

La version anglaise est sur ce site
<http://www.kazenoshiro.com/>

Conversion des sorts faites par Okuma
Conversion non officielle.

Sorts communs :

Rang de maîtrise 1

Communion

Voir livre de règles 3eme édition page 227.

Contre – sort

Voir livre de règles 3eme édition page 227.

Invocation

Voir livre de règles 3eme édition page 228

Sensation

Voir livre de règles 3eme édition page 228

Transformation (sort secret du clan du Dragon)

Durée : instantanée

Zone d'effet : un petit objet

Portée : vue

Effets : ce sort permet de transformer l'élément d'un objet en un autre. Compter le nombre d'élément dans l'objet et dans le nouveau moins 1. Ce nombre indique les augmentations à prendre pour lancer le sort. Le sort prend 25 min par augmentation pour être lancé. On prend l'anneau le plus faible de l'élément pour lancer le sort.

L'objet transformé garde toutes ces qualités. On peut aussi faire un jet d'intuition/artisanat pour y inclure des décorations.

Scribe spirituel (sort secret du clan Phénix)

Élément : existe en 5 versions. L'Air est la plus répandue et celle du Vide la plus rare.

Durée : 1 h

Zone d'effet : Un court message

Portée : 30cm

Effets : ce sort crée une petite illusion visible grâce au sort sensation. Cette petite illusion peut être une image ou un message de maximum 500 mots, qui reste en place durant toute la durée du sort, et dont le contenu peut-être changé autant de fois que voulu. On réduit le malus pour lancer ce sort discrètement de 5.

Rang de maîtrise 2

Faveur

Voir livre de règles 3eme édition page 228

Rang de maîtrise 3

Bannissement

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Détection des passages (ancêtre)

Élément : tous

Durée : instantanée

Zone d'effet : Portée de vue

Portée : le shugenja

Effets : vous percevez tous les passages vers d'autres royaumes à portée de vos sens. Un jet de V.D. 10 permet de savoir dans quel royaume débouche le passage

Rang de maîtrise 5

Passage vers l'harmonie (ancêtre)

Élément : tous.

Durée : instantanée.

Zone d'effet : Un passage

Portée : la vue

Effets : Ce sort ouvre un passage vers Ningen-do ou Yomi. Vous pouvez prendre les personnes que vous voyez pour 1 augmentation. Les personnes non volontaires peuvent faire un jet d'opposition de V.D. Lancez ce sort sans connaître la destination du portail peut ouvrir le portail d'un autre royaume et vous y envoyez. N'oubliez pas que ceux qui possèdent des rangs en mortalité (marque de Ningen-do) peuvent revenir tout seuls dans le monde des mortels. Les Ishiken apprennent ce sort avec un rang de maîtrise de 4.

Sorts de la terre :

Rang de maîtrise 1

Croissance rapide

Voir livre de règles 3eme édition page 243

Feux de la forge

Voir livre de règles 3eme édition page 243

Frappe de jade

Voir livre de règles 3eme édition page 243

Glyphe de protection élémentaire

Voir livre de règles 3eme édition page 244

Influence de la terre

Voir livre de règles 3eme édition page 244

Paralysie de la terre

Voir livre de règles 3eme édition page 244

Tetsubo de la terre

Voir livre de règles 3eme édition page 244

Volonté absolue

Voir livre de règles 3eme édition page 244

Frappe à la racine

Durée : dix tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 7 m

Effet : ce sort coupe l'énergie de terre de la cible, elle peut résister en faisant un jet d'opposition terre contre terre avec le shugenja. Si elle échoue son rang de terre tombe à 1 pour tous les jets basés sur cet anneau..

Excavation

Durée : permanente.

Zone d'effet : 30 m3

Portée : 8m

Effets : les kamis de la terre sont expulsés de l'endroit cible par le sort. Fragilise les structures, creuser un tunnel ou créer un piège (réflexes ND20 pour éviter le trou sinon 1g1 de dommage). Les esprits de la terre seront très irrités et auront une rancœur contre l'invocateur.

Lié les ombres (sort secret du clan du Crabe)

Durée : un jour.

Zone d'effet : 1 ombre

Portée : 10 m

Effets : L'ombre cible bouge selon les désirs du shugenja. Ce sort est destiné à provoquer l'amusement, on découvre que si on le lançait sur une ombre de mujina, on acquerrait le contrôle de celui-ci pour rang d'école jours. Seuls les ordres mettant en danger le mujina (combat inclus) seront refusés.

Odeur de la souillure (sort secret Kuni, illusion).

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Effet : La cible de ce sort possède de la souillure illusoire. Tout effet de détection de la souillure, indique que la cible du sort possède un rang de souillure égal à son plus fort anneau. Si elle est touchée par un sort anti-souillure, jet de perception ND 15 pour remarquer l'illusion.

***Masque de la montagne**

Durée : 10 min

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Ce sort vous permet de vous fondre dans les éléments. Vous êtes protégé contre le sort « sensation »

Rang de maîtrise 2

Armure de la terre
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Courage des 7 tonnerres
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Emprise de la terre
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Main agile
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Passage sans trace
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Secousse
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Stabilité de la montagne
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Evocation des éléments (rituel)

Durée : 8 tours

Zone d'effet : 1 zone de 20m2 + 5m2 pour 1 augmentation

Portée : 20m

Effet : Ce sort invoque des plantes grimpantes qui s'anime afin de gêner la progression des gens. Les victimes ne peuvent pas faire de mouvement a moins de faire un jet de Force ND 10 pour chaque action. Pour les mouvements on considère que le rang d'eau est de 1. Les créatures non intelligentes prisent au piège peuvent se blesser en tentant de sortir.

Bienfaits de la purification

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 objet

Portée : contact

Effets : Le sort purifie totalement un objet de basse ou de qualité normale de toute trace de souillure. Fonctionne aussi pour l'eau et la nourriture.

Préservation

Durée : rang de maîtrise du shugenja jours.

Zone d'effet : 1 être organique mort

Portée : 1,5 m

Effets : la cible est maintenant protégée contre la décomposition, la putréfaction et ne s'abîmera pas.

L'enclume des Kamis (sort secret de la famille Tamori)

Durée : instantanée

Zone d'effet : le shugenja

Portée : Soi même

Effets : ce sort prend une heure de méditation et 1 point d'expérience. Le shugenja gagne un nombre d'augmentation gratuite égal a son rang d'honneur pour le prochain jet de forge.

Toucher de la terre (sort secret de la famille Tamori)

Durée : un jour.

Zone d'effet : une plante pas plus grande qu'un petit pin qui doit avoir ses racines dans le sol

Portée : contact

Effets : La plante cible poussera durant un jour comme si elle avait été dans un sol fertile.

Le cadeau de Tadaka (sort secret Isawa)

Durée : 1 jour.

Zone d'effet : 2 petites pierres

Portée : contact

Effets : deux petites pierres deviennent magiquement liées. Le porteur de l'une connaît l'état de santé de l'autre en la touchant (pleine forme, blessé, malade, empoisonné, mort ...) ou si l'autre ne porte plus la pierre ou si une autre créature la porte (mais l'identité lui en est inconnue). Le porteur d'une de ses pierres peut lancer secret du vent et bassin réfléchissant sur l'autre pierre sans considération de portée. Si un shugenja essaye de créer une seconde paire de pierre alors qu'il en a une d'active, la première paire voit son sort dissipé. Le sort est dissipé si l'une des pierres est détruite.

Lame de roche (sort secret de la famille Tamori, arme)

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : Le shugenja

Portée : Soi même

Effets : crée un katana de pierre qui utilise la compétence Katana. C'est un katana normal considère comme magique, ignore les armures métalliques et la carapace. Il disparaît si on le lâche.

***Le pouvoir du dragon de la terre**

Durée : jusqu'à utilisation

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Après une attaque réussit contre vous, vous faites un jet d'endurance ND dommage subit. Si réussit vous ne prenez pas de dommage et le sort est annulé.

Rang de maîtrise 3

Lame immortelle

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Protection bienveillante de Shinsei

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Force du corbeau

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Les griffes du Lion

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Protection de la Terre

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Malédiction de la pierre

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Sanctuaire de Ningen-do (sort secret de la famille Moshi)

Durée : concentration.

Zone d'effet : 1 zone de 13 m de rayon centré sur le shugenja

Portée : Soi même

Effets : ce sort protège de tout effet climatique.

Appel sauvage

Durée : 10 tours.

Zone d'effet : 1 groupe d'animaux

Portée : Spécial

Effets : Ce sort appelle un groupe d'animaux pour qu'ils accomplissent une tâche pour le shugenja. Ils ne prendront pas de risques inconsidérés ni ne risqueront leur vie.

Type et nombre d'animaux :

Blaireaux : 1-5

Chats : 1-10

Chauve-souris : 2-20

Crapauds : 2-20

Cheval : 1

Chèvres : 1- 3

Chiens : 1-5

Daims : 1-4

Lièvres : 1-10

Loups : 2-10

Lynx : 1-3

Panthère : 1

Oiseaux (grande taille) : 1-5

Oiseaux (petite taille) : 3-15

Rats : 3-30

Renards : 1-5

Sangliers : 1-2

Serpents : 1-10

Singes : 1-10

Volonté des Sept Tonnerres (rituel)

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 1,5m de rayon + 1,5 par shugenja participant au rituel au-delà de premier.

Portée : Le shugenja

Effets : ce sort crée une zone de boue, réduisant l'anneau d'eau pour les déplacements de moitié et infligeant aux créatures ou personnages porteurs de souillure 1g1 de dommage par rang de souillure (arrondi au supérieur) par tour. Le shugenja ne peut rien faire quand il maintient ce sort.

Invoquer un esprit de la Terre

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : 1 esprit de terre

Portée : 3m

Effets : ce sort invoque un petit esprit de la terre, il mesure 15 cm avec l'apparence d'un samurai de terre. Il obéit aux ordres de l'invocateur tant que celui ci le respecte.. Il possède toutes les propriétés de la terre, ne peut communiquer avec personne d'autre que le lanceur, peut courir à une vitesse de 3m/tour, porter des objets de 5 kg, attaquer (toucher 1g1, dégâts 2g1, 25 points de vie). Ses

anneaux sont égaux à la moitié du rang de maîtrise du shugenja

Jade éternel

Durée : 1 jour.

Zone d'effet : 200g de jade+ 200g par augmentation

Portée : Contact

Effets : Ce sort est seulement connu du clan Crabe et des maîtres de la Terre Isawa. Le jade touché est protégé de la souillure pour une journée. Il garde sa capacité à protéger le porteur de la souillure. Ce sort est utilisé si l'on projette d'utiliser le jade sur de longue période.

Bouclier de l'amour d'Ikuyo (sort secret de dame Ikuyo)

Durée : 1 jour

Zone d'effet : 1 cible vivante

Portée : Contact

effets : ce sort invoque un kami qui offre un sentiment de bien être à la cible vivante touchée. + 1g0 pour les jets de méditation, + 2g0 pour éviter d'acquiescer de la souillure. Ce sort s'annule dès que la personne fait appel aux forces de l'Outremonde d'une manière ou une autre.

Eveil du cristal (sort secret de la famille Kuni)

Durée : permanent.

Zone d'effet : du cristal

Portée : Contact

Effet : Le cristal cible doit avoir passer une journée au soleil. Transforme un objet de cristal touché en Cristal Kuni.

Armure (sort secret du clan du Crabe)

Durée : rang de terre de la cible + rang de maîtrise du lanceur tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 7m

Effets : la cible devient résistante comme la terre, sur les dommages que subit la cible on ne relance pas les 10.

L'ultime présent (sort secret impérial)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 2 cibles

Portée : contact

Effets : ce sort transfère automatiquement les poisons, maladies et blessures d'une cible à une autre volontaire.

Lien mineur (sorts secrets du clan du Crabe)

Durée : Permanent

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : Paralyse toute créature souillée sauf les onis et les Maho-tsukais avec des menottes. Ce sort demande 3 heures de travail.

Après la fin de ces 3 heures les entraves sont prêtent et pourront paralyser la cible après un jet d'opposition entre le rang de souillure de la cible et la terre du shugenja. Les entraves ne marchent que si on les met à la cible en moins de 10 minutes après le lancement du sort. On peut augmenter la durée de 10 minutes par augmentation ou en dépensent 1 point de vide.

Lien majeur (sorts secrets du clan du Crabe)

Identique à lien mineur sauf qu'il n'affecte que les Onis et les Maho-Tsukais

***Le baisé d'Agasha (sort secret de la famille Agasha, arme)**

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 arme

Portée : Contact

Effets : Ce sort est un des premiers développer par Agasha lui-même. Il donne au shugenja 1dé à lancé et 1 dé à gardé pour les dommages ou pour l'attaque à repartir comme il le souhaite. Pour 2 augmentations il gagne 1g0 de plus.

***Sang maudit (sort secret de la famille Kuni, inquisiteurs et magistrat de jade)**

Durée : instantané

Zone d'effet : 1 maho-tsukai qui lance un sort de maho et qui n'a pas nettoyé le sang

Portée : 9m

Effets : Ce sort fut créé pour punir les maho-tsukai. Il transforme le sang utilisé pour lancer les sorts de maho en arme contre le maho-tsukai. Le sang se change en substance noire solide qui inflige rang de maîtrise du dernier sort de maho lancé g rang de maîtrise du dernier sort de maho lancé.

Rang de maîtrise 4

Tombe de jade

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Armure de l'Empereur
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Fracassement
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Mur de terre
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Symbole de la Terre
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Mort de pierre
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Glyphe de protection contre les esprits (glyphe, ancêtre)

Durée : une heure.

Zone d'effet : 1 cercle de sel, une pièce. Du moment que le shugenja voit la zone

Portée : Spécial

Effet : Les esprits (personnages ou créatures avec la marque d'un royaume spirituel) doivent faire un jet d'opposition de volonté avec le shugenja ou être incapable d'entrer dans la zone. Le shugenja doit être en concentration pendant toute la durée du sort.

Toucher de Jurojin.

Identique au sort d'eau du même nom. Page 237

Energie neutralisante

Durée : rang de terre du lanceur fois 5 tours.

Zone d'effet : 1 zone de 1,5 m de rayon centre sur le shugenja

Portée : Soi même

Effets : ce sort nuit au contact entre un shugenja et les kamis. Quand un sort est lancé dans la zone il y a un jet d'opposition entre la terre du shugenja qui a lancé « énergie neutralisante » et l'anneau du sort que veut lancer l'autre shugenja. Si l'autre shugenja échoue son sort est considéré comme lancé mais n'a pas d'effet.

Essence de la terre

Durée : 10 tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 7m

Effets : soutenu par la terre, la cible voit son anneau de terre (et les traits qui en dépendent) augmenter de 1 (+ 1 pour deux augmentations). Le sort ne peut augmenter la terre de plus de vide fois. La cible réussit automatiquement tout jet de terre qui ne sont pas en relation avec le lancement de sort, mais elle ne pourra prendre d'augmentations. Le sort prend fin si la cible n'est plus en contact avec du sol (c'est-à-dire qu'elle en est coupée par de l'eau ou de l'air), suite a un saut etc....

Etreinte de Kenro-ji-in

Durée : rang de terre du lanceur heures

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : la cible s'enfonce lentement dans la terre avec ses possessions, où elle peut respirer, voir et se déplacer. Elle peut mettre fin au sort quand elle veut. A la fin du sort, la cible sort sans aucun dommage de la terre.

Main fatale du temps

Durée : permanent.

Zone d'effet : 1 objet qui ne fait pas plus de 3m3 et que ce n'est pas un nemuranai ou un objet de jade, de cristal ou d'obsidienne

Portée : 7m

Effets : L'objet cible par le sort vieilli, commence à rouiller puis est détruit. Si l'objet à une grande importance pour le propriétaire, ce dernier peut faire un jet de volonté ND 20 pour résister. Sinon, le sort feux de la forge est nécessaire pour réparer les dégâts.

Murmures de la terre

Durée : rang de terre du lanceur heures rokuganni. (120min)

Zone d'effet : des traces

Portée : 7m

Effets : ce sort fait luire les traces et les autres indices (branches brisées) du passage de la cible. Le type de terrain ou les effets climatiques n'arrêteront pas le sort. Il faut un lien physique avec la cible pour lancer ce sort, comme du sang, un morceau de vêtement ou une mèche de cheveux.

Orage de roche

Durée : une action.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Rang de terre x 3 m

Effets : ce sort déchaîne une pluie de cailloux sur une cible et inflige 3g3 de dégâts + 1g0 par augmentation. La cible peut esquiver sur un jet d'agilité + défense ND 20 + 5 par augmentation.

Voie de la terre

Durée : rang de terre du lanceur fois 5 tours+ 2 tours par augmentation.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 7m

Effets : La cible voit sa peau se changer en pierre sombre et grise. Il gagne la capacité carapace égale au rang de terre du shugenja et est immunisé aux armes à distances.

Sol de l'honneur (sort secret de la famille Tamori)

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : 1 masse de roche

Portée : Contact

Effets : ce sort demande d'être en contact avec le sol et de se tenir sur une surface de roche ou de terre naturelle. Toutes les personnes honorables dans la zone en contact avec la roche gagnent un bonus aux jets d'attaque, de dégâts et à leur ND pour être touchés égal à leur rang d'honneur. Les créatures déshonorables subissent un malus de 4 à leurs jets pour toucher, dégâts et à leur ND pour être touchés. Les porteurs de la souillure réduisent les bonus de 1 et augmentent les malus de 1.

Endurance de la montagne (sort secret de la famille Tamori)

Durée : 1 h

Zone d'effet : le shugenja

Portée : Soit même

Effets : Le shugenja gagne une carapace égale à son rang d'honneur, sauf s'il en possède déjà une ou est porteur de la souillure.

Pas aujourd'hui ! (usage unique, sort secret du clan de la Licorne)

Durée : rang de vide de la cible tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : la cible requiert une cible volontaire, un peu de son sang en signant le parchemin du sort. La cible devient prête à donner sa vie pour défendre ses idéaux, c'est pour ça qu'il est bien connu des Moto parti combattre dans l'outremonde. La cible gagne un bonus de son rang de vide à son initiative, et à lancer et garder à tous ses jets de compétences et de dommages. La cible meurt à l'expiration du sort.

Cheval d'argile (sort secret des initiés de Naka Kuro et d'Isawa Tarkio)

Durée : 12 + rang de maîtrise du lanceur heures.

Zone d'effet : 1 petite figurine d'un cheval d'argile

Portée : Contact

Effets : En lançant le sort, celui qui a la figurine doit la baptiser, et pourra ainsi l'utiliser durant toute la durée du sort. Tant qu'elle portera le cheval, la cible ne sera pas affectée par la fatigue et le sommeil. Si la cible perd ou casse la figurine, le sort prend fin. Chaque fois que le sort prend fin, jet de terre nd 40 (-5 par augmentation prise par le lanceur ou le sculpteur, et - 10 si cuite dans un four de céramique), pour le porteur ou la figurine se brise

Aurore cristalline (sort secret de la famille Kuni)

Durée : 1 jour.

Zone d'effet : 1 cristal

Portée : Contact

Effet : la force du cristal ciblé est augmentée de 1 durant la durée du sort.

Dédain rocheux (sort secret de la famille Tamori)

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : le shugenja

Portée : Soit même

Effets : Le shugenja peut (sans dépenser d'action) ordonner aux kamis de le protéger d'une attaque magique ou physique. Un mur de terre sort du sol pour intercepter l'attaque (qui est quand même résolue) avant de retourner dans le sol. Le ND du lanceur est augmenté de 10 contre les attaques et les ND des sorts de 10 lors de l'activation de la défense. Ce sort peut être utilisé rang de terre fois avant d'être épuisé.

Souffle de la bataille (sort secret Lion)

Élément : eau ou terre.

Durée : instantanée.

Zone d'effet : Tous les alliés du Shugenja à 30 de lui

Portée : Soit même

Effets : tous les alliés du shugenja ont un bonus de + 5 sur leur prochain jet de résolution de bataille.

***L'acier des étoiles**

Durée : Permanent

Zone d'effet : 1 arme que l'on forge

Portée : 1,5m

Effets : Vous appelez la bénédiction de la fortune de l'acier qui donne un bonus de +1 aux dommages ou à l'attaque. L'arme forgée doit être au moins de qualité normale et ne pas être une arme de paysan (sauf le kama pour le clan de la mante et les flèches pour la famille Tsuruchi)

Rang de maîtrise 5

Désintégration

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Pointes de la Terre

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Prison de Terre

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Tremblement de terre

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Partager nos forces (rituel)

Durée : dix tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 20m

Effets : la cible garde un dé supplémentaire pour tous ses jets. Pour 2 augmentations permet de garder un dés supplémentaire, avec un maximum égal au nombre de shugenjas.

Passage vers les ténèbres

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 passage

Portée : Vue

Effets : Ce sort ouvre un passage vers Gaki-do ou Jigoku. Vous pouvez prendre les personnes que vous voyez pour 1 augmentation. Les personnes non volontaires peuvent faire un jet d'opposition de terre. Lancez ce sort sans connaître la destination du portail peut ouvrir le portail d'un autre royaume et vous y envoyez. N'oubliez pas que ceux qui possèdent des rangs en mortalité (marque de Ningen-do) peuvent revenir tout seul dans le monde des mortels.

Rang de maîtrise 6

Contrôle de la Terre

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Force des Kami

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Vapeurs de Ningen-do

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Caresse des Kitsune (sort secret du clan du Renard)

Élément : air ou terre.

Durée : 5 minutes par rang de maîtrise.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : la cible gagne les facultés du renard : + 1 agilité, intelligence et intuition, et + 2g0 en chasse, discrétion et étiquette(sincérité) et tromperie(mensonge). La durée du sort est doublée en forêt.

Prison cristalline (sort secret de la famille Kuni)

Durée : Concentration.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 7m

Effets : ce sort n'affecte que les créatures ayant 1 rang de souillure ou 1 point d'ombre, l'emprisonnant dans le cristal si le shugenja peut la voir. Lors du premier tour de lancement de ce sort, jet d'opposition de terre cible contre terre + rang de maîtrise pour le shugenja. Si la cible gagne, elle se libère du sort et gagne l'initiative au tour suivant, sinon elle est emprisonnée à la prochaine action. Elle peut utiliser toute capacité ne demandant aucun mouvement. Ce sort prend fin si le shugenja cesse de voir sa cible, relâche sa concentration ou meurt. Il faut un morceau de cristal

Dispersion

Durée : permanent

Zone d'effet : 30cm³ de minerais+ 1 cm par augmentation

Portée : 7m

Effets : Tous les esprits de la terre sont bannis du minerai cible, il est réduit en cendre. N'affecte pas les nemuranai mais détruit un esprit de la terre invoque.

Forme de jade (sort secret du clan du Crabe)

Durée : 20 min

Zone d'effet : le shugenja

Portée : soi même

Effet : Le lanceur transforme son corps en jade pur. Les sorts de maho ciblant le lanceur voient leurs ND triplés, et ce dernier est immunisé à la souillure de l'Outremonde pour la durée du sort. Les dégâts en corps à corps passent à (terre)g(terre), +2g2 contre les porteurs de la souillure. De plus, le lanceur gagne un rang de carapace de 4, 8 contre les attaques des porteurs de souillure.

Vague de terre (sort secret Lion)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 zone de

Portée : Contact

Effets : le shugenja peut refaçonner une zone de terrain de 75 m². Les personnes non préparées dans la zone doivent faire un jet d'agilité ND 25 ou subir 2g2. Les effets sont permanents. Le prochain jet d'art de la guerre du général gagne + 15.

Rang de maîtrise 7

Poing de la terre (rituel)

Durée : 10 tours + 5 tours par augmentation ou -1 tours par augmentation

Zone d'effet : 1 crevasse de 3 m de profondeur et de 3 m de large + 3 m par augmentation

Portée : 7m

Effets : Les personnes présentes au bord du gouffre doivent faire un jet d'agilité + athlétisme(saut) ND 15 pour ne pas chuter, ceux juste au-dessus lors de son apparition le font nd 25. Le gouffre disparaît à la fin de la durée comme il était venu.

Prison de bois

Durée : permanent.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : ce sort transforme la cible en arbre, tout en étant consciente. Ce sort peut être neutralisé par quelqu'un le connaissant en le lançant avec un ND de + 5. La cible peut faire un jet de volonté ND terre du lanceur fois 5, en cas de succès elle résiste au sort et ne peut être prise pour cible par ce sort pendant une semaine et le lanceur de la prison de bois voit ses ND pour lancer des sorts sur lui augmenté de + 5.

Protection contre les oni (rituel)

Durée : instantané.

Zone d'effet : 1 Oni

Portée : 7m

Effets : ce sort dissipe la forme physique d'un oni, qu'il faut voir durant toute la durée du sort. Si plusieurs shugenjas participent, ils doivent encercler l'oni. Des raies d'énergie créent un orage bleu et blanc qui enferme l'oni et lui arrache son corps. L'oni doit faire un jet d'opposition de sa volonté contre la somme des volontés des lanceurs, ou perdre un dans chacun de ses anneaux. Lorsque l'oni se retrouve à 0 dans l'un de ses anneaux il disparaît. L'oni brise le sort s'il gagne l'opposition plus de 3 fois. Chaque augmentation oblige l'oni à refaire ses jets de volonté. Le ND de ce sort est réduit de 10 si le shugenja connaît le nom qui a permis à l'oni de prendre pied dans la réalité.

Purification (rituel)

Durée : Permanent

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : Après 1 heure de rituel, le sort détruit 1 point de souillure + 1 par augmentation. Toute la souillure peut être détruite. Chacun des shugenjas participant gagnera un point de corruption.

Souffle cristallin de Harike (connaissance interdite de Kuni Harike)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 humain mort sans point de souillure et un morceau de cristal.

Portée : Contact

Effets : L'esprit du samouraï se retrouve alors enchâssé dans du cristal et après un nombre de jour égal au point de vie du samurai mort, son esprit retourne dans son corps qui est maintenant une statue de cristal identique à son corps. Ce sort est considéré comme mauvais car il empêche l'esprit du samurai de rejoindre le cycle de réincarnation tant que le corps de cristal existe.

Samouraï de cristal

Feu : 6
Air : 6
Terre : 6
Eau : 6
Vide : 0
Jet d'attaque : 10g6. Jet de dégâts : 9g3. Katana de cristal
Nd pour être touché : 30 Carapace 10 (ignoré par les nemuranai).
Blessures : 12 par niveau de blessure.
Avantages : réflexes de combat. Les sorts visant à modifier les caractéristiques du samouraï de cristal sont annulés. Immunité souillure de l'Outremonde.

***Dévastation de la pierre (rituel, usage unique)**

Durée : 1 tours pour 2 rangs de maîtrise de tous les shugenjas

Zone d'effet : 9m2 + 1,2m2 par shugenja

Portée : 18m

Effets : La durée et la zone d'effet du sort peuvent être augmentés pour 2 augmentations comme s'il y avait un shugenja de plus.

La zone est soudainement remplie de roches qui volent dans toutes les directions et inflige 7g7 de dommage a toutes les personnes dans l'aire d'effet. Ce sort fut utilisé par le clan du phénix pour détruire l'armée des esprits.

Sorts de l'eau :

Rang de maîtrise 1

Bo de l'eau (arme)

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Cœur de la nature

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Reflets de P'an Ku

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Rempart d'eau

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Revers de fortune

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Transfert d'énergies

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Voie vers la paix intérieure

Voir livre de règles 3eme éditions page 226

Purification de l'Eau

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Rang de maîtrise 2

Bassin réfléchissant

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Buée revigorante

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Cœur de la mortalité

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Liens spirituels

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Portée par les vagues

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Sagesse et clarté

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Se déplacer comme l'eau (sort secret Licorne)

Durée : 1 heure.
Zone d'effet : 1 créature vivante
Portée : 5 m
Effets : La cible augmente son ND de son rang d'eau + 1 par augmentation

Paix de l'esprit.

Durée : instantanée
Zone d'effet : 1 cible
Portée : 9 m
Effets : Ce sort annule un effet de peur qui affecte la cible. Avec 1 augmentation et en touchant la cible on peut aussi annuler temporairement les maladies mentales et les cauchemars

Bénédictio de Inari

Durée : permanent.
Zone d'effet : 1 bol
Portée : contact
Effets : Rempli un bol avec du riz ou un autre aliment de base cru et sans assaisonnement

Echeveau du sommeil mineur (3 sorts différents)

Durée : instantanée.
Zone d'effet : 30 m de rayon centre sur le shugenja
Portée : Soi même
Effets : Tous ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet se retrouvent dans Yume-do, le royaume des rêves. Leurs corps physiques restent dans le monde réel. Les personnes du Yumeji (marque de Yume-do) ou les personnes non volontaires ne sont pas affectées par le sort. Les personnes emmenées gagnent pour la durée du sort un rang en yumeji égal à la moitié du rang de maîtrise du sort.

La danse de la licorne (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : 2 tours.
Zone d'effet : 1 m + 1 par augmentation
Portée : soi même
Effets : ce sort invoque une brume purificatrice dissipant toutes fumées, poussières et poisons dans la zone d'effet.

Les naseaux du cheval (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : 2 tours + 1 par augmentation
Zone d'effet : 1 cible
Portée : 9 m
Effets : La cible possède maintenant l'odorat d'un cheval qui est seulement un peu moins efficace que celui d'un chien. La cible lance 1 dé + 1 par augmentation pour tous les jets de perception ou l'odorat joue un rôle.

Invocation d'un allié (sort secret du clan du Crabe)

Durée : 10 min
Zone d'effet : 1 connaissance personnelle
Portée : rang de maîtrise x 25 km
Effets : Personne ne peut se battre seul, et ce sort sert de message d'alerte et d'appel au secours. Le shugenja et la cible parlent télépatiquement, et peut-être coupé par n'importe lequel des participants. Le ND de ce sort n'est pas augmenté s'il est lancé dans l'Outremonde.

***Dragonne d'Iuchi (arme, sort secret licorne)**

Durée : 4 tours
Zone d'effet : 1 dragonne
Portée : Contact
Effets : Ce sort invoque une dragonne faite d'eau, elle augmente les dommages de l'arc de 1g1 et donne +2 à la compétence kyujutsu.

***Houle de Suitengu**

Durée : instantané
Zone d'effet : 1 cible
Portée : 9m
Effets : La cible doit faire un jet de volonté ND 25, si elle le rate elle ne peut vous attaquer pour ce tour mais bouger comme il veut.

Rang de maîtrise 3

Chevaucher les vagues
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Eau glacée
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Eaux silencieuses

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Fléau du scorpion

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Guérison des blessures

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Voie des eaux calmes

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Derrière le voile du sommeil

Durée : un message.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : illimitée

Effets : Vous pouvez dire 1 phrase + 1 par augmentation a toute personne que vous connaissez. Il entendra le message la prochaine fois qu'elle dormira.

Mur de bambou

Durée : 30 min

Zone d'effet : 1 mur de bambou de 3 m de haut et 1,5 m de large (+ 1,5 m par augmentation) et long de rang d'eau x 1,5 m + 3 m par augmentation

Portée : 9 m

Effets : Le sort invoque les esprits de la flore qui élèvent 1 mur de bambou du sol. Traverser le mur demande 3 tours et un jet d'athlétisme + compétence d'arme ND 25 à chaque tour. Le bambou pousse n'importe et il devient extrêmement fragile a la fin du sort, il est aussi fragile que du papier.

Invoquer un esprit de l'Eau

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 1 esprit de l'air

Portée : 3 m

Effets : ce sort invoque un petit esprit de l'eau de 15 cm de haut avec l'apparence d'un samurai de l'eau. C'est un esprit local. Il obéit au shugenja tant que celui ci le respecte. Il possède toutes les propriétés de l'eau, peut soulever 500g, courir à une vitesse de 3m/tour et il peut seulement parler avec le shugenja. Ne peut se battre. C'est rang d'anneaux sont égaux a la moitié du rang de maîtrise du shugenja. Il peut éteindre 1 torche.

La goutte d'âme (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 objet

Portée : 5 m

Effets : Ce sort invoque de l'eau qui rentre dans un objet pour le détruire. Il peut diluer les liquides sans augmentation.

1 augmentation permet de détruire un objet comme du papier ou des vêtements normaux.

2 augmentations permettent de détruire un objet comme du bois sec, les roches poreuses ou rouiller une arme

3 augmentations permettent de détruire un objet comme du bois vernis, de l'acier normal ou de la pierre

4 augmentations permettent de détruire un objet comme du bois goudronné, du marbre, de l'acier de bonne qualité

Des augmentations permettent d'obtenir des effets encore plus spectaculaires.

L'insoupçonnable légèreté du monde (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : rang d'eau du shugenja + rang de maîtrise minutes.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Effets : La cible réalise soudainement toute la vanité du monde, lui permettant de porter une charge (qu'elle devait être capable de soulever avant) comme si elle ne pesait rien. Les armures lourdes n'ont plus de pénalité.

Un + un = un (sort secret du clan de la licorne)

Durée : 4 + équitation de la cible tours

Zone d'effet : 1 cavalier et sa monture

Portée : 5 m

Effets : le cheval et son cavalier ne font plus qu'un, l'un pouvant utiliser les compétences et les traits de l'autre. Par exemple il peut frapper avec son katana en faisant agilité du cheval + kenjutsu du cavalier. Frapper avec les sabots se fait avec la compétence de corps à corps du cavalier.

Vitesse de la cascade (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : rang d'eau du shugenja minutes.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9 m

Effets : La cible double sa vitesse tant qu'elle court en descendant, et de gagner rang d'eau du shugenja dès d'attaques et de dommages supplémentaires tant que le bonus au mouvement s'applique.

Bénédiction des Mizu-no-kami (sort secret Licorne)

Durée : 10 minutes.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9 m

Effets : la cible gagne deux augmentations gratuites pour les jets de force et de perception, et se déplace comme si son anneau de l'eau était à + 2.

Déferlante (sort secret Mante)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 cible + 1 par augmentation

Portée : 12 m

Effets : Une vague est invoqué sur la cible causant 6g3 et la cible doit faire un jet de force contre l'eau du lanceur ou reculez de 5m.

Gain d'une augmentation gratuite si est lancé à 800 m de la mer.

Rang de maîtrise 4

Immersion

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Lieu sacre

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Mur d'eau

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Symbole de l'Eau

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Toucher de Jurojin

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Souffle de la bataille (sort secret Lion)

Elément : eau ou terre.

Durée : instantanée.

Zone d'effet : Tous les allies du Shugenja a 30 de lui

Portée : Soi même

Effets : tous les alliés du shugenja on un bonus de + 5 sur leur prochain jet de résolution de bataille.

Liens spirituels

Durée : concentration totale + rang de maîtrise minutes

Zone d'effet : 1 objet ou 1 personne

Portée : rang de maîtrise x 1,6 km

Effets : Version plus puissante que lien spirituel de rang 2.

Vengeance kharmique

Durée : rang d'eau du lanceur tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 15 m

Effets : Ce sort appelle des esprits qui rappellent toutes les mauvaises actions passées à la cible, qui peut résister avec un jet de volonté ND rang d'eau du lanceur fois 5. Si la cible rate son jet elle tombe dans un univers de mortification durant la durée du sort. Il ne fait rien tant qu'il est affecté. Le shugenja n'est pas au courant des mauvaises actions.

Cours du temps

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : soi même

Portée : Soi même

Effets : tant que le shugenja demeure totalement immobile et silencieux, il pourra percevoir le temps durant la durée du sort comme il veut, jusqu'à 100 fois plus rapidement ou plus lentement

Eviter le destin

Durée : 10 minutes.

Zone d'effet : soi même

Portée : Soi même

Effets : pendant la durée du sort, le shugenja peut dévier de ses propres mains les attaques de mêlée et a distance dirigées contre lui. Il

doit effectuer un jet d'eau contre un ND égal au ND de l'attaquant. Le shugenja doit être capable de voir l'attaque et il ne peut lancer de sort quand celui ci est actif.

Perception harmonieuse

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 7 m de rayon

Portée : Soi même

Effets : Le shugenja peut maintenant déclarer ces actions après toutes les personnes qui sont dans l'aire d'effet.

Sasumata de la famille Miya (arme, sort secret des familles impériales)

Durée : 10 tours.

Zone d'effet : soi même

Portée : Soi même

Effets : Ce sort crée un sasumata infligeant XgX de dégâts où X est égal au rang d'eau du lanceur. Cette arme ne peut réduire les points de vies en dessous « d'épuisé ». Si la cible n'est pas « épuisé » par les dommages, le sort ne fait pas de dommage. Un personnage qui est amené au rang d'épuisé par ce sort est assommé pour rang de maîtrise du shugenja heures.

La bénédiction de Yuki (rituel, sort secret du clan de la Licorne)

Durée : Voir description

Zone d'effet : 1 étendue d'eau

Portée : 12 m

Effets : Ce sort gèle l'eau d'une étendue pour créer un pont de 4,5 m de large sur 2 d'épaisseur, chaque augmentation créant le même volume de glace. La durée est au printemps et en automne de 15 min pour des cavaliers, 20 min s'ils tiennent leurs bêtes par la bride, 30 min pour des fantassins. Si le sort est lancé sur un torrent doté d'un fort courant, il faut diviser par trois, et multiplié par 10 s'il s'agit d'un lac.

Oubli (sort secret du clan Scorpion)

Durée : voir description

Zone d'effet : 1 cible

Portée : a vue

Effets : en voyant la cible et en remportant le jet d'opposition, le shugenja efface 10 min de souvenirs de sa cible. Il doit connaître l'information à effacer, et gagne une augmentation gratuite s'il a vécu les 10 min a effacées. Il faut 5s pour effacer, mais la cible est incapable d'agir durant 30 s et 1 min après le temps de réorganiser les souvenirs (- 1 dé a tous jets). Si le sort est raté, la cible prend conscience de la tentative mais est un peu désorientée (- 1 dé à toutes ses actions pour rang d'eau du shugenja tours).

Le bouclier miroitant d'Ashim (sort secret Licorne)

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : le shugenja

Portée : Soi même

Effets : ce sort crée une barrière multicolore de 30 cm de large autour du lanceur. Chaque couleur offre une protection : vert (attaque contondante), violet (attaque perçante), orange (attaque tranchante), indigo (dommages magiques non élémentaires), rouge (dommages de feu), bleu (dommages de glace) et jaune (dommage d'électricité). Ce sort annulera un total de rang de maîtrise x 20 points de dégâts de chaque type. Mais si un effet dépasse cette valeur, le sort est détruit sans réduire les dégâts.

Mers infinies (sort secret Mante)

Durée : concentration.

Zone d'effet : 1 étendue d'eau

Portée : contact

Effets : le lanceur doit être en contact avec un corps d'eau en lançant ce sort. Il peut alors voir tout lieu proche du corps d'eau dans un rayon de 240 km comme s'il se tenait à la surface de l'eau.

***La route de l'empereur**

Durée : 1 jour

Zone d'effet : 1 route reconnue comme étant impériale

Portée : Contact

Effets : Ce sort ne fonctionne que sur une route impériale. Hantei XVI reconnu beaucoup de route durant la guerre des esprits pour accroître l'efficacité du sort. Il affecte 2 personnes ou monture par rang de maîtrise. Ils voyagent 3 fois plus vite aussi longtemps qu'ils ne combattent pas.

***Le cœur du dragon de l'eau**

Durée : rang de maîtrise tours

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Aussi longtemps que le sort est actif le shugenja soigne 1g1 points de vie après avoir subi des dommages.

Rang de maîtrise 5

Puissance de l'Océan

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Séparation des eaux

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Tourbillon aquatique

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Vagues trompeuses

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Pluie torrentielle (rituel)

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 9 km²

Portée : Soi même

Effets : ce sort invoque une violente tempête centrée sur le shugenja. La visibilité est réduite à 60 cm et tous les jets physiques sont réduits de 3 dés.

Don de Sukinjin

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 sort

Portée : 12 m + 1,5 par augmentation

Effets : Le shugenja peut renvoyer un sort lancé par un autre shugenja sur une cible se trouvant dans la zone d'effet s'il a préparé ce sort et que son action soit avant ou au même moment ou le sort est lancé. Le shugenja lance le sort puis relance les dés pour relancer se sort avec un ND égal a celui du sort cible + 10. Si le jet est réussi le sort affecte celui qui a lancé le sort cible. Ce sort peut être lancé un nombre de fois égal au vide par jour sans utiliser un emplacement de sort pour 1 augmentation.

Maître de la rivière furieuse

Durée : un tour.

Zone d'effet : 1 cible + 1 par augmentation

Portée : rang d'eau du shugenja x 3 m + 3 m par augmentation.

Effets : ce sort crée un tsunami frappant la cible et l'obligeant à faire un jet de force ND rang d'eau du lanceur fois 5 pour rester debout. De plus elle subit rang d'eau du lanceur g rang d'eau de dommage, de plus, elle doit faire un jet d'intuition + méditation ND 15 ou perdre sa prochaine action. S'il y a une étendue d'eau à proximité, le vd du sort augmente de 2g2 et l'anneau du lanceur est augmenté de 2 pour tous les jets, car le sort canalise les esprits de l'eau en une vague terrifiante qui emportera les cibles avec son courant.

Roue de la fortune

Durée : rang d'eau du lanceur + 10 tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 12 m

Effets : ce sort redistribue les anneaux de sa cible, qui peut résister avec un jet de volonté contre eau du lanceur fois 5. Lancé un dé : sur 1-3 les anneaux avancent d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, 4-6 dans le sens inverse, 7-8 de deux crans dans le sens des aiguilles d'une montre, 9 –10 de deux rangs dans le sens inverse.

Passage vers le chaos

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 passage

Portée : a vue

Effets : Ce sort ouvre un passage vers Chikushudo ou Sakkaku, Vous pouvez prendre les personnes que vous voyez pour 1 augmentation. Les personnes non volontaires peuvent faire un jet d'opposition d'eau. Lancez ce sort sans connaître la destination du portail peut ouvrir le portail d'un autre royaume et vous y envoyez. N'oubliez pas que ceux qui possèdent des rangs en mortalité (marque de Ningen-do) peuvent revenir tout seul dans le monde des mortels.

La chevauchée nocturne (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : rang d'eau du shugenja heures.

Zone d'effet : 1 cheval

Portée : contact

Effets : le cheval de la cible sera au galop jusqu'à la fin du sort ou le lever du soleil. La monture ne connaît aucune fatigue, ni aucun besoin ... Le sort n'a pas d'effet sur le cavalier.

Le merveilleux sac furoshiki (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : une journée ou jusqu'à ce qu'il soit ouvert.

Zone d'effet : 1 sac furoshiki

Portée : contact

Effets : Ce sort prend 1 heure pour être lancé. Il permet de ranger 1m3 + 1 par augmentation d'objets dans le sac enchanté. Le poids des objets est ignoré, et si on le touche, on a juste l'impression qu'il ne contient qu'un objet volumineux. Il faut 5 actions pour vider le

sac, sinon les objets sont lancés à pleine vitesse ...

Transparence de l'eau (sort secret du clan de la Libellule)

Durée : 3 tours.

Zone d'effet : 1 étendue d'eau

Portée : 5 m

Effets : Le ND de ce sort est de + 5 si l'eau n'est pas calme. Le shugenja a des visions du futur. 1 vision par tour, + 1 vision (et donc un tour de durée) pour chaque augmentation.

La voie oubliée (sort secret des ronins étudiant de Naka Kuro)

Durée : un jour.

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : ce sort transfère les énergies d'un élément à un autre. Il doit être le premier sort lancé par le shugenja depuis son réveil, et il réduit à 0 le nombre de sort lançable par le shugenja dans un élément choisi pour augmenter d'autant le nombre qu'il peut en lancer dans un autre élément, et ce pour la journée. Le shugenja peut remplir à nouveau les emplacements du premier élément mais pas les emplacements en plus.

La graine de Qanon (sort secret Licorne)

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 2 personnes volontaires

Portée : 9 m

Effets : ce sort crée un lien entre deux personnes, partageant ainsi leurs forces et faiblesses. Les deux personnes peuvent utiliser toutes les compétences de l'une et de l'autre comme s'ils les possédaient. Ils peuvent partager l'un de leur avantage (ancêtres inclus) + 1 pour augmentation. Tant que ce sort est actif, les blessures des deux personnages sont partagées entre les deux.

Maître du livre de fer (sort secret des Shi-tien yen-wang)

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9 m

Effets : ce sort appelle les Seigneurs de la Mort pour juger les actes de la cible. Une cible indigne se retrouvera dans une position très vulnérable. Le sort demande une augmentation par rang d'honneur au-dessus de 2. Gain d'une augmentation gratuite si le lanceur nomme un crime dont la cible est vraiment coupable (mais ce bonus n'est accordé qu'une fois par crime, quel que soit le nombre de fois où le sort sera lancé). Si le sort passe, la cible doit prendre 2 augmentations sur tous ses jets, et tous sorts infligeant des dégâts lancés par un prêtre des Shi-tien yen-wang gagne une augmentation gratuite.

***Immobile contre les vagues**

Durée : 5 + rang de maîtrise tours

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Le shugenja gagne une attaque de plus par tour.

Rang de maîtrise 6

Contrôle de l'Eau

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Paix des Kami

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Paroles des Kami

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Echange d'énergie

Durée : rang d'eau du lanceur + 5 actions.

Zone d'effet : 2 personnes

Portée : 9 m

Effets : les 2 cibles échangent leur rang dans un trait choisi par le shugenja. Si l'une des cibles n'est pas consentante cette dernière doit faire un jet de volonté ND égal au rang d'eau du lanceur fois 5 + 5 par augmentation.

Etreinte de Suitengu

Durée : permanent.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : rang d'eau du shugenja mètre

Effets : La fortune des marins est invoquée dans le système respiratoire de la cible pour la noyer. Le sort inflige 1g1 au premier tour, 2g2 au deuxième et ainsi de suite. Si l'on aide la victime à recracher l'eau, elle peut faire un jet de volonté ND 15 pour faire repartir le

vd à 1g1. Si elle réussit 3 de ces jets, elle résiste au sort.

Malédiction du chacal

Durée : 10 tours + 1 par augmentation

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 12 m

Effets : la cible doit faire un jet de volonté ND 20 + 5 par augmentation ou se retrouver avec les pensées d'un animal (intuition, volonté et intelligence à 1, pas de point de vide et limitation sur l'utilisation des compétences). Si on prend 6 augmentations le sort est permanent.

Grand écheveau du sommeil (3 sorts différents)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 30 m de rayon centre sur le shugenja

Portée : Soi même

Effets : Tous ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet se retrouvent dans Yume-do, le royaume des rêves. Leurs corps physiques restent dans le monde réel. Les personnes du Yumeji (marque de Yume-do) ou les personnes non volontaires ne sont pas affectées par le sort. Les personnes emmenées gagnent pour la durée du sort un rang en yumeji égal à la moitié du rang de maîtrise du sort.

La sombre caresse de la Kumo (sort secret de la famille Asahina)

Durée : 6 heures ou jusqu'à dissipation.

Zone d'effet : 1 étendue d'eau reliée à la mer d'une quelconque façon et qui doit couvrir un carré de 35 m de cote

Portée : 12 m

Effets : Ce sort invoque un avatar de la Grande araignée des mers qui est contrôlé par le shugenja. L'araignée obéit aux ordres, mais demande un jet en opposition de volonté à chaque ordre. Un échec fait que l'araignée accomplira de mauvaise façon intentionnellement les ordres. Mais elle ne peut attaquer directement le shugenja et ses alliés tant qu'ils ne l'ont pas attaqué. S'ils l'attaquent, elle est libérée du sort et détruira tout ce qu'elle pourra jusqu'à dissipation du sort. Le shugenja peut dissiper le sort sur un jet en opposition de volonté, à + 2dés s'il a toujours le contrôle de l'araignée. Peut aussi être utilisé pour renvoyer une araignée invoquée par ce sort, jet de volonté à + 4 dés si elle n'est pas contrôlée, dans le cas contraire c'est un jet de volonté en opposition des deux shugenjas.

Avatar de la Grande araignée des mers

Terre : 4

Feu : 3

Eau : 3

Air : 3 (réflexes : 5)

Attaque : 6g4

Dégâts : 4g3 + poison

TN : 25

Blessures : 20/+2; 40/+3; 60/+4; 80/mort

Spécial : en une action peut prendre n'importe quelle forme humaine non-spécifique, le plus souvent vieille avec des toiles d'araignées et de la poussière, ou jeune avec une aura menaçante.

Venin : peut le lancer à 3 m sous toutes ses formes. C'est un assaut. Si touche la peau nue, jet de constitution contre la force du poison (5) ou être paralysée pour 5 rounds.

Toiles : peut être expulsée à 3 mètres sous forme humaine, 1 m sous celle d'araignée. Elles sont très collantes et requièrent des jets de force contre la force de la toile (6) pour se libérer.

Cristal Kuni, c'est dans secrets of the crab page 58. Il garde la même force de cristal, peut-être transformé en arme (le cristal normal est trop cassant), gagne + 2g2 aux dégâts contre l'Outremonde, le cristal luit si quelque chose de souillée approche à moins de 30 pieds, les créatures souillées doivent faire un jet de volonté contre la force du cristal fois 5 ou ne pas pouvoir approcher à moins de force du cristal fois 5 pieds (mais si le porteur se rapproche, cette protection s'efface). Le cristal Kuni rajoute sa force en dés à lancer pour résister à la souillure, mais seulement la plus grande force compte. Pour tout sort de magie demandant du cristal, la force du cristal est augmentée de 2. Étonnamment aucun effet supplémentaire contre les créatures de l'Ombre, et tous les effets normaux des cristaux s'appliquent.

Courroux de Suitengu (sort secret Mante)

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 1 orage

Portée : 1,5 km

Effets : ce sort doit être lancé à 3 km maximum d'une grande étendue d'eau, et crée un orage de mousson sur une zone de 1,5 km de diamètre. Le vd est égal au rang de réputation du shugenja.

***Le sang d'Ozaku**

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 mur d'eau de 5m de long, 1m de large et 4m de haut

Portée : 5m

Effets : Ce sort invoque un mur d'eau qui protège le shugenja, il est de la forme que désire le shugenja. S'il est lancé près d'une étendue d'eau vous gagnez 2 augmentations gratuites. Toutes personnes qui tentent de traverser le mur doivent faire un jet d'opposition de force avec le shugenja. En cas d'échec la cible est expulsée par l'eau. Ce sort peut être combiné a « maître de la rivière furieuse » sans briser la concentration. Dans ce cas le mur inflige les dommages du sort « maître de la rivière furieuse » a toutes personnes essayant de traverser le mur.

Rang de maîtrise 7

Souffle de la brume (rituel)

Durée : 2 heures rokuganni (120 min chacune) par shugenja

Zone d'effet : 1 zone de 9m2 + 1,5 m2 par augmentation sur 60 cm de profondeur + 60 cm pour 4 augmentations

Portée : 15m

Effets : ce sort transforme en marais la zone d'effet, piégeant ceux qui se trouvent dedans ou tentent de le traverser. Un jet de perception + chasse (pistage) ND 20 est nécessaire pour remarquer la zone. Ceux qui se retrouvent piégés dans cette zone doivent calmer leurs montures (jet d'intuition + équitation ND 20) et ensuite traverser : il faut 8 tours à un homme pour parcourir 3 m (on peut le réduire avec un jet de force + athlétisme ND 15, réduisant d'un tour par augmentations).

Kharma (ancêtre)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : le corps d'une personne morte depuis moins d'une semaine

Portée : contact

Effets : Le sort prend 1 heure pour être lancé. Vous appelez les Fortunes plus spécialement Emma-o pour ramener l'âme dans le corps. Si l'âme et les fortunes acceptent l'âme se retrouve dans le corps d'une personne apparenté à celle qui est morte, avec des traits, avantage et désavantages communs, sauf le vide, qui est réduit de 2. Si le vide est de 2 ou moins, réduisez 2 anneaux de 1. Le personnage peut-être de n'importe quelle école accessible à son nouveau corps. La souillure de l'Outremonde et les points d'Ombre sont conservés. Tirage au hasard de la nouvelle incarnation :

01-50 : même clan, même famille. 61-70 : même clan, autre famille. 71-80 : autre clan.

(autre clan : 01-20 : Lion ; 21-40 : Grue ; 41-55 : Crabe ; 56-65 : Licorne ; 66-75 : Scorpion ; 76-85 : Phénix ; 86-95 : Dragon ; 96-00 : Mante. Si Impérial, reste impérial. Les autres peuvent devenir d'un clan mineur ou ronin s'ils le veulent). 81-90 : clan mineur. 91-95 : famille Impériale. 96-99 : spécial.

(Spécial : 01-75 : famille vassale d'un clan déterminé au hasard, 76 + : ronin.).

100 : non-humain.

Aveuglement (sort de magie Naga)

Nd : eau de la cible fois 5

Temps : 1

Durée : rang d'air / de vide ou d'Akasha du lanceur (le plus élevé) tours.

Maîtrise : 3

Concentration : aucune.

Augmentations : durée (1 tour par augmentation).

Effets : tous les jets impliquant la vue de la cible se font à – 5 dés lancés.

Les sorts de feu

Rang de maîtrise 1

Combustion

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Déflagration

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Extinction

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Feux de la destruction

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Feux purificateurs

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Fureur d'Osano-wo

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Lame acérée

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Katana de feu
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Pureté de Shinsei

Durée : instantané.

Zone d'effet : 1 sort

Portée : 17m

Effets : ce sort neutralise un sort ou tous effets semblables à des sorts invoqués par des créatures non humaines. Il peut annuler un sort Nezumis ou un effet magique d'un Oni. Le ND de ce sort est augmenté par le ND du sort ou effet ciblé. Ceux des onis étant ND 25.

Derniers sacrements (sort secret du clan du Crabe)

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible volontaire

Portée : contact

Effets : ce sort tue la cible, mais en la purifiant de toute souillure et l'immunisant au rappel d'entre les morts. Un échec en lançant ce sort transforme sa cible en fantôme.

***Jamais seul**

Durée : 5 tours

Zone d'effet : 1 samurai avec un rang d'honneur supérieur à 0

Portée : 5m

Effets : Le personnage augmente de son rang d'honneur ses jets d'attaques et de dommages et son ND est augmenté de celui de son ancêtre.

Rang de maîtrise 2

Aura de flammes

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Caresse des Kami du feu

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Combustion infernale

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Feu intérieur

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Pas précipités

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Queue du dragon du feu

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Vivacité des flammes

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Bénédictio d'Amaterasu / Yakomo

Durée : 1 min

Zone d'effet : 1 zone

Portée : soi même

Effets : ce sort crée une boule de lumière qui éclaire comme le soleil de midi. La durée dépend du nombre d'augmentations : 1 + 5 mn, 2 + 15 mn, 3 + 30 mn, 4 pour 1 heure, 5 pour 3 heures, 6 pour 1 jour et 7 pour un mois.

Essence du feu

Durée : un coup.

Zone d'effet : 2 duellistes volontaires

Portée : Contact

Effets : ce sort permet d'annuler toutes les techniques, bonus magiques et autres astuces dans un duel iaijutsu. Il ne reste plus que les caractéristiques pures pour faire ce duel. Ce sort est rarement utilisé, refuser d'être pris pour cible par ce sort coûte des points d'honneur, car c'est admettre une faiblesse ... Les cibles sont couvertes de flammes.

La danse des libellules (sort secret de la famille Moshi)

Durée : 3 rounds par rang de maîtrise

Zone d'effet : 1 petit tourbillon rouge-orangé de 9 m de diamètre

Portée : 5m

Effets : ce sort crée un nuage tourbillonnant rouge-orangé. Traverser le nuage demande un jet de volonté ND 10 à chaque round, un

échec signifiant pas de déplacement ce tour-ci. Lancez un sort dans le nuage demande aussi un jet de volonté ND 10. Les créatures ayant besoin de voir subissent un malus de 1g0 à leurs jets d'attaque et de défense, et -5 à leur ND dans le nuage. Il faut 2 augmentations pour cibler avec des attaques à distance les prisonniers du nuage. Les créatures immunisées au feu ou ayant un rang de terre supérieure à 3 sont immunisées à ce sort.

Rang de maîtrise 3

Brûlure de l'esprit

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Cœur de l'enfer

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Flamme endormie

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Lame affamée

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Poing d'Osano-wo

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Souffle du Dragon du Feu

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Lumière du matin (rituel)

Durée : instantané.

Zone d'effet : 1 créature + 2 par shugenja

Portée : 9m + 3 par shugenja

Effets : Ce sort ne peut être lancé qu'en extérieur et durant le jour. Il ouvre un passage dans les nuages pour laisser passer la lumière du soleil et inflige aux créatures possédant au moins un rang de souillure complet 2g2 de dégâts et une peur de 2.

Invoquer un esprit du Feu

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : 1 Kami du feu

Portée : 3m

Effets : ce sort invoque un petit esprit du feu de 15 cm de haut avec l'apparence d'un samurai de feu. C'est un esprit local. Il obéit au shugenja tant que celui-ci le respecte. Il possède toutes les propriétés du feu, peut voler à 7,5m/tour, peut seulement parler avec le shugenja. Il peut attaquer (1g1 pour toucher, 2g2 de dégâts de feu). C'est rang d'anneaux sont égaux à la moitié du rang de maîtrise du shugenja. Il est détruit s'il reçoit un volume d'eau important.

Brasier d'Isawa

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : 1 objet

Portée : 9m + 30 cm par augmentation

Effets : Ce sort est une variante de « combustion » et de « combustion infernale ». L'objet commence par brûler puis est rapidement détruit. Il cause 3g3 de dommage à toutes personnes en contact avec l'objet.

Ailes de feu

Durée : 2 mn

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Effets : Les bras de la cible volontaire se transforment en ailes de feu qui lui permet de voler à une vitesse de rang d'eau égal au rang de feu du shugenja x 1,5. Le personnage peut transporter ce qu'il transporte normalement sans effort. Chaque augmentation permet de porter 15 kg supplémentaires.

Glyphe de protection contre le mal (glyphe)

Durée : un jour.

Zone d'effet : 10m de rayon + 10m par augmentation

Portée : contact

Effets : Ce sort a 1 rang de maîtrise de 1 pour les shugenja de l'école de Yogo. Le shugenja écrit un symbole magique sur une surface immobile. Toute personne avec au moins 1 rang de souillure qui rentre dans l'aire d'effet du sort souffre de 5g5 de dommage par minute.

Les terres brûlées (rituel, sort secret du clan de la Licorne)

Durée : rang de feu du shugenja minutes.

Zone d'effet : 1 mur de feu de 5m + 5m par augmentation de long et 2m + 2m par augmentation de haut

Portée : 10m

Effets : Toutes personnes qui touchent le mur souffre de 3g2 de dommage. Les augmentations permettent de lancer ou de garder un dé de dommages de plus, mais on ne peut garder plus de nombre de shugenja participant au rituel des supplémentaires.

Souffle de feu des cieux (sort secret Dragon)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 5m

Effets : un souffle de feu sort de votre bouche, infligeant un nombre de blessures égal à 2 fois votre feu (ce n'est pas le vd, c'est un nombre) + 1g1 par rang d'honneur de la cible en dessous de 5, son honneur est réduit de 2 minimums 0 si porte la souillure pour les dégâts.

Furie de Matsu (sort secret Lion)

Durée : instantanée

Zone d'effet : 12m de rayon centré sur le shugenja

Portée : soi même

Effets : toutes les personnes dans l'aire d'effet gagnent une augmentation gratuite sur leur prochain jet d'attaque de la journée. Utilisé dans une bataille il donne un bonus de +1 pour le prochain jet de détermination des effets.

***La parole de grand-père (ancêtre)**

Durée : instantanée

Zone d'effet : tout ennemis humain a moins de 3m

Portée : soi même

Effets : Ce sort appelle votre ancêtre qui affecte la volonté de vos ennemis. Vous créez un effet de peur de 4 + 1 par 2 augmentations qui affecte la zone d'effet. Les personnages avec un rang d'honneur plus élevé que le votre reçoivent 1 augmentation gratuite a leur jet de volonté pour chaque rang de différence. Les personnages avec 2 rangs de moins que vous reçoivent un malus de 5 a leur jet de volonté.

***Rage du dragon du feu**

Durée : jusqu'à activation ou 3 heures

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Apres qu'une personne ait réussie a vous toucher, vous lui infligez 3g2 de dommage et un effet de peur de 3.

***Malédiction de Tamori (sort secret de la famille Agasha)**

Durée : 5 tours

Zone d'effet : 1 sort lancé par un shugenja

Portée : 9m

Effets : La cible doit faire un jet d'opposition de feu avec vous. En cas d'échec il ne peut plus utiliser de sorts ou de techniques liés a l'élément du feu.

Rang de maîtrise 4

Flamme morte

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Lumière de Yakamo

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Marche avec le feu

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Mur de feu

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Symbole du feu

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Bénédiction d'Osano-wo

Durée : rang de feu du lanceur fois 5 minutes.

Zone d'effet : 1 feu

Portée : 20m

Effets : Permet de rendre un feu inextinguible, sauf par l'utilisation d'un sort d'eau. Ce dernier ne produit pas d'autre effet que d'éteindre le feu.

Courroux de feu

Durée : instantané

Zone d'effet : 250m2

Portée : 13m

Effets : Crée un gigantesque feu dans la zone d'effet qui ne peut être éteint qu'avec des moyens magiques.

Courroux d'Osano-wo

Durée : instantané

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m + 1,5m par augmentation

Effets : crée une flèche enflammée qui part de des mains du shugenja pour frapper sa cible. Elle inflige rang de feu g rang de feu du shugenja dommage puis 1g1 suites aux flammes qui l'embrasent tant que celle-ci ne passe pas un tour à les éteindre. Il est possible d'éviter la flèche en faisant un jet d'agilité + défense ND 15 + rang de maîtrise x 5.

Lumière d'Amaterasu / Yakamo

Durée : rang de feu du lanceur tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 10m

Effets : La cible luit d'une lueur solaire qui annule les malus de blessures durant la durée du sort.

Les yeux du phénix

Durée : rang de feu du lanceur actions + 1 par augmentation.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : un feu recouvre les yeux de la cible, la rendant aveugle (+ 20 au ND à toutes ses actions nécessitant la vue). La cible peut réduire la durée du sort en dépensent 1 point de vide par actions en moins.

Flammes de la déesse (sort secret de la famille Moshi)

Durée : 10 tours.

Zone d'effet : 1 feu de la taille minimum d'un feu de camp

Portée : 9m

Effets : ce sort conjure des esprits du feu en provenance d'un feu qui obéiront au shugenja. Ces esprits sont des humanoïdes de flammes invulnérables aux armes normales (mais vulnérables à l'eau, ils sont détruits si on leur lance 20 l d'eau), qui enflamment ce qu'ils touchent (vd égal au rang de feu du lanceur g rang de feu). Chaque augmentation convoque un esprit supplémentaire. Ils obéissent à des ordres simples.

Gardien de feu (sort secret du clan Phénix)

Durée : rang de maîtrise jours

Zone d'effet : 1 objet, pour un poids maximum de 250kg

Portée : 3m

Effets : l'objet touché est enveloppé par les Kami du feu. Ils peuvent être détectés avec le sort « sensation ». Si quelqu'un d'autre que le shugenja le touche, une éruption de flammes est occasionnée, infligeant rang de feu du shugenja g rang de feu en dégâts sur un mètre autour. L'objet n'est pas affecté. On peut lancer ce sort sur des portes.

Vengeance (sort secret de la famille Isawa)

Durée : 24 heures ou jusqu'à activation.

Zone d'effet : le shugenja

Portée : soi même

Effets : durant la durée du sort, le shugenja est entouré d'une pale aura rouge. S'il est tué durant l'activation de ce pouvoir, son corps explose infligeant 10g10 de dégâts sur un rayon de 18m. Il s'agit d'une attaque de pure force magique (pas de résistance contre les sorts de feu). Le shugenja peut annuler ce sort quand il veut, même juste avant sa mort.

***Les pas brûlés**

Durée : 3 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : Ce sort invoque un kami du feu qui affecte les pieds de la cible. Chaque action de la cible qui implique un mouvement, elle recevra 1g1 de dommage.

Rang de maîtrise 5

Brûlure de l'âme

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Frappe d'Osano-Wo

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Fureur inextinguible

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Suivre la flamme

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Colère d'Amaterasu / Yakamo

Durée : instantanée

Zone d'effet : Toutes personnes voyant le flash

Portée : soi même

Effets : cette prière au soleil crée un flash de lumière qui oblige tous ceux qui peuvent la voir un jet de réflexes ND rang de feu du shugenja fois 5 ou être aveuglé. Tous les jets des personnes aveuglées sont réduits du rang de feu du shugenja dés, le malus se réduisant de un par minute.

Feu de la destruction

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 13m

Effets : Ce sort Cree une boule de feu qui inflige 5g5 de dommage a la cible. Toutes personnes ont 3m de la cible a droit a un jet de réflexe + défense ND 20 pour ne pas subir de dommage. Le shugenja souffre de la moitié des dommages reçus par la cible. La boule de feu peut être stoppée par des obstacles, ce sont alors eux qui prennent les dommages.

Passage vers la mort (ancêtre)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 passage

Portée : a vue

Effets : Ce sort ouvre un passage vers Meido ou Toshigoku. Vous pouvez prendre les personnes que vous voyez pour 1 augmentation. Les personnes non volontaires peuvent faire un jet d'opposition de feu. Lancez ce sort sans connaître la destination du portail peut ouvrir le portail d'un autre royaume et vous y envoyez. N'oubliez pas que ceux qui possèdent des rangs en mortalité (marque de Ningen-do) peuvent revenir tout seul dans le monde des mortels.

Feu de Kuro (sort secret des étudiants de Naka Kuro)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 cible par boule de feu

Portée : 15m

Effets : Crée une boule de feu + 1 par point de vide dépensé qui inflige rang de feu g rang de feu du shugenja. Elles ne peuvent être esquivées.

La fureur d'Agasha (sort secret de la famille Agasha)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 objet

Portée : 33m + 3m par augmentation

Effets : Similaire a « combustion », « combustion infernale » et « brasier d'Isawa », ce sort fait brûler un objet. Et le réduit en cendre. Le porteur a droit a un jeu d'opposition entre son rang d'eau et celui de feu du shugenja. Si le jet est un échec, le porteur de l'objet subit 8g8 de dommage. Seul les plus puissants nemuranai sont immunisés à ce sort.

Mépris flamboyant (sort secret Dragon)

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : le shugenja

Portée : soi même

Effets : une fois ce sort lancé, le shugenja peut, sans dépenser d'action, appeler les Kamis pour le protéger d'une attaque magique ou physique. Un mur de flammes s'élève du sol pour intercepter l'attaque (qui est quand même résolue). Lors d'une attaque de mêlée, l'attaquant subit 3g3 de dégâts après avoir lancé ces dommages. Ce sort n'affecte pas les attaques à distance mais pour un sort les dégâts sont réduits de 3 dés gardés de moins (minimum 1), le lanceur originel peut annuler cet effet en dépensant un point de vide après activation du sort. Ce sort est utilisable rang de feu fois avant d'être épuisé durant la durée du sort.

Rang de maîtrise 6

Contrôle du feu

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Invocation céleste de Hochiu

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Tempête de feu

Voir livre de règles 3eme édition page 226

L'œil du Soleil

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 cible + 1 par augmentation

Portée : 5m + 30cm par rang de maîtrise

Effets : ce sort aveugle pour un tour une cible. Les cibles souillées subissent 1g1 de dégâts.

Les sorts d'air

Rang de maîtrise 1

L'art de la tromperie
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Lumière du seigneur Lune
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Manteau de la nuit
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Sommeil du vent
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Tornade
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Influence de la nature
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Yari de l'air (arme)
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Tranquillité de l'air
Voir livre de règles 3eme édition page 226

Percer les ombres

Durée : 10 tours.

Zone d'effet : 1 zone d'ombre

Portée : soi même

Effets : Ce sort augmente de 5 + 5 par augmentation le ND pour voir et toucher le shugenja avec une arme à distance a moins qu'il ne soit tout près.

Code ésotérique (sort secret impérial et des Kuroiban) (illusion)

Durée : permanente.

Zone d'effet : 1 parchemin

Portée : contact

Effets : ciblant un parchemin, le shugenja doit écrire lui-même un message et mettre le vrai nom du destinataire ou du groupe. Pour toutes personnes autre que le destinataire, le message est invisible. Reflets de P'an Ku révélera qu'il y a quelque chose de suspect, mais il faudra 4 augmentations sur ce sort pour le lire le message.

Révéler les ténèbres (sort secret de la famille Soshi)

Durée : 5 rounds.

Zone d'effet : a vue

Portée : soi même

Effets : Vous permez de détecter les personnes qui possèdent des points d'ombres ou qui ont des traces de l'Ombre comme des marques de l'Ombre ou des sans noms

Détecter les glyphes (sort secret de la famille Yogo, Glyphe)

Durée : concentration.

Zone d'effet : 33m de rayon

Portée : soi même

Effets Le shugenja est maintenant capable de sentir toutes les glyphes, les symboles et les kiho dans l'aire d'effet du sort. Il connaît leurs effets et le rang de maîtrise du shugenja qui les a créés.

Caprice du vent (sort secret Grue)

Durée : 5 tours.

Zone d'effet : le shugenja

Portée : soi même

Effets : La prochaine attaque a distance ciblant le shugenja sera redirigée vers une cible à 10m choisit par le lanceur. La cible sera automatiquement touchée a moins qu'elle n'utilise des techniques spéciales. Dans ce cas faites un jet d'opposition d'air.

Contact hivernal (sort secret Grue)

Durée : jusqu'à utilisation

Zone d'effet : les mains du shugenja

Portée : soi même

Effets : La prochaine attaque à mains nues du shugenja, les dégâts gagneront 2g2 de dommage de froid.

Rang de maîtrise 2

Brise sonore

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Brumes d'illusion

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Influence de Benten

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Invocation du vent

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Secrets du vent

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Vents de murmures

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Visage masqué

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Appel de l'oiseau

Durée : rang de terre du lanceur jours.

Zone d'effet : 1 oiseau

Portée : soi même

Effets : Un oiseau arrive en 1d10 actions après le lancement du sort. Il accomplira un ordre du shugenja durant la durée du sort. La tache ne peut être dangereuse pour lui.

Regarder dans l'âme

Durée : instantané.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : à vue

Effets : ce sort donne les anneaux et les traits d'une cible. Le shugenja découvre l'anneau le plus haut et le plus faible et les traits correspondants mais pas le vide. Chaque augmentation donne le prochain anneau dans l'ordre croissant. Le vide est le dernier découvert avec son rang et le nombre de points de vide restant.

Sagesse du vent

Durée : un tour.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 30m

Effets : ce sort permet de poser une question aux esprits concernant la cible, donnant un anneau, un trait, un désavantage ou un avantage de la cible.

Souffle d'Osano-wo

Durée : un tour.

Zone d'effet : 1 zone de 5m autour du shugenja

Portée : soi même

Effets : le lanceur souffle et une bourrasque de vent qui détourne les projectiles entrants dans l'aire d'effet. Le shugenja peut renvoyer un projectile + 1 par augmentation vers une cible, mais la précision est inexistante sauf durant une bataille. Utilisé durant une bataille le sort donne un bonus de +1 au prochain jet de résolution.

Les yeux de la nature

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 créature vivante non intelligente et magique

Portée : aussi loin que vous percevez la créature

Effets : Ciblez une créature que vous connaissez autour de vous. Vous pouvez utiliser ses sens durant l'utilisation du sort. Votre corps est inerte à moins de subir un fort stimulus.

Poids des cieux (sort secret Scorpion)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 créature volante

Portée : 66m

Effets : La cible perd sa capacité de voler et ne la récupère que lorsqu'elle atteint le sol.

Bénédiction de Kanosei (sort secret de l'ordre de Kanosei Furudera, illusion)

Durée : 6 heures.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Effets : ce sort fera passer la cible pour un membre inoffensif de la même caste que l'observateur, et dissimule les tics, mouvements corporels et accents.

Rang de maîtrise 3

Appel du brouillard

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Essence de l'air

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Intangibilité

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Masque de vent

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Murmures oubliés

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Sagesse des Kami

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Invoquer un esprit de l'Air

Durée : 1 min

Zone d'effet : 1 esprit de l'air

Portée : 3m

Effets : ce sort invoque un petit esprit de l'Air de 15 cm de haut avec l'apparence d'un samouraï de vent. C'est un esprit local pratiquement invisible. Il obéit au shugenja tant que celui-ci le respecte. Il possède toutes les propriétés de l'air, peut porter 250 g, courir à une vitesse de 30 m/t, peut seulement parler avec le shugenja. Ne peut se battre. C'est rang d'anneaux sont égaux à la moitié du rang de maîtrise du shugenja.

Révélations de Shorihotsu

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 autre shugenja

Portée : à vue

Effets : Ce sort permet d'entrer en phase avec les énergies utilisées par un autre shugenja en train de lancer un sort. Vous connaissez le nom du sort et ses effets. Si vous prenez des augmentations vous pouvez apprendre d'apprendre, l'élément du sort, l'origine du shugenja (école et clan), la cible du sort, la durée du sort et toute autre indication fournie par le shugenja. Le ND de ce sort est augmenté de +5 par rang de maîtrise du sort cible au-dessus de 3.

Don du vent

Durée : rang d'air du lanceur + 3 actions.

Zone d'effet : 1 personne ou 1 objet

Portée : contact

Effets : Rend la cible invisible, tant que la taille est à peu près celle d'un homme. L'invisibilité est totale (jeté de la boue sur la cible rend la boue invisible) tant que la cible ne bouge pas, dans le cas contraire une masse brumeuse apparaît là où se trouve le bénéficiaire du sort. Toucher la personne invisible requiert un jet d'intuition ND 25 et l'interdiction de porter des coups ciblés. Réduire la difficulté du jet d'intuition de 10 si la cible bouge ou si l'attaquant dépense un point de vide.

Mugissement d'Isora

Durée : un tour.

Zone d'effet : 1 cône de 1,5m de long et de large qui part des doigts du shugenja

Portée : soi-même

Effets : Pour 1 augmentation, la portée du sort est de 30m comme si ces doigts étaient à cette distance. Ce sort invoque un ouragan qui repousse tous ceux qui sont dans le cône et qui rate un jet d'agilité + athlétisme ND 20. Toutes personnes repoussées perd toutes ces actions pour le prochain tour.

Grâce du livre aux lotus (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : 5 mn

Zone d'effet : tant qu'il y a du vent pour porter des paroles

Portée : soi-même

Effets : Ce sort porte les paroles dans l'aire d'effet aux oreilles du shugenja. Les esprits peuvent filtrer les paroles selon les critères du lanceur mais pas amplifier les sons (on entend comme si on était à quelques mètres de celui qui parle).

Chevaucher le tourbillon (sort secret de la famille Moshi)

Durée : 3 minutes par rang de maîtrise.

Zone d'effet : le shugenja

Portée : soi même

Effets : un tourbillon apparaît, élevant le shugenja dans les airs. Il peut voler à une vitesse de 20m par round, de moitié vers le haut et du double vers le bas. Il ne peut porter plus que ce qu'il peut porter normalement et peut interrompre le sort à volonté. Il peut envoyer le tourbillon se dissiper où il veut infligeant à une cible air du lanceur g1. Une personne ciblée par ce tourbillon doit faire un jet en opposition de force contre air ou être repoussé de 1,5m.

Si le sort est dissipé alors que le shugenja est encore dans les airs, la tornade se dissipe lentement. Elle descend de 20m par round pendant 1g1 rounds. Si le shugenja atteint le sol durant cet intervalle, il ne subit rien, sinon il prend 1g1 par 3m de hauteur.

L'œil du corbeau (sort secret du clan du Renard)

Durée : rang de maîtrise heures.

Zone d'effet : 1 région

Portée : soi même / contact

Effets : Vous pouvez donner les effets de se sort à une autre personne pour 3 augmentations. Vous voyez la région comme si vous étiez un oiseau.

Esprit gardien (sort secret du clan Phénix)

Durée : 1 jour.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 40m

Effets : Un esprit invisible de l'Air est invoqué pour suivre la cible. Le shugenja peut communiquer avec l'esprit avec le sort « communion » et les autres shugenja peuvent le détecter avec le sort « sensation, ». Quand le sort prend fin pour n'importe quelle raison (limite de portée, de temps, autres ...), l'invocateur a une brève vision de l'endroit où se trouve sa cible.

Faux visage (sort secret du clan Phénix, illusion)

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Effets : Ce sort crée une petite illusion qui masque l'apparence et la voix. Pour 1 augmentation changement de sexe, 2 augmentations pour des changements extrêmes, 1 augmentation pour faire varier la taille, - 5 au ND pour des changements cosmétiques mineurs, 3 augmentations pour essayer de se faire passer pour quelqu'un. On peut repérer l'illusion sur un jet d'enquête + perception ND rang de maîtrise du lanceur fois 5 + 5 par augmentation De plus l'illusion disparaît si on la touche.

Au-delà de la portée du Néant (sort secret de la famille Soshi)

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 13m

Effets : ce sort crée des filets d'énergie blanche qui entourent la cible et la protège des effets de l'Ombre. + 10 au ND contre les créatures de l'Ombre, les sorts de maîtrise 3 ou – lancés par des créatures de l'Ombre sont annulés et le sort peut annuler un éclair d'Ombre, mais il est alors dissipé.

Sanctuaire de Ningen-do (sort secret de la famille Moshi)

Durée : concentration.

Zone d'effet : 1 zone de 13 m de rayon centré sur le shugenja

Portée : Soi même

Effets : ce sort protège de tout effet climatique.

Langue fourchue (sort secret Scorpion, illusion)

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : les paroles de la cible n'ont plus aucun sens pour les auditeurs.

Connaissance des ombres

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 5m

Effets : Le shugenja courbe les ombres pour faire une ombre complète. Pour utiliser correctement ce sort, il faut être près d'une ombre. Ce sort est inutilisable à la lumière directe du soleil. Le ND de la cible pour être vue ou touché par les armes à distance et augmenté de +15 + 5 par augmentation.

Rang de maîtrise 4

Légion de Dame lune

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Mur d'air

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Percer l'esprit

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Royaume factice

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Symbole de l'Air

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Diversión aérienne

Durée : 5 tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 10m

Effets : Ce sort invoque un esprit de l'air sarcastique qui augmente les ND de toutes les actions de la cible de 5, 10 pour les sorts. 2 augmentations invoque un esprit de plus qui double les pénalités.

Vol de la flèche

Durée : une action.

Zone d'effet : 1 flèche

Portée : rang d'air du shugenja mètre

Effets : Ce sort invoque un petit esprit de l'air qui aide la flèche à toucher sa cible. La cible peut seulement esquiver la flèche avec un jet de défense + réflexes ND 25 et seulement s'il sait qu'il est la cible de l'attaque. Contrer ce sort avec un sort similaire à « souffle d'Osano-wo » ou des abilités similaires nécessite un jet d'air contre air du lanceur du « vol de la flèche » fois 5. Il peut cibler une flèche décochée après ou à la même action que le sort. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par jour.

Secret éternel

Durée : permanente.

Zone d'effet : 1 objet de 250kg max.

Portée : contact

Effets : L'objet ciblé devient invisible à tous sauf au lanceur et certaines personnes spécifiées par le lanceur lors du lancement (on peut choisir par nom, famille, clan, rang d'honneur, rang de gloire, race, membre d'un dojo ...). Quelqu'un touchant par hasard l'objet invisible n'étant pas cité par le lanceur peut dissiper le sort en faisant un jet d'opposition d'air contre celui du lanceur.

L'appel de la plaine (rituel, sort secret du clan de la Licorne)

Durée : rang d'air + rang d'équitation du shugenja heures.

Zone d'effet : 1 cavalier et sa monture + 1 par augmentation

Portée : 20m

Effets : Durant la durée du sort les cavaliers et leurs montures peuvent aller au trot sans nourriture, ni boisson et repos.

Peur (sort secret du clan du Crabe)

Durée : rang de maîtrise du shugenja

Zone d'effet : 1 cible + 1 par augmentation

Portée : voix

Effets : La cible entend des cris de souffrance et de mort dans sa langue. Toutes les cibles entendant font un jet de volonté contre le résultat obtenu par le lanceur du sort (+ 5 par augmentation). Si elles ratent, elles fuient durant rang de maîtrise du shugenja tours (incapable de la moindre action). Si elles réussissent, elles ne peuvent faire que des actions de défenses pendant un tour.

Double langage (sort secret du clan Scorpion)

Durée : rang d'air du shugenja heure

Zone d'effet : 1 cible

Portée : voix

Effets : Le shugenja et la cible peuvent avoir une conversation et toutes autres personnes écoutant entendra une autre conversation.

Mauvais karma (sort secret du clan Scorpion)

Durée : 1 jet de dé + 1 pour 2 augmentations

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 13m

Effets : Vous appelez un kami courroucé contre la famille de la cible. Le prochain jet de dés donnera un résultat de 1.

Rafale de vent (sort secret du clan de la Grue)

Durée : 8 actions + 4 pour 1 augmentation

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 13m

Effets : ce sort protège de tout les projectiles qui visent la cible de ce sort, en les renvoyant pour une augmentation. (jet d'air du shugenja ND jet d'attaque de l'archer. Le ND de la cible du sort augmente de 10 (+10 par augmentation) contre les attaques a distance.

Le vol de la libellule (sort secret du clan de la Libellule)

Durée : 5 tours.

Zone d'effet : 1 créature vivante

Portée : 13m ou soi même

Effets : La cible devient incapable de rester en place, lui donnant + 10 à son ND pour être touché (+ 5 par augmentation) car elle donne l'impression d'être à deux endroits en même temps.

L'allié de l'archer (sort secret du clan de la famille Moshi)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 arme a distance

Portée : 30m

Effets : ce sort double la portée d'une arme a distance et annule les malus de portée. Chaque augmentation permet d'augmenter la portée de l'arme de 10 m de plus ou un projectile supplémentaire. 4 augmentations permettent d'affecter des machines de sièges

Esprit embrumé (sort secret Scorpion)

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 7m

Effets : La cible perd sa mémoire à court terme. Elle peut résister en faisant un jet de volonté ND égal au jet d'incantation ou oubliez à chaque round ce qui s'est passé depuis qu'on lui a lancé ce sort jusqu'à son expiration. Le personnage doit relancer son initiative a chaque tour avec un malus de 5.

Danse des éléments (sort secret de l'ordre de Kanosei Furudera)

Durée : 10 minutes.

Zone d'effet : le shugenja

Portée : soi même

Effets : le shugenja devient capable de voir les flux des éléments. Le ND de ses sorts est réduit de 5 et il peut lancer sensation sans jet de dés avec rang de vide augmentations gratuites.

Echo messenger

Durée : spéciale.

Zone d'effet : 1 message

Portée : 3m

Effets : permet de confier une dizaine de mots aux esprits de l'air (+10 par augmentation) qui les répéteront quand la cible désignée par le shugenja approchera de l'emplacement. La cible les entendra comme s'ils étaient murmurés par le shugenja à son oreille. On peut rendre le message permanent pour 2 augmentations et choisir quiconque comme cible, faisant entendre le message à toutes personnes approchant à 10 m de l'emplacement.

***La surveillance des Kami**

Durée : jusqu'à utilisation

Zone d'effet : 1 sort

Portée : Contact

Effets : Après le lancement de se sort vous pouvez lancer un autre sort se rang de maîtrise inférieur sur une cible. Le sort sera seulement lancé quand la cible nommera le sort.

Rang de maîtrise 5

Commander aux nuages

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Couteaux meurtriers

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Poison de l'araignée du vent

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Tourbillon

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Passage vers les rêves

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 passage

Portée : a vue

Effets : Ce sort ouvre un passage vers Tengoku ou Yume-do. Vous pouvez prendre les personnes que vous voyez pour 1 augmentation. Les personnes non volontaires peuvent faire un jet d'opposition d'air. Lancez ce sort sans connaître la destination du

portail peut ouvrir le portail d'un autre royaume et vous y envoyez. N'oubliez pas que ceux qui possèdent des rangs en mortalité (marque de Ningen-do) peuvent revenir tout seul dans le monde des mortels.

Lieu sacré

Durée : instantanée.

Zone d'effet : le shugenja

Portée : soi même

Effets : ce sort téléporte le shugenja et tous les objets qu'il porte dans un lieu préparé à l'avance. Il ne peut y avoir qu'un seul lieu, et ce dernier doit être étudié avec soin : le moindre objet déplacé dans le lieu provoquerait l'échec du sort. Il doit y tracer des symboles qui marqueront l'endroit d'arrivée.

Vitesse du vent

Durée : 12 actions.

Zone d'effet : 1 cible + 1 par augmentation max. rang d'air du shugenja

Portée : 17m

Effets : la cible est soudainement portée par les vents et peut se déplacer avec un rang d'eau égal a rang d'air du shugenja x 2.

Une augmentation rajoute 1 au rang d'eau de la cible.

Entrevoir l'ombre de l'âme

Durée : rang d'air du lanceur + 2 actions + 1 par augmentation

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3m

Effets : Ce sort double le rang d'eau de la cible pour déterminer sa vitesse. Elle gagne aussi 1 action par tour. Vous pouvez aussi augmenter l'initiative d'un bonus égal au rang d'air du shugenja. Après la fin du sort la cible doit faire un jet d'endurance ND 10 ou être épuisé pour 1 heure. Dans tout les cas la cible doit se reposer 1 heure après se sort.

Miroir réfléchissant (illusion)

Durée : 5 tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 30m

Effets : ce sort crée un double parfait de la cible avec ces vêtements, sa voix et sa façon de marcher. Il est immatériel et on peut en créer un de plus pour chaque augmentation.

Démons intérieurs (sort secret des étudiants de Naka Kuro)

Durée : 3 tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 30m

Effets : Ce sort crée une fracture dans l'esprit de la cible. Chaque tour le shugenja lance un nombre de dés égal au trait le plus élevé de la cible et cette dernière fait l'opposition avec son trait le plus faible. Si le shugenja gagne la cible subit la différence en dommages, ou le shugenja lui interdit d'utiliser des points de vide pour 1 tour + 1 par augmentation. Si la cible gagne l'un des jets, le sort est dissipé.

Le sourire de Yukimi (sort secret de la famille Soshi, illusion)

Durée : 10 minutes.

Zone d'effet : 1 zone de 4m centré sur le shugenja qui bouge avec lui

Portée : soi même

Effets : Dissipe toutes les illusions et effets affectant la volonté dans la zone d'effet. Le lanceur de ce sort connaît les effets supprimés.

Souffle volé (sort secret de la Grue)

Durée : concentration.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 13m

Effets : La cible se retrouve sans air. Voir les règles sur les asphyxies page 160

***Bénédictio des 4 vents**

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : Ce sort vous permet de faire un exorcisme. Chaque tour de concentration le shugenja et l'esprit font un jet d'opposition d'intuition pour le shugenja et de volonté pour l'esprit. Si le shugenja gagne 3 jets l'esprit est forcé de quitter le corps. Si l'esprit gagne 3 jets le shugenja ne pourra jamais plus le bannir et l'esprit est immunisé a ce sort pour la journée.

***La sagesse du dragon de l'air**

Durée : rang de maîtrise x2

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Vous avez durant la durée du sort une action de plus qui ne peut être utilisée que pour faire des contre sort.

Rang de maîtrise 6

Bénédiction de Jizo

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Contrôle de l'Air

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Courroux de Kaze-no-Kami (usage unique)

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Commander à l'esprit

Durée : un ordre.

Zone d'effet : 1 créature ciblée

Portée : 7m

Effets : En regardant dans les yeux sa cible et en appelant les esprits de l'air le shugenja peut suggérer une action à la cible. Celle-ci peut faire un jet de perception nd égal à l'air du lanceur fois 5 pour se rendre compte de la manipulation. Sinon la cible croit que les pensées sont d'elles, mais elle ne les accomplira que si elles ne sont pas à l'encontre de ces croyances et principes.

Défenseur de l'au-delà (ancêtre)

Durée : un duel.

Zone d'effet : 1 ancêtre

Portée : soi même

Effets : Ce sort souvent utilisé par les Ikoma et les Kitsu invoque l'esprit d'un ancêtre champion. Le duelliste doit distribuer des ses valeurs entre l'agilité, le vide, l'intuition, le réflexe et la force : 3,3,4,4, et 2. Il a aussi un rang 3 en iaijutsu et porte un katana normal. Chaque augmentation augmente la valeur d'une caractéristique de 1. Le shugenja subit normalement les effets d'une victoire ou d'une défaite comme s'il était le duelliste.

Ce sort est de rang 5 pour les shugenja Kitsu

Marcher entre les étoiles

Durée : rang d'air du lanceur heures

Zone d'effet : 1 espace inter-dimensionnel

Portée : 1m

Effets : Ce sort crée un espace inter-dimensionnel accessible par une ouverture à 1 m du lanceur. Cet espace peut contenir 6 personnes ou du matériel. On ne peut y pénétrer que sur invitation du shugenja et rien ne peut y pénétrer ou l'affecter. Le shugenja peut empêcher d'entrer ou de sortir. A la fin du sort les gens sont projetés sans cérémonie dans le monde réel.

Suivre la voie

Durée : 1 heure rokuganni.(120min)

Zone d'effet : le shugenja

Portée : 10m

Effets : Ce sort ouvre un passage extra-dimensionnel au travers d'un portail argenté. Ce sort ouvre un passage qui débouche vers un endroit connu dans Rokugani sans risque. Le temps de voyage est grandement réduit, il n'y a pas besoin de repos ni de nourriture, le trajet est direct comme un vol et sans obstacle. 2 augmentations sont nécessaires pour passer à cheval, et 1 par personne en plus du shugenja.

Le sourire du miroir (sort secret Kolat, illusion)

Durée : permanente.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Effets : Ce sort crée une illusion parfaite de l'apparence d'une personne. Ce sort crée seulement l'illusion pour le visage et des mains (mais pas le reste du corps). Ne copie pas ni la coupe ni la couleur des cheveux, pas plus que les autres signes distinctifs. Il faut connaître le nom complet de la cible et l'avoir vu au moins une fois pour lancer ce sort. Ce sort d'illusion ne se dissipe pas au contact.

La colère de Soshi (sort secret de la famille Soshi)

Durée : 1 minute.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 10m

Effets : La cible réduit soudainement à 0 toutes ces compétences, oublie l'utilisation de technique demandant un jet de compétence. Il peut juste faire un jet pur.

Courroux de Suitengu (sort secret Mante)

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 1 orage

Portée : 1,5 km

Effets : ce sort doit être lancé à 3 km maximum d'une grande étendue d'eau, et crée un orage de mousson sur une zone de 1,5 km de diamètre. Le vd est égal au rang de réputation du shugenja.

Caresse des Kitsune (sort secret du clan du Renard)

Elément : air ou terre

Durée : 5 minutes par rang de maîtrise.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : la cible gagne les facultés du renard : + 1 agilité, intelligence et intuition, et + 2g0 en chasse, discrétion et étiquette(sincérité) et tromperie(mensonge). La durée du sort est doublée en forêt.

***Appel de l'esprit (ancêtre)**

Durée : rang de maîtrise x 2 tours

Zone d'effet : 1 esprit

Portée : 3m

Effets : Ce sort invoque un esprit d'un autre royaume spirituel. Le shugenja doit posséder la compétence : connaissance (royaume spirituel) a 3 pour pouvoir lancer ce sort. Le royaume spirituel est au choix du shugenja et il gagne i augmentation gratuite s'il peut voir un passage qui mène au royaume spirituel et 2 augmentations s'il est a coté. Le shugenja doit faire un jet d'opposition connaissance (royaume spirituel) + rang de maîtrise g rang de maîtrise contre le plus haut anneau de l'esprit. Vous gagnez 1 augmentation gratuite pour le jet d'opposition et de lancement du sort si vous connaissez le vrai nom de l'esprit. Le shugenja avec l'avantage « denizen » ou qui une marque d'un royaume spirituel autre que la souillure de l'Outremonde avec un rang complet peut être appelé par ce sort s'il connaît le nom complet. Si l'esprit rate son jet d'opposition il apparaît derrière le shugenja et ne peut l'attaquer. S'il gagne le jet d'opposition il peut choisir d'apparaître mais dans ce cas il peut attaquer le shugenja.

Rang de maîtrise 7

La porte qui ne mène nulle part (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : 6 tours.

Zone d'effet : 1 portail noir

Portée : 3m + 2m par augmentation

Effets : Ce sort crée un cercle noir de 1,5m de diamètre (+60cm par augmentation) qui doit être lancé dans l'air, par exemple dans un couloir il bloquera le couloir quelque soit la taille qu'il aurait du avoir. Tous objet de volume inférieur à celui d'un humain lancé dessus est absorbé, dans le cas contraire il est repoussé. Des images mystérieuses peuvent passer sur la surface.

Téléportation (sort secret du clan de la Licorne)

Durée : instantanée

Zone d'effet : 2 points

Portée : 7m

Effets : Ce sort permet de déplacer les objets d'un endroit à un autre dans l'aire d'effet du sort. On peut téléporter un massif samouraï crabe avec ce sort, plus avec des augmentations. Avec 1 augmentation de plus on peut teleporter un objet supplémentaire. Si des objets se trouvent aux deux points, il faut un nombre d'augmentations égales au nombre d'objets le plus élevé, les autres étant téléportés gratuitement (ex : point A trois objets, point B 2 objets : pour trois augmentations : les trois objets du point A se retrouvent au point B et les deux objets du point B au point A).

Eveil des esprits (sort secret du clan de la Grue)

Durée : une heure.

Zone d'effet : 1 objet

Portée : contact

Effets : Eveille temporairement l'esprit d'un objet, on l'améliore : permet de lancer 1 dé supplémentaire pour la compétence (ou les dégâts) s'y rapportant. On peut faire passer le bonus a 2g0 pour 2 augmentations mais une seule fois.

Lien (sort secret du clan de la Grue)

Durée : 5 actions + 5 actions par augmentation

Zone d'effet : 1 zone de 4 m centrée sur la cible

Portée : 20m

Effets : Ce sort ralenti le temps dans l'aire d'effet. Les personnes affectées font un jet de terre contre l'air du shugenja fois 5, si réussi le sort est brisé. Dans le cas contraire les personnes affectées divise par deux leur vitesse et leur nombre d'attaques, et subissent – 4 à l'initiative.

Refoulement de l'air (sort secret de la Grue)

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 bulle de 9m de rayon

Portée : 20m

Effets : Les créatures / personnes prisent dans l'aire d'effet subissent les effets de l'asphyxie. Voir page 160

Fléau des Kitsune (sort secret du clan du Renard)

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 13m

Effets : La cible est maintenant forcée de suivre un tabou Kitsune ; Chaque jour ou elle ne le fait pas elle doit faire un jet de terre ND 20. Si le jet est un échec la cible tombe malade (vitesse /2, force et agilité – 2, guérison des blessures 10 x plus longue et ne peut bénéficier de soins magiques). Elle lance un nouveau jet de terre ND 20 ou est considéré comme impotente jusqu'à ce qu'il respecte le tabou. On peut arrêter la malédiction en tuant le shugenja, en le persuadant de l'arrêter volontairement être ciblé par un sort de guérison lancé par un shugenja de rang 4. Si le lanceur meurt autrement que tuer par la victime du sort, elle est maudite à jamais.

Tabous :

-La victime ne peut nuire aux gens du peuple et doit leur donner son aide dès que l'occasion se présente. Elle ne doit pas non plus laisser quelqu'un nuire gratuitement à la forêt.

-La victime ne peut jamais dire entièrement la vérité. Tout ce qu'elle dit est teinté de mensonge.

-La victime ne peut jamais affecter directement une bataille ou un événement majeur sans qu'on lui demande. Il ne peut pas pénétrer dans une maison sans y être invité par son nom. Elle ne peut pas offrir son aide sans qu'on la lui demande.

-La victime ne peut jamais manger de riz, ni consommer un de ses dérivés comme le sake ;

-La victime ne doit jamais être seule. Elle doit toujours être accompagnée de 2 personnes même pour dormir.

-La victime ne doit jamais rompre une promesse mais faite à la hâte.

Les sorts de Vide

Rang de maîtrise 1

Sentir le Vide

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Drainer le Vide

Voir livre de règles 3eme édition page 226

***Voix du vide**

Durée : 10 tours

Zone d'effet : des sorts

Portée : soi même

Effets : Pour la durée du sort vous lancez vos sorts à travers le vide forçant votre opposant à prendre 2 augmentations pour identifier, remarqué et contrer vos sorts.

Rang de maîtrise 2

Altérer le destin

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Essence du Vide

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Visage du Vide

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : la cible devient invisible aux sens surnaturels, vision magique, indétectable avec 6^e sens, et la compétence méditation (zanji), tout ce qui n'est pas la vue normale ne vous détecte pas. Visible aux sens normaux. De plus les sorts voient leur ND augmentés de + 15 ciblant le porteur du Visage du Vide.

Contempler le Vide

Durée : 10 tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : La cible peut dépenser un point de vide supplémentaire par jet.

***Vision périphérique**

Durée : rang de maîtrise tours

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Le shugenja est maintenant capable de voir dans toutes les directions et perspectives à 100m autour de lui.

***Lame chuchotante**

Durée : 5 tours

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Ce sort invoque une lame chatoyante pratiquement invisible qui a la forme d'un katana. La lame flotte à 1m de vous et est sous votre contrôle. Elle attaque comme vous (même compétence et caractéristique). Vous ne pouvez lancer d'autre sort sans annuler celui-ci. L'épée peut empêcher rang de maîtrise personnages de venir vous attaquer et vous pouvez utiliser la compétence défense.

Rang de maîtrise 3

Dessein karmique

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Moment de clairvoyance

Voir livre de règles 3eme édition page 226

***Désunir**

Durée : 5 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 12m

Effets : Le vide unit tous les éléments à travers lui mais ce sort annule cette union et réduit les traits de la cible. Le shugenja choisit un élément sauf le vide. Les traits associés à cet élément sont réduits de 1 pour la durée du sort. Pour le vide la cible perd 1 point de vide qui n'est pas récupéré à la fin du sort.

Rang de maîtrise 4

Libération du Vide

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Morsure du Vide

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Présence spirituelle

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 cible et le shugenja ou le shugenja seul

Portée : 12m

Effets : La cible doit être volontaire et doit être dans la ligne de vue du shugenja durant toute la durée du sort. La cible augmente un de ses anneaux (pas le vide) de la valeur du rang de vide du shugenja. Durant l'effet du sort le shugenja lance 1 dé de moins pour toutes ces compétences, 2 dés de moins pour lancer des sorts et il ne peut dépenser de point de vide

Rang de maîtrise 5

Suppression du Vide

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Profondeur du Vide

Durée : une session de jeu

Zone d'effet : 1 jet

Portée : soi même

Effets : Vous permet de mettre en réserve un jet de dé : un allié ou un adversaire devra refaire un jet choisi par le lanceur. Le lancement de ce sort est impossible pour les shugenjas n'ayant que 1 en terre, et demande la dépense d'un point de vide (qui ne sera pas récupéré si le sort est raté). Connaître le futur peut avoir de graves répercussions sur le lanceur comme la perte de la vue.

Vents du changement

Durée : 10 tours.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Effets : La cible, qui peut être le shugenja, doit avoir un rang 2 en théologie. Il gagne une nouvelle compétence au rang 2. La cible ne doit pas avoir la compétence en question.

Pour les compétences rares, elles ne peuvent être choisies que si le shugenja les a au rang 2. Le personnage peut prendre des augmentations sur la compétence.

***La balance des éléments**

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 5m

Effets : Ce sort rééquilibre soudainement la balance des éléments de la cible. Cela annule tous les effets de sort de rang de maîtrise inférieur à 5 qui affecte la cible et lui soigne 1g1 de blessure.

Rang de maîtrise 6

Deviner le futur

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Renaissance

Voir livre de règles 3eme édition page 226

***Premier don de Ryoshun**

Durée : 24 heures

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Ce sort est enseigné par le dixième Kami qui occupe les portes de Meido. Vous devez dépenser 1 point de vide et réduire le nombre de sort lançable avec le vide pour la durée de ce sort. Vous gagnez la possibilité de lancer un sort de plus dans 3 éléments de votre choix sauf le vide

Rang de maîtrise 7

***Bannir au delà des ténèbres**

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 12m

Effets : Un nuage de ténèbres part de vos doigts et recouvre la cible. Vous devez faire un jet d'opposition entre votre rang de vide et le plus haut rang d'anneau de la cible. Vous gagnez 1 augmentation gratuite quand la cible a agit contre vous ou votre famille (comme une attaque). Si vous gagnez le jet d'opposition la cible cesse d'exister. Ce sort affecte seulement les personnes qui ont un rang de réputation inférieur au votre.

Les sorts Multi-éléments :

Rang de maîtrise 2

Eau et terre (sort secret de la famille Agasha)

Eléments : eau et terre.

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 surface de terre et de pierre de 4m de profondeur

Portée : 12m

Effet : Ce sort transforme une zone 25m² en boue et de 1,3m de profondeur. Tout ce qui pèse plus de 10 kg commence à s'y enfoncer de 15 cm par round. Un jet de force ND 5 permet d'éviter de s'enfoncer. La vitesse de déplacement est réduite de moitié et ceux qui se sont enfoncés de plus de 15 cm voient leur ND réduit à 5 + armure.

Torche de cristal (sort secret de la famille Kuni)

Eléments : terre et feu.

Durée : 3 tours

Zone d'effet : 1 cristal Kuni

Portée : Contact

Effets : Le cristal Kuni tenu par le lanceur irradie une lumière infligeant le double des dégâts normaux de la force du cristal aux créatures souillées dans la zone d'effet (rayon de 15 m).

Flammes spirituelles (sort secret de la famille Agasha, illusions)

Eléments : air et feu

Durée : concentration

Zone d'effet : rang de maîtrise x 2 cibles

Portée : 7m

Effets : Toutes les cibles doivent faire un jet de volonté contre le jet d'incantation du shugenja ou perdre leurs actions jusqu'à la fin du sort ou que quelque chose de physique les touchent. Ce sort crée de sublimes illusions en utilisant les esprits de l'air et du feu.

Rang de maîtrise 3

Pluie de feu (sort secret Agasha)

Elément : feu et air

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 à 5 cibles dans la ligne de vue. Toutes doivent dans une surface de 7m de rayon

Portée : 15m

Effets : Ce sort invoque une grande tempête de flammes qui crée 5 projectiles frappant de 1 à 5 cibles (un même projectile peut frapper la même cible plusieurs fois) infligeant 2g2 de dégâts, moitié de feu, moitié de tonnerre.

Feu et eau (sort secret de la famille Agasha)

Eléments : feu et eau

Durée : 2 tours

Zone d'effet : 1 zone de 3m de rayon

Portée : 15m

Effet : L'aire d'effet du sort s'emplit de vapeur brûlante qui inflige 2g2 de dommage par round (inclus le round du lancement). Les dommages ne peuvent faire chuter en dessous d'épuisé. De plus, les personnes dans la vapeur et 1 round après en être sorti ne peuvent relancer leurs « 10 »

Assainissement corporel (sort secret de la famille Kuni)

Eléments : eau et terre

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 personne qui ne possède pas de souillure de l'Outremonde

Portée : Contact

Effet : Lors du prochain jet de terre pour éviter de recevoir la souillure ou le ND est supérieur à 10, le ND est réduit de 10 puis augmente normalement. Il peut être lancé sans pénalité dans l'Outremonde.

Rang de maîtrise 4

Eau et air (sort secret de la famille Agasha)

Eléments : eau et air.

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 bassin béni

Portée : 3m

Effet : En méditant sur le bassin, le shugenja peut observer n'importe quels lieux à 5 km de distance comme s'il le survolait. Il peut voir depuis les nuages jusqu'à 1 m du sol.

Feu et air (sort secret de la famille Agasha)

Eléments : feu et air

Durée : 2 tours

Zone d'effet : le shugenja

Portée : soi même

Effet : Le shugenja s'élève dans les airs sur une colonne de feu et d'air. Son rang d'eau pour le déplacement est égal à la moyenne de feu + air multiplié par 5. Toutes personnes à moins de 1m de lui subissent 2g1 de dégâts.

Colère de la Montagne (sort secret Dragon)

Eléments : feu et terre

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : La cible voit sa peau se transformer en pierre sous l'influence de flammes sombres. Elle gagne + 5 au ND pour être touchée et quiconque la touche suite à une attaque subit terre + feu du lanceur points de dégâts (c'est une valeur et pas un nombre de dés à lancer ou garder). La cible gagne de plus + 1g1 au toucher et au dégâts à mains nues.

Regard brûlant (sort secret Scorpion)

Eléments : air et feu.

Durée : 5 rounds

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Une fois lancé, le shugenja peut à chaque round (inclus celui du lancement) croiser le regard de quelqu'un et l'obliger à faire un jet de volonté ND rang d'air du shugenja x 5 ou perdre 1 action.

Rang de maîtrise 5

Noyer l'esprit (sort secret de la famille Agasha)

Elément : air, eau et Vide

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 des mains du shugenja

Portée : soi même

Effets : La main du shugenja devient recouverte d'une énergie noire crépitante qui se décharge au toucher, divisant la force de la cible par la moitié de l'air ou de l'eau du lanceur (le plus faible, arrondi à l'inférieur). Si la force de la cible passe à 0, il est immobilisé mais elle peut encore agir. Chaque round, les personnes immobilisées doivent faire un jet de terre ND 5 x air ou eau du lanceur, le plus faible. S'il rate le jet plus de deux fois, mort instantanée.

Air et terre (sort secret de la famille Agasha)

Eléments : air et terre

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 surface de terre et de pierre de 4m de profondeur

Portée : soi même

Effet : Ce sort crée un cyclone de 1,5m centrée sur le lanceur qui creuse la terre pour frapper les personnes, sauf le lanceur, dans la zone. Les personnes dans la zone subissent 2g2 et doivent faire un jet de terre contre la moyenne des anneaux utilisés par ce sort ou être projeté à 3 m

Légèreté de la brise (sort secret Grue)

Elément : air et feu

Durée : 6 heures

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Effets : la cible gagne un bonus de 1 à son agilité et à ses réflexes, et + 5 initiative.

Bouillonnement du fluide vital (sort secret Licorne)

Eléments : eau et feu

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 4m

Effets : La cible voit son sang bouillonner, elle subit 2g2 (sans augmentation) de dégâts par round et doit faire un jet de constitution ND 15 par round ou perdre une action.

Navire élémentaire (sort secret Mante)

Eléments : terre et air.

Durée : 2 jours par rang de maîtrise

Zone d'effet : 1 kokune

Portée : contact

Effets : Ce sort crée un kobune de terre et d'eau. On peut augmenter la durée du sort en relançant celui-ci sur le bateau, augmentant sa durée de 2 jours par rang de maîtrise.

Vent suffocant (sort secret de la famille Agasha)

Eléments : air et terre.

Durée : 10 minutes.

Zone d'effet : 1 nuage de 25m2

Portée : 40m

Effets : Ce sort crée un nuage nauséabond et suffocant qui divise les déplacements par 2 des personnes dans le nuage. Elles doivent aussi faire un jet de constitution ND 20 à chaque tour ou perdre leurs actions. Tous les 2 rounds, elles subissent 2g2 de dégâts.

Rang de maîtrise 6

Terre et feu (Sort secret de la famille Agasha)

Eléments : terre et feu.

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cône de lave de 9m de large

Portée : soi même

Effet : Ce sort crée un cône de lave qui part du shugenja et qui inflige 5g4 de dégâts. Les cibles affectées doivent faire un jet de terre contre la moyenne des anneaux de ce sort ou être projeté à terre.

Tempête déchirante (sort secret Grue)

Eléments : air et eau

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 zone de 9m de rayon et haut de 5m

Portée : 100m

Effets : Ce sort crée un blizzard dans la zone qui divise les déplacements par 2 et inflige 3g3 de dégâts par round. Les dommages peuvent être divisés par 2 en réussissant un jet de terre ND 20.

Sabre spirituel (sort secret de la famille Agasha)

Eléments : air, terre, feu et eau.

Durée : permanente

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Ce sort crée de manière permanente un wakizashi ou un katana de qualité supérieure donnant + 2 en kenjutsu et aux dégâts s'il est utilisé par l'invocateur. Le sabre ne peut être brisé tant que le lanceur est en vie, et il peut le faire apparaître dans sa main à volonté. Ce sort ne peut être relancé tant que le sabre existe.

Voie de Suitengu (sort secret de la famille Isawa)

Eléments : air et eau

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 zone d'eau assez grande pour contenir le shugenja

Portée : soi même

Effets : Le shugenja s'immerge et ressort dans une autre étendue d'eau répondant aux mêmes critères situés à 19km. On peut se faire accompagner en payant 1 point de vide par passager, maximum 3.

Rang de maîtrise 7

La prison de l'âme (sort secret Phénix)

Eléments : terre et vide.

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 12m

Effets : Ce sort vole l'âme de la cible et l'enferme dans un objet. Le corps de la cible tombe dans un profond sommeil et continue de vieillir. La cible peut résister en effectuant un jet de vide ND le jet d'incantation du shugenja. Relancer le sort ou briser l'objet annule le sort.

Furie de l'élément (rituel)

Eléments : air, eau, terre et feu

Durée : 1 tour.

Zone d'effet : 1 cible par shugenja

Portée : 18m

Effets : Ce sort crée une série de projectiles fait des différents éléments qui touchent 1 cible par shugenja + 1 par augmentation. Le vd est égal a la plus faible des valeurs de terre + feu + eau + air divisé par 4 de tous les shugenja qui participent au rituel.

Sorts de Maho :

Rang de maîtrise 1

Affaiblissement de l'âme

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Hémorragie

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Implacable faiblesse

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Invoquer un champion mort vivant

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Rémission

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Rite sanglant

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Douleur (feu)

Durée : 1 tour

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : La cible souffre immédiatement d'une horrible douleur et perd 1 action. En plus elle doit faire un jet de terre ND 15 ou hurler comme une bête.

Mutilation (feu)

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 5m

Effets : Un éclair noir touche un membre de la cible déterminé au hasard. Chaque fois qu'il voudra utiliser ce membre, le ND de l'action sera augmenté de +15 jusqu'à la fin du sort.

Frappe de sang (feu)

Durée : 1 tour

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 33m

Effets : La cible est frappée par un rayon de lumière jaunâtre. Le lanceur et la cible perdent tous les deux un nombre de rang de terre égal au rang d'école du lanceur pour la durée du sort. Le lanceur peut réduire les effets sur lui et la cible.

Souiller le sang (eau)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : Le maho-tsukai souille le sang et fait frissonner les os de la cible. La cible subit – 2g0 à tous ses jets d'attaque et réduit son ND à 5 + armure pour la durée du sort.

Souiller la nourriture et l'eau (eau)

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 source d'eau ou de nourriture

Portée : 5m

Effets : La nourriture pourrit et l'eau n'est plus potable. S'il s'agit d'une source d'eau naturelle, elle demeure non potable pour 2 dés jours

La voix du mensonge (air)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 personnage souillé

Portée : contact

Effets : Ce sort annule les manifestations mentales de la souillure durant la durée du sort, et rajoute son rang de souillure a ses jets d'intimidation.

Rang de maîtrise 2

Ailes ténébreuses

Voir livre de règles 3eme édition page 226

La caresse de Fu-Leng

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Contrôle des morts-vivants

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Montée des ténèbres

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Mortelle asphyxie

Voir livre de règles 3eme édition page 226

L'œil qui ne cille pas

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Peur

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Voler l'âme (rituel, vide)

Durée : 8 actions

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 5m

Effets : La cible perd 1 rang dans tous ces traits et rang de vide (les anneaux ne peuvent descendre en dessous de 1) par shugenja qui participent au rituel.

Malédiction des esprits de l'Eau (eau)

Durée : 1 mois

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3m

Effets : La cible de ce sort, gagne la phobie de l'eau. Elle ne peut s'approcher à moins de 1,5 m d'une grande étendue d'eau sans réussir un jet de peur ND 25.

Cœur des damnés (air)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 corps + 1 par augmentation

Portée : 7m

Effets : Ce sort vole l'énergie des morts avant que l'âme ne gagne le royaume des esprits. Le maho-tsukai peut augmenter l'un de ses traits de 1 pour chaque cadavre ciblé pour la durée du sort. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants.

Sang et ténèbres (air)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 zone d'1m de rayon + 1m par augmentation

Portée : soi même

Effets : La zone est soudainement recouverte d'un profond nuage qui plonge la zone dans le noir total. La couleur du nuage peut être noire ou rouge.

Visage de Pekkale (air)

Durée : 1 heure

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Ce sort dissimule la souillure et ses manifestations physiques pour la durée du sort, mais le maho-tsukai ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs de l'Outremonde. On ne peut mettre fin à ce sort qu'en relançant «Visage de Pekkale ».

Ancienne sagesse (terre)

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 crane

Portée : contact

Effets : Le crâne ciblé voit son esprit revenir. Le crâne ne peut se déplacer, ni attaquer, ni souffrir. Il voit ce qui se trouve en face de lui et peut parler et entendre normalement. On doit le convaincre néanmoins de répondre. Utilisé sur des squelettes et des zombies, ils deviennent capables de parler. Mais le crâne n'acquière le contrôle du corps que si le shugenja ayant créé le mort-vivant l'autorise. Si

le crâne est détruit, l'esprit s'enfuit.

Cannibalisme (terre)

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 mort vivant sans personnalisée

Portée : 12m

Effets : Le lanceur détruit le mort-vivant regagnant 1 dé de blessure par niveau de vie que le mort vivant possédait. Le processus est dangereux à cause de la souillure, et demande un jet de terre ND 20 ou être transformé en mort-vivant doté d'une personnalité.

Frapper l'âme (air)

Durée : 4 tours + 1 par augmentation

Zone d'effet : 1 cible qui peut entendre le shugenja, qui possède une intelligence supérieure à un animal et qui respire.

Portée : 9m

Effets : La cible est choquée par la voix du lanceur, s'effondrant sur le sol en hurlant et riant. Les convulsions s'accroissent chaque tour, infligeant 1g1 de dégâts par round après le 3^e. Après la fin du sort, la cible a besoin d'un round pour récupérer son souffle et se remettre sur pieds.

Malédiction des clans (vide)

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 samurai qui appartient à 1 clan

Portée : contact

Effets : Ce sort demande un élément lié à la cible, comme des ongles, des cheveux ou du sang (des vêtements ne suffisent pas, il faut quelque chose contenant l'énergie du propriétaire), ce sort donne une malédiction qui dépend du stéréotype du clan. Le sort ne peut-être brisé que si le lanceur perd l'objet, qu'il doit toujours garder en contact avec lui.

Se nourrir de chair (eau)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : n'importe quelle cible à portée de vue

Portée : à vue

Effets : Le lanceur doit manger un morceau de chair humaine quand il lance le sort. Chaque tour où il mange, les kansens mordent la cible comme le lanceur mord son morceau de chair. Inflige 2g2 par round où il dévore le corps.

Dissimuler la souillure (air)

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 cible avec de la souillure

Portée : contact

Effets : Ce sort dissimule tous les symptômes de la souillure à la vue, à l'odeur et aux sons. Ce sort peut faire passer un ogre pour un samurai, un mort-vivant pour un paysan et ainsi de suite. Mais le lanceur n'a pas de contrôle sur l'apparence donnée par les kansens. La cible connaît son apparence et aussi le fait que les miroirs reflètent la vraie apparence. Ne protège que l'apparence physique, toute détection magique découvrira la souillure.

Couteau rouge (feu)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 arme

Portée : contact

Effets : le maho-tsukai insuffle le pouvoir de jigoku dans une arme. L'arme gagne +1g0 à ses dégâts, et rajoute le rang d'honneur de la victime aux dégâts. Le porteur de l'arme et toutes personnes dans un rayon de 3m sont immunisés à la possession (mais ne dissipe pas les possessions déjà actives). La victime de cette arme peut forcer une personne blessée à se rendre volontaire pour être sacrifiée. C'est fait avec un jet d'opposition de volonté. Si le lanceur lâche l'arme le sort s'arrête au début du round suivant. Lancé sur un nemuranai, annule toutes les capacités de celui-ci pour la durée du sort s'il n'est pas trop puissant.

Injustice du ciel (air)

Durée : rang de souillure du lanceur heures + 10 min par augmentation

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3m

Effets : Le maho-tsukai gagne rang d'honneur de la cible dès à lancer et à garder pour les interactions sociales avec la cible.

Rang de maîtrise 3

Armure d'obsidienne

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Corruption des éléments

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Essence de la fausse vie

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Vol de souffle

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Invoquer les esprits des marais (eau)

Durée : 25 actions.

Zone d'effet : l'étendue d'eau stagnante

Portée : 12m

Effets : Ce sort invoque un esprit des marais + 1 par augmentation.

Esprit des marais (créature de l'Outremonde)

Terre : 1 Feu : 2 Eau : 3 Air : 1

Attaque : 3g2 Dégâts : 3g2

ND : 10 Souillure de l'outremonde : 2.0

2 points de blessures par niveau de blessure

Sombre divination (air)

Durée : instantané

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Ce sort permet de poser une question + 1 par augmentation pour 8 pts de souillures et de blessures au MJ. Il reçoit des réponses par de sombres visions qu'il peut ou ne peut pas comprendre.

Héritage du Sombre Seigneur (vide)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m x 2 pour 2 augmentations

Effets : La cible voit son anneau de vide perturbé, il est réduit de 1 + 1 par 2 augmentations pour la durée du sort.

Relève

Durée : 1 jour

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Huit heures après le décès du lanceur, l'esprit de ce dernier réintégrera son corps, ce dernier soigné au niveau épuisé. La réintégration doit se faire dans la durée du sort. On ne peut lancer ce sort qu'une fois par mois.

Brumes terrifiantes (eau)

Durée : 5 tours

Zone d'effet : soi même

Portée : 12m

Effets : Le lanceur apparaît sous la forme qui effraie le plus la cible, engendrant un effet de peur de niveau 3 + 1 par 2 augmentations). Ce sort peut enclencher les éventuels phobies.

Glyphe de sang (glyphe, eau)

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 pièce ou 1 porte

Portée : contact

Effets : Cette glyphe empêche une personne ne portant pas la souillure de l'Outremonde de rentrer. Le ND pour forcer une porte renforcée par la glyphe est augmenté du rang de maîtrise x 5. La glyphe est faite avec du sang. Utilisée pour protéger une pièce, elle inflige des dégâts aux personnes non-souillées. Il faut faire un jet de terre ND le rang de souillure du lanceur x 5 ou subir rang de souillure des lancés et gardés de dégâts. Ceux qui subissent des dégâts subissent un effet de peur de rang égal au rang de maîtrise du lanceur x 5. Chaque round passé dans l'effet de la glyphe inflige des dégâts avec un nouveau.

Dim Mak (vide)

Durée : l'attaque a mains nue + 1 par augmentation

Zone d'effet : soi même

Portée : contact

Effets : Le lanceur doit toucher la cible en corps en corps à la fin du lancement du sort. S'il réussit, les dommages sont augmentés de 2g2. Si le lanceur sacrifie une créature souillée dotée de conscience lors du lancement de ce sort, le rang de souillure de celui-ci est rajouté au nombre de dés à lancer et à garder.

Ténèbres éternelles (terre)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 mort vivant

Portée : 9m

Effets : La cible récupère un niveau de blessure par tour et continue à se battre même au niveau de vie mort. Il perd juste des parties de son corps. Seule la destruction de toutes les parties de son corps ou la fin du sort le détruiront.

Sacrifice des masques (terre)

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 corps d'une personne / créature intelligente morte depuis plus d'une semaine

Portée : contact

Effets : Ce sort demande un masque de porcelaine de bonne qualité avec un visage humain ou démoniaque. Si le masque est placé sur le visage du mort, celui-ci s'anime en tant que zombie de la peste.

Feu et sang (feu, sort secret des Adeptes du sang)

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 20m

Effets : La cible voit son sang bouillir, infligeant rang de feu + rang de souillure g rang de souillure blessures. Ce sort laisse des cicatrices très reconnaissables sur un jet de connaissance : maho ND 15 ou outremonde ND 20.

Sang immémorial (eau, sort secret des Adeptes du sang)

Durée : instantanée

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Ce sort demande 1 heure pour être lancé et le sacrifice d'un innocent. Vous gagnez un rang de souillure et on ne vieillit plus durant 1 an et 1 jour.

Rang de maîtrise 4

Caresse de Jigoku

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Don du créateur

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Invocation d'un kansen majeur

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Invoquer un oni

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Malédiction

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Sang de minuit (feu)

Durée : 8 tours

Zone d'effet : 1 cible + 1 par augmentation

Portée : 12m

Effets : La cible est envahie par une frénésie meurtrière qui lui donne 4g0 à ses jets d'attaques et de dégâts. Une fois sa cible tuée, la victime du sort la mutile et boit son sang durant 1 round avant de s'en prendre à une autre. La durée du sort augmente de 2 par adversaire tué, et à la fin du sort la cible doit faire un jet d'honneur ND = nombre de victimes x 5 ou perdre un point d'honneur. La cible est consciente durant le sort mais ne peut se contrôler. Si la cible de se sort n'est pas volontaire, le Maho-tsukai doit faire 1 jet de terre ND terre de la cible x 5.

Cœur de haine (feu)

Durée : 5 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : Ce sort accroît la haine de la cible envers les autres personnes. Le ND du jet de volonté pour résister au sort dépend de ce que pense la cible du sort de la personne avec qui elle parle quand elle est sous l'effet du sort. ND de 5 si la cible parle à un parent, 10 si c'est un supérieur, 15 si c'est un associé, 20 si c'est un inconnu, + 10 pour chaque désavantage qui donne une mauvaise pensée des autres (ennemi intime, haine au cœur ...) et + 5 par augmentation.

Possession (vide)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Effets : Ce sort transfère l'esprit du maho-tsukai dans une personne après un jet d'opposition de volonté (avec 1 augmentation gratuite pour 2 augmentations). Le corps du maho-tsukai est complètement immobile et le déranger mais fin au sort. Tenter de mettre en danger le corps de la cible impose de nouveaux jets de volonté.

La tête dans la jarre (eau)

Durée : permanent

Zone d'effet : 1 victime tuée rituellement

Portée : contact

Effets : Le sort demande 1 jour pour être lancé. La tête est mise dans une jarre et demeure en vie avec tous ses souvenirs, connaissances et compétences. Elle ne peut pas parler, sauf si on fait circuler de l'air dans sa gorge (avec l'aide d'un soufflet par exemple). On ne peut se servir du sang de la cible pour lancer ce sort.

Tombe de terre (terre)

Durée : variable

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : Ce sort remplace la terre de la cible par la terre corrompu du lanceur transformant la cible en pierre. A chaque tour, jet d'opposition d'air contre la terre du maho-tsukai ou subir 2g2. Le sort prend fin à la mort de la cible ou lorsque la cible réussit un jet d'air. La statue reste 1d10 jours avant de tomber en poussière.

Pas de souffle pur (air)

Durée : instantané

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 12m

Effets : Ce sort invoque l'air de la cible, le forçant à exploser comme un sac. Inflige rang de souillure g rang de souillure de dommage. Aussi longtemps que les blessures ne seront pas soignées magiquement, la victime à + 10 à tous ses ND.

Glyphe du 8^e kami (rituel, feu, glyphe)

Durée : 24 heures + 1 an par personne tuée durant le rituel.

Zone d'effet : 9m par shugenja

Portée : contact

Effets : Ce sort crée une glyphe qui brûle toutes les personnes hostiles entrant dans la zone (il est possible de passer sans arme, armure et en vidant son esprit avec un jet de vide + méditation ND rang de souillure du lanceur principal x 5). Les dommages sont égaux en dés lancés au plus haut rang de souillure des participants.

Armure de sang (eau)

Durée : 1 tour

Zone d'effet : 1 ennemi a porté de vue + 1 par augmentation

Portée : a vue

Effets : Ce sort crée un lien entre le maho-tsukai et la/les cible(s). Si le lanceur est blessé, la cible subit la moitié des dégâts (arrondis au supérieur), sauf s'il s'agit d'attaque de créatures ou de personnage considéré comme des attaques à mains auquel cas la cible doit faire un jet de terre ND rang de maîtrise du lanceur x 5 ou subir les pleins dégâts.

Sombre feu du phénix (feu)

Durée : instantané

Zone d'effet : 1 vague de flammes corrompues de 7m de rayon + 1m par augmentation

Portée : soi même

Effets : Le personnage crée une vague de flamme qui inflige feu g rang de souillure blessures aux personnes dans la zone. Chacune doit ensuite faire un jet de terre ND nombre de blessures subies ou gagnez un point de souillure.

Exposez la souillure (vide)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : toutes personnes avec au moins 1 rang de souillure

Portée : 9m

Effets : La cible peut résister au sort avec un jet de volonté ND résultat du jet du sort mais on peut choisir de ne pas résister. La cible voit les effets du thé au pétale de jade annulés, gagne un nombre de point de souillure égal aux rangs de souillure de maho-tsukai, un dérangement mental mineur et xgx a son attaque et dommage ou x est égal au rang de souillure du maho-tsukai.

Rite sanglant supérieur (rituel, eau)

Durée : permanente pour les soins, 1 heure pour les augmentations.

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Effets : comme rite sanglant mais pour 10 points de vie augmente un tarit de 2 ou soigne un niveau de blessure complet.

Fouiller les cendres (air)

Durée : 1 jour

Zone d'effet : 1 sort

Portée : 12m

Effets : Le maho-tsukai peut apprendre un sort élémentaire ou maho qu'il vient de voir comme s'il maîtrisait ce sort. Il doit être capable de le lancer. Il peut lancer le sort copié durant la durée du sort, sans possibilité de prendre des augmentations, sauf si des augmentations on été prises sur Fouiller les cendres, auquel cas c'est le nombre d'augmentations prises sur le sort qui limite le nombre d'augmentations possibles sur le sort volé.

Forme de la vermine (eau)

Durée : 1 heure par rang de maîtrise

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Ce sort vous transforme en une nuée de petites créatures comme des rats, des insectes ou des petits oiseaux. Le nombre de créatures est égal à votre nombre de blessures. Toutes les créatures sont identiques et possèdent un point de blessure. A la fin du sort, vous vous reformez à partir d'une créature, les autres disparaissant. Les créatures tuées ou capturées ne revenant pas réduisent d'autant votre nombre de blessures. Ces blessures ne peuvent être soignées magiquement, seulement naturellement.

Frappe de la souillure (sort secret des Adeptes du sang, vide)

Durée : instantané

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 5m

Effets : La cible doit faire un jet de terre ND rang de souillure x 5 du maho-tsukai ou gagner rang de souillure du lanceur points de souillure. En cas de succès, peut immédiatement refaire le même jet. En cas de réussite, on devient immunisé à ce sort.

Sinistres faveurs (sort secret des Adeptes du sang, air)

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cible volontaire

Portée : 3m

Effets : Ce sort donne de manière permanente un sort de maho de rang 3 ou moins à la cible. La cible peut le lancer normalement. La cible gagne un rang de souillure. Les adeptes du sang s'en servent pour égarer les inquisiteurs.

Rêves inavouables (air)

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 cible qui dort

Portée : 33m

Effets : Le maho-tsukai pénètre les rêves de la victime, créant un désir d'être aux côtés du lanceur. Ce dernier gagnera une augmentation gratuite pour les jets de tromperie (séduction) + 1 par augmentation. La moitié de ces augmentations sont accordées pour tous les autres jets de relation sociale. Elles peuvent être conservées durant rang d'intuition du lanceur nuits après le lancement du sort. Les personnes affectées par ce sort parlent et marchent souvent durant leur sommeil.

La vérité comme un fléau (air)

Durée : 1 heure + 10 min par augmentation

Zone d'effet : 1 cible + 1 par 2 augmentations

Portée : 9m

Effets : La cible est forcée de dire la vérité.

Sombre charisme (air)

Durée : rang de souillure du lanceur heures + 30 min par augmentation

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Le MJ lance et garde rang de souillure des supplémentaires pour les interactions sociales du lanceur. Les personnes disposant d'un rang d'honneur supérieur au rang de souillure du lanceur effectuent un jet d'honneur ND rang de souillure du lanceur x 5. En cas de réussite, elles ne sont pas affectées par le sombre charisme, les bonus sont annulés et le maho-tsukai subira 1g1 de pénalité à ces jets sociaux.

Rang de maîtrise 5

Récolte de la mort

Voir livre de règles 3eme édition page 226

Animation des morts (terre)

Durée : 1 mois

Zone d'effet : 1 corps mort + 1 par augmentation

Portée : 9m

Effets : Ce sort transforme un corps en mort-vivant. Si le cadavre date de moins d'une semaine, il réapparaît en zombie avec un masque de porcelaine autrement c'est un squelette. Les créatures obéiront aveuglement au shugenja.

Toucher de mort

Durée : instantané

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3m + 60cm par augmentation

Effets : Un long rayon d'énergie sombre frappe la cible qui vieillit très rapidement et subit 7g7 de dommages.

Sang indomptable de la Terre (terre)

Durée : 1 an

Zone d'effet : 1 personne avec de la souillure

Portée : contact

Effets : Ce sort draine la totalité de la vie d'un être vivant, il compte sur sa souillure pour le garder en vie. La cible ne vieillie plus et toutes ces blessures sont soignées durant la durée du sort. La cible meurt si elle perd sa souillure.

Création de Vortex élémentaire

Durée : instantané

Zone d'effet : 1 zone de l'Outremonde

Portée : 30m

Effets : Ce sort fait apparaître un vortex élémentaire qui s'ouvre dans l'Outremonde dans l'aire d'effet du sort, Le vortex s'ouvre dans un endroit choisi par la maho-tsukai. Le vortex n'est pas obligé d'obéir à son invocateur, mais le fait le plus souvent car il aime détruire ...

Malédiction du sang (air)

Durée : permanente

Zone d'effet : l'assassin du maho-tsukai

Portée : l'assassin

Effets : Le maho-tsukai maudit son assassin avec son dernier souffle. La cible doit juste être présente. On peut lancer ce sort même si le maho-tsukai n'a plus d'action. Seulement 1 cible peut être choisie s'il y a plusieurs assassins. La malédiction se manifeste par une hémophilie. Le personnage subit une blessure par round pour chaque coup ayant infligé des dégâts au cours du combat n'ayant pas été magiquement ou physiquement traitées. Si le personnage subit plus de 25 points de blessures en un coup il doit faire un jet de terre ND 20 ou avoir une hémorragie interne (qui ne peut être soignée que magiquement. Seule la magie peut lever la malédiction avec énormément de difficulté avec l'aide des fortunes. Autrement l'arrêt de la malédiction n'est que temporaire. Si le lanceur revient d'entre les morts, les effets ne s'arrêtent pas.

Damnation (vide)

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : La cible entend l'appel de Jigoku qui lui inocule une graine du mal. Jet d'opposition de rang d'honneur de la cible + volonté contre rang de souillure du maho-tsukai + volonté. Chaque fois que le personnage aura à faire un choix moral où l'opportunité de faire une action malveillante se présente il le fera sans hésitation. S'il doit faire un jet d'honneur pour n'importe quelle raison, il l'échouera (sans perdre son rang) automatiquement. Le sort ne tournera pas la cible contre ses amis.

Danser avec les démons (air, sort secret des adeptes de sang de la cellule de la Beauté de la mort)

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 personne

Portée : 33m

Effets : Le maho-tsukai ou un remplaçant volontaire danse durant 1 heure avec le kansen. A la fin de l'heure, jet de danse / intuition ND 5 x le coût en PP de l'avantage physique ou mental choisi par la cible. Echouez au lancement du sort ou au jet de danse inflige 1g1 de dégâts par pp du coût de l'avantage au maho-tsukai et au danseur. Le nombre de points de souillure est partagé équitablement entre le maho-tsukai et le danseur.

On peut lancer ce sort comme une malédiction donnant un désavantage, en donnant un objet avec le kansen.

Emprisonner les ancêtres (vide, ancêtre, rituel)

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 ancêtre

Portée : contact

Effets : Ce rituel invoque un ancêtre et le lie a un objet au moins de bonne qualité. Tant que l'objet reste intact, l'esprit est emprisonné dedans et peut offrir conseils et informations. Il gagne aussi de plus tous les avantages et les défauts de l'ancêtre tant qu'il porte l'objet.

Je te donne mon nom

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 oni

Portée : contact

Effets : Ce sort invoque un oni en sacrifiant un puissant humain corrompu. La puissance de l'oni est limitée par la puissance du sacrifié. L'addition de tous les anneaux de l'oni est limité par l'anneau le plus important du sacrifié + rang de maîtrise du maho-tsukai. L'oni apparaît du corps du sacrifié, lui infligeant 6g6 de dégâts, mais souvent le lanceur doit achever sa victime avec un couteau, car s'il survit la puissance du sort est diminué et l'oni ne restera que la moitié du temps. Si le lanceur est blessé, l'oni peut faire un jet en opposition de volonté pour être libérer du contrôle.

Don des kansen (eau)

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 boîte

Portée : contact

Effets : Ce sort enferme un sort connu du maho-tsukai dans une boîte. Celui qui ouvre la boîte subira les effets du sort lancé avec les traits du maho-tsukai mais les seules augmentations que l'on peut prendre sur le sort son celle que l'on a prise pour lancer « Don des Kasen.

Rang de maîtrise 6

Corruption de la terre (terre)

Durée : 4 actions et demande de la concentration

Zone d'effet : 1 zone de 1m de rayon + 1m par augmentation autour de la cible

Portée : 12m

Effets : Ce sort transforme la zone d'effet en marais corrompu qui enfonce toutes les personnes de 60cm par action. Pour bouger d'un mètre il faut réussir un jet de terre ND 20. Chaque action qui implique un mouvement enfonce la cible de 60cm à moins de réussir un jet d'eau ND 25. Une fois arrivée au bout de la zone, jet de terre ND 10 par 60 cm d'enfoncement. A la fin du sort, les cibles se retrouvent coincé dans le sol solidifié. Si le sort est brisé, la vengeance des esprits de la Terre libère les victimes et redirige le sort sur le lanceur. Brisé la concentration du sorcier libère les victimes.

Invoquer Garegosu no bakemono (usage unique)

Durée : jusqu'au levé du soleil

Zone d'effet : 1 garegosu

Portée : 1m

Effets : ce sort invoque une puissante horreur qui lui obéira jusqu'au lever du soleil. La créature ne peut se retourner contre le sorcier.

Garegosu no bakemono

Terre : 3 Feu : 3 Eau : 4 Air : 2

Attaque : 4g3 Dégâts : rang de terre g rang de terre + 5

ND : 25 Blessures par niveau de blessure : 9

Rang de souillure : 5

Spécial : **carapace 3, engloutissement** : en tuant un adversaire, le Garegosu peut s'en nourrir et ajouter la terre de sa victime à la sienne, **Peur 3**

Contrôle de la souillure (existe dans les 5 éléments)

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 objet corrompu en rapport avec l'élément du sort comme de l'eau souillée

Portée : contact

Effets : Ce sort invoque une terreur élémentaire qui correspond à l'élément corrompu. Cette dernière n'obéira pas aveuglement, elle demandera une rétribution avant d'agir. La terreur peut être une mineure ou une majeure en fonction du jet d'incantation et du sang dépensé.

Glyphe de la paix divine (air, rituel, glyphe)

Durée : 2 jours

Zone d'effet : 2,5m x le nombre de maho-tsukai + 1,5m par augmentation

Portée : contact

Effets : Quiconque autre que les lanceurs pénétrant la zone seront envahis par un sentiment de bien-être qui réduit leur vigilance au combat. Les jets pour éviter les embuscades ou l'effet de surprise subissent - 1g0. Les effets durent deux jours après la 1ère exposition. Chaque expositions suivantes cumulent les malus et les durées. Au bout de 5 expositions, les victimes gagnent les désavantages « crédule » et « faiblesse de caractère » et commence à être négligent avec lui-même. La souillure de ce sort est deux fois plus dures à détecter que la normale. Le sort demande 1 heure pour être lancé.

Rang de maîtrise 7

Le don de Iuchiban (sort secret des adeptes de sang)

Livre du lotus : les 4 vents page

Le vol de Iuchiban (air, sort secret des adeptes de sang)

Durée : 10 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 5m

Effets : Ce sort réellement puissant permet au maho-tsukai de s'insérer dans l'esprit de la cible et en voler les sorts, compétences, kihos, katas et techniques. Le lanceur ou une cible en gagne immédiatement l'usage. Draine un kata /sort/ technique/ kiho + 1 par 2 augmentations mais ils doivent être du même type. Le processus est douloureux pour celui qui perd et qui gagne la capacité volée. Ils doivent faire un jet de volonté ND 15 ou s'effondrer en hurlant. Le vol ne dure que durant la durée du sort, car à la fin de celui-ci tout est rendu, sauf si le propriétaire originel est mort. De plus il peut voler les compétences d'un esprit, d'un oni ou d'une créature humanoïde morte depuis moins d'un jour.

Suaire du dragon de l'Ombre (sort secret de la famille Ninube)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 cible sans l'avantage « souffle de pureté »

Portée : contact

Effets : Ce sort prend 3 heures pour être lancé. Il existe comme rang 6 dans la magie de l'ombre. La cible subit l'invasion du Dragon de l'Ombre dans son corps, devenant un membre de l'Ombre vivante. La cible gagne 2 rangs d'Ombre. Durant l'incantation, la cible doit être recouverte d'un linceul créé dans l'Outremonde et rester immobile. Jet d'opposition de rang de maîtrise du shugenja + rang d'ombre g rang de maîtrise contre terre + honneur de la cible g terre. Quiconque résiste à ce sort gagne l'avantage « Souffle de la

pureté ».

Montrer les ténèbres au grand jour (vide)

Durée : permanente

Zone d'effet : soi même

Portée : contact

Effets : la cible gagne un nombre de points de souillure égal au rang de maîtrise du maho-tsukai s'il réussit un jet pour toucher à mains nues. Le sort peut être retardé jusqu'à une attaque à mains nues soit faite et il ne peut lancer d'autres sorts jusqu'à l'utilisation de celui-ci.

Echange d'âme de Yajinden (vide, sort secret des adeptes de sang)

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 créature vivante

Portée : 130m

Effets : En lançant ce sort, le maho-tsukai peut échanger son corps avec n'importe qui dans l'aire d'effet dont il connaît la localisation. Il doit faire un jet d'opposition de volonté et si le maho-tsukai gagne il transfère tous ses sorts, compétences, techniques et katas dans le corps de la cible qui elle se retrouve dans le corps du maho-tsukai. Les anneaux mentaux sont ceux du lanceur et les physiques ceux du corps de la cible. Si la cible résiste ou si le lancement du sort échoue le maho-tsukai et sa cible sont assommés pour 1 round et la cible est immunisée de manière permanente à ce sort. Le lanceur occupe maintenant de manière permanente le corps, mais peut en changer.

Les sorts de l'Ombre :

Rang de maîtrise 1

La bénédiction des ténèbres

Durée : instantanée

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : devient intangible durant un court instant, annulant la prochaine attaque contre le lanceur.

Le toucher de Goju

Durée : 1 round

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Aussi longtemps que ce sort est actif, le lanceur ne peut en lancer d'autres. Toutes les attaques d'armes non bénies ou en cristal voient leurs dégâts réduits de 10. Les autres ont leurs dégâts doublés.

Assombrir le voile du sommeil

Durée : 1 h

Zone d'effet : 1 personne qui dort

Portée : 9m

Effets : La cible ne pourra se réveiller durant toute la durée du sort à moins qu'elle ne subisse un niveau de dégâts.

Shuriken acéré

Durée : 3 min

Zone d'effet : 1 à 5 projectiles

Portée : soi même

Effets : Les 5 prochains projectiles du lanceur deviennent magiques et ignorent la carapace, l'invulnérabilité et toutes habilités et techniques ignorant ou réduisant les dégâts.

La caresse de Shosuro

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 objet qui tient dans 60cm³ + 30 cm par augmentation

Portée : 9m

Effets : Ce sort rend un objet moins réel le rendant moins tangible et solide. L'objet perd la moitié de son poids, réduit les dommages de 1g1 (minimum 0g1) et de 5 la protection d'une armure (minimum 0).

La caresse des ténèbres

Durée : 2 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 9m

Effets : La cible perd 2g0 pour l'utilisation de ses compétences alors que le Néant la fait frissonner.

Son étouffé

Durée : 10 minutes

Zone d'effet : 1 objet

Portée : contact

Effets : Ce sort rend un objet complètement silencieux. Dans le cas d'une pièce d'équipement, + 1g0 discrétion.

Rang de maîtrise 2

Lisière du Néant

Durée : 3 rounds.

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Le lanceur relance les 9 comme les 10 sur les dés sur les jets d'attaque. Si on obtient 2 '10' de suite sur le même dé lors d'une attaque, la cible et le lanceur perdent un point de vide. Dans le cas d'une attaque contre un objet, ce dernier est dissous.

L'enfant de Goju

Durée : 1 h

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : le lanceur ne peut lancer d'autres sorts et dépenser du vide durant la durée de celui-ci. Le lanceur gagne 2 en force, constitution et agilité.

Fureur jalouse d'Ededei

Durée : 2 minutes

Zone d'effet : 1 zone avec un rayon de 9 m de rayon

Portée : soi même

Effets : La zone s'emplit d'un flash puissant qui aveugle toutes les personnes qui ont ratées un jet de réflexes ND 15, (le ND de toute activité physique est augmenté de 5 durant l'effet du sort. Après le flash, la zone s'emplit de ténèbres que seuls ceux voyant dans l'obscurité absolue peuvent traverser.

Main invisible

Durée : 5 minutes

Zone d'effet : soi même

Portée : 13m

Effets : Les mains du shugenja deviennent fantomatiques et d'invisibles mains apparaissent dans les limites de la portée du sort. Les mains invisibles agissent comme s'il s'agissait des véritables mains du shugenja. Il ne peut donc pas faire flotter les objets jusqu'à lui mais il peut les lancer. Les mains peuvent soulever 13,6 kg et pousser les double.

Rang de maîtrise 3

Foulée du silence

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 ombre proche du shugenja assez grande pour le contenir

Portée : 5m

Effets : Le shugenja disparaît dans l'ombre et apparaît dans une autre ombre située à 60m que le shugenja a pu voir lors de l'incantation du sort.

Jumeau d'Ombre (illusion)

Durée : 10 tours.

Zone d'effet : soi même

Portée : 60cm

Effets : Ce sort crée un jumeau du shugenja à sa gauche ou droite. Le shugenja peut échanger sa place avec l'ombre à volonté. Son ND augmente de 15 tant qu'il n'a pas attaqué durant un tour, et de 5 après. Il gagne une augmentation gratuite pour ses attaques

Murmures du Néant

Durée : 5 minutes par rang de maîtrise.

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Le shugenja se drape d'ombres, et les sons sont étouffés. Il gagne rang d'air + rang de maîtrise dès à lancer et à garder en discrétion, et peut prendre un nombre illimité d'augmentations sur cette compétence et 1 augmentation permet d'avoir une spécialisation.

Rang de maîtrise 4

Reflet du souvenir

Durée : 10 minutes

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 13m

Effets : La cible ne se souviendra pas d'avoir vu le shugenja lorsque celui quittera la zone s'il la quitte durant la durée du sort.

Le baiser de Goju

Durée : 1 h

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Le shugenja ne peut lancer d'autres sorts durant la durée de celui-ci. Il possède les avantages et les inconvénients du sort « le toucher de Goju » et gagne l'avantage « résistance a la magie » a 1 + rang de maîtrise en sort d'ombre contre les sorts hostiles. Il gagne aussi 2 augmentations gratuites pour les jets de discrétions mais perd les avantages liés aux ancêtres.

Frappe dans le néant

Durée : 3 tours

Zone d'effet : soi même

Portée : soi même

Effets : Ce pouvoir donne la puissance du Néant au shugenja pour les attaques. Il faut dépenser 3 points de vide pour lancer le sort. Le shugenja relance les 8 et les 9 comme des 10, s'il fait trois « 10 » sur le même dé sur un jet de dégâts, la cible passe automatiquement en épuisé sans aucun dégâts supplémentaires.

Frère d'ombre

Durée : 5 tours

Zone d'effet : 1 ombre

Portée : 9m

Effets : Ce sort invoque un double du shugenja à partir d'une ombre. L'ombre est tangible et possède la moitié du rang des compétences et des anneaux du shugenja. Le lanceur peut lui faire accomplir toutes actions qu'il peut lui-même faire. L'ombre possède un nombre de blessures égal à la moitié de celle du shugenja et ne subit pas de malus de blessure. Les armes en cristal lui infligent double blessures et un dé de dégâts donnant 2 « 10 » de suite le tue.

Obscurcissement de l'âme

Durée : 1 heure.

Zone d'effet : 1 cible qui a des rangs de vide

Portée : 9m

Effets : Ce sort insuffle un peu de néant dans la cible, qui dépense 2 points de vide supplémentaires à chaque dépense de vide (sauf si elle en a moins que 3, auquel cas elle dépense tout).

Rang de maîtrise 6

Suaire du dragon de l'Ombre (sort secret de la famille Ninube)

Durée : instantanée.

Zone d'effet : 1 cible sans l'avantage « souffle de pureté »

Portée : contact

Effets : Ce sort prend 3 heures pour être lancé. Il existe aussi en rang 7 comme sort de maho. La cible subit l'invasion du Dragon de l'Ombre dans son corps, devenant un membre de l'Ombre vivante. La cible gagne 2 rangs d'Ombre. Durant l'incantation, la cible doit être recouverte d'un linceul crée dans l'Outremonde et rester immobile. Jet d'opposition de rang de maîtrise du shugenja + rang d'ombre g rang de maîtrise contre terre + honneur de la cible g terre. Quiconque résiste à ce sort gagne l'avantage « Souffle de la pureté ».