



*Les Sorts Jornisies*





*Les Sorts  
Jornistes*

## Appeler une monture

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 10  
Portée / Zone d'Effet : 1 kilomètre / 1 monture  
Durée : instantanée  
Danse : 5 tours

Le Jorniste appelle à lui une monture quelconque. S'il en a une, c'est celle-ci qui viendra de préférence à toute autre. S'il n'en a pas, ce sera la plus proche. Le sort ne touche ni celles qui sont déjà montée, ni celles qui sont incapables de venir. Par ailleurs, le Jorniste n'a aucun contrôle sur la nature de la créature qui répond à son appel. Ce peut très bien, par exemple, être un cheval sauvage.

## Aura

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 10  
Portée / Zone d'Effet : personnel / un cercle de dix mètres de diamètre  
Durée : 15 minutes  
Danse : 1 tour

Les étincelles se volatilisent rapidement, ne laissant comme trace de leur passage qu'une douce lueur ambrée, de l'intensité d'un clair de lune très brillant. Celle-ci éclaire également, sans laisser aucune zone d'ombre sur une dizaine de mètres de diamètre. Au-delà de cette distance, la luminosité s'arrête net comme si une barrière invisible l'empêchait de se diffuser. Cette lumière n'est pas visible en dehors du cercle éclairé de même qu'elle n'éclaire rien en dehors de cette zone. Rien ne permet de repérer le Jorniste auteur du sort, si ce n'est qu'il se trouve au centre exact de la zone et qu'elle le suit dans ses mouvements ; il n'est pas lui-même illuminé plus particulièrement.

## Bénédition

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 10  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible  
Durée : une tâche accomplie  
Danse : 5 tours

La cible du sort est parcourue d'étincelles qui entre en elle et lui donne une impression d'assurance et de bien-être. Lorsqu'elle accomplit la tâche pour laquelle le sort a été lancé, cette impression s'intensifie, instaurant un grand calme et une immense paix intérieure dans l'esprit de la cible. Ses gestes sont plus assurés, ses mains ne tremblent plus et elle travaille extraordinairement sûrement. Le sort lui offre un bonus de 2, plus 3 par 5 points de MR au sort pour accomplir une tâche dont la durée ne doit pas excéder une journée, de l'aube au coucher du soleil. Certains Jornistes sont connus pour l'utiliser afin de faciliter l'agonie d'animaux ou d'hommes en fixant comme tâche de mourir sans douleur.

## Eau

Obédience : Jorniste

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 un récipient d'un litre au moins

Durée : permanent

Danse : 1 minute

Le Jorniste fait exécuter une sarabande effrénée à son Danseur sur les rebords du récipient. Les étincelles qui retombent à l'intérieur se transforment en une eau fraîche et pure jusqu'à ce que le récipient soit plein et à concurrence de dix litres d'eau. Ce sort est inefficace sur les gourdes, car le rebord de celles-ci est trop petit pour y faire danser le Danseur et les étincelles ne retombent pas à l'intérieur. La Confrérie du Bol, qui parcourt les déserts de Kesh pour secourir ceux qui s'y sont égaré est d'ailleurs renommé justement en raison de ce que tous ses membres portent, attaché autour du coup par une cordelette, un grand bol de bois destiné à la réalisation de ce sort.

## Impression de vérité

Obédience : Jorniste

Seuil : 10

Zone d'Effet : personnel

Durée : 5 minutes

Danse : 3 tours

Le Danseur communique toute son émotion du moment afin de permettre au Jorniste de cacher un mensonge. Grâce à l'utilisation de ce sort, le Mage pourra mentir sans craindre d'être percé à jour par un moyen magique ou non. Techniquement, il gagne un bonus de MR+4 à tous ses jets de Baratin ou liés au mensonge.

