

Sorts d'Eau

Sommaire

Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise 1	4
Bo de l'Eau.....	4
Célérité des Flots.....	4
Clarté de l'Objectif.....	5
Esprit de l'Eau.....	5
Force Déclinante	6
Reflets de P'an Ku.....	6
Revers de Fortune.....	7
Transfert d'Energies	7
Vitesse de la Cascade	7
Voie vers la Paix Intérieure	8
Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise 2	8
Bassin Réfléchissant.....	8
Bénédictio n d'Inari.....	9
Buée Revigorante	9
Cape des Miya.....	10
Liens Spirituels.....	10
Porté par les Vagues	11
Résister aux vagues d'Assaut.....	11
Sagesse et Clarté.....	12
Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise 3	12
Bénédictio n des Kami de l'Eau	12
Chevaucher les Vagues	13
Eau Glacée.....	13
Eaux Silencieuses.....	13
Frappe d'un Tsunami	14
Guérison des Blessures.....	15
Visions du Futur	15
Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise 4	16
Cœur du Dragon de l'Eau.....	16
Empire de Suitengu	16

Fluidité de la Frappe.....	17
Flux et Reflux de la Bataille.....	17
Symbole de l'Eau	18
Voie non Suivie.....	18
Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise : 5	19
Accolade de Suitengu.....	19
Lien Ultime	20
Main des Marées	20
Puissance de l'Océan.....	21
Vagues Trompeuses	21
Sort d'Eau : Niveau de Maîtrise 6.....	22
Paix des Kami.....	22
Contrôle de l'Eau	22
Douce Clarté de l'Eau	23

Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise 1

Bo de l'Eau

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

Vous invoquez un bo fait d'eau pure, parfaitement rigide malgré la substance fluide qui le compose. La forme de base de l'arme présente celle d'un bo, mais une Augmentation permet d'en faire n'importe quel type de bâton de votre choix. Le bo a une VD de 1g2. Si vous ne possédez pas la Compétence Bâtons, vous pouvez utiliser votre Rang de Maîtrise à la place. Si au contraire vous en disposez déjà, utiliser cette arme vous confère une Augmentation Gratuite qui ne peut être utilisée que pour effectuer la Manœuvre de Renversement. Cette arme disparaît si vous la lâchez. Au lieu d'invoquer l'arme pour vous, vous pouvez la faire apparaître entre les mains d'un allié situé dans un rayon de 6m. On considère la cible comme le lanceur de sort en tous points, mais ne bénéficiant pas de l'Augmentation Gratuite mentionnée ci-dessus.

Célérité des Flots

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

Vous pouvez temporairement accroître la vitesse de votre cible. Le Sort permet à la cible d'effectuer un Action de Mouvement Gratuite pour se déplacer sur une distance égale à son Anneau d'au x 3m (et non son Rang d'Eau x 1,5m comme d'ordinaire). Si vous ne déclarez pas d'Augmentation pour accroître la durée du Sort, cet avantage doit être utilisé lors du prochain tour de la cible, sinon il est perdu.

Clarté de l'Objectif

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 1 (Art de la Guerre)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Rayon de 3m autour du lanceur de sort
- **Durée** : 2 Rounds
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 1,5m), Durée (+ 1 Round par tranche de 2 Augmentations)

L'un des nombreux atouts de l'Eau réside dans sa vitesse. Tous les alliés situés dans la zone d'effet de ce Sort bénéficient d'un bonus de +5 à leur Score d'Initiative pendant sa durée.

Esprit de l'Eau

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 1 (Art de la Guerre)
- **Portée** : 6m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Portée (+ 1,5m), Spécial (l'action supplémentaire passe de Simple à Complexe au prix de 5 Augmentations)

L'esprit de l'Eau se montre à la fois fluide et rapide. La cible bénéficie d'une Action Simple supplémentaire durant l'étape de Réactions du Round où le Sort s'accomplit. Cette action ne peut pas être utilisée pour porter une attaque.

