

Sorts du Feu

Sommaire

Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 1	4
Baiser Brûlant de l'Acier.....	4
Convoitise des Flammes.....	4
Extinction	5
Feux de la Destruction.....	5
Feux Purificateurs	6
Forge Ardente.....	6
Fureur d'Osano-Wo.....	7
Jamais Seul.....	7
Katana du Feu.....	8
Lame Acérée	8
Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 2	9
Chaleur Implacable	9
Fascinante Danse de la Flamme	9
Feu Intérieur	10
Glyphe de Pureté	10
Pas Précipités.....	11
Perturbation de l'Aura.....	12
Queue du Dragon du Feu	12
Vivacité Mentale	13
Sort du Feu : Niveau de Maîtrise 3	13
Brume d'Agressivité	13
Colère Ardente	14
Lame Affamée.....	14
Lumière Vive.....	15
Nuée Vorace.....	15
Poing d'Osano-Wo.....	16
Souffle du Dragon du Feu	16
Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 4	17
Défense du Brasier	17
Flamme Morte	17

Forge Réparatrice	18
Glyphe de Tonnerre.....	18
Mur de Feu	19
Symbole du Feu.....	19
Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 5	20
Ailes du Phénix	20
Fureur Inextinguible	21
Lumière du Soleil	21
Suivre la Flamme	22
Vague Destructrice	22
Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 6	23
Globe du Soleil Eternel	23
Lame Spirituelle	23
Rayon de la Fournaise	24

Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 1

Baiser Brûlant de l'Acier

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1 (Art de la Guerre)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 arme de corps à corps dans la main du lanceur de sort
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Durée (+ 2 minutes)

Ce sort enveloppe une arme avec des flammes, ce qui augmente sa taille et ses dégâts. Le Sort lancé fait apparaître une langue de flammes qui sort de votre main pour enrober votre arme (si vous lâchez ou perdez l'arme en question, le Sort s'achève). Cette arme bénéficie d'un bonus de +1g1 aux jets d'attaques de corps à corps. Le bonus monte à +2g2 contre les adversaires à cheval et les ennemis plus grands que des humains.

Convoitise des Flammes

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1
- **Portée** : 9 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Le pouvoir de base du feu sème la destruction, et les esprits de cet élément, une fois convoqués, peuvent facilement se déchaîner contre un adversaire. Ce Sort invoque un unique kami du Feu qui se jette sur la cible, la frappant infailliblement du moment qu'elle se trouve à portée. Le Sort occasionne 2g2 Blessures. Les brûlures qu'il inflige se montrent assez douloureuse, et si le Sort vise un shugenja en train de lancer un Sort, le Jet de Volonté qu'il fait effectuer se fait contre un ND 20 + les dégâts infligés (au lieu de 10 + les dégâts infligés en temps normal).

Extinction

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Rayon de 30 m
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 6 m)

Repousser les esprits du Feu si l'on connaît la prière adéquate devient un talent très utile dans les villes et cités rokugani où l'on fabrique tous les bâtiments en bois et en papier. Ce Sort disperse les kami du Feu actifs de la zone. Tous les feux non magiques de la zone s'éteignent immédiatement, et tous les dégâts infligés par le feu (magique ou non) voient leur VD réduite de 1g1 jusqu'au début du Round suivant.

Feux de la Destruction

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1
- **Portée** : Le shugenja
- **Zone d'Effet** : Rayon de 9 m
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 1,5m par tranche de 2 Augmentations)

La destruction est la pulsion originelle du Feu, et ce Sort y fait appel pour répandre des ravages tout autour de celui qui le lance. Le Sort sème l'agitation parmi les kami, les poussant à se lancer dans un tumulte frénétique pour détruire tout ce qui entoure le lanceur de sort. Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet, y compris le lanceur de sort, subissent des dégâts dont la VD est égale à son Anneau du Feu. On ne fait qu'un jet de dés, et le résultat s'applique à tous ceux pris dans la zone d'effet. Toutefois, le lanceur de sort ne subit que la moitié des dégâts (arrondis au supérieur) car les kami font malgré tout quelques efforts pour l'éviter.