## Mille échardes

Obédience : Jorniste

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 1 objet en bois

Durée : instantanée

Danse : 1 tour

Ce sort couvre d'échardes cruelles un objet en bois. A moins de se protéger les mains à l'aide d'une protection métallique, elles empêchent quiconque de s'en saisir. Ces échardes font 5 points de dommages contre lesquels la protection est efficace. Si des dommages sont infligés à la personne tentant d'utiliser l'objet malgré une éventuelle protection, les échardes génèrent un malus de 5 et font un point de dommage supplémentaire par tour tant que l'objet est utilisé, jusqu'à ce qu'il soit lâché ou que les mains soient à ce point incrustées d'éclats de bois qu'elles en deviennent définitivement estropiées. Les Jornistes, qui pensaient avoir créé une nouvelle manière de remporter un combat sans verser le sang, ont été très surpris de voir ce que les obscurantistes sont parvenus à faire de ce sort...

## Nourriture saine

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 10  
Portée : au contact  
Durée : 5 minutes  
Danse : 3 tours

Ce sort permet au Mage de rendre n'importe quoi comestible en cas d'urgence. Un peu de boue pourra être transformée en eau potable et une pierre en un morceau de pain. Quoi qu'il arrive, les quantités sont toujours très faibles et ne peuvent nourrir qu'une seule personne. Cette nourriture reste comestible pendant cinq minutes après quoi elle reprend son aspect d'origine.

## Parler aux animaux

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 10  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 animal  
Durée : 1 minute  
Danse : 3 tours

Ce sort confère à un animal le don de la parole. Il s'exprime désormais dans la langue du mage plutôt que dans son propre langage. Cela ne lui confère pas plus d'intelligence et ne garantit en rien que son discours soit intelligible. Un chien, par exemple, n'aboierait plus mais mettrait en garde les intrus contre toute incursion dans son territoire et ferait valoir ses crocs acérés et sa méchanceté. Il pourrait aussi indiquer dans quelle direction une piste qu'il suit se dirige, voire indiquer à qui appartient une odeur, à supposer qu'il puisse désigner ou identifier la personne qui l'a émise. Les apprentis du collège de magie de la Confrérie du Bol utilisent souvent ce sort sur des animaux de bats, qui ont fait à de nombreuses reprises la preuve qu'ils disposaient d'un vocabulaire d'insultes d'une étendue stupéfiante. On raconte que, sur la chevelure d'une méduse, ce sort a des effets intéressants, mais peu de gens se vantent de ce genre d'exploit.

## Réconfort du danseur

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 10  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible  
Durée : instantanée  
Danse : 1 minute

L'opposition farouche qui anime Jornistes et Obscurantistes s'illustre notamment par l'utilisation du Danseur. Par ce sort, le Jorniste peut reconforter un Danseur qui a été violenté par un Obscurantiste. Concrètement, il ne tient plus compte de son traumatisme.

## Soin du danseur

Obédience : Jorniste  
Seuil : 10  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible  
Durée : instantanée  
Danse : 1 tour

Le Danseur du Jorniste effectue une série de roulades sur le blessé afin qu'il baigne dans les étincelles. A terme, la figure permet au blessé de récupérer 5 + MR points de vie de manière instantanée.

## Vigueur

Obédience : Jorniste  
Seuil : 10  
Zone d'Effet : personnel  
Durée : 30 minutes  
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue des roulades sur le corps du Jorniste afin de l'imprégner d'étincelles. Une fois la Danse terminée, le Mage voit sa RES augmentée de 2 pendant toute la durée du sort. Celui-ci n'a pourtant aucun effet physique visible sur le Jorniste, mais augmente son maximum de points de vie (de 6), sa résistance aux maladies et aux poisons, etc.

## Amitié

Obédience : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible  
Durée : 15 minutes  
Danse : 5 tours

Les étincelles produites par le danseur pénètrent dans les yeux du Jorniste, qui devient éminemment sympathique. La personne ciblée ne sait pas forcément pourquoi, mais il lui semble que le mage est une personne de confiance et ressent à son égard un élan de gentillesse. Le sort s'interrompt immédiatement si le Jorniste fait preuve d'agressivité ou de méchanceté envers son nouvel "ami". Bien que temporaire, cet effet magique a souvent servi de point de départ à de grandes amitiés, tout à fait naturelles cette fois. Par ailleurs, il fonctionne aussi sur les animaux, qui se laisseront approcher sans crainte. Leur réaction dépend ensuite de leur nature. Un lion affamé, par exemple, n'hésitera pas - en toute amitié - à dévorer le mage.