Force Déclinante

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 1 (Défense)
- **Portée** : 6 m
- **Zone d'Effet** : 1 créature ciblée
- **Durée** : 3 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round), Portée (+ 1,5 m)

L'énergie coule dans l'univers comme l'eau à l'intérieur du corps des mortels. Vous pouvez transmettre votre énergie à autrui, vous affaiblissant et le renforçant du même coup. Vous pouvez réduire n'importe lequel de vos Traits Physiques en lui retirant un nombre inférieur ou égal à votre Rang de Maîtrise. La cible du Sort voit le même Trait augmenter du nombre choisi. Si votre Trait passe à 0 à cause de ce Sort, vous sombrez immédiatement dans l'inconscience et la durée du Sort est réduite à 1 Round. Aucun Trait ne peut être augmenté au-delà du double de son Rang normal par le biais de ce Sort.

Reflets de P'an Ku

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 1 (Divination)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 objet
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Reconnaître les capacités inhérentes à un objet fait partie des premières leçons que chaque disciple de l'Eau apprend au temple. En lançant avec succès ce Sort sur un objet, vous en apprenez automatiquement tous les pouvoirs et capacités. On utilise principalement ce Sort pour identifier les qualités surnaturelles d'un objet comme un nemuranai ou une arme maudite, mais il peut également permettre de reconnaître le Sort contenu dans le parchemin de prière d'un shugenja. Ce Sort ne permet pas à un shugenja de lire un parchemin écrit avec un code secret qu'il ne comprend pas, mais seulement d'identifier le Sort en question. Il donne également au lanceur de sort une vague idée de l'origine de l'objet : où il a été forgé, à quel Clan appartenait l'individu qui l'a porté le plus longtemps, ou ce genre de détails au bon vouloir du MJ.

Revers de Fortune

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

La polyvalence est le domaine de l'Eau, et ceux qu'elle couvre de ses bienfaits savent en tirer profit. Pendant toute la durée de ce Sort, la cible peut immédiatement relancer un jet de dé par Round. Elle doit le faire immédiatement après le premier jet de dés et peut garder le résultat de son choix.

Transfert d'Energies

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 1
- **Portée** : 7,5 m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Portée (+ 1,5m), Spécial (voir ci-dessus)

L'énergie relie les êtres vivants et les parcourt comme l'eau traverse la terre elle-même. Vous pouvez transférer l'effet d'un Sort dont vous bénéficiez actuellement à la cible consentante de ce Sort. Au prix de trois Augmentations, vous pouvez transférer un effet de Sort d'une cible consentante à une autre. Dans tous les cas, vous ne pouvez pas transférer d'effets si une des cibles s'y refuse.

Vitesse de la Cascade

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 1 (Voyage)
- **Portée** : contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ou créature ciblé
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Durée (+ 10minutes), Portée (peut passer à 3m au prix de deux Augmentations)

Ceux imprégnés de l'essence élémentaire de l'Eau peuvent se mouvoir bien plus vite. La cible de ce Sort peut se déplacer par Round d'une distance totale égale à son Rand d'Eau x 6m + un nombre de mètres égal au double de l'Anneau d'Eau du lanceur de sort. Ce Sort ne donne pas de déplacement supplémentaire à la cible, mais augmente simplement son déplacement maximum pendant chaque Round pour la durée du Sort.

Voie vers la Paix Intérieure

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

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

Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise 2

Bassin Réfléchissant

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 2 (Divination)
- **Portée** : 16 km
- **Zone d'Effet** : Etendue d'eau/Lieu ciblé
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Durée (+ 1 minute), Portée (+ 16 km)

L'insondable connaissance de l'Eau est un don extraordinaire pour ceux qui savent comment l'invoquer. Vous pouvez scruter une étendue d'eau, qui n'a pas besoin d'être plus vaste qu'une simple flaque, et y voir un endroit familier comme si vous vous y trouviez. Vous pouvez seulement voir ce qui se passe à l'endroit choisi, mais vous n'entendez rien. On

désigne par « endroit familier » tout lieu où vous avez passé beaucoup de temps (votre maison, votre dojo, votre temple de prédilection, etc.) ou dans lequel vous avez médité pendant au moins dix minutes. Toute étendue d'eau peut être utilisée pour ce Sort, mais comme le Sort permet de voir des images, celles-ci seront plus grandes et plus claires dans les étendues les plus vastes.