Feux Purificateurs

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1 (Défense)
- **Portée** : 7,5 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : 1 minute
- **Augmentations** : Dommages (+1g0 par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort est l'une des rares prières impliquant les kami du Feu à voir un effet protecteur direct. Il demande aux kami de protéger une personne en l'enveloppant d'un voile de flammes vives. Ni la cible, ni ce qu'elle porte ne subissent de dommages de la part du Sort, mais quiconque entre en contact avec elle ou la frappe à l'aide d'une arme de corps à corps subit 2g2 Blessures. Tous ceux que la cible frappe à mains nues ou à l'aide d'une arme de corps à corps qu'elle portait quand le Sort a été lancé subissent également 2g2 Blessures supplémentaires. Toutefois, si la cible lâche ou dépose un objet qu'elle porte, elle ne pourra pas le reprendre : celui-ci subirait les dégâts du Sort. Les armes à distance comme les flèches passent sans problème cette barrière de feu, infligeant les mêmes Blessures qu'en temps normal.

Forge Ardente

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1 (Artisanat)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 arme ou armure
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Le Feu s'avère autant un élément de création que de destruction et un shugenja talentueux peut en user très efficacement. Ce Sort invoque les pouvoirs de la forge, dans toute sa puissance et son caractère impitoyable, pour recréer un objet matériel, arme ou armure, de façon parfaite. Tous les défauts de l'objet disparaissent, fêlures et menues entailles comprises. Ce Sort ne peut toutefois pas réparer un objet réellement brisé ou détruit et ne peut affecter que des objets de qualité ordinaire.

Fureur d'Osano-Wo

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1 (Tonnerre)
- **Portée** : 90 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Dommages (+ 1g0 par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort, en réalité une prière adressée à la Fortune du Feu et du Tonnerre, la supplie d'abattre son courroux sur votre ennemi. On ne peut le lancer qu'en extérieur : elle invoque alors un éclair qui frappe la cible et inflige 5g2 Blessures. Quiconque se trouve dans un rayon de 3m autour de la cible doit effectuer un Jet de Constitution contre un ND de 15 pour éviter d'être assourdi pendant 2 Rounds. Si ce Sort est lancé en plein orage, les dommages passent 6g2 s'il s'agit d'un orage ordinaire, voire 6g3 dans le cas d'un terrible orage ou d'un véritable ouragan.

Jamais Seul

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Cible (+1)

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

Katana du Feu

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1 (Artisanat, Art de la Guerre)
- **Portée** : Personnel ou 6 m (voir description)
- **Zone d'Effet** : 1 arme créée
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Dommages (+1g0), Durée (+ 5 minutes), Portée (+ 1,5m), Forme (voir description)

Vou invoquez une lame de feu brut, vive et brillante comme l'âme d'un guerrier honorable. La forme de base de l'arme est celle d'un katana mais une Augmentation permet d'en faire n'importe quel type de sabre de votre choix. Le katana a une VD de 2g2. Quand vous maniez cette arme, vous pouvez utiliser votre Rang de Maîtrise à la place de votre Compétence Kenjutsu si vous le désirez. Si vous disposez de la Compétence Kenjutsu, vous ajoutez votre Rang d'Honneur au résultat de tous les jets de dommages effectués avec cette arme. Le katana disparaît si vous le lâchez. Au lieu d'invoquer l'arme pour vous, vous pouvez la faire apparaître entre les mains d'un allié situé dans un rayon de 6 m . On considère le porteur comme le lanceur de sort à tout point de vue, mais il ne bénéficie pas du bonus d'Honneur aux dommages mentionné ci-dessus.

Lame Acérée

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1 (Artisanat)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 arme dotée d'une lame
- **Durée** : 1 minute
- **Augmentations** : Durée (+ 1 minute)

Les esprits du feu peuvent transmettre toute leur fureur au métal et rendre une lame tranchante comme le plus acéré des rasoirs. Ce Sort augmente es dommages qu'infligent les armes à lame d'acier comme les sabres, couteaux, naginata, etc. Lame Acérée ne peut pas affecter les armes n'ayant pas de lames métalliques, les nemuranai et les armes déjà améliorées par des effets magiques. La VD de l'arme augmente de 1g1 pendant la durée du sort.

Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 2

Chaleur Implacable

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 2 (Défense)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 armure
- **Durée** : 10 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 2 Rounds)

Ce Sort est conçu pour protéger les bushi en imprégnant leur armure d'un kami du Feu. Le Sort prend pour cible une armure qui se met à étinceler comme si elle reflétait l'impitoyable soleil du désert. Tout adversaire qui tente de frapper la personne portant cette armure, que l'attaque réussisse ou non, devient Fatigué jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Les malus s'appliquent au jet d'attaque qui a déclenché le Sort, et tout assaillant ayant adopté la Posture d'Assaut prend la Posture d'Attaque à la place. Ce Sort n'a aucun effet sur les attaques ou les Sorts qui prennent pour cible le porteur de l'armure à distance.

Fascinante Danse de la Flamme

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 2
- **Portée** : 15 m
- **Zone d'Effet** : Rayon de 6 m
- **Durée** : 2 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

Version plus puissante de Feux de la Destruction, ce Sort exerce un contrôle plus étroit sur les kami du Feu et les persuade de demeurer plus longtemps. Si le lancement du sort s'effectue avec succès, les kami du Feu se livrent à une danse effrénée et féroce en un lieux de votre choix, incendiant tout sur leur passage. Chaque cible située dans la zone d'effet subit 3g2 Blessures quand le Sort prend effet. Au début de chaque Round, par la suite, si le Sort est encore actif, chaque cible qui se trouve toujours dans la zone subit 2g1 Blessures supplémentaires.

Feu Intérieur

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 2
- **Portée** : 30 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Cible (+ 1 cible par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort est sans doute le mieux connu et le plus notoirement offensif de l'élément Feu. Les shugenja rokugani se servent de cette prière depuis les premiers jours de l'Empire. Vous invoquez un kami du Feu qui prend la forme d'un orbe de flammes en suspension au-dessus de votre paume avant de s'envoler vers sa cible. La célérité et la taille de la sphère augmentent jusqu'à ce qu'elle touche sa cible, ce qui en fait un Sort particulièrement spectaculaire. Sa VD est égale à votre Anneau du Feu.

Glyphe de Pureté

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 2 (Glyphe)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : Rayon de 4,5 m autour de l'objet touché
- **Durée** : 1 jour
- **Augmentations** : Aucune

Bien que l'on recoure généralement à la Terre pour affronter les forces démoniaques comme la Souillure de l'Outemonde, les esprits du Feu peuvent également être invoqués pour purger et détruire ce genre d'abominations spirituelles. Ce Sort lie un kami du Feu à un lieu spécifique qu'il protège contre les forces du mal. Pour le lancer, il faut inscrire un kanji complexe sur une surface plane avec de la craie ou de l'encre, ce qui prend une minute d'effort et de concentration, après quoi on effectue un Jet d'Incantation. Une fois le Glyphe de Pureté activé et le pouvoir des kami pleinement engagé, ceux-ci restent présents dans l'inscription et protègent la zone d'effet contre l'influence de l'Outremonde ou de l'Ombre Rampante.

Les individus et les créatures dotés d'au moins 1 Rang de Souillure de l'Outremonde ou sous le contrôle de l'Ombre Rampante doivent effectuer un Jet d'Opposition de Volonté contre vous pour pénétrer dans la zone d'effet du Sort. Vous bénéficiez d'un bonus de +5 lors de ce jet. De plus, les créatures qui parviennent à entrer dans la zone subissent une immense douleur car le pouvoir du Glyphe brûle leur essence même. Leur corps prend feu et elles subissent un nombre de Blessures égal à votre total d'Anneau du Feu + Rang de Réputations à chaque Round qu'elles y passent.

Le Glyphe de Pureté n'affecte pas les Sorts et les projectiles. L'objet sur lequel le glyphe a été inscrit doit rester immobile, et l'inscription clairement visible à tout moment. Dans le cas contraire, il se dissipe. Si plusieurs Glyphes de Pureté se chevauchent et que leurs zones d'effet se recouvrent les unes les autres, leurs effets ne se cumulent pas.

