supplémentaire au jeu. Alors, respectez-les et apprenez bien vos sorts, cela pourra vous être utile. D'autres part, nous ne saurions trop vous conseiller d'être attentifs à ces règles et aux sortilèges, car ils ont été amplement remaniés.

1. La liste de sorts

101 – Vous trouverez sur une feuille jointe ou dans votre fiche de personnage une liste de noms de sortilège que vous connaissez, chacun étant précédé d'un nombre. C'est le nombre de fois dont vous pourrez vous servir de chacun de ces sortilèges durant le jeu.

102 – Les sorts sont divisés en deux catégories « de combat » et « de rituels » qui sont décrits au chapitre VI de ce document. Un livre de sorts vous sera également adressé, à imprimer pour l'avoir sur vous pendant le jeu.

103 – La liste de sorts ne représente pas le total des connaissances du Sorcier, mais plutôt une sélection qu'il a faite avant son départ, en fonction des circonstances.

104 – Le nombre maximum de sorts différents qu'un Sorcier peut retenir sans sombrer dans la folie est de neuf. Cependant, cette règle peut souffrir des exceptions pour les Sorciers de haut rang.

2. Lancer un sort

201 – Les Sorciers utilisent un « Focalisateur Arcandien » pour lancer leurs sorts. Il s'agit d'un objet propre au Sorcier qui lui sert de « focus » et permet de canaliser l'Arcande. Cet objet peut être, par exemple, un bâton, un grimoire, une broche.

202 – Le lancement des sorts est résolu par une phrase-clé : « Des Larmes de l'Arcande » pour les Sorciers, suivi de la formule du sortilège.

203 – Il faut également pour les sorts de rituel, ainsi que pour le sort de Sommeil, utiliser des composants qui vous seront fournis au début du jeu. Prévoyez donc de quoi les porter de façon pratique et accessible.

204 – Un Sorcier ne peut lancer l'un des sorts qu'il connaît que :

- s'il tient son Focalisateur Arcandien.
- s'il peut encore jeter ce sort.
- s'il possède les composants appropriés (pour les sorts de rituel et le sort de Sommeil)
- s'il est immobile, solide sur ses appuis, ou, à la limite et uniquement pour les sorts de combat, s'il peut effectuer une marche lente et équilibrée. En fait, il faut qu'il ait l'apparence de quelqu'un qui domine la situation : il ne s'agit pas de lancer des sorts en tombant, ni en ayant les pieds empêtrés dans sa robe, ni à quatre pattes dans les ronces...
- s'il prononce son incantation de manière à être entendu et compris

205 – Lancer un sort demande un effort théâtral, ne serait-ce que pour montrer que vous puisez dans vos propres forces pour lancer un sort.

206 – Il n'est pas possible de lancer un sort de Rituel en combat.

207 – Il n'est pas possible de lancer plus de 3 sorts par combat, car cela serait trop fatigant pour le Sorcier.

3. Interrompre un sort

301 – Un sortilège est brisé si le Sorcier est frappé ou si un « Briser la Magie » est lancé, alors qu'il déclame la formule (voir paragraphe IV-3 des nouvelles Règles du jeu).

302 – Si l'incantation est brisée par un coup d'arme de contact, l'auteur de ce coup subit une décharge arcandienne comme il est précisé dans les règles générales. Le Sorcier subit la perte des PIs et/ou

l'effet du coup si une botte ou un pouvoir a été utilisé. De plus, cette décharge violente vide le Sorcier, qui se trouve alors dans l'état Blessé pendant dix secondes, et donc incapable de se battre ou de lancer d'autres sorts durant cette période.

303 – Dans certains cas le Sorcier lanceur de sortilège, et lui seul, doit crier « Brisé ! », ou bien « Confirmé ! » pour avertir les autres joueurs du résultat de ces tentatives d'interruption de son sortilège. C'est lui qui est le seul juge de ce résultat, ce qui ne signifie pas qu'il doit toujours être à son avantage.

304 – En cas de doute, décidez très vite, mais n'oubliez pas que quand vous lancez un sort, vous imaginez déjà son résultat, et que vous n'avez comme point de repère que le moment où vous débutez la formule. Vous serez donc bien souvent sans le vouloir de mauvaise foi. Alors, dans le doute, ayez tendance à favoriser votre adversaire. De la même façon, lorsque vous voulez briser un sort, lancez le « Briser » immédiatement. Et en tout état de cause, ne discutez jamais la décision finale de votre adversaire.