Bénédition d'Inari

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 2 (Artisanat)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Nourriture et boisson créées
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Spécial (assez de nourriture pour une personne supplémentaire par Augmentation)

Inari, la Fortune du Riz, reste l'une des entités divines les plus chéries dans tout l'Empire. Ce Sort invoque ses bienfaits pour créer de la nourriture et de la boisson sur commande. Il en génère assez pour sustenter un nombre d'individus égal à votre Rang de Maîtrise +1 pendant une journée. Sans Augmentations, la nourriture se révèle fade mais nourrissante, comme du riz sans accommodement et de l'eau, mais des Augmentations permettent d'améliorer la qualité des mets jusqu'à obtenir des fruits de mer et du thé, à la discrétion du MJ. Le ND de ce Sort est doublé quand on le lance dans l'Outremonde.

Buée Revigorante

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 2
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Instantanée
- **Augmentations** : Cible (une personne supplémentaire par tranche de 2 Augmentations)

L'Eau évacue toutes les impuretés, rafraîchissant et revigorant tout ce qu'elle touche. La cible de ce Sort est instantanément rafraîchie, comme si elle venait de se réveiller après une bonne

nuit de sommeil. Ce Sort ne restaure pas les Points de Vide perdus, mais il permet d'éliminer la fatigue et l'épuisement. Utilisé sur un shugenja, il restaure les emplacements de Sorts associés à l'Anneau du Vide (qui peut être utilisé pour n'importe quel élément) mais pas ceux des autres. Les capacités que les personnages peuvent utiliser un nombre limité de fois par jour ne sont pas restaurées par ce Sort.

Cape des Miya

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 2 (Défense)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

Vous vous drapez d'un voile d'Eau protecteur. On ajoute à votre ND d'Armure le total de votre Anneau d'Eau plus votre Rang de Maîtrise pendant toute la durée du Sort.

Liens Spirituels

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 2 (Divination)
- **Portée** : 16 km
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Portée (+ 3,2 km)

Le moindre contact crée un lien que l'on peut exploiter et approfondir par le biais des esprits de l'Eau. Ce Sort vous permet de chercher les esprits de l'Eau à l'intérieur d'un objet unique et spécifique. Vous devez bien connaître l'objet en question, soit en ayant passé beaucoup de temps près de lui, soit en l'ayant manié vous-même. Si l'objet se trouve à portée du Sort, vous savez dans quelle direction et à quelle distance approximative il se trouve par rapport à vous.

Porté par les Vagues

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 2 (Voyage)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 2 Rounds
- **Augmentations** : Aucune

Un shugenja compétent parvient à s'approprier la vivacité des eaux de la rivière. On ajoute 2 à votre Anneau d'Eau pour calculer la limite des déplacements effectués à l'aide d'Actions de Mouvement pendant ce Round et le suivant.

Résister aux vagues d'Assaut

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 2 (Art de la Guerre)
- **Portée** : 3 m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Instantanée
- **Augmentations** : Portée (+ 3m par tranche de 3 Augmentations)

Un samurai aussi vif et puissant qu'un fleuve fait un redoutable adversaire. La cible de ce Sort bénéficie d'une Action Simple durant l'étape de Réactions du Round de combat actuel. Cette action ne peut être utilisée que pour porter une attaque. Si la cible ne peut effectuer une attaque au moyen d'une Action Simple, ce Sort lui confère une Action Complexe à la place. Ce Sort ne peut pas donner à un shugenja la capacité de lancer un second Sort lors du même Round.

Sagesse et Clarté

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 2
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Durée (+ 30 minutes), Cible (peut cibler autrui au prix de 2 Augmentations)

En recourant à la perspicacité des kami de l'Eau, un shugenja peut accroître de façon phénoménale sa capacité à percevoir le monde qui l'entoure. Pendant la durée de ce Sort, votre vitesse de lecture est doublée et vous vous souvenez de tout ce que vous aurez lu pendant que vous étiez sous son influence. Il n'améliore cependant pas vos facultés de compréhension, et les langues ou codes secrets que vous ne maîtrisez pas restent donc indéchiffrables pour vous.

Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise 3

Bénédictio des Kami de l'Eau

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 3
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé (qui peut être le shugenja)
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Spécial (on considère que votre Anneau d'Eau augmente de 1 par tranche de 2 Augmentations)

Vous pouvez convoquer la clarté de l'Eau pour qu'elle s'applique à votre perception du monde qui vous entoure. La cible de ce Sort reçoit un bonus à tous les jets basés sur la Perception, qu'il s'agisse de Jets de Traits, de Compétences ou de quoi que ce soit d'autre. Le bonus consiste en un nombre de dés à lancer (et non à garder) égal à votre Anneau d'Eau.