## Bouclier d'étincelles

Obédience : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible  
Durée : 15 tours  
Danse : 2 tours

Le Jorniste invoquent une nuée d'étincelles qui, en quelques secondes, se mettent à tourbillonner jusqu'à former un grand bouclier ovale, légèrement lumineux. Ce bouclier se fixe alors au bras de la cible. Celle-ci dispose désormais d'un pavois avec cette nuance que celui-ci ne demande pas pour être manié d'avoir une FOR minimum et qu'en cas de parade réussie, il arrête automatiquement tous les dommages, ignorant les règles de parades. Par ailleurs, il ne peut être arraché par un coup bien placé, est indestructible et ne peut pas non plus être abandonner par son nouveau et très temporaire propriétaire. Certains Jornistes aiment à utiliser ce sort pour immobiliser le bras d'arme d'un individu belliqueux qui, une fois nanti d'un grand pavois à chaque bras, est bien en peine de dégainer une arme.

## Bouclier magique

Obédience : Jorniste  
Seuil : 15  
Zone d'Effet : personnel  
Durée : 5 tours  
Danse : 1 tour

Le Jorniste tend les deux mains, paumes vers le ciel, et fait faire des saltos à son Danseur d'une main à l'autre. Les étincelles bleutées créent un bouclier invisible devant le Mage qui le protège complètement des projectiles de toutes sortes, même magiques (dommages réduits à 0). Cette protection n'est pas efficace dans le dos du Jorniste.

## Bras invisible

Obédience : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée : 100 mètres à vue  
Durée : 5 minutes  
Danse : 5 tours

Après de nombreux mouvements effectués sur le bras du Mage, le Danseur confère à celui-ci le pouvoir d'agir à distance. Le Jorniste possède désormais une sorte de bras invisible qu'il peut déplacer sur 100 mètres autour de lui afin de déplacer des objets. Le bras possède une FOR de 4 et ne peut pas porter de coups. A tout moment, le Mage doit pouvoir visualiser l'emplacement de son bras invisible.



## Discerner la flamme

Obédience : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée : à vue  
Durée : 1 heure  
Danse : 5 tours

Le Jorniste a la capacité de voir à travers les yeux de son Danseur pendant environ une heure. Cette aptitude lui permet d'apercevoir la Flamme sans pour autant mesurer son intensité. Une fois qu'il a repéré un Inspiré, le Jorniste peut déceler la présence d'une Flamme Noire en lui.

## Gigantisme

Obédience : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible  
Durée : 1 heure  
Danse : 15 tours

La cible de ce sort se met rapidement à grandir, gagnant en poids et en taille à toute allure. Sa TAI est augmentée d'1 point, plus 1 par 5 points de MR du sort. Les Jornistes utilisent fréquemment ce sort pour immobiliser des créatures géantes. En effet, les êtres gagnants de cette manière plus de deux points ou dépassant une TAI de 3 sont en général incapables de se mouvoir, leur corps menaçant de se disloquer sous son propre poids. Les géants, notamment...

## Guérison mineure

Obédience : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible  
Durée : instantanée  
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue une course folle sur le corps du blessé en utilisant toutes les parties de son corps comme point d'appui à de nombreuses figures aériennes. Au bout de deux tours, le Mage, qui guide empathiquement les mouvements du Danseur, restitue MR+10 . Il lance 1D pour connaître le nombre de points de vie restitués au blessé.



## Marquer un danseur

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible  
Durée : instantanée  
Danse : 10 minutes

Les Jornistes assument la responsabilité de la gestion des Danseurs au sein du Cryptograme-magicien. Cette fonction leur accorde le droit de marquer un Danseur afin de l'identifier formellement et de pouvoir empêcher les vols et les trafics de ces pauvres créatures. Les marques obtenues sont invisibles à quelqu'un qui ne serait pas Mage de l'Emprise et seul le Cryptograme-magicien connaît leur existence.