305 – Dès que l'on débute un sortilège, il est considéré comme utilisé, quels que soient ses effets. Ainsi, même si le sort est brisé, le Sorcier doit le déduire du total de ses sortilèges qu'il lui reste.

4. Renvoyer un sort

401 – Briser un sort n'est pas le seul moyen dont dispose les Sorciers pour contrer les sortilèges de leurs adversaires. Ils peuvent aussi, quand un Sorcier lance un sort, le renvoyer sur lui, et uniquement sur lui, à l'aide d'un sort de « Renvoi ».

402 – Mais le « Renvoi » ne fonctionne pas avec tous les sortilèges. Seuls ceux indiqués ci-dessous sont soumis aux effets de ce sort :

- Danser
- Désarmer
- Glisser
- Paralysie
- Peur
- Recul
- Sommeil
- Tombe
- Commande

403 – Ses conditions d'utilisation sont les mêmes que le sort « Briser la Magie ».

404 – Si le sort renvoyé avait été originellement lancé sur plusieurs personnes en même temps, seul le Sorcier qui renvoie échappe à ses effets. Les autres victimes les subissent normalement.

405 – S'il y a litige ou seulement pour avertir les autres joueurs, c'est encore au Sorcier lanceur du sortilège de décider. Il doit crier « Renvoyé » et se soumettre aux effets de son propre sortilège, ou bien crier « Confirmé ».

406 – Un sortilège renvoyé peut être à nouveau renvoyé ou brisé. Attention cependant, notez bien

que le sort « Renvoi » ne peut être brisé, c'est le sort renvoyé qui peut l'être.

5. Quelques renseignements sur la Sorcellerie

501 – Le niveau de la compétence Sorcellerie s'appelle le Rang du Sorcier. Un personnage possédant la compétence Sorcellerie 2 sera donc un Sorcier de deuxième Rang (s'il est membre de la Confrérie) ou un Affilié du deuxième Rang (s'il n'est pas membre).

502 – Un Sorcier peut prétendre vivre de sa Sorcellerie (en s'employant auprès d'un Seigneur, d'une Compagnie Mercenaire ou autre) s'il a atteint au moins le deuxième Rang.

503 – Pour progresser au-delà du deuxième Rang, il est impératif de rejoindre la Confrérie, avec tout ce que cela suppose (interdiction d'appartenir à une autre Confrérie ou d'être Sardriss Sanctin).

504 – Le niveau maximum de la compétence Sorcellerie est 6 mais il est rare qu'un Sorcier dépasse le cinquième Rang.

505 – Dans le Haut Royaume, certains grands Sorciers se font appeler Mages et on pense qu'ils disposent de quelques pouvoirs supplémentaires, par exemple, celui de lancer des sortilèges avec « Des Yeux de l'Arcande », ces sortilèges que l'on n'apprend dans aucune Ecole, et que l'on n'inscrit sur aucun parchemin...

506 - Très peu de choses sont connus sur cette manifestation d'Arcande, elle surpasse ce qui est décrit dans les grimoires de sorcellerie. Les mages sont capables de prodiges mais le plus souvent de grands désastres. Ils sont le plus souvent fuis car ils semblent emplis d'une certaine folie.

VII. Description des sorts

Sont indiqués pour chaque sort :

- *La cible.* A noter que le Sorcier peut, s'il le désire, se choisir pour cible.

- *L'effet.* L'État induit, ou des instructions précises à faire passer dans la formule.

- *La durée.* Instantanée (dire « maintenant »), 100 battements de coeur, un quart d'heure, une demi-heure ou jusqu'à l'événement décrit. Pour la majorité des sorts de combat, le sorcier peut ne pas spécifier la durée, laquelle devient par défaut 100 battements de coeur. Si le sorcier spécifie une durée, celle-ci peut aller jusqu'au double de la durée par défaut, soit 200 battements de coeur.

- *Un exemple d'incantation.* Comme indiqué, c'est un exemple. Libre à chaque Sorcier de préparer ou non ses propres incantations s'il désire les typer, du moment que les éléments vitaux y sont inclus et reconnaissables (cible, effet, durée).

- *Une composante matérielle* et son usage, si nécessaire.

- *Un éventuel complément* pour en faciliter et en clarifier l'emploi.

Les sorts sont divisés en deux catégories : les sorts de combat © et les rituels ®.