Pas Précipités

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 2
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 2 Rounds
- **Augmentations** : Aucune

Le Feu incarne l'élément des pensées et il n'est rien de plus vif qu'une pensée. Vous mettez à profit la vivacité des kami du Feu pour vous aider à lancer votre prochain Sort. Le temps d'incantation du prochain Sort du Feu que vous lancez est réduit de 4 Rounds. S'il s'agit d'un Sort dont le Niveau de Maîtrise est inférieur ou égal à 3, vous pouvez le lancer instantanément au prix d'une Action Simple. Cependant, si vous ne commencez pas à lancer le nouveau Sort dans une période de 2 Rounds, l'avantage conféré par Pas Précipités disparaît.

Perturbation de l'Aura

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 2
- **Portée** : 15 m
- **Zone d'Effet** : Personne ou créature ciblée
- **Durée** : 24 h
- **Augmentations** : Durée (+ 12 h par Augmentations)

Un individu ressent les effets d'un déséquilibre des éléments en lui. Ce Sorts suscite délibérément ce déséquilibre en renforçant exagérément l'élément Feu présent dans le corps de la cible. Tant que le Sort fait effet, la cible ne peut plus être guérie par magie. Les Sorts, objets ou Techniques magiques qui tentent de redonner des Blessures à la cible échouent automatiquement, mais les traitements ordinaires (comme la Compétence Médecine) fonctionnent toujours. La cible peut réaliser qu'elle subit un déséquilibre physique, mais elle ne peut découvrir de quoi il s'agit exactement sans l'aide d'un shugenja : en lançant le Sort Sensation (Feu), on décèle automatiquement la présence d'esprits du Feu excités dans son corps.

Queue du Dragon du Feu

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 2
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 4 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Rounds)

Ce Sort invoque plusieurs kami du feu qui forment un tentacule de flammes sortant de votre main. Il ne vous brûle pas car les kami vous sont reconnaissants de leur fournir une occasion de brûler autrui sur commande. Vous pouvez vous servir de ce fouet de feu pour frapper des ennemis dans un rayon de 9m : la langue de feu s'étend alors avec une stupéfiante vivacité. Votre jet d'attaque en utilisant le fouet de feu est égal à votre Rang d'Agilité + le double de votre Rang de Maîtrise, en gardant votre Agilité. La VD du fou est égale à votre Anneau du Feu.

Vivacité Mentale

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 2
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 objet
- **Durée** : 10 minutes
- **Augmentations** : Aucune

Les kami du Feu peuvent imprégner des objets physiques, ce qui leur permet de rester présents plus longtemps. Les shugenja ont trouvé bien des manières de mettre à profit cette technique pour eux ou pour autrui. Ce Sort, l'un des plus élémentaires de ce type, imprègne un matériau de l'intellect et de la lucidité du Feu. Quiconque porte cet objet voit son Rang d'Intelligence augmenter de 3 pour la durée du Sort.

Sort du Feu : Niveau de Maîtrise 3

Brume d'Agressivité

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 3 (Art de la Guerre)
- **Portée** : 3 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : 5 Rounds ou 1 heure en dehors d'un combat
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

Les esprits du Feu sont réputés pour leur nature erratique et capricieuse, et les shugenja peuvent énormément perturber leurs adversaires en excitant chez eux cet aspect de l'élément en question. La cible de ce Sort se voit en proie à la fureur sans rime ni raison qui agite en permanence le Feu, et se trouve plongée dans une terrible rage qui lui fait perdre le sens de la mesure. Elle adopte immédiatement la Posture d'Assaut et ne peut pas en changer pendant toute la durée du Sort. Si le Sort est lancé hors d'un combat, la victime reçoit les désavantages Impétueux et Contrariant pendant la durée du Sort.

Les effets de ce sort peuvent être surmontés par un individu doté d'une grande volonté. Votre cible peut tenter de résister au moyen d'un Jet d'Opposition de Volonté mais vous bénéficiez

dans ce cas d'un bonus égal à votre Rang de Feu qui s'ajoute à votre résultat. Si le Sort est lancé lors d'une bataille, ce jet de dé a lieu lors de la Phase de Réaction (et peut être retenté à chaque Round). Si le sort est lancé hors du combat, il peut être retenté toutes les 10 minutes.