## Nourriture

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 récipient d'un litre au moins  
Durée : permanent  
Danse : 1 minute

Comme pour le sort "Eau", le Jorniste fait parcourir les bords du récipient à son Danseur. Les étincelles qui naissent de ses déambulations tombent dans dedans et se métamorphosent en nourriture. Le mage n'a aucun contrôle sur ce qui apparaît, mais il peut être sûr que le plat ainsi généré comprendra une viande étrange au goût inconnu, des légumes verts de forme inhabituelle et sera encore fumant. Il suffit à nourrir deux personnes affamées. La Confrérie du Bol est à l'origine de ce sort, dont elle fait un usage intensif dans les quartiers les plus misérables des grandes villes keshites afin d'y distribuer des repas chauds aux nécessiteux.

## Parler aux plantes

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 plante  
Durée : instantanée  
Danse : 10 minutes

Le Jorniste confère à une plante le don du langage. Celle-ci s'exprime désormais dans la langue maternelle du mage. Cependant, ne possédant aucune intelligence, son discours sera pratiquement inintelligible et essentiellement composé de sentiments ou de concepts très généraux. Un arbre pourrait par exemple donner la direction du vent, la fatigue de ses racines et une impression de sérénité imperturbable. S'il a été le témoin d'un acte qui l'a, d'une manière ou d'une autre, affecté, il pourra aussi en faire part. Ainsi, il pourrait indiquer si un bûcheron a abattu un autre arbre près de lui, à supposer que celui-ci l'ait gêné. En revanche, il est incapable de désigner quelqu'un en particulier, à part une personne qui aurait personnellement pris soin de lui - ou lui aurait nuit - sur de très longues périodes.

## Purification du corps

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : N/A  
Durée : instantanée  
Danse : 1 minute

Après avoir fait tourner son Danseur dans un verre ou tout autre récipient de petite taille, le Jorniste y verse de l'eau pure. Les étincelles laissées par le Danseur transforment le liquide en un breuvage capable de purifier l'organisme de tout poison présent dans le corps depuis moins de deux heures. Le breuvage, qui doit être bu intégralement, ne guérit en rien les dommages causés précédemment par le poison, mais en annule immédiatement tous les effets secondaires (malus, perte de caractéristique temporaire...).

## Récolte fantastique

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : 1 kilomètre / 1 zone d'1 kilomètre de rayon  
Durée : une saison  
Danse : 1 heure

Le Jorniste enchante une zone afin que celle-ci donne une récolte hors normes. Cette zone doit être cultivée et le sort ne peut être employé afin de faire pousser des plantes qui ne pourraient pas, dans des conditions normales, croître dans l'environnement choisi : il est impossible de faire naître un champ dans un désert, par exemple, à moins de l'irriguer et de faire en sorte que même sans le sort, il soit susceptible de produire autre chose que du sable. La récolte ainsi enchantée sera, en volume, dix fois supérieure à ce qu'elle aurait normalement dû être et d'une qualité exceptionnelle. L'oasis ou est établie la Confrérie du Bol est connue pour n'être jamais la victime des disettes qui frappent épisodiquement l'Harmonde et du reste fournit fréquemment des denrées à toute la région lors de telles périodes.

## Résister aux températures extrêmes

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 15  
Zone d'Effet : personnel  
Durée : 10 minutes  
Danse : 1 minute

Le Mage envoie le Danseur tourbillonner sur le haut de sa tête. Sa Danse provoque un flot d'étincelles qui se fixent sur toutes les parties du corps du Jorniste. Ce dernier peut alors résister aux variations de températures entre -50° et +70° sans aucun malus.