Chaque Sorcier possèdera un grimoire qui listera tous les sorts et précisera leur utilisation. Dans le cas des rituels, il est important de s'y référer afin de connaître les composants et le cérémonial nécessaire au lancement du sort.

Sorts du premier Cercle

☿ **Comptine obsédante** ®

Cible : une personne

Effet : la cible ne peut s'empêcher de chanter

Durée : une demi-solème

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le Légit de Maison d'Estre, écoute-moi et chante sans t'arrêter durant la prochaine demisolème.

☿ **Danser 1** ©

Cible : une personne

Effet : la cible est dans l'état Désorienté

Durée : tant que le Sorcier frappe dans ses mains. Il est obligatoire de spécifier cette durée.

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le bretteur de Maison Ombre, sois désorienté tant que tu m'entendras frapper dans mes mains.

☿ **Désarmer** ©

Cible : une personne

Effet : la cible est dans l'état Désarmé

Durée : instantanée

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le drasque qui m'attaque, sois maintenant désarmé !

☿ **Glisser** ©

Cible : une personne

Effet : la cible est dans l'état A terre

Durée : instantanée

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le Chevalier, tombe à terre maintenant !

☿ **Malédiction du Charretier** ®

Cible : une personne

Effet : la cible ne peut s'empêcher de proférer des insultes et jurons à chaque phrase.

Durée : une demi-solème

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le Véridiste, écoute-moi et que tes paroles ne soient qu'obscénités durant la prochaine demisolème !

☿ **Manque de Mot** ®

Cible : une personne

Effet : la cible ne peut prononcer un mot précis

Durée : une demi-solème

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le Messager, écoute-moi et ne prononce pas le mot « Vie » durant la prochaine demisolème !

☿ **Recul** ©

Cible : une personne

Effet : la cible est dans l'état Repoussé

Durée : instantanée

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le guerrier de Maison Pourpre, sois maintenant repoussé !

☿ **Premiers soins arcadiens** ®

Cible : une personne

Effet : la cible sort de l'état Blessé

Durée : instantanée

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui es en peine, que tes blessures se referment : ne sois plus blessé.

☿ **Guérison arcadienne** ®

Cible : une personne

Effet : la cible récupère tous ses PI

Durée : instantanée

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui es en peine, que tes blessures se referment et te fasse regagner ta vitalité.

Note : préciser à voix basse au bénéficiaire la récupération de ses PI.

☿ **Vie Brève** ®

Cible : soi-même

Effet : au prochain coup reçu, le Sorcier s'écroule inconscient, mais pourra se relever à la fin du combat sans avoir subi de perte de PI, ni avoir été blessé.

Durée : jusqu'au prochain coup reçu.

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, que l'Arcande me protège des blessures.

Sorts du deuxième Cercle

☿ **Bouclier d'Arcande** ®

Cible : soi-même

Effet : permet de résister au prochain sort à effet personnel, lancé sur le mode « Des Larmes de l'Arcande ». Annoncer qu'on a résisté.

Durée : instantanée

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, que ce bouclier me protège du prochain sort que je recevrai.

☿ **Briser la Magie** ©

Cible : un Sorcier en train d'incanter

Effet : annule l'effet du sort de sorcellerie qui est en train d'être lancé

Durée : immédiat

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le Haut-Sorcier de Maison Feu, écoute-moi : je brise le sort que tu es en train de lancer.

Note : il est indispensable qu'un Sorcier voulant briser un autre sort commence à incanter avant que l'autre ait fini.

☿ **Communication** ®

Cible : les personnes à portée de voix
Effet : permet de comprendre tous les langages parlés.

Durée : une demi-somme

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous tous qui m'entendez, que nos différents langages ne fassent plus qu'un afin que nous nous comprenions, et ce pour une demi-somme.

☿ **Danser 2** ©

Cible : deux personnes

Effet : les cibles sont dans l'état Désorienté

Durée : tant que le Sorcier frappe dans ses mains. Il est obligatoire de spécifier cette durée.

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le bretteur de MaisonOmbre et toi la sorcière, soyez désorientés tant que vous m'entendrez frapper dans mes mains.

☿ **Malédiction du Marionnettiste** ®

Cible : une personne

Effet : oblige à imiter les gestes du Sorcier qui a lancé le sort

Durée : une demi-somme

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le diplomate de MaisonLame, écoute-moi : répète tous les gestes que je ferai pendant une demisomme.

