

Sorts d'Air

Sommaire

Sorts d' Air : Niveau de Maîtrise 1	4
Art de la Tromperie	4
Chercher la Vérité	4
Héritage de Kaze-no-Kami.....	5
Influence de la Nature	5
Lumière de la Lune	6
Manteau de Nuit	6
Souvenir Matérialisé	7
Tornade.....	7
Vent Béni.....	8
Yari de l' Air	8
Sorts d' Air : Niveau de Maîtrise 2	9
Brumes d' Illusion	9
Influence de Benten.....	9
Invocation Mineure du Vent	10
Murmure des Kami.....	10
Proposition du Loup	10
Secrets du Vent.....	11
Vent de Murmures.....	11
Visage Masqué	12
Sorts d' Air : Niveau de Maîtrise 3	12
Appel de la Tempête	12
Appel du brouillard	13
Bouclier des Tornades	14
Ennemi Intime	14
Essence de l' Air	15
Masque de Vent.....	15
L' œil ne Verra Point.....	16
Sorts d' Air : Niveau de Maîtrise 4	16
Appel de l' Esprit	16
Don du Vent	17

Netsuke du Vent	17
Percer l'Esprit.....	18
Royaume Factice	18
Symbole de l'Air	19
Sorts d'Air : Niveau de Maîtrise 5	20
Couteaux Meurtriers.....	20
Dissiper les Ombres	20
Echos de la Brise	21
Esprit Embrumé.....	21
Légion de la Lune.....	22
Sorts d'Air : Niveau de Maîtrise 6	23
Contrôle de l'Air	23
Courroux de Kaz-no-Kami (Ouragan)	23
Légion Illusoire	24

Sorts d'Air : Niveau de Maîtrise 1

Art de la Tromperie

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1 (Illusion)
- **Portée** : 6m
- **Zone d'Effet** : 1 double illusoire du shugenja
- **Durée** : Concentration + 5 minutes
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+1 double par tranche de 2 Augmentations), Portée (+1,5m), Spécial (voir ci-dessous)

Vous pouvez implorer les capricieux esprits du vent de créer une image qui vous représente à la perfection, à une courte distance de l'endroit où vous vous trouvez. L'illusion a exactement la même apparence que vous au moment du lancement de ce Sort, vêtements et équipement compris. L'illusion peut apparaître n'importe où dans la limite de portée du Sort, et elle accomplira les mêmes actions que vous tant qu'elle durera (si vous vous asseyez par exemple, votre double s'assoira aussi, même s'il n'a aucun siège pour se poser). Une fois que vous aurez quitté la zone définie par la portée normale du Sort, le double disparaîtra. Si vous déclarez deux Augmentations lors du Jet d'Incantation, vous pouvez quitter la zone d'effet en laissant perdurer l'illusion dans la position où elle se trouvait au moment de votre départ, du moment que vous continuez à vous concentrer sur le Sort.

Chercher la Vérité

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

Vous faites appel au vent pour purger et rendre tout à fait clair l'esprit de votre cible. Ce Sort annule tous les malus mentaux et sociaux temporaires issus de mécanismes de jeu, y compris les Techniques, les Rangs de Blessure et les autres Sorts. On ajoute au ND du Jet d'Incantation de ce Sort le Rang de Technique ou le Niveau de Maîtrise du Sort. Dans le cas des Rangs de Blessures, on ajoute le malus lié au Rang de Blessure au ND du Jet

d'Incantation. Les malus dont un personnage est affligé de manière permanente ne peuvent être surmontés à l'aide de ce sort.

Héritage de Kaze-no-Kami

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1 (Artisanat)
- **Portée** : Rang de Maîtrise x 16km
- **Zone d'Effet** : 1 individu connu dans les limites de la portée
- **Durée** : Spécial
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+1 individu), Portée (+ 16km)

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

Influence de la Nature

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1
- **Portée** : 3m
- **Zone d'Effet** : 1 créature
- **Durée** : Spécial
- **Augmentations** : Portée (+ 3m)

Vous êtes capable d'utiliser les esprits du vent pour parler à un animal et vous assurer qu'il comprenne ce que vous dites. Ce Sort ne fonctionne que sur les animaux naturels, et demeure

sans effet sur les créatures de l'Outremonde ou des autres royaumes. Il ne garantit pas que l'animal en question aura un a priori positif à votre égard ou se pliera votre requête, mais seulement que cette créature comprendra ce que vous lui direz (dans la mesure de ses moyens, naturellement : les relations politiques n'auront guère de sens pour un cheval, même si vous tentez de les lui expliquer à maintes reprises...). Ce Sort dure tant que vous concentrez *toute* votre attention sur l'animal et continuez à lui parler.