Chevaucher les Vagues

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 3 (Voyage)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé (qui peut être le shugenja)
- **Durée** : 10 minutes
- **Augmentations** : Durée (+ 1 minute), Cible (+ 1 individu par Augmentation)

Les kami de l'Eau stimulent ceux qui ont leurs faveurs et leur permettent de traverser l'eau. La cible de ce Sort peut se déplacer à la surface d'une étendue d'eau comme s'il s'agissait d'un terrain normal. Si la surface de l'eau est agitée par une tempête, des vagues ou tout autre effet de ce genre, on l'assimile un terrain difficile.

Eau Glacée

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 3
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round), Portée (passe à 3m au prix de 2 Augmentations)

Tout comme l'eau de la nature devient dure et résistante quand survient l'hiver, celle qui parcourt l'enveloppe humaine peut gagner en robustesse. La cible de ce Sort ignore tous les malus dus aux Blessures qu'elle subit déjà pendant toute la durée du Sort. Si la cible subit d'autres malus par la suite, ceux-ci sont appliqués normalement : le malus effectif se calcule en faisant la différence entre les malus annulés et les nouveaux malus. Cet effet ne guérit pas les Blessures, mais permet uniquement d'en inhiber les effets handicapants pendant un moment.

Eaux Silencieuses

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 3 (Défense)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : Variable
- **Augmentations** : Aucune

La mémoire de l'océan est infinie et son immense pouvoir peut rester en sommeil pendant fort longtemps. Après avoir lancé ce Sort avec succès, vous pouvez immédiatement lancer un deuxième Sort issu de n'importe quel élément. Il doit s'agir d'un Sort que vous pouvez lancer normalement, et d'un Niveau de Maîtrise inférieur ou égal à 3. Si le deuxième Jet d'Incantation est réussi, le second Sort demeure en vous, en sommeil en vous jusqu'à ce que survienne un effet physique spécifié par vous au moment de l'incantation. Ce déclencheur peut être un mot que vous prononcez, ou par exemple le fait de dégainer votre sabre ou d'être abattu au combat. Quel qu'il soit, lorsqu'il se produit, le second Sort prend immédiatement effet, comme si vous veniez de réussir de le lancer. Un personnage ne peut jamais bénéficier de plusieurs Sorts d'Eaux Silencieuses en même temps. Si le Sort est lancé une deuxième fois sur la même personne, le Sort « stocké » précédemment se dissipe immédiatement pour être remplacé par le nouveau.

Frappe d'un Tsunami

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 3 (Art de la Guerre)
- **Portée** : 7,5m
- **Zone d'Effet** : Cône issu du lanceur de sort et mesurant 3m de diamètre à son extrémité
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Dommages (+1g0), Portée (+ 1,5m), Spécial (+5 au ND du Jet de Terre par Augmentation)

Les esprits de l'Eau se promènent partout, prêts à obéir aux ordres des shugenja qui ont gagné leurs faveurs. Vous invoquez une vague d'eau déferlante qui submerge tout sur son passage. Elle inflige 3g3 Blessures à quiconque se trouve dans sa zone d'effet, et qui doit effectuer un Jet de Terre (ND 15) pour éviter d'être jeté au sol. Naturellement, tout ce qui se trouve dans la zone d'effet est inondé et saturé d'eau.

Guérison des Blessures

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 3
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : Spécial (chaque Augmentation ajoute 1 à votre Anneau d'Eau dans le cadre de la guérison)

L'Eau s'infiltré en toute chose, et lorsqu'elle en ressort, elle peut emporter avec elle les éléments indésirables. La douleur et la souffrance issues des blessures peuvent ainsi être purgées et se diluer dans l'océan infini où elles disparaîtront à tout jamais. La cible de ce Sort récupère un nombre de Blessures égal à votre Anneau d'Eau plus votre Rang de Maîtrise à chaque Round où ce Sort reste actif. Vous devez toucher la cible au lancement du Sort, mais par la suite, vous pouvez prolonger ses effets sans nécessité de contact physique.