Colère Ardente

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 3
- **Portée** : 30 m
- **Zone d'Effet** : 1 bâtiment indépendant ou une zone de 15m x 15m
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Colère Ardente fut créée à l'origine pour débroussailler et essarter de futures terres agricoles ainsi que pour démolir des bâtiments de bois avec un minimum d'efforts et sans danger. On l'utilise également pour créer des feux de joie lors des rituels et des fêtes. Le Sort permet de détruire un bâtiment ou une construction en stimulant les kami du feu turbulents qui vivent dans les matériaux qui le ou la composent. Tous les matériaux inflammables de la zone d'effet prennent immédiatement feu et brûlent jusqu'à ce qu'il n'en reste que des cendres. Le feu ne peut être éteint que par des moyens magiques : l'eau, le sable et les autres méthodes ordinaires restent sans effet.

Le Sort ne peut viser qu'une construction à la fois, et l'incendie ne se propage pas à ses voisines, car les prières du shugenja exercent un contrôle précis sur les kami du Feu. Les êtres vivants et les matériaux ininflammables ne subissent aucune brûlure. En fait, tandis que les vêtements que portent les personnes présentes dans la zone d'effet brûlent, leur peau ne porte même pas la moindre trace de carbonisation.

Lame Affamée

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 3 (Artisanat)
- **Portée** : 15 m
- **Zone d'Effet** : 1 arme
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

Ce Sort, version améliorée de *Lame Acérée*, a été conçu pour améliorer n'importe quelle arme, pas seulement un sabre. Le Sort renforce les esprits du Feu contenus dans une arme unique, les forçant à s'en extraire pour former une mince gangue de feu tout autour. Le porteur de l'arme ajoute +1g0 à tous ses jets d'attaque et tout ses dés de dommages donnant un 8 ou + sont ouverts ; Chaque dé ne peut toutefois être ouvert qu'une fois par jet de dé, même si le porteur bénéficie d'autres effets ouvrant ses dés sur 9 ou plus.

Lumière Vive

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 3 (Défense)
- **Portée** : 9 m
- **Zone d'Effet** : 1 armure ciblée
- **Durée** : 10 Rounds
- **Augmentations** : Dommages (+ 1g0 par tranche de 2 Augmentations), Durée (+ 2 Rounds)

Autre exemple de Sort imprégnant des objets de kami du Feu, cette prière lie temporairement un de ces esprits à un élément d'armure (comme un casque ou une cuirasse). L'armure émet alors une vive lumière qui devient aveuglante dès que le porteur subit une attaque. Chaque fois que celui-ci est attaqué au corps à corps, immédiatement après l'attaque, son assaillant subit 2g2 Blessures et se trouve Aveuglé jusqu'à l'étape de Réactions du même Round. Ce Sort ne donne aucun avantage sur les attaques à distance.

Nuée Vorace

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 3
- **Portée** : 9 m
- **Zone d'Effet** : 1 personne ciblée
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

Version plus puissante et sophistiquée de la prière invoquant le Feu Intérieur, ce Sort inflige des dommages à sa cible, mais il l'empêche également d'invoquer les kami du Feu, ce qui en

fait une arme idéale contre un shugenja du Feu rival. Vous invoquez un trait de feu qui jaillit en direction de la cible avec une violence sans limites. Les flammes infligent 4g3 Blessures à l'impact, puis elles encerclent l'adversaire pendant toute la durée du Sort, attendant qu'il commette une erreur. Si la cible lance un Sort du Feu, quel qu'il soit, pendant cette période, les kamis du Feu frappent instantanément, infligeant 3g3 Blessures et faisant automatiquement échouer le Jet d'Incantation (la cible dépense l'emplacement de Sort approprié comme d'habitude).

Poing d'Osano-Wo

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 3 (Tonnerre)
- **Portée** : 15 m
- **Zone d'Effet** : Rayon de 6 m
- **Durée** : 1 Round
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 3 m de rayon)

Prière encore plus intense adressée à la Fortune du Tonnerre, ce Sort invoque son courroux pour dévaster une zone ciblée. De violents éclairs lardent la cible et des traits de feu prenant vaguement l'apparence de gigantesques poings tombent des cieux, pulvérisant la zone d'effet. Les constructions fragiles et celles qui prennent facilement feu (comme la plupart des maisons rokugani) subissent la violence du Sort et s'embrasent ou se retrouvent entièrement consumées. Le Sort a une VD égale à votre Anneau du Feu, infligeant des dégâts à quiconque se trouve prise dans la zone d'effet. Utiliser ce Sort dans une zone peuplée est généralement considérée comme un acte criminel, sauf si le shugenja peut invoquer des circonstances extrêmes car les incendies représentent un terrible danger pour les villes rokugani.