Lumière de la Lune

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Rayon de 6m autour du lanceur de sort
- **Durée** : 1 minute
- **Augmentations** : Zone d'Effet (rayon +1,5m), Durée (+ 1 minute)

Vous faites appel aux kami pour dévoiler ce qui est caché. Tous les objets dissimulés dans la zone d'effet vous apparaissent comme soulignés par un contour légèrement lumineux. Tous les éléments cachés autrement que par la magie se révèlent à vos yeux, y compris les compartiments et passages secrets, portes dérobées, armes dissimulées, etc. Vous seul voyez ces objets.

Manteau de Nuit

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1 (Illusion)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 objet
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Durée (+1 heure)

Vous pouvez faire appel aux kami pour qu'ils se lovent autour d'un objet et le dissimulent à la vue des créatures mortelles. Vous pouvez prendre pour cible tout objet non vivant plus petit que vous. Celui-ci devient invisible à l'œil nu. Les tentatives visant à le percevoir par magie réussiront automatiquement si le Niveau de Maîtrise du Sort utilisé est supérieure à celui de Manteau de Nuit. Pour les Sorts dont le Niveau de Maîtrise égale ce dernier, il faut réussir un

Jet d'Opposition d'Air pour détecter l'objet caché. L'objet est toujours physiquement présent et peut être touché, repéré à l'odorat ou perçu par tout autre sens ordinaire que la vue.

Souvenir Matérialisé

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1 (Artisanat, Illusion)
- **Portée** : 3m
- **Zone d'Effet** : 1 petit objet illusoire (30 dm³)
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 30dm³), Durée (+ 1 heure)

Vous pouvez créer l'Illusion parfaite d'un objet. L'objet semble réel à tous égards jusqu'à l'expiration du Sort, où il disparaît. Si vous tentez de créer un objet spécifique et familier, comme le katana d'un autre samurai, vous devez déclarer une Augmentation. Le samurai en question peut effectuer un Jet de Perception contre un ND égal au résultat de votre Jet d'Incantation pour détecter la supercherie. Les images créées par ce Sort restent complètement immobiles, et si on les place dans une situation où elles doivent bouger (en les faisant flotter par exemple), elles disparaissent. On peut par exemple créer l'image d'un katana disposé sur un présentoir, mais pas à l'obi d'un samurai car il ne pourrait pas se déplacer en même temps que celui-ci. Les objets créés à l'aide de ce Sort n'ont pas de substance physique réelle et ne peuvent ni soutenir de poids ni infliger de dommages.

Tornade

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1 (Tonnerre)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Cône de 22,5m de long et 4,5m de large à son extrémité
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+1,5m de largeur à son extrémité), Dommages (+1g₀), Portée (+1,5m à la longueur du cône), Spécial (+5 par Augmentation au ND d'Air pour le jet destiné à éviter le Renversement)

Vous invoquez une bourrasque puissante qui émane de l'endroit où vous vous trouvez et vient bousculer tous ceux qui se trouvent sur son chemin, les projetant à terre. Toutes les cibles

situées dans la zone d'effet subissent 1g1 Blessures et doivent effectuer un Jet d'Opposition de Terre contre votre Anneau d'Air. Tous ceux qui échouent sont Renversés.

Vent Béni

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1 (Défense)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Rayon de 3m autour du lanceur de sort
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : Spécial (vous pouvez cibler un autre personnage avec ce Sort au prix de 3 Augmentations)

Vous invoquez des tourbillons de vent qui vous enveloppent et vous protègent des attaques à distance. Les bourrasques dévient les flèches et autres projectiles. Tant que vous maintenez votre concentration, ce sort ajoute +15 à votre ND d'Armure contre toutes les attaques à distance non magiques.

Yari de l'Air

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1 (Artisanat, Tonnerre)
- **Portée** : Personnel ou 6m (voir ci-dessous)
- **Zone d'Effet** : 1 arme créée
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Dommages (+1g0), Durée (+5minutes), Portée (+1,5m), Forme (voir description)

Vous invoquez une arme tourbillonnante faite d'air pur, dont on ne distingue que le contour flou. Sa forme par défaut présente celle d'un yari, mais au prix d'une Augmentation, vous pouvez lui donner celle de n'importe quelle lance. L'arme a une VD de +1g1. Si vous ne disposez pas de la Compétence Lances, vous pouvez utiliser votre Rang de Maîtrise à la place. Si vous possédez cette Compétence, l'utilisation de cette arme vous confère une Augmentation Gratuite qui ne peut être utilisée que pour effectuer les Manœuvres de Feinte ou de Dommages Augmentés. Cette arme disparaît si vous la lâchez. Au lieu de d'invoquer le yari pour votre propre usage, vous pouvez le faire apparaître dans les mains d'un allié situé

dans un rayon de 6m. On considère le porteur de l'arme comme le lanceur de sort à part entière, mais ne bénéficiant pas de l'Augmentation Gratuite décrite ci-dessus.