## Zone de silence

Obédience : Jorniste  
Seuil : 15  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 3 m de diamètre  
Durée : 5 minutes  
Danse : 2 tours

Le Mage guide son Danseur tout autour de la zone d'effet afin qu'il y dessine un cercle d'étincelles délimitant les effets du sort. Au bout de deux tours, tout son entrant ou sortant de la zone d'effet est éliminé par l'effet magique.

## Clairvoyance

Obédience : Jorniste  
Seuil : 20  
Portée / Zone d'Effet : N/A  
Durée : N/A  
Danse : 1 minute

Grâce à cette Danse, le Jorniste est capable d'y voir un peu plus clair dans les méandres d'une situation très compliquée. Dès l'instant où le Mage croule sous des informations très abondantes qui se recoupent à de nombreux endroits, il peut décider d'utiliser Clairvoyance pour que son esprit le dirige inconsciemment vers l'information essentielle. En termes de jeu, l'EG donne un petit coup de pouce au personnage en l'aidant à voir l'information la plus importante parmi toutes celles qu'il possède sur une question donnée.

## Créer un familier

Obédience : Jorniste  
Seuil : 20  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 animal  
Durée : permanent / jusqu'à la mort de l'animal ou du mage  
Danse : 6 heures

Ce sort transforme un animal normal (pas une excellence, par exemple) en familier. Cette créature n'a pas besoin d'être dressée, elle est désormais l'ami le plus sûr du mage et lui obéit avec une confiance parfaite, même si elle reste capable de l'avertir que ce qu'il entreprend est dangereux ou présente un risque. Le Mage comprend instinctivement ce que pense son familier et réciproquement, quelle que soit la distance qui les sépare l'un de l'autre. L'animal peut être de n'importe quelle taille, même si les créatures les plus petites ont souvent la préférence dans la mesure ou elles sont plus faciles à dissimuler. L'animal obtient par ailleurs de voir son cycle de vie ralenti ou accéléré de sorte qu'il ne s'éteindra pas avant son maître, même si son espèce n'avait pas une espérance de vie suffisante pour cela. Le lien entre le mage et son familier est cependant partagé. Si l'un des deux venait à mourir, le second serait très affecté, pouvant même aller jusqu'à se suicider. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

## Enchantement naturel

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 20  
Portée / Zone d'Effet : personnel / 1 zone de nature  
Durée : 1 journée  
Danse : 1 heure

Les étincelles qui naissent de cette danse très complexe confèrent au Jorniste un instinct de survie exceptionnel dans la nature (c'est à dire par exemple dans une forêt, une savane ou un désert mais pas en ville ou dans une campagne cultivée). Le mage dispose pour la durée du sort d'un niveau 7 dans les compétences suivantes : Camouflage, Chasse, Discrétion, Herboristerie, Survie, Zoologie. S'il en disposait déjà à un score égal ou supérieur, il dispose désormais d'une spécialité correspondant à la zone ou il se trouve.

## Ensemencer

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 20  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible  
Durée : instantanée  
Danse : 10 minutes

Le Jorniste rend un être fertile et porteur de vie. Si c'est une femelle mammifère, elle est enceinte (cela fonctionne aussi sur les hommes ou les saisonins). Si c'est un autre type de créature, elle pond ses œufs, entame le processus de scissiparité, et ainsi de suite. Le Jorniste ne contrôle pas la nature du père et peut aussi bien créer un demi-saisonin qu'un homme en utilisant ce sort sur une femme humaine, par exemple. Le sort ne fonctionne pas sur ce qui ne peut créer la vie (ainsi, un mammifère mâle ne pourrait pas être ciblé).

## Faire pousser une plante

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 20  
Portée / Zone d'Effet : au contact / une plante  
Durée : instantanée  
Danse : 15 tours

Le Jorniste fait pousser une plante jusqu'à sa pleine maturité. Celle-ci l'acquiert instantanément, même si elle n'était qu'une graine. Le sol n'a pas besoin d'être spécifiquement fertile, elle le défoncera aussi loin qu'il le faut pour y ancrer ses racines. Bien entendu, s'il n'est pas adapté à elle, elle mourra à plus ou moins courte échéance. Le sort n'a pas de limite de volume, il peut donc aussi bien affecter un chêne qu'un brin d'herbe. Indépendamment de son utilité en agriculture, on connaît de nombreux exemple d'utilisation ingénieuse qui permirent de fermer une porte définitivement ou de faire s'effondrer des édifices.



## Guérison majeure

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 20  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible  
Durée : instantanée  
Danse : 5 minutes

Le Mage semble parcourir le corps du blessé des mains alors qu'il guide son Danseur dans une série d'acrobaties impressionnantes par leur force et l'émotion qu'elles dégagent. Il faut cinq minutes au Danseur pour exprimer toute la compassion qu'il éprouve pour la victime et lui apporter tout le réconfort de la magie de l'Emprise. Toutes les fractures sont réparées, les hémorragies stoppées et le blessé récupère tous ses points de vie.

## Repousser un damné

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 20  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible  
Durée : 1 heure  
Danse : 5 tours

Le Mage tend la main sur le dos de laquelle le Danseur effectue un ballet immobile ponctué périodiquement de mouvements frénétiques. Un rideau d'étincelles se crée alors devant le Jorniste et empêche le Damné ciblé d'approcher à moins de cinq mètres.

## Repousser un démon

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 20  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 démon  
Durée : 1 minute  
Danse : 1 tour

Ce sort est peu utilisé car le Danseur risque sa vie en le lançant. Il doit en effet s'approcher dangereusement près du démon que le Mage souhait repousser pour l'arroser d'étincelles. Cependant, si la petite créature y parvient, le démon ne peut plus supporter d'être vu par le Jorniste. Il est envahi d'une panique insoutenable des que le regard de celui-ci se pose sur lui et doit fuir aussi vite que possible à moins de réussir un jet de VOL contre DIF 25.

## Sphère de silence

Obédience : Jorniste

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : personnel / sphère de 3 m de diamètre

Durée : 2 minutes

Danse : 5 tours

Les effets sont identiques à Zone de silence mais la sphère est mobile et suit le Mage dans ses déplacements. De plus, d'autres personnes peuvent partager les effets du sort tant qu'ils restent à moins de trois mètres du Jorniste. Toutefois, contrairement à Zone de silence, le Mage peut entendre les sons qui viennent de l'extérieur de la sphère.

## Vérité

Obédience : Jorniste

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 5 minutes

Danse : 1 minute

Le Jorniste fait effectuer à son Danseur des mouvements de va-et-vient entre lui et sa cible. Au bout d'une minute, une sorte de lien empathique unidirectionnel est créé, permettant au Mage de discerner les mensonges dans le discours de sa cible. Le Jorniste doit réussir un jet de PER + Baratin difficulté 15 pour percevoir les mensonges de sa cible.

## Aura protectrice

Obédience : Jorniste

Seuil : 25

Zone d'Effet : 5 m de rayon autour du Mage

Durée : 1 minute

Danse : 2 tours

Le Danseur effectue une ronde autour du Mage. La Danse protège toute personne présente dans la sphère autour du Jorniste des projectiles et augmente sa résistance magique de 5+MR points. Les projectiles semblent ricocher comme sur une paroi de verre.

## Détruire un démon

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 25  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 démon  
Durée : 15 tours  
Danse : 5 tours

Les étincelles qui envahissent le regard du Jorniste confert à celui-ci de détruire les démons. Il suffit qu'il pose ses yeux sur l'un d'entre eux pour que celui-ci perde 5 points de Densité par tour tant que le regard pèse sur lui.

## Guérison absolue

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 25  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible  
Durée : instantanée  
Danse : 5 tours

Le Jorniste guérit une cible. Celle-ci est complétement soulagé de toutes les conséquences d'une maladie, d'une blessure ou de tout autre handicap ayant une cause physique - c'est à dire pas magique, entre autre - unique. Un blessé souffrant de gangrène pourra ainsi être soigné de la gangrène ou de la blessure, mais pas des deux, puisque les origines sont différentes, infection dans un cas, blessure dans l'autre. Cela n'interdit pas, bien sûr de jeter plusieurs fois le sort. Le sort peut être utilisé même lorsque l'origine du handicap a disparu : il éliminerait les dégâts internes dus à un coup critique même après que la blessure ait guéri, par exemple.

## Résurrection Jorniste

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 25  
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 mort  
Durée : permanent  
Danse : 1 heure

Le Jorniste peut ressusciter un cadavre de moins d'un jour. Celui-ci revient à la vie en pleine possession de ses moyens, guéris des éventuelles blessures qui l'ont abattu. Le mage peut pratiquer ce rituel sur un Inspiré, mais doit le faire immédiatement après qu'il ait été tué, sous peine de le priver de sa Flamme ; dans ce cas, le corps ne revient pas à la vie.

## Sanctification

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 25  
Portée / Zone d'Effet : à vue / 100 m<sup>2</sup>  
Durée : 3 jours  
Danse : 1 heure

Ce sort est très épuisant pour le Danseur puisqu'il doit parcourir les moindres parcelles du lieu à sanctifier en profitant de chaque détail pour accomplir sa Danse. Au terme de celle-ci, les Damnés et toute personne possédant une Flamme Noire de 2 ou plus doit réussir un jet de VOL contre DIF 20 pour pouvoir pénétrer dans le lieu sanctifié.

## Soulager d'une malédiction

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 25  
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 effet magique néfaste  
Durée : instantanée  
Danse : 1 heure

Le Jorniste lève un effet magique néfaste, né de l'emprise, qui pesait sur une personne. Si la victime était ciblée par un sort d'un niveau supérieur, né de la chorégraphie par exemple, le sort ne prendra effet que si le Jorniste emploie des moyens d'une ampleur similaire : si le seuil était supérieur à 25, c'est celui du sort qui doit être levé qui remplace celui de "Soulager d'une malédiction". Si la chorégraphie a été employée, il devra lui aussi l'utiliser pour lever l'effet magique ciblé. Si le sort réussit, le sort d'origine cesse définitivement de produire ses effets. Mais cela n'interdit pas à la cible d'en être de nouveau victime.

## Tonnerre et foudre

Obéissance : Jorniste  
Seuil : 25  
Portée / Zone d'Effet : 1 kilomètre / 1 cible  
Durée : instantanée  
Danse : 15 minutes

Le Jorniste appelle à lui une tempête. Celle-ci se déclenche avec une violence inouïe, saccageant tout sur son passage. Le mage peut, s'il le souhaite, en contrôler certains paramètres et la rendre moins violente ou surtout, c'est d'ailleurs pour cela que le sort fut créé, faire s'abattre le foudre sur une cible. Celle-ci est touchée automatiquement et meurt instantanément.



# *I ndex*

Amitié .....	5	Mille écharde	3
Appeler une monture .....	2	Nourriture .....	8
Aura .....	2	Nourriture saine .....	4
Aura protectrice .....	13	Parler aux animaux .....	4
Bénédictio	2	Parler aux plantes .....	8
Bouclier d'étincelles .....	6	Purificatio	9
Bouclier magique .....	6	Récolte fantastique .....	9
Bras invisible .....	6	Réconfort du danseur .....	4
Clairvoyance .....	10	Repousser un damné .....	12
Créer un familier .....	10	Repousser un démon .....	12
Détruire un démon .....	14	Résister aux températures	
Discerner la flamme .....	7	extrêmes .....	9
Eau .....	3	Résurrection Jorniste .....	14
Enchantement naturel .....	11	Sanctificatio	15
Ensemencer .....	11	Soin du Danseur .....	5
Faire pousser une plante .....	11	Soulager d'une malédiction .....	15
Gigantisme .....	7	Sphère de silence .....	13
Guérison absolue .....	14	Tonnerre et foudre .....	15
Guérison majeure .....	12	Vérité .....	13
Guérison mineure .....	7	Vigueur .....	5
Impression de vérité .....	3	Zone de silence .....	10
Marquer un danseur .....	8		