Souffle du Dragon du Feu

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 3
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Décharge de 4,5 m de long sur 4,5 m de large
- **Durée** : 4 Rounds
- **Augmentations** : Aucune

Ce Sort est une prière adressée au Dragon du Feu, l'une des plus puissantes créatures célestes, pour requérir une infime parcelle de son pouvoir. Si le Sort réussit, vous réussissez à cracher un jet de feu en ouvrant la bouche une fois par Round au moyen d'une Action Simple. LE jet de feu a une VD égale à votre Anneau du Feu et touche toute cible située devant vous dans la zone d'effet. Vous pouvez entreprendre d'autres actions que de cracher le feu quand vous vous trouvez sous l'effet de ce Sort, mais vous ne pouvez ni parler ni lancer d'autres Sorts. Le Sort s'achève au bout de 4 Rounds mais vous pouvez choisir d'y mettre un terme durant l'étape de Réactions de n'importe quel Round avant cela.

Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 4

Défense du Brasier

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 4 (Défense)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 armure ciblée
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

Version plus puissante de sorts comme Lumière Vive, cette prière invoque une aura de flammes magiques qui surgissent d'une armure, nimbant et protégeant son porteur. Ces flammes ne blessent pas le porteur de l'armure ni les créatures vivantes. Toutefois, toutes les armes en bois (y compris les flèches et un bon nombre d'armes d'hast) brûlent instantanément avant d'atteindre leur cible, et n'infligent donc aucun dégât. Les flammes empêchent également de bien distinguer la cible, ce qui augmente son ND d'armure de 20.

Flamme Morte

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 4
- **Portée** : 30 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Aucune

Ce Sort invoque le courroux du Feu contre la cible en la privé de son élément Feu. Il réduit son Rang d'Agilité et son Rang d'Intelligence d'un nombre égal à votre Anneau du Feu, pour un minimum de 1. Si vous maintenez votre Concentration pendant la durée du Sort, la cible ne peut pas échapper à ses effets. Si vous ne maintenez pas votre Concentration, à chaque Round, au début du tour, la cible peut effectuer un Jet d'Opposition de Feu contre vous (en utilisant son Anneau du Feu d'origine, sans réduction) pour mettre un terme à l'effet du Sort.

Forge Réparatrice

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 4 (Artisanat)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 objet ciblé
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Ce Sort à la fois simple e puissant n'a qu'une utilité : faire appel aux pouvoirs créatifs du Feu pour reconstituer ce qui a été détruit. Tout objet matériel endommagé ou détruit peut être réparé grâce ce Sort, du moment que tous les morceaux ont été rassemblés devant celui qui le lance (si certains éléments manquent, il échoue automatiquement). Lancer le sort prend 1 minute pendant laquelle il vous faut vous concentrer. En cas de succès, l'objet ciblé redevient entier et intact. Il faut noter que les kami du Feu doivent fournir plus d'efforts pour réparer des objets de qualité supérieure ; si vous vous servez de ce Sort pour réparer un nemuranai ou un objet de bonne qualité ou de qualité supérieure, vous devez leur offrir un cadeau (un autre objet à brûler et à détruire) correspondant à la valeur de ce que vous voulez réparer.

Glyphe de Tonnerre

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 4 (Défense, Glyphe, Tonnerre)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : Rayon de 4,5 m autour de l'armure
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Aucune

On peut invoquer temporairement la protection d'Osano-Wo sur une armure en lançant ce Sort et en y inscrivant le kanji signifiant tonnerre. Ceux qui se trouvent dans un rayon de 4,5 m autour sont entièrement protégés contre tous les feux et éclairs/coups de tonnerre non magiques pendant la durée du Sort. De plus, tout Sort du Feu lancé par un shugenja en-dehors de vous-même et qui vise un point ou élément situé dans la zone d'effet voit le ND de son Jet d'Incantation augmenté de 20.

