

# SORTS D'JSAWA

---



## Sorts d'eau

### Voie vers la paix intérieure

---

Anneau / Maîtrise : Eau 1  
Portée : Contact  
Zone d'effet : 1 individu ciblé  
Durée : Instantanée  
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.

### Revers de fortune

---

Anneau / Maîtrise : Eau 1  
Portée : 3m  
Zone d'effet : 1 individu ciblé  
Durée : 3 Rounds  
Augmentations : Durée (+ 1 Round), Portée (+1,5m)

Grâce à la polyvalence de l'Eau vous pouvez relancer un jet de dé par Round. Il doit être fait immédiatement après le premier jet de dé, et vous choisissez le résultat à garder.

### Résister aux vagues d'assaut

---

Anneau / Maîtrise : Eau 2 (Art de la guerre)  
Portée : 3m  
Zone d'effet : 1 individu ciblé  
Durée : Instantanée  
Augmentations : Portée (+3m par tranche de 3 Aug.)

La cible de ce sort bénéficie d'une Action simple durant l'étape de Réactions du Tour de combat actuel. Cette action ne peut être utilisée que pour porter une attaque. Si la cible ne peut effectuer une attaque au moyen d'une Action simple, ce sort lui confère une Action complexe à la place. Ce ne peut pas donner à un shugenja la capacité de lancer un second sort lors du même Tour.



## Sorts d'Air

### Héritage de Kaze-no-Kami

---

Anneau / Maîtrise : Air 1 (Artisanat)  
Portée : Rang de maîtrise x 16km  
Zone d'effet : 1 individu connu dans la limite du sort  
Durée : Spécial  
Augmentations : Zone d'effet (+1 individu), Portée (+16 km)

Un oiseau d'apparence ordinaire est créé à partir des Kami du vent. Il murmure un message oral au choix d'une minute maximum sur la ou les personnes désignées. S'il subit des dégâts, il se dissipe, ce qui met un terme au sort.

Une fois le message murmuré (perceptible par autrui mais au prix de grands efforts), l'oiseau disparaît. S'il se

trouve dans l'incapacité de délivrer son message, il l'attend pendant une semaine le destinataire du mieux qu'il peut, avant de disparaître. Si la personne spécifiée par le sort ne se trouve pas dans son rayon d'action, l'oiseau s'envole aléatoirement et disparaît dès qu'il n'est plus à portée de vue.



## Sort de Terre

### Armure de la Terre

---

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Art de la guerre, Défense)  
Portée : Personnel  
Zone d'effet : Le shugenja  
Durée : 10 Tours  
Augmentations : Durée (+2 Augmentations)

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 toute 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.

### Courage des Sept Tonnerres

---

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Art de la guerre)  
Portée : 9m  
Zone d'effet : Nb de cibles inférieur ou égal au ang de Maîtrise du shugenja  
Durée : 10 minutes  
Augmentations : Durée (+1 cible), Cible (+1)

Ce sort confère aux cibles (dont le lanceur de sort peut faire partie) un courage inébranlable renforcé par la puissance éternelle de la Terre. Pendant la durée du sort, les cibles bénéficient de +5g0 pour résister à tous les effets de Peur, magiques ou naturels. Les samouais non-issus des sept Clans Majeurs ne bénéficient que de +3g0. Ceux qui ont au moins 1 Rang de Souillure ne bénéficient pas du sort et leur Souillure n'est pas révélée. Plusieurs shugenja connaissant ce sort peuvent s'associer. Le nombre de cibles est alors égal à la somme de leurs Rangs de Maîtrise + l'Anneau de Terre le plus élevé d'entre eux.



## Sorts de Feu

### Fureur d'Osano-Wo

---

Anneau / Maîtrise : Feu 1  
Portée : 90m  
Zone d'effet : 1 cible  
Durée : Instantanée  
Augmentations : Dégâts (+1g0/2 Aug.)

On ne peut lancer ce sort qu'en extérieur. Un éclair frappe la cible pour 5g2 dégâts. Quiconque se trouve à -3m de l'impact doit réussir un jet de Constitution ND15 ou être assourdi pour 2 Rounds. Dans un orage ordinaire, le sort occasionne 6g2 de dégâts et dans un orage déchaîné, 6g3.

# SORTS DE KUNJ

---



## Sorts d'Eau

### Voie vers la paix intérieure

---

Anneau / Maîtrise : Eau 1  
Portée : Contact  
Zone d'effet : 1 individu ciblé  
Durée : Instantanée  
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 (Ajout : Minimum Anneau d'Eau).



## Sorts de Terre

### Frappe de jade

---

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Jade, Tonnerre)  
Portée : 30m  
Zone d'effet : 1 cible  
Durée : Instantanée  
Augmentations : Dégâts (+1g0), Portée (+3m), Cible (+1 cible pour un maximum de 5 cibles)

Ce sort invoque les plus purs Kami de la Terre, ceux du jade, sous la forme d'une rafale d'énergie vert iridescente. La décharge jaillit et frappe infailliblement la cible choisie : elle ne peut être ni interceptée, ni déviée, mais la Résistance magique et les autres formes de défenses magiques peuvent la déjouer. Si la cible dispose d'au moins 1 Rang de Souillure, la Frappe de jade possède une VD de 3g3 : elle brûle et noircit la chair souillée. Toutefois, les cibles n'ayant pas au moins 1 Rang complet de Souillure ne subissent aucun dégât de la part de ce sort. Lancer Frappe de jade sur une cible non souillée apparaît généralement comme une grave insulte, sauf peut-être parmi les plus paranoïaques des membres de la famille Kuni qui ne voient là qu'une précaution tout à fait légitime.

### Tetsubo de la terre

---

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Artisanat, Jade)  
Portée : Personnel ou 6m  
Zone d'effet : 1 arme créée  
Durée : 5 minutes  
Augmentations : Dégâts (+1g0), Durée (5 min), Portée (+1,5m), Fome (voir description)

Vous invoquez un tetsubo de terre pure incrusté de toutes sortes de pierres. Avec une Aug. le sort crée n'importe quelle arme lourde de votre choix. Le tetsubo a une VD de 2g2. Quand vous maniez cette arme, vous pouvez au choix utiliser votre Rang de Maîtrise à la place de votre Compétence

Armes lourdes. Si vous disposez de la Compétence Armes lourdes, le tetsubo vous confère une Aug. gratuite pour la Manœuvre Renversement (ce bonus ne s'applique pas si vous créez le tetsubo pour quelqu'un d'autre). Le tetsubo disparaît si vous le lâchez. Au lieu d'invoquer l'arme pour vous vous pouvez la faire apparaître entre les mains d'un allié situé dans un rayon de 6m. On considère cet allié comme le lanceur de sort en tout point de vue, excepté l'Aug. gratuite ci-dessus.

### La Terre devient le ciel

---

Anneau / Maîtrise : Terre 2 (Jade, Tonnerre)  
Portée : 30m  
Zone d'effet : 1 créature ciblée  
Durée : Instantanée  
Augmentations : Dégâts (+1g0), Cible (+1 cible), Spécial (2 Aug. pour des rochers imprégnés du pouvoir de jade).

Ce sort invoque plusieurs énormes rochers qui surgissent de terre pour être projetés dans les airs et frapper infailliblement une ou plusieurs créatures ciblées. La victime subit des dégâts dont la VD égale l'Anneau de Terre du lanceur de sort. Si celui-ci frappe plusieurs cibles, la VD est réduite de 1g1 pour chaque cible supplémentaire, pour un minimum de 1g1 Blessures par cible. Ces roches, composées de pierre ordinaire ne peuvent donc pas outrepasser la Réduction ou l'Invulnérabilité, mais un puissant lanceur de sort peut les imprégner du pouvoir de jade au prix de 2 Aug.



## Sorts de Feu

### Jamais Seul

---

Anneau / Maîtrise : Feu 1  
Portée : Contact  
Zone d'effet : 1 cible  
Durée : 5 Tours (voir ci-dessous)  
Augmentations : Cible (+1)

Ce sort invoque l'aspect intellectuel du Feu, renforçant l'âme de l'un de vos alliés en lui permettant d'ouvrir les yeux et de réaliser l'étendue du courage de ses ancêtres. La cible de ce sort bénéficie d'un bonus égal à votre Anneau du Feu, lequel s'ajoute au résultat de ses jets d'attaque, de compétence et de traits. Cet effet s'arrête quand le sort s'achève, quand la cible rate un jet d'attaque ou de compétence, ou quand elle subit n'importe quelle Blessures.

### 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 n'augmente les dégâts que sur des armes à lame d'acier (sabres, couteaux, naginata...). De plus, Lame acérée ne peut pas affecter les nemuranai et les armes déjà améliorées par des effets magiques. La VD de l'arme augmente de +1g1 pendant la durée du sort.