Sorts d'Air : Niveau de Maîtrise 2

Brumes d'Illusion

- **Anneau/Maîtrise** : Air 2 (Artisanat, Illusion)
- **Portée** : 6m
- **Zone d'Effet** : Rayon de 3m
- **Durée** : 1 minute
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+1,5m), Durée (+1 minute), Portée (+1,5m)

Celui qui a acquis une certaine aisance avec les kami peut susciter des images de plus en plus convaincantes à partir de la substance même du vent. Vous pouvez créer une illusion représentant n'importe quel objet, individu ou image issus de votre imagination. Ces images restent immobiles, et doivent être contenues dans la zone d'effet du Sort, mais elles peuvent être aussi simples et complexes que vous le désirez. Il s'agit uniquement d'illusions visuelles, sans composante auditive, sans odeur, etc.

Influence de Benten

- **Anneau/Maîtrise** : Air 2
- **Portée** : Personnel/Contact
- **Zone d'Effet** : Individu ciblé (qui peut être le shugenja lui-même)
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Portée (la portée peut passer à 1,5m au prix d'une seule Augmentation)

En faisant appel aux kami de l'Air pour murmurer à l'oreille d'autrui, vous pouvez les amener à percevoir la cible de ce Sort de façon plus positive que d'ordinaire. La cible de ce Sort bénéficie d'un bonus de +1g1, auquel s'ajoute votre Anneau d'Air, au résultat de tous ses Jets de Compétences Sociales effectués pendant que ce Sort fonctionne.

Invocation Mineure du Vent

- **Anneau/Maîtrise** : Air 2 (Voyage)
- **Portée** : Personnel ou 6m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé (qui peut être le shugenja lui-même)
- **Durée** : 1 minute
- **Augmentations** : Durée (+1 minute), Portée (+,5m)

Les vents parviennent à soulever et transporter les charges les plus lourdes dans les airs pendant de courtes périodes de temps. La cible de ce Sort arrive à voler dans une certaine mesure, ce qui lui permet de se déplacer sans encombre dans les airs. La cible peut effectuer des Actions de Mouvement Gratuites, mais pas d'Action de Mouvement Simple, et ne peut jamais se déplacer de plus de 3m par Round. Des vents violents peuvent freiner ce déplacement, voire l'empêcher tout à fait. A la fin de la durée de ce Sort, cible est déposée sans encombre sur le sol, à quelque altitude qu'elle puisse se trouver alors.

Murmure des Kami

- **Anneau/Maîtrise** : Air 2 (Illusion)
- **Portée** : 15m
- **Zone d'Effet** : Rayon de 3m
- **Durée** : 1 Round
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+1,5m de rayon), Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

Les kami du vent peuvent transmettre de simples murmures sur de grandes distances, voire en créer si on les en prie instamment. Vous pouvez demander aux kami de créer un son illusoire, qu'il s'agisse d'une voix ou d'un bruit naturel comme celui d'un animal qui gronde ou du bruissement d'un ruisseau par exemple. Ce son ne peut être plus fort que celui d'une voix normale, et ne peut pas imiter celle d'une personne particulière. Si on s'en sert pour créer une voix, le Sort se limite à vingt mots.

Proposition du Loup

- **Anneau/Maîtrise** : Air 2 (Illusion)
- **Portée** : Personnel

- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 10 minutes
- **Augmentations** : Portée (le Sort peut cibler une autre personne visible au prix de 2 Augmentations), Durée (+5 minutes), Spécial (+ 1 Rang d'Honneur par tranche de deux Augmentations)

Ce Sort, conçu pour faciliter les premiers contacts entre groupes et facile à pervertir, peut s'adapter à des intentions malveillantes. Il fait appel aux kami pour qu'ils créent une subtile aura autour du shugenja, laquelle ne modifie pas son apparence, mais amène ses interlocuteurs à le considérer comme plus bienveillant qu'en réalité. Pendant la durée de ce Sort, votre Rang d'Honneur est considéré comme étant de 3 Rangs supérieurs à sa valeur réelle quand on tente de le découvrir au moyen d'un Jet de Connaissance : Bushido.

