

# SORTS DE KJTSU \_\_\_\_\_



## 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.

### Cape des Miya

---

Anneau / Maîtrise : Eau 2 (Défense)  
Portée : Personnel  
Zone d'effet : Le shugenja  
Durée : 5 Tours  
Augmentations : Durée (+ Tour)

Vous vous drapiez d'un voile d'Eau protecteur. On ajoute à votre ND d'armure le total de votre Anneau d'Eau + votre Rang de maîtrise pendant toute la durée du sort.

### Résister aux vagues d'assaut

---

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

Un samouraï aussi vif et puissant qu'un fleuve fait un redoutable adversaire. 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

### Chercher la vérité

---

Anneau / Maîtrise : Air 1 (Artisanat)  
Portée : Personnel / Contact  
Zone d'effet : 1 individu touché (qui peut être le shugenja lui-même)  
Durée : 5 minutes  
Augmentations : Durée (+1 minute)

Vous faites appel au vent pour purger et rendre tout à fait clair l'esprit de votre cible. Ce sort annule tous les malus mentaux et sociaux temporaires issus de mécanismes du jeu, y

compris, Techniques, les Rangs de Blessures et les autres sorts. On ajoute au ND du jet d'Incantation de ce sort le Rang de la Technique ou le Niveau de maîtrise du sort. Dans le cas des Rangs de Blessures, on ajoute le malus lié au Rang de Blessure au ND du Jet d'Incantation. Les malus dont un personnage est infligé de manière permanente ne peuvent être surmontés à l'aide de ce sort.

### Héritage de Kaze-no-Kami

---

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

Vous pouvez faire appel aux esprits du vent pour qu'ils prennent la forme d'un oiseau et transportent un message. L'oiseau créé par ce sort paraît tout à fait ordinaire à tous les égards, mais, s'il subit des dégâts, il se dissipe immédiatement dans l'air, ce qui met fin au sort. Au moment de créer l'oiseau, vous pouvez lui transmettre oralement un message parlé d'une durée maximale d'une minute. L'oiseau s'envole alors pour transmettre ce message à la ou aux personnes spécifiées au moment de l'incantation. Il vole jusqu'à destinataires, délivre son message sous forme d'un murmure (perceptible par autrui mais au prix de grands efforts), puis disparaît. Si l'oiseau se trouve dans l'incapacité d'arriver jusqu'à l'individu en question bien que celui-ci soit à portée (s'il se trouve dans une pièce sans fenêtre par exemple), il l'attend à l'extérieur pendant une semaine au maximum avant de disparaître. Si la personne spécifiée par le sort ne se trouve dans son rayon d'action, l'oiseau s'envole dans une direction aléatoire 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.

# 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.



## 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.

### Etre la montagne

---

Anneau / Maîtrise : Terre 2 (Défense)  
Portée : 9m  
Zone d'effet : 1 créature ciblée  
Durée : 4 Tours  
Augmentations : Durée (+1 Tour)

Variante du sort Armure de Terre conçue pour protéger les alliés, cette prière demande aux Kami de la Terre d'envelopper la cible, recouvrant sa peau d'une protection de pierre qui dévie les attaques physiques. La cible bénéficie d'une Réduction dont la valeur est égale à 5 x Rang de maîtrise du lanceur de sort, pour un maximum de 20. Toutefois, elle ne peut entreprendre aucune Action de

mouvement simple pendant la durée du sort (les Actions de mouvements gratuites restent toujours permises). Seul un allié consentant peut être la cible de ce sort.

### 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 des Blessures, qu'elle qu'en soit l'origine.

### 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 les dégâts qu'infligent els armes à lame d'acier comme les sabres, couteaux, naginata...  
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.