Sorts Universels

Sommaire

Communion 3

Invocation 5

Sensation 6

Communion

Anneau/Maîtrise : Tous 1

Portée : 6 m

Zone d'Effet : Le shugenja

Durée : Concentration

Augmentations : voir ci-dessous

Ce Sort peut être lancé avec n'importe quel élément excepté le Vide. Il permet au lanceur de sort de parler avec un des kami locaux pour lui poser quelques questions, auxquelles ce dernier répondra du mieux qu'il pourra. En règle générale, ce Sort invoque le plus actif et le plus énergique des esprits de l'élément choisi qui se trouve à portée. Se tous les esprits locaux se reposent, le MJ peut demander 1 ou 2 Augmentations au lancer de sort pour en « réveiller » un afin qu'il répond aux questions.

Un esprit contacté à l'aide de Communion répond à deux questions. Le lanceur de sort peut déclarer des Augmentations pour avoir droit à plus de questions (une requête supplémentaire par Augmentation). Le lanceur de sort peut également déclarer des Augmentations pour obtenir des réponses plus claires, précises et détaillées : les kami étant notoirement incapables de comprendre tout à fait le comportement humain, poser des questions sans prendre d'Augmentation dans ce sens aboutit souvent à des réponses troublantes, énigmatiques ou incomplètes. Les esprits n'oublient jamais rien : en théorie, un shugenja peut leur demander ce qui s'est passé il y a des décennies. Toutefois, ils n'ont pas non plus la même notion du temps que les mortels, et pour les questionner sur un événement d'autrefois, il faut généralement déclarer des Augmentations pour bien se faire comprendre d'eux. La nature des informations que les esprits peuvent fournir varie selon les éléments :

- Les esprits de l'Air ont tendance à se montrer enjoués et à se laisser facilement distraire, transmettant les informations sous forme d'émotions, d'énigmes ou de jeux de mots. Comme ils s'intéressent plus aux émotions qu'aux faits bruts et qu'ils aiment jouer à des jeux avec leurs interlocuteurs, communier avec ce genre d'esprit s'avère souvent très frustrant.
- Les esprits de l'Eau transmettent leur savoir par l'intermédiaire d'image dépourvues de son. Ils peuvent s'avérer très utiles à un shugenja qui enquête sur un incident passé,

mais comme ils ne peuvent rapporter ni les odeurs, ni les sons, ni les émotions, les informations qu'ils donnent peuvent souvent être incomplètes, voire trompeuses.

- Les esprits du Feu s'avèrent irritables et capricieux : ils se montrent souvent courroucés quand on les invoque sans prévoir une offrande ou quelque chose qu'ils puissent consumer. D'un autre côté, quand un shugenja parvient à rentrer dans leurs bonnes grâces, ils ont tendance à fournir les informations les plus claires et les plus précises.
- Les esprits de la Terre se montrent directs et… terre à terre. Bien qu'ils soient francs, ils ne s'intéressent que rarement au comportement des mortels, comprennent mal les émotions des humains et se concentrent de manière excessive sur les détails les plus obscurs, comme la couleur d'un vêtement ou le poids exact d'un cheval.

Invocation

Anneau/Maîtrise : Tous 1

Portée : 9 m

Zone d'Effet : 30 dm3

Durée : Permanent

Augmentations : Portée (+3m), Quantité (+30dm3), Composition du matériau (1-4 Augmentations, voir ci-dessous)

Ce Sort peut être lancé avec n'importe lequel des quatre éléments de base. Il permet au lanceur de sort d'invoquer une modeste quantité de l'élément invoqué. La matière invoquée apparaît (généralement sous une forme plus ou moins sphérique) dans n'importe quel endroit dégagé situé dans la limite de la portée. Celui-ci ne permet pas de faire apparaître la substance en question à l'intérieur d'un autre objet matériel ou d'une créature vivante. L'élément invoqué se comporte comme de la matière tout à fait ordinaire : la terre tombe, l'eau mouille et imbibe l'endroit où elle tombe, l'air se dissipe et le feu 'éteint faute de combustible. En général, on ne peut utiliser ce Sort efficacement au combat, bien qu'un shugenja malin puisse lui trouver une modeste utilité offensive, utilisant par exemple Invocation (Feu) pour enflammer un adversaire imbibé d'huile. La plupart du temps, l'intérêt de ce Sort consiste plutôt à accomplir des fonctions simples, comme invoquer de l'eau en plein désert, ou une flamme destinée à allumer un feu de camp sans briquet.

On peut déclarer des Augmentations avec ce Sort pour invoquer un matériau plus spécifique, comme du bois ou du fer avec la Terre, ou du thé avec l'Eau. Il appartient au MJ de choisir le nombre d'Augmentations (généralement 1 à 4) requises. Toutefois, ces Augmentations ne peuvