

Sorts de Kuni



Sorts de Feu

Convoitise des Flammes

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1
- **Portée** : 9 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Le pouvoir de base du feu sème la destruction, et les esprits de cet élément, une fois convoqués, peuvent facilement se déchaîner contre un adversaire. Ce Sort invoque un unique kami du Feu qui se jette sur la cible, la frappant infailliblement du moment qu'elle se trouve à portée. Le Sort occasionne 2g2 Blessures. Les brûlures qu'il inflige se montrent assez douloureuse, et si le Sort vise un shugenja en train de lancer un Sort, le Jet de Volonté qu'il doit effectuer se fait contre un ND 20 + les dégâts infligés (au lieu de 10 + les dégâts infligés en temps normal).

Lame Acérée

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1 (Artisanat)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 arme dotée d'une lame
- **Durée** : 1 minute
- **Augmentations** : Durée (+ 1 minute)

Les esprits du feu peuvent transmettre toute leur fureur au métal et rendre une lame tranchante comme le plus acéré des rasoirs. Ce Sort augmente es dommages qu'infligent les armes à lame d'acier comme les sabres, couteaux, naginata, etc. Lame Acérée ne peut pas affecter les armes n'ayant pas de lames métalliques, les nemuranai et les armes déjà améliorées par des effets magiques. La VD de l'arme augmente de 1g1 pendant la durée du sort.



Sorts d'Eau

Voie vers la Paix Intérieure

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 1
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Les kami de l'Eau peuvent influencer le flux de l'eau dans le corps, accélérant de façon spectaculaire le processus de guérison. Vous pouvez utiliser ce Sort pour guérir les Blessures subies par autrui. Ce Sort restaure chez la cible un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du Sort.

Ce sort soigne d'un minimum du Rang d'Eau.



Sorts de Terre

Armure de la Terre

- **Anneau/Maîtrise** : Terre 1 (Art de la Guerre, Défense)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 10 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 2 Rounds)

Ce Sort imprègne le corps du shugenja de la force de la Terre, réduisant l'impact de toute attaque physique ou magique qui l'atteint. Pendant la durée du Sort, vous gagnez une Réduction d'une valeur égale à votre Anneau de Terre + votre Rang de Maîtrise. Toutefois, ce lien avec la Terre ralentit vos mouvements : on considère votre Anneau d'Eau réduit de 1 dans le cadre du calcul de vos mouvements lorsque vous vous trouvez sous l'effet de ce Sort.

Baume de Jurojin

- **Anneau/Maîtrise** : Terre 1
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Durée (+ ½ heure), Cible (+1 par tranche de 2 Augmentations pour un maximum de 5 cibles au total)

Ce Sort imprègne le corps de la cible de la pureté et de la vigueur de la Terre pour en extraire les poisons et les impuretés. Si la cible subit l'effet d'un poison ou d'une toxine quelconque pendant la durée du Sort, ou si elle s'y trouve déjà soumise lorsqu'on lance le Sort la cible peut relancer n'importe quel Jet de Constitution destiné à résister au poison qu'elle aurait raté auparavant, avec un bonus de +2g0 à cette seconde tentative. Si le deuxième jet est également raté, l'effet du poison s'applique normalement. Un des effets secondaires intéressants de ce Sort concerne l'ébriété qu'il guérit également ainsi que d'autres effets semblables, rendant impossible d'intoxiquer la cible de la sorte pendant toute la durée.

Courage des Sept Tonnerres

- **Anneau/Maîtrise** : Terre 1 (Art de la Guerre)
- **Portée** : 9 m
- **Zone d'Effet** : Nombre de cibles inférieur ou égal au Rang de Maîtrise du shugenja
- **Durée** : 10 minutes
- **Augmentations** : Durée (+ 1 minute), Cible (+ 1)

Ce Sort confère aux cibles (dont le lanceur peut faire partie) un courage inébranlable renforcé par la puissance éternelle de la Terre. Pendant la durée du Sort, les cibles bénéficient toutes d'un bonus de + 5g0 pour résister à tous les effets de Peur, magiques ou naturels. Toutefois, ce Sort reste profondément lié au souvenir des légendaires Sept Tonnerres et ceux qui n'entretiennent qu'un lien ténu avec les Tonnerres ne reçoivent pas toute l'étendue de la bénédiction des kami de la Terre. Les samurai non issus des sept Clans Majeurs d'origine ne reçoivent qu'un bonus de +3g0 à leurs jets de dés pour résister à la Peur. Ceux qui disposent d'au moins un Rang Complet de Souillure d'Outremonde ne bénéficient nullement de ce Sort mais il ne révèle pas leur Souillure.

Ce Sort peut être lancé en tant que rituel commun par deux shugenja qui le connaissent ou plus, auquel cas le nombre de cibles que le Sort peut affecter est égal au total de leurs Rangs de Maîtrise + l'Anneau de Terre le plus élevé parmi eux.