Secrets du Vent

- **Anneau/Maîtrise** : Air 2
- **Portée** : 16 km
- **Zone d'Effet** : Rayon de 6m
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+1,5m de rayon), Portée (+ 8km)

Les kami peuvent transmettre des murmures dans tout l'Empire si on les en implore de façon adéquate. Pour lancer efficacement ce Sort, il vous faut accomplir un rituel préparatoire. Celui-ci nécessite dix minutes de méditation ininterrompue dans la zone désignée comme zone d'effet. A tout moment dans les 48 heures qui suivent ce rituel, vous pouvez lancer ce Sort et entendre tout ce qui se dit dans la zone préparée. Si votre concentration est interrompue, l'effet s'achève et ne peut pas être renouvelé sans un autre rituel préparatoire. On ne peut préparer qu'une zone à la fois à l'aide de ce rituel.

Vent de Murmures

- **Anneau/Maîtrise** : Air 2 (Divination)
- **Portée** : 6m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé

- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Portée (+1,5m)

Pour les kami de l'Air, il n'y a guère de différence entre ce que l'on dit et ce que l'on pense, car ils perçoivent les pensées aussi facilement que les paroles. En comparant les deux, les kami peuvent déterminer si un mensonge vient d'être énoncé. Malheureusement, leur attention ne dure guère, et ils ne peuvent donc vérifier que des conversations toutes récentes. En recourant à ce Sort, vous pouvez déterminer si la dernière chose que vient de dire la cible était un mensonge ou une vérité. Les kami ne connaissent toutefois pas le concept d'opinion personnelle, et si la cible croit vraiment qu'elle venait de dire la vérité, ils en sont également persuadés.

Visage Masqué

- **Anneau/Maîtrise** : Air 2 (Illusion)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Zone d'Effet (ce Sort peut cibler une autre personne visible au prix de 3 Augmentations), Durée (+ 5 minutes)

Les kami de l'Air, malicieux et capricieux, apprécient tout ce qu'ils considèrent comme une bonne plaisanterie. Vous pouvez faire appel à eux pour créer une illusion subtile et modifier suffisamment les traits de votre visage pour vous faire passer pour quelqu'un d'autre. Ce Sort ne vous permet pas d'imiter des individus spécifiques ni des personnages dont les traits changent radicalement des vôtres, mais seulement de prendre l'apparence d'une autre personne ayant le même âge, la même stature, la même race et le même sexe que vous. Les nuances sont assez subtiles pour qu'on puisse vous prendre pour votre propre frère ou cousin.

Sorts d'Air : Niveau de Maîtrise 3

Appel de la Tempête

- **Anneau/Maîtrise** : Air 3 (Défense)

- **Portée** : 15m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé (qui peut être le shugenja lui-même)
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : Portée (+ 1,5m)

Vous pouvez ordonner à des bourrasques de vent d'encercler une cible spécifique, l'empêchant d'attaquer et d'être attaquée. Ce sort affecte une zone d'un rayon de 9m autour de la cible. Quiconque s'y trouve bénéficie d'un bonus de +15 à son ND d'Armure contre les attaques à distances, tout en subissant également un malus de -3g3 à tous ses jets d'attaque à distance.

Appel du brouillard

- **Anneau/Maîtrise** : Air 3
- **Portée** : 30m
- **Zone d'Effet** : Rayon de 15m
- **Durée** : 1 minute
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+1,5m au rayon), Durée (+1 minute), Portée (+ 3m)

On peut demander aux kami de se rassembler dans une zone comme ils le font sur la côte, suscitant alors un brouillard épais et opaque. Dans la zone affectée par votre Sort, on ne voit pas à plus de 1,5m devant soi. Les tissus e autres matériaux absorbants situés dans la zone d'effet deviennent moites, voire trempés s'ils y restent assez longtemps. Les petites flammes, comme celles des bougies, peuvent même s'éteindre spontanément selon le bon vouloir du MJ. L'humidité du brouillard se montre extrêmement néfaste pour le papier de riz.

Bouclier des Tornades

- **Anneau/Maîtrise** : Air 3 (Défense)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 3 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

Les bourrasques les plus puissantes ne se contentent pas de dévier les flèches : elles détournent également les lames. Vous pouvez invoquer des rafales de vent qui vous entourent comme une gangue d'air tourbillonnante. Votre ND d'Armure augmente de +20 contre les attaques de corps à corps et à distance. La force des vents qui vous entourent vous empêche toutefois d'entendre ceux qui essaient de vous parler.

Ennemi Intime

- **Anneau/Maîtrise** : Air 3 (Illusion)
- **Portée** : 7,5m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round), Portée (+ 1,5m)

Les kami peuvent lire dans le cœur des mortels et utiliser les informations qu'ils y trouvent à la demande d'un shugenja. Vous pouvez faire apparaître les kami sous la forme d'une illusion représentant la chose que votre cible craint le plus au monde. Ce peut être un individu (l'homme qui a tué son père), un objet (une lame maudite qui a ruiné sa famille) ou même une vision (l'image d'un ennemi massacrant sa famille). En pratique, l'illusion génère un effet de Peur 4 que la cible doit surmonter. Seule la cible voit les détails de l'illusion : les autres témoins ne perçoivent qu'une silhouette floue qui ressemble à un petit nuage de brume.

Essence de l'Air

- **Anneau/Maîtrise** : Air 3 (Défense)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

On peut imprégner l'essence d'un mortel de la substance même de l'Air, lui conférant ainsi de stupéfiantes capacités, mais à ses risques et périls. Vous vous mêlez au vent et devenez immatériel. Vous ne pouvez plus interagir avec les objets physiques tant que vous êtes dématérialisés, mais vous restez cependant posé sur le sol et pouvez traverser les objets solides à une vitesse de 30 cm par Round. Votre Anneau d'Eau est considéré comme réduit de moitié (arrondi à l'inférieur) tant que vous restez intangible, et vous ne pouvez lancer aucun autre Sort avant de redevenir solide.

Masque de Vent

- **Anneau/Maîtrise** : Air 3 (Illusion)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le Shugenja
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Zone d'Effet (on peut cibler autrui au prix de deux Augmentations), Durée (+ 10 minutes)

Un shugenja de talent peut implorer les kami de créer des illusions incroyablement sophistiquées pour dissimuler l'identité et l'apparence d'un individu. Vous pouvez utiliser ce Sort pour adopter l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde ayant approximativement la même taille que vous, à 30 cm près. Vous pouvez donc prendre l'apparence d'un kenku, mais pas d'un ogre ou d'un goblin, car ces derniers sont trop grands ou trop petits par rapport à un humain.

L'œil ne Verra Point

- **Anneau/Maîtrise** : Air 3 (Défense)
- **Portée** : Personnel/Contact
- **Zone d'Effet** : Le shugenja ou 1 individu ciblé
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : aucune

Vous faites appel aux kami pour faire diversion en détournant l'attention de vous et de vos actions. Les kami murmurent à l'oreille de ceux qui se trouvent dans un rayon de 6m autour de vous (ou de la cible si vous avez lancé ce Sort sur quelqu'un d'autre), détournant opportunément leur attention de votre présence. Vous n'êtes pas invisible, mais ceux qui se trouvent dans un rayon de 6m autour de vous ne vous voient pas tant que vous ne faites pas de grands bruits et n'attirez pas l'attention sur vous d'une manière ou d'une autre. Toutefois, ceux situés hors de ce périmètre ne sont pas distraits et vous voient sans problème, que vous agissiez ou non.

Sorts d'Air : Niveau de Maîtrise 4

Appel de l'Esprit

- **Anneau/Maîtrise** : Air 4
- **Portée** : Spécial
- **Zone d'Effet** : Esprit ciblé
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Durée (+ 1 minute)

Il s'agit essentiellement d'une variante extrêmement puissante et spécialisée du Sort de base Invocation. Appel de l'Esprit permet en effet à un shugenja d'invoquer n'importe quel esprit spécifique, de quelque monde qu'il puisse venir, afin de s'entretenir avec lui. Vous pouvez utiliser ce Sort pour invoquer n'importe quel esprit issu de n'importe quel Royaume Spirituel. Les habitants de ces royaumes qui ne sont pas des esprits (comme les Fortunes) y sont immunisés. Pour invoquer un esprit en particulier, vous devez connaître une information spécifique à son sujet, que vous l'ayez vu en personne ou que vous connaissiez intimement l'un de ses agissements (par exemple, « l'esprit qui a tué mon père »). La nature du Sort

empêche l'esprit de vous attaquer si vous ne l'agressez pas en premier, mais il ne sera pas forcément amical. L'esprit disparaît dès que le Sort s'achève. Ce Sort permet d'invoquer des créatures extrêmement dangereuses, comme des Oni, on se doit donc de l'utiliser avec précaution.