☿ **Paralysie** ©

Cible : une personne

Effet : la cible est dans l'état Paralysé

Durée : 100 battements de coeur

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le Morfou, sois paralysé.

☿ **Peur 1** ©

Cible : une personne

Effet : la cible doit s'éloigner du jeteur de sort ;

Durée : 100 battements de coeur

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le guerrier de MaisonLicorne, écoute-moi : fuis-moi.

☿ **Peur 2** ©

Cible : deux personnes

Effet : les victimes doivent s'éloigner du jeteur de sort

Durée : 100 battements de coeur

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous les deux elférins, écoutez-moi : fuyez moi !

☿ **Question** ®

Cible : une personne

Effet : oblige à répondre honnêtement à une question, par oui ou par non

Durée : immédiat

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le voleur que j'ai capturé, écoute-moi : réponds sans mentir, par oui ou par non, à cette question : « As-tu dérobé le Crâne Ancestral à mon grand-père ? »

☿ **Révélation du Porteur d'Arcande** ®

Cible : une personne

Effet : révèle tous les sorts, rituels et effet magiques dont on est l'objet.

Durée : immédiat

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui entres dans ce sanctuaire, révèle-moi dès maintenant la nature des rituels, sorts et objets qui agissent sur toi à cet instant !

☿ **Sommeil** ©

Cible : les personnes touchées par la farine lancée.

Effet : entraîne l'état Endormi

Durée : 100 battements de coeur

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous qui êtes touchés par cette poudre de sommeil, tombez endormis.

Composante : poudre de temps (farine) à lancer sur les adversaires.

Sorts du troisième Cercle

☿ **Armure 1** ®

Cible : une personne

Effet : permet de profiter d'un point d'armure (1 PA) supplémentaire.

Durée : jusqu'au prochain coup reçu.

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi mon fidèle garde du corps, sois protégé du prochain coup que tu recevras.

☿ **Aveugler** ®

Cible : une personne

Effet : inflige l'état Mutilé sur les yeux

Durée : une demi-somme

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui m'a lâchement attaqué, que tes yeux soient mutilés et ne voient plus la lumière pour la prochaine demi-somme !

Composante : bandeau noir à nouer sur les yeux de la victime.

☿ **Boulet Arcandien** ®

Cible : une personne

Effet : la cible doit se déplacer avec difficulté comme si elle traînait un boulet à un pied.

Durée : une demi-somme

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui me suis comme mon ombre, écoute-moi : que le poids de ce boulet arcandien que j'attache à ta cheville t'empêche de courir pour la prochaine demi-somme !

☿ **Danser 3** ©

Cible : trois personnes
Effet : les cibles sont dans l'état Désorienté
Durée : tant que le Sorcier frappe dans ses mains. Il est obligatoire de spécifier cette durée.
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous les membres de la Triade de MaisonOmbre, soyez désorientés tant que vous m'entendrez frapper dans mes mains.

☿ **Distraction** ®

Cible : une personne
Effet : la cible ne peut se concentrer plus de 5 secondes d'affilée à une tâche telle que lancer des sorts, lire, avoir une discussion sérieuse.
Durée : une demi-somme
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le Consulte, écoute-moi : sois incapable d'agir avec cohérence pendant plus de cinq secondes, et ce durant une demi-somme !

☿ **Evasion** ©

Cible : soi-même
Effet : permet de se libérer alors qu'on est capturé
Durée : immédiat
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, que l'Arcande déchire ces liens et couvre ma fuite.
Note : bâillonner un prisonnier n'empêche pas ce dernier de lancer ce sort.

☿ **Faire Tomber une Créature de l'Ailleurs** ©

Cible : une personne
Effet : la cible est dans l'état Inconscient, à condition qu'elle soit effectivement une Créature de l'Ailleurs
Durée : immédiat
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi la grosse Créature de l'Ailleurs aux yeux rouges, que l'Arcande que je manie soit pour toi une lame qui te rende maintenant inconscient !

☿ **Lâcheté** ®

Cible : une personne
Effet : oblige à fuir le prochain combat
Durée : à partir du prochain coup reçu
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le fier guerrier de MaisonPourpre, écoute-moi : fuis comme un lâche pendant 100 battements de coeur au prochain coup que tu recevras !