Mur de Feu

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 4
- **Portée** : 30 m
- **Zone d'Effet** : Spécial
- **Durée** : 1 heure
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+ 1 tranche)

Vous invoquez les kami du Feu pour qu'ils surgissent et forment un mur de flammes, barrant ainsi le passage. Le mur mesure 3m de haut, 30 cm d'épaisseur et 7,5 m de long. Il inflige 6g6 Blessures à quiconque le touche. Le mur peut être plus petit ou moins épais si vous le désirez, tout en demeurant dans les limites prévues au départ, mais la totalité du volume de flammes doit être utilisée d'une manière ou d'une autre. Le mur peut être créé à un endroit où se tiennent des individus ou des créatures, ce qui les force alors à effectuer un Jet de Réflexes contre un ND de 20 pour éviter de subir les blessures dues au feu

Vous pouvez déclarer des Augmentations pour allonger le mur de feu en hauteur, épaisseur ou longueur à raison d'une tranche (+ 3 m de hauteur, + 30 cm d'épaisseur ou + 7,5 m de longueur) par Augmentation).

Symbole du Feu

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 4 (Glyphe)
- **Portée** : 30 m
- **Zone d'Effet** : Rayon de 3m
- **Durée** : Permanente
- **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 du Feu 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 subit son pouvoir. L'intrus doit réussir un jet opposant son Anneau d'Eau à l'Anneau du Feu du lanceur de sort. En cas d'échec, il devient Hébété et Aveuglé pendant un Round et subit 3g3 Blessures. 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. Vous ne pouvez maintenir qu'un seul Symbole du Feu à la fois et de Sorts de Symbole de différents éléments ne peuvent jamais affecter une même zone.

Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 5

Ailes du Phénix

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 5 (Voyage)
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Le shugenja
- **Durée** : 10 Rounds
- **Augmentations** : Aucune

Le Phénix apparaît comme le plus puissant symbole du Feu pour les Rokugani, et ce Sort fait appeler à l'essence même de cet être pour conférer à celui qui le lance le pouvoir de voler. Quand vous lancez ce Sort, vous invoquez une nuée de kami du Feu qui prennent la forme d'immenses ailes surgissant de votre dos. Vous gagnez le pouvoir de voler pendant la durée du Sort, en vous déplaçant à une vitesse égale à votre Anneau d'Eau x 10 pour une Action Gratuite ou à votre Anneau d'Eau x 20 pour une Action Simple. Si vous vous trouvez dans les airs au moment où le Sort s'achève, les kami du Feu vous déposent sur la terre ferme avant de disparaître.

Fureur Inextinguible

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 5
- **Portée** : 7,5 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : 1 Round
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round), Cible (+ 1)

Ce Sort est une puissante malédiction qui remplit le corps de la cible d'esprit du Feu furibonds : la cible perçoit une atroce douleur tandis que les kami brûlent ses nerfs et ses tendons. Pendant toute la durée du Sort, la victime est considérée comme étant au Rang de Blessure Epuisée, elle subit tous les malus et conditions correspondants, bien que le Sort ne lui inflige aucune blessure réelle. Quand le Sort s'achève, la douleur cesse instantanément et la cible peut se relever comme si rien ne s'était passé. Ce Sort est sujet de controverse au sein de certaines Ecoles de Shugenja, en particulier les plus pacifiques car il ne s'agit ni plus ni moins que d'un moyen d'infliger délibérément la douleur. Quelques shugenja ont d'ailleurs remarqué certaines similitudes troublantes entre celui-ci et certaines malédiction de la *maho*.

Lumière du Soleil

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 5 (Jade)
- **Portée** : 30 m
- **Zone d'Effet** : Rayon de 9 m
- **Durée** : 10 Rounds
- **Augmentations** : Aucune

Cette prière invoque le pouvoir du soleil, adoré et vénéré dans tout Rokugan. Beaucoup de shugenja à travers l'Empire l'ont appris même si la famille Moshi l'apprécie particulièrement. Il invoque un rayon de lumière pure issue du soleil pour punir les individus indignes. Quiconque se trouve pris dans la zone d'effet subit 2g2 Blessures par Round à cause de la chaleur intense. Les cibles humaines (et elles seules) subissent 2g1 Blessures supplémentaires pour chaque Rang d'Honneur en-dessous de 4 dont elles disposent et 2g2 Blessures supplémentaires si elles possèdent au moins 1 Rang de Souillure de l'Outremonde ou sont

contrôlées par l'Omre Rampante. Les cibles humaines avec un Rang d'Honneur égal à 0 sont Aveuglées pendant un nombre de Rounds égal à votre Anneau du Feu.