Visions du Futur

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 3 (Divination)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 1 minute
- **Augmentations** : Aucune

Bien qu'il ne soit pas aussi fiable que le don naturel (quoiqu'extrêmement rare) de divination ou les Sorts du Vde (tout aussi rares) qui permettent de voir l'avenir, celui-ci permet d'obtenir d'intenses visions du futur. Il fut à l'origine développé par la famille Tonbo du Clan de la Libellule, et rarement pratiqué par ceux qui n'en font pas partie. Ce Sort nécessite un grand bassin d'eau immobile où vous pouvez plonger votre regard. Une fois le Sort accompli, vous entrez brièvement en transe et voyez des images d'événements à venir. Ces images sont rarement directes et ont tendance à être symboliques (par exemple, la violence est représentée par des scènes de bataille), mais toutes les prédictions se réaliseront si vous n'intervenez pas directement. Seul le shugenja qui lance le Sort peut voir les événements décrits par la vision.

Bien des shugenja pensent qu'utiliser ce Sort revient à bouleverser l'ordre naturel des choses et ont des préjugés vis-à-vis de ceux qui l'utilisent.

Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise 4

Cœur du Dragon de l'Eau

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 4
- **Portée** : 7,5 m
- **Zone d'Effet** : Nombre d'individus ciblés égal au Rang de Maîtrise du lanceur de sort (y compris celui-ci s'il le désire)
- **Durée** : 1 Round par Rang de Maîtrise
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round), Spécial (+1g0 guéri par tranche de deux Augmentations)

Le Dragon de l'Eau est une entité bienveillante aux bienfaits inestimables. Chaque fois qu'une des cibles de ce Sort subit des Blessures pendant qu'il fait effet, elle regagne instantanément 1g1 Blessures.

Empire de Suitengu

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 4 (Divination)
- **Portée** : 160 km
- **Zone d'Effet** : 2 étendues d'eau
- **Durée** : Concentration
- **Augmentations** : Portée (+ 16 km)

A Fortune de la Mer est une entité courroucée, mais elle couvre néanmoins de ses bienfaits ceux qui savent l'implorer dans les formes. Ce Sort créé par le Clan de la Mante vous permet de plonger votre regard dans une étendue d'eau qui doit mesurer au moins trente centimètre de diamètres et trois centimètres de profondeur, et de voir ce qui se passe autour de n'importe quelle autre étendue d'eau de l'Empire, du moment qu'elle se trouve à la limite de la portée du Sort. Il peut s'agir de n'importe quel point le long de la côte, d'un lac, d'un fleuve, d'un ruisseau et même d'une flaque, mais vous devez connaître l'endroit précis où se trouve

l'étendue d'eau que vous visez de la sorte. Vous pouvez voir tout ce qui l'entoure comme si vous vous trouviez immergé sous sa surface. Ce Sort vous permet seulement de voir ce qui se passe, et non d'entendre.

Fluidité de la Frappe

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 4
- **Portée** : 3 m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé (qui peut être le lanceur de sort)
- **Durée** : 1 Round
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round), Portée (+ 1,5 m)

L'Eau coule par-dessus les obstacles et les traverse, un talent qu'elle peut conférer à ceux imprégnés de son énergie. La cible de ce Sort peut ignorer les bonus au ND d'Armure de ses adversaires quand ils proviennent de leur armure, d'effets de Sorts de Niveau de Maîtrise inférieur ou égal à 3, et d'autres effets mécaniques non issus de Techniques. Quand il affronte des créatures non humaines ne portant pas d'armure, le Sort permet à sa cible de les traiter comme si leur ND d'Armure était réduit de 5. Ce n'annule pas la Réduction conférée par l'armure, ni l'augmentation du ND d'Armure dont bénéficie un adversaire adoptant la Posture de Défense ou d'Esquive.

Flux et Reflux de la Bataille

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 4 (Art de la Guerre)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Tous les allés choisis dans un rayon de 15 m autour du lanceur de sort
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round par tranche de 2 Augmentations)

L'un des atouts majeurs de l'Eau consiste en sa mobilité. Que l'on soit impliqué dans un combat singulier ou une bataille, elle demeure la clef de la survie. Ce Sort augmente la rapidité de déplacement de tous les alliés situés à portée. Vous pouvez choisir d'en exclure certains si vous le désirez. Tous ceux affectés par le Sort peuvent se déplacer sur une distance

égale à leur Anneau d'Eau x 3m a prix d'une Action Gratuite (alors qu'il s'agit normalement d'une Action Simple).