☿ **Mort Blanche** ®

Cible : soi-même
Effet : protège du prochain assassinat et de la prochaine malédiction, même si le lanceur est Inconscient, Endormi ou Paralysé.
Durée : tant que la protection est active
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, que l'Arcande s'insinue en moi et me protège une unique fois d'un destin funeste, même si je suis vulnérable.

☿ **Passion Ephémère** ®

Cible : une personne
Effet : la cible s'entiche de la première personne qu'elle aperçoit
Durée : une demi-somme
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui refuses mes avances, tombe éperdument amoureuse du prochain être que tu verras, et ce pour une demi-somme !

☿ **Peur 3** ©

Cible : trois personnes
Effet : les victimes doivent s'éloigner du jeteur de sort
Durée : 100 battements de coeur
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous les trois oréliens, écoutez-moi : fuyez moi durant 200 battements de coeur

Sorts du quatrième Cercle

☿ **Armure 2** ®

Cible : une personne
Effet : permet de profiter de deux points d'armure (2 PA) supplémentaires.
Durée : jusqu'aux prochains coups reçus.
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi mon fidèle garde du corps, sois protégé des deux prochains coups que tu recevras !

☿ **Cercle Interdit** ®

Cible : la personne à l'intérieur du cercle désigné.
Effet : empêche de sortir du cercle.
Durée : une demi-somme.
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui te trouves à l'intérieur de ce cercle, que celui-ci soit une prison infranchissable pour la prochaine demi-somme.
Composante : cordelette dorée d'environ 1m50 pour dessiner le périmètre interdit.

☿ **Commande** ©

Cible : une personne
Effet : oblige à effectuer une action énoncée en cinq mots ou moins.
Durée : 100 battements de coeur
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui te moques de moi, écoute-moi et obéis : assieds-toi et pleure !

☿ **Confusion** ©

Cible : les personnes à portée de voix
Effet : entraîne l'état Désorienté
Durée : 100 battements de coeur
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous tous qui entendez ma voix, soyez désorientés.

☿ **Eminence Grise** ®

Cible : une personne
Effet : oblige à répéter toutes les paroles que le Sorcier murmure à l'oreille

Durée : une demi-somme
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le Seigneur du Fief de Saule Argent, écoute-moi : tu devras répéter à haute voix tout ce que je te chuchoterai, et ce pendant une demi-somme.

☿ **Enchanter une Arme** ®

Cible : une arme
Effet : le prochain coup porté entraîne l'état Inconscient
Durée : jusqu'au prochain coup porté.
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, que cette masse porte ma force et que ton prochain coup rende ton adversaire inconscient.
Note : rappeler au porteur de l'arme qu'il doit signaler le coup spécial.

☿ **Hurlement** ©

Cible : les personnes à portée de voix
Effet : entraîne l'état Paralysé
Durée : 30 battements de coeur après que le cri ait cessé
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous tous qui entendez ma voix, soyez paralysés jusqu'à trente battements de coeur après que mon cri se soit éteint. Aaaaaaaaaaahhhhhh

☿ **Maladresse** ©

Cible : une personne
Effet : empêche de garder un objet en main pendant plus de deux secondes.
Durée : une demi-somme
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui nous espionnais, que la maladresse s'empare de toi et t'empêche de tenir quoique ce soit dans tes mains, et ce durant une demi-somme !

☿ **Pervertir les Ames** ®

Cible : une personne
Effet : au prochain coup reçu, la victime se retourne contre ses alliés.
Durée : jusqu'à la prochaine tombée dans l'état Inconscient.
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le traître à ta Famille, que le prochain coup que tu recevras te fasse combattre tes alliés jusqu'à ce que tu sois dans l'inconscience.

☿ **Protection contre la Confusion** ®

Cible : quatre personnes à portée de voix
Effet : protège du prochain sort de Confusion
Durée : une demi-somme
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous quatre qui entendez ma voix, soyez protégés pendant une demi-somme des sortilèges vous désorientant.
Note : dire par exemple, "Ah, ah ! Sorcier de pacotille, ton sortilège n'a pas pris sur moi !".

☿ **Protection des Arbres** ®

Cible : les personnes touchant un arbre particulier
Effet : protège de toute attaque physique.
Durée : tant qu'on touche un arbre.
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous qui touchez ce solide chêne, que la puissance du bois vous protège de toute attaque physique tant que vous garderez un contact cet arbre.