Don du Vent

- **Anneau/Maîtrise** : Air 4 (Illusion)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Durée (+ 1 minute)

L'ultime don des esprits du vent permet de partager la caractéristique principale du vent : son invisibilité. Les kami du vent vous entourent et vous rendent complètement invisible. Aucune vision non magique ne peut détecter votre présence. On peut toujours vous toucher, vous entendre et vous sentir, mais à moins que vous n'attaquiez quelqu'un d'autre, vous restez invisible pendant toute la durée du Sort. Les kami considèrent que le fait de s'en prendre à quelqu'un enlève tout intérêt à la blague, et ils mettent immédiatement un terme à cet effet si vous le faites.

Netsuke du Vent

- **Anneau/Maîtrise** : Air 4 (Artisanat, Illusion)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 objet tenu à la main
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Durée (+ 10 minutes)

Lorsque le shugenja a vraiment leurs bonnes grâces, les kami de l'Air peuvent se rassembler en une forme physique et solide pour une courte période de temps s'ils apprécient suffisamment le prêtre qui le leur demande. Vous pouvez créer un petit objet à partir de l'air lui-même. Il s'agit d'un objet que vous pouvez tenir dans une main (ou deux) et qui ne pèse pas plus de 10 kilos. Cette création, même s'il s'agit d'une illusion, se comporte comme un

objet physique, infligeant des dommages s'il s'agit d'une arme. L'objet disparaît complètement à la fin du Sort.

Percer l'Esprit

- **Anneau/Maîtrise** : Air 4
- **Portée** : 3m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : 3 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+1 Round), Portée (+ 1,5m)

Bien que les ultimes secrets de l'esprit humain restent inaccessibles même aux vents, les kami de l'Air peuvent saisir les pensées immédiates des hommes et les murmurer à ceux qui ont leur faveur. Pendant la durée de ce Sort, vous entendez tout simplement les pensées superficielles de votre cible. Vous apprenez ainsi à quoi elle pense de façon active. Par exemple, si vous venez de demander le nom de la fille de la cible, celui-ci apparaît instantanément dans son esprit même si votre interlocuteur n'a nulle intention de le prononcer. Un Jet d'Opposition entre votre Perception et le Rang d'Intuition de la cible vous permet également de connaître son véritable état émotionnel, quel que soit celui qu'il affiche.

Royaume Factice

- **Anneau/Maîtrise** : Air 4 (Art de la Guerre, Illusion)
- **Portée** : 75m
- **Zone d'Effet** : Rayon de 30 m
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 3m au rayon), Durée (+ 10 minutes)

Les plus grands maîtres du vent peuvent créer des illusions d'une telle beauté et d'une telle clarté que ceux qu'elles affectent croient sincèrement qu'ils ont été transportés ailleurs. Vous pouvez totalement modifier l'apparence du terrain dans la zone d'effet de ce Sort. Vous pouvez ainsi faire apparaître un sinistre marécage sous l'aspect d'un splendide jardin, odeur et sons compris, et vice versa. Bien que ces illusions puissent être extraordinairement complexes et tromper tous les autres sens, elles n'ont aucune substance et on ne peut les toucher.

Symbole de l'Air

- **Anneau/Maîtrise** : Air 4 (Glyphe)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : Spécial
- **Durée** : Permanent
- **Augmentations** : Aucune

Les prêtres des kami parviennent à tracer de puissantes glyphes invoquant le pouvoir des éléments contre ceux qui tentent de les passer. Un Symbole de l'Air doit être inscrit sur un objet solide, la plupart du temps une porte, une fenêtre, un portail ou autre passage. Quiconque tente de l'emprunter ou de traverser la zone protégée par le symbole d'une façon ou d'une autre est affecté par son pouvoir. L'intrus doit réussir un Jet d'Opposition entre son Anneau de Terre et l'Anneau d'Air du lanceur de Sort. En cas d'échec, une somnolence surnaturelle s'empare de lui et il doit réussir un Jet de Volonté ayant pour ND le résultat du Jet d'Incantation utilisé pour créer le glyphe, sinon il tombe dans un profond sommeil pendant 1 heure. Ceux affectés par le Sort ne peuvent pas être réveillés par des moyens ordinaires, mais ils reviennent instantanément à eux s'ils sont victimes d'une attaque ou blessés de quelque façon que ce soit, car les kami ne se rendraient pas complices de plaisanteries d'aussi mauvais goût. Vous ne pouvez maintenir d'un seul Symbole de l'Air à la fois, et des Sorts de Symbole de différents éléments ne peuvent jamais affecter une même zone. Ce Sort peut être dissipé par un autre shugenja qui le lance au même endroit, ou en détruisant la surface sur lequel il a été inscrit.