Symbole de l'Eau

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

Les prêtres des kami peuvent tracer de puissants glyphes invoquant le pouvoir des éléments contre ceux qui tentent de les passer. Un Symbole de l'Eau doit être inscrit sur un objet solide, la plupart du temps, une portée, 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 opposant son Anneau du Feu à l'Anneau d'Eau du lanceur de sort. En cas d'échec, une terreur sans nom l'assaille et il doit immédiatement effectuer un jet de dé contre un effet de Peur de Rang 7. Vous ne pouvez maintenir qu'un seul Symbole de l'Eau 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.

Voie non Suivie

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 4
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 1 jour
- **Augmentations** : Spécial (gain d'un emplacement de Sort supplémentaire par tranche de 5 Augmentations)

Aucun élément n'égale l'Eau en termes de polyvalence et de pouvoir d'adaptation. Avant de lancer ce Sort, vous devez choisir un de vos Anneaux pour l'affaiblir temporairement afin d'en renforcer un autre d'autant. Une fois ce Sort lancé avec succès, vous pouvez transférer

un nombre d'emplacements de Sort quotidiens non utilisés de l'Anneau affaibli au renforcé. Ce Sort dure exactement un jour, après quoi ses effets disparaissent.

Sorts d'Eau : Niveau de Maîtrise : 5

Accolade de Suitengu

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 5 (Tonnerre)
- **Portée** : 7,5 m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Portée (+ 1,5 m)

La Fortune de la Mer est pleine de courroux et il suffit qu'un de ses loyaux disciples l'y convie pour qu'elle châtie ses adversaires. En invoquant les kami de l'Eau, vous pouvez remplir les poumons d'une cible d'eau de mer pour la paralyser, voire la tuer. Si le lancement du Sort se fait avec succès, la cible ne peut entreprendre aucune autre action que de tenter d'y résister. En pratique, la cible ne peut agir que comme si elle se trouvait au Niveau de Blessure Epuisé. A chaque Round, elle doit effectuer un Jet de Constitution (ND 15) pour résister. Si la cible réussit trois fois au total, elle passe un Round supplémentaire à vomir de l'eau de mer, après quoi elle recouvre tous ses moyens. Toutefois, si elle subit deux échecs consécutifs, elle tombe inconsciente et meurt en 1 minute à moins de subir une intervention médicale ou magique.

Bien que la médecine rokugani ne sache pas bien combattre les effets d'une noyade, quelqu'un peut sauver un individu frappé par ce Sort en réussissant un Jet de Médecine/Intelligence contre un ND de 50.

Lien Ultime

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 5 (Divination)
- **Portée** : Spécial
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Les liens les plus forts ne peuvent être rompus. Ce Sort vous permet de détecter l'endroit où se trouve un objet ou un individu que vous connaissez bien, où qu'il se trouve. S'il s'agit d'un objet, vous devez avoir passé énormément de temps près de lui ou vous en être servi fréquemment par le passé. S'il s'agit d'une personne, ce doit être quelqu'un que vous connaissez bien, comme un membre de votre famille immédiate ou un ami proche. Vous savez immédiatement où l'objet du lien se trouve, où qu'il soit dans l'Empire. Cette localisation n'a rien d'exacte, mais suffisante pour réduire votre champ d'investigation en cas de recherche (par exemple « dans la ville de Ryoko Owari », ou « dans le nord-est de Shinomen Mori »). Si la cible se trouve au-delà des frontières de l'Empire de Rokugan, le Sort échoue automatiquement.

Main des Marées

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 5 (Art de la Guerre, Voyage)
- **Portée** : Rayon de 30 m autour du lanceur de sort
- **Zone d'Effet** : Nombre de cibles inférieur ou égal à l'Anneau d'Eau du lanceur de sort
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 3 m), Cible (+ 1 par tranche de 2 Augmentations)

L'Eau permet de transférer aisément de l'énergie, mais également de la chair vivante. Dans la zone d'effet du Sort, vous pouvez choisir un nombre de cibles consentantes inférieur ou égal à votre Anneau d'Eau et intervertir leurs positions à votre guise en les échangeant les unes avec les autres. A la fin du Sort, il doit y avoir une personne à chaque position occupée quand il a commencé, mais les positions respectives peuvent varier en fonction du nombre de cibles affectées.