Suivre la Flamme

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 5
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Voir description
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Dommages (+1g0 par Augmentations)

Ce Sort vous permet d'exercer un contrôle exceptionnel sur les kami du Feu environnants, afin de les amener à effectuer une attaque particulièrement inhabituel et terrifiante. Au Round où vous lancez ce Sort et à chaque Round par la suite, vous pouvez désigner une cible que vous avez en ligne de mire dans un rayon de 90 m et projeter vers elle un ruisseau de feu qui serpente sur le sol ; lors des Rounds suivants, le fait de désigner ainsi une cible nécessite une Action Simple). Le ruisseau de feu se déplace à une vitesse de 22,5 m par Round et contourne les barrières infranchissables ou inflammables pour atteindre sa cible. Une fois arrivé à destination, il explose sur la cible, infligeant 6g5 Blessures. La victime prend feu et subit ensuite à nouveau un nombre de Blessures égal à la moitié de celles infligées en premier lieu (arrondi à l'inférieur) chaque Round consécutif jusqu'à ce que le feu soit éteint de façon ordinaire ou que le Sort expire.

Vague Destructrice

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 5
- **Portée** : Personnel
- **Zone d'Effet** : Rayon de 7,5 m
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Dommages (+ 1g1 par tranche de 2 Augmentations)

Il s'agit là d'un Sort offensif extrêmement puissant conçu à l'origine par les Maîtres des Eléments de la famille Isawa. Cette prière invoque une grande quantité de kami du Feu qui déferle autour du lanceur de sort dans une véritable marée de feu. Toute cible située dans la

zone d'effet, qu'elle soit amicale ou hostile, subit 7g7 Blessures car les flammes déchaînées ne font pas de distinction entre alliés et ennemis. Vous seul ne subissez aucun dommage de la part de ce Sort.

Sorts du Feu : Niveau de Maîtrise 6

Globe du Soleil Eternel

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 6 (Défense)
- **Portée** : 150 m
- **Zone d'Effet** : 1,6 km
- **Durée** : 1 jour
- **Augmentations** : Aucune

Cette prière puissante apaise et réduit au calme tous les kamis du Feu de la zone, mettant un terme à leur agitation quasi permanente. On l'invoque fréquemment durant les fêtes importantes, comme le couronnement d'un nouvel Empereur. Pendant toute la durée du Sort, tous les bâtiments situés dans la zone d'effet sont immunisés contre les feux magiques, et tous les Sorts du Feu lancés dans cette zone voient le ND de leur Jet d'Incantation augmenter de 15. Les feux ordinaires peuvent toujours être allumés et brûlent normalement, mais ils semblent le faire au ralenti et ne se propagent pas facilement.

Lame Spirituelle

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 6 (Artisanat)
- **Portée** : Contact
- **Zone d'Effet** : 1 arme ciblée
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round par tranche de 3 Augmentations)

Ce Sort imprègne une arme de kami du Feu incroyablement puissants, lui conférant la violence d'une véritable tempête de feu. Un bushi équipé d'une telle arme devient un adversaire redoutable, car les esprits du Feu frappent et étourdissent ses ennemis à chaque

coup qu'il porte. Pendant toute la durée du Sort, l'arme outrepassé toute Invulnérabilité et chaque cible qu'elle touche est automatiquement Etourdie.

Rayon de la Fournaise

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 6
- **Portée** : 60 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Il s'agit sans doute là du Sort le plus meurtrier dont puisse disposer un shugenja, et l'une des plus redoutables jamais développés dans tout l'Empire. Cette prière crée une incroyable rafale de feu qui frappe la cible choisie et lui inflige 10g10 Blessures. Le Sort plonge tous les kami du Feu de la zone dans un état de violente agitation et toutes les flammes à portée s'intensifient et s'agitent durant de longues minutes après que ce Sort ait été lancé.