Sorts d'Air : Niveau de Maîtrise 5

Couteaux Meurtriers

- Air 5 (Tonnerre)
- **Portée** : 9m
- **Zone d'Effet** : Couloir d'air de 3m de diamètre
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 90 cm de diamètre), Dommages (+1g0 par tranche de trois Augmentations)

Les vents peuvent s'avérer dangereux pour ceux qui sous-estiment leur fureur. Vous invoquez une rafale de vent qui déchire tout ce qui se trouve sur son passage. Sur votre requête, les kami créent un couloir d'air où circule un vent meurtrier infligeant des dommages. Sa VD est égale à votre Anneau d'Air + 2g0 (par exemple, un shugenja ayant 4 en Air inflige 6g4 Blessures avec ce Sort) et il affecte tout ce qui se trouve sur son passage. Le papier et les tissus légers se détruisent instantanément, mais les étoffes plus lourdes seront simplement déchirées. Quiconque subit des dommages issus de ces vents doit réussir un Jet de Terre contre un ND de 20 pour éviter d'être mis Au Sol.

Dissiper les Ombres

- **Anneau/Maîtrise** : Air 5
- **Portée** : 30 m
- **Zone d'Effet** : Rayon de 9m
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 1,5m au rayon), Portée (+ 3m)

Tout comme ils fabriquent des illusions, les kami peuvent les dissiper. Dans la zone affectée par ce Sort, toutes les illusions créées par des Sorts de Maîtrise inférieur ou égal à 4 se dissipent immédiatement. Dans le cas des Sorts de Niveau de Maîtrise 5 ou 6, vous ou le shugenja à l'origine devez effectuer un Jet d'Opposition d'Air. Si vous l'emportez, ces illusions se dissipent également. Les effets magiques continus qui ne sont pas des illusions

peuvent également être dissipés par ce Sort, mais il faut alors effectuer un Jet d'Opposition contre leur créateur, en utilisant votre Anneau d'Air contre l'Anneau associé au Sort.

Echos de la Brise

- **Anneau/Maîtrise** : Air 5
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : Aucune

Nulle destination n'est interdite au vent. Grâce à une simple prière aux kami, vous pouvez transmettre un message à l'autre bout de l'Empire, murmurant à l'oreille du destinataire. Vous devez connaître celui-ci : le Sort établit un lien entre vous deux tant que vous vous concentrez. Vous pouvez communiquer entre vous, mais chacun n'entend la voix de l'autre que sous forme de murmure. Les deux participants ont instantanément conscience du moment où la connexion a lieu, et tous deux peuvent y mettre un terme selon leurs désirs.

Esprit Embrumé

- **Anneau/Maîtrise** : Air 5
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Permanent
- **Augmentations** : Spécial (+ 1 journée d'effet)

Ce Sort extrêmement indélicat est considéré comme blasphématoire par la plupart des shugenja honorables, et nombre d'ordre de prêtres respectables considèrent que son utilisation devient un motif d'excommunication, voire d'exécution sommaire. Ce Sort fait appel aux kami de l'Air pour embrouiller les idées d'une cible et la plonger dans la consternation, envahissant son esprit et influençant sa capacité à se souvenir de ce qui s'est passé durant une certaine période de temps. Lorsque vous lancez ce Sort avec succès sur une cible, vous devez réussir un Jet d'Opposition entre votre Anneau d'Air et l'Anneau de Terre de la cible. SI vous l'emportez, les souvenirs de la cible s'embrouillent, et elle oublie ce qui lui est arrivé au cours

de la semaine (5 jours) qui vint de s'écouler. Cette information reste inconnue de la cible. De plus, le Sort la rend extrêmement vulnérable aux suggestions, et vous pouvez donc lui souffler une version différente de ce qu'il advint durant ce laps de temps. Ceci permet à des shugenja peu scrupuleux d'exploiter leurs semblables et de leur implanter de faux souvenirs, même si certains individus se montrent extrêmement résistants à ce genre de manipulation. On peut savoir si un individu a été soumis à ce Sort en utilisant Communion, mais il faut alors demander précisément aux kami de détecter ce genre de manipulation.

Légion de la Lune

- **Anneau/Maîtrise** : Air 5 (Illusion)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Rayon de 3m autour du lanceur de sort
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 1,5m), Durée (+ 1 minute)

La lune peut dévoiler ce qui est caché, mais elle dissimule aussi ceux qui reçoivent sa bénédiction. Vous pouvez invoquer les faveurs de la lune, qui cache alors un large groupe d'individus, les dissimulant complètement à la vue de tous. Tout individu que vous choisissez dans la zone d'effet de ce Sort devient invisible et inaccessible à tous les sens ordinaires pendant la durée du Sort. Ceux que vous excluez ne sont pas affectés. Quiconque affecté par le Sort qui accomplit une action, quelle qu'elle soit, visant à interagir physiquement avec un individu non affecté, est immédiatement exclu de l'effet du Sort.