Puissance de l'Océan

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 5 (Défense)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Nombre de jours égal à votre Rang de Maîtrise
- **Augmentations** : Durée (+1 par tranche de 2 Augmentations)

Le plus grand pouvoir conféré par l'Eau nécessite un puissant shugenja et doit être octroyé à autrui. Ce rituel complexe dont l'accomplissement prend une heure, ne peut être lancé que sur une cible consentante. Pendant toute la durée du Sort, la cible n'a besoin ni de nourriture, ni de boisson ni de sommeil. Un nombre de fois égal à votre Rang de Maîtrise, pendant la durée du Sort, la cible peut rester ses Points de Vide au prix d'une Action Simple : il s'agit là de l'équivalent de la récupération de Points de Vide au terme d'une bonne nuit de sommeil. La cible récupère également un nombre de Blessures par heure égal au double de votre Anneau d'eau. Si la cible de ce Sort est un shugenja, ce dernier regagne tous les emplacements de Sort dépensés au lever du soleil, qu'il ait pris du repos ou non.

Une fois que la durée du Sort expire, sa cible tombe littéralement d'épuisement et reste dans cet état pendant une durée égale à la moitié de celle où le Sort a fait effet. Pendant ce temps, la cible ne peut entreprendre aucune action physique importante et ne parvient à se déplacer que très lentement. Il ne peut absolument pas voyager.

Vagues Trompeuses

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 5 (Illusion)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Durée (+ 1 heure)

Celui qui dispose du pouvoir absolu sur l'Eau peut rendre la chair quasiment liquide. Ce Sort vous permet de modifier votre enveloppe physique et de changer de forme pour prendre celle

d'une autre créature naturelle. Sous cette forme, vous conservez vos Traits Mentaux. En ce qui concerne les Traits Physiques, vous conservez les plus élevés entre les vôtres et ceux de l'animal en lequel vous vous êtes transformé. Vous gagnez également d'autres capacités, y compris des armes naturelles ou des facultés sensorielles. Certaines sectes de shugenja traditionalistes méprisent ce Sort qu'elles considèrent comme impur.

Sort d'Eau : Niveau de Maîtrise 6

Paix des Kami

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 6
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

L'ultime bienveillance du Dragon de l'Eau n'a pas de limites. La cible est instantanément guérie de toute maladie, son corps purgé de tous les poisons et toutes ses Blessures entièrement soignées.

Contrôle de l'Eau

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

La mer elle-même prend forme pour vous défendre. Ultime variante du Sort Invocation, celui-ci convoque un immense kami composé d'Eau pure qui se met à votre service. Il a une forme vaguement humanoïde, mesure environ trois mètres de haut, et ses contours fluides restent toujours mouvants. Le kami peut se déplacer de 4,5 m x votre Anneau d'Eau par Round, et il

inonde le terrain dans un rayon de 6m autour de lui, en faisant au moins un terrain médiocre (dans le cas où il ne s'agit pas déjà d'un terrain difficile). On considère que chacun des Traits Physiques de ce kami est égal à votre Anneau d'Eau et qu'il attaque avec un Rang de Compétence Jiujutsu égal à la moitié de votre Anneau d'Eau. La VD de ces attaques est égale à votre Anneau d'Eau. En ce qui concerne l'encaissement des dégâts, on considère que l'esprit a le même nombre de Blessures qu'un humain ayant un Anneau de Terre égal à votre Anneau d'Eau, mais il ne subit aucun malus dû aux Blessures. Il est Invulnérable (voir règle spéciale). S'il est réduit à 0 Blessure, il se dissipe.

Douce Clarté de l'Eau

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 6 (Divination)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Etendue d'eau ciblée
- **Durée** : 3 Rounds
- **Augmentations** : Aucune

La plus efficace des formes de divination informe directement celui qui l'invoque et chacun peut en être témoin. En concentrant votre énergie sur une étendue d'eau calme, vous pouvez invoquer d'intenses visions du futur basées sur vos questions. Vous pouvez poser une question, et les eaux vous en révéleront la réponse. Celle-ci prend la forme de trois images séparées qui peuvent être reliées de toutes sortes de façon : il peut s'agir d'événements successifs ou de trois facettes d'un même événement. Contrairement aux autres formes de divination, toutes les personnes présentes peuvent voir ces images.