☿ **Renvoi** ©

Cible : un Sorcier en train d'incanter
Effet : renvoie un sort qui est en train d'être lancé sur le mode « Des Larmes de l'Arcande » à l'envoyeur.
Durée : immédiat
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi qui tentes de me lancer un sort, écoute-moi : que ce sort t'affecte à ma place !
Note : ce sort ne fonctionne pas sur les sorts de zone tels que Haine, Paix, Hurlement, Silence, etc.

☿ **Silence** ©

Cible : les personnes à portée de voix
Effet : impose le silence verbal
Durée : 100 battements de coeur
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous tous qui entendez ma voix, que vos bouches se lient et qu'aucune parole n'en sorte.

☿ **Tombe** ©

Cible : une personne
Effet : inflige l'état Inconscient
Durée : comme pour un combat
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le Haut Sorcier, tombe inconscient !

☿ **Vérité** ®

Cible : les personnes à portée de voix
Effet : aucun mensonge ne peut être proféré
Durée : une demi-somme
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous tous qui entendez ma voix, qu'aucun mensonge ne franchisse plus vos lèvres pendant une demi-somme !

Sorts du cinquième Cercle

☿ **Bulle anti-Magie** ®

Cible : le lanceur de sort
Effet : protège de toute attaque arcandienne
Durée : un quart de somme
Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, qu'aucun sort ou rituel ne puisse m'atteindre pendant un quart de somme.
Note : ce sort annule tout sort de « Protection contre les armes normales » agissant sur le lanceur de sort.

☿ **Compulsion** ®

Cible : une personne
Effet : oblige à accomplir une tâche complexe
Durée : une demi-somme

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi le mercenaire sans honneur, écoute-moi. Tu devras accomplir de ton mieux la tâche suivante pendant la prochaine demi-somme : tu vas m'escorter, moi et mes amis, durant notre voyage et si nous sommes attaqués par des adversaires supérieurs en nombre, tu tenteras de les retenir pour nous laisser le temps de fuir.

☿ **Envoûtement** ®

Cible : une personne

Effet : oblige à obéir au lanceur de sort tant que ça ne met pas une vie en danger

Durée : une demi-somme

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi mon cher rival, je te tiens entre mes mains. Ecoute-moi : tu devras exécuter de ton mieux chacun de mes ordres pendant la prochaine demisomme !

Composante : poupée sur laquelle on fixe un cheveu de la victime pendant la cérémonie de préparation, fumigène pour simuler la crémation d'un autre cheveu pendant cette même cérémonie.

☿ **Exorcisme** ®

Cible : une personne

Effet : libère d'un sort d'envoûtement

Durée : immédiat

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi mon ami qui es sous le joug de cet infâme Haut-Sorcier, écoute-moi : je te libère dès à présent de cet envoûtement !

☿ **Haine** ©

Cible : les personnes à portée de voix

Effet : oblige à combattre la personne la plus proche

Durée : jusqu'à tomber Inconscient ou être le dernier debout.

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous tous qui entendez ma voix, écoutez : que la haine s'empare de vous et vous pousse à combattre ceux qui vous entourent tant que vous serez conscients !

☿ **Paix** ©

Cible : les personnes à portée de voix.

Effet : interdit toute action offensive, physique ou Arcandienne.

Durée : un quart de somme

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous tous qui entendez ma voix, écoutez mon message de paix et abandonnez toute agressivité durant un quart de somme !

☿ **Protection** ®

Cible : cinq personnes à portée de voix

Effet : protège des sortilèges (Des Larmes de l'Arcande) qui plonge dans un État parmi la liste suivante Paralysé, Endormi, Désorienté.

Durée : une demi-somme

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, vous cinq qui entendez ma voix et qui allez vous lancer à l'assaut des Créatures de l'Ailleurs, soyez insensible à tout sort vous plongeant dans un État Endormi pendant la prochaine demi-somme !

Composante : maquillage pour tracer un symbole sur le front, pain au lait, bougie plate.

☿ **Protection contre les Armes Normales** ®

Cible : une personne

Effet : protège de toute attaque physique portée avec une arme non magique.

Durée : un quart de somme

Exemple d'incantation : Des Larmes de l'Arcande, toi mon aimée, qu'aucune arme qui ne soit enchantée ne parvienne à percer ta chair, et ce durant un quart de somme.

Note 1 : prévenir discrètement la cible qu'elle devra se signaler comme Insensible si elle est attaquée avec des armes normales.

Note 2 : ce sort annule tout sort de « Bulle anti-Magie » agissant sur le lanceur de sort.