Sorts d'Air : Niveau de Maîtrise 6

Contrôle de l'Air

- **Anneau/Maîtrise** : Air 6
- **Portée** : 9m
- **Zone d'Effet** : 1 esprit invoqué
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : Aucune

Le vent lui-même prend forme pour vous défendre. Ultime variante du Sort Invocation, celui-ci convoque un immense kami composé d'air pur qui se met à votre service. Il a une forme vaguement humanoïde, mesure environ trois mètres de haut, et on ne distingue que les contours de son corps à grâce aux minuscules particules qui tourbillonnent en lui. Le kami peut se déplacer de 3m x votre Anneau d'Air par Round, et il génère de puissants vents dans un rayon de six mètres autour de lui. Ces bourrasques freinent les mouvements et empêchent quiconque d'effectuer des Actions de Mouvement Simples dans leur zone d'effet. On considère le kami incarné de la sorte comme ayant à ses traits physiques un Rang égal à votre Anneau d'Air, et il attaque avec un Rang de Jujutsu égal à la moitié de votre Anneau d'Air. Les dommages de ces attaques ont une VD égale à votre Anneau d'Air. En ce qui concerne l'encaissement des dommages, on considère que l'esprit a le même nombre de Blessures qu'un humain ayant un Anneau de Terre égal à votre Anneau d'Air mais il ne subit aucun malus dû aux Blessures. Il est Invulnérable. S'il est réduit à 0 Blessure, il se dissipe.

Courroux de Kaz-no-Kami (Ouragan)

- **Anneau/Maîtrise** : Air 6 (Tonnerre)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Rayon de 1,6 km centré sur le lanceur de sort
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : Aucune

Le courroux des kami de l'Air et de la Fortune du Vent est un spectacle terrifiant. En lançant ce Sort, vous libérez la puissance d'un ouragan contre vos ennemis. Quand le Sort prend effet,

vous vous trouvez dans l'œil du typhon, une zone qui s'étant autour de vous dans un rayon de 6m t à l'intérieur de laquelle aucun des effets dévastateurs du Sort ne s'applique. Toutefois, en-dehors de cette zone de calme, la brutalité de l'ouragan détruit tout sur son passage. Les objets pesant moins de deux cent cinquante kilos sont soulevés par le vent et projetés dans les airs. Les individus qui se trouvent dans la zone doivent s'accrocher à un point fixe pour éviter d'être emportés par les vents vers une mort certaine. Tous ceux qui se trouvent dans la région affectée et qui ne bénéficient pas d'un abrit résistant subissent 1g1 Blessures par minute sous l'effet des vents et des débris qu'ils projettent. A chaque minute qui passe, il y a une chance sur 10 pour qu'un individu exposé subisse à la place 5g5 Blessures en étant touché par un objet propulsé par les rafales. Ce Sort dure une heure au maximum, bien qu'il puisse être de bien plus courte durée si vous êtes interrompu pendant que vous en maintenez les effets.

Ce sort ne peut pas être lancé dans une zone donnée plus d'une fois par mois : c'est le temps qu'il faut aux kami de l'Air pour être de nouveau enclins à le déclencher.

Légion Illusoire

- **Anneau/Maîtrise** : Air 6 (Art de la Guerre, Illusion)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Rayon de 30m autour du lanceur de sort
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 3m), Spécial (+ 5 silhouettes illusoires par Augmentation)

L'illusion la plus puissante du vent prend la forme d'une légion. Dans la zone d'effet de ce Sort, vous pouvez créer un nombre de silhouettes illusoires inférieur ou égal à votre Anneau d'Air x10. Ces silhouettes peuvent être aussi détaillées (ou aussi vagues) que vous le souhaitez (depuis « les simples bushi du Can de la Grue » jusqu' « aux membres de l'infanterie lourde de la quatrième légion des Daidoji »), mais l'apparence que vous leur donnez doit vous être familière pour que le Sort fasse effet. Les silhouettes sont mobiles et accomplissent toutes les actions que vous désirez tant qu'elles ne quittent pas la zone d'effet du Sort. On peut les voir, les entendre et même sentir leur odeur, mais comme la plupart des illusions, elles ne peuvent en aucune façon interagir physiquement avec des objets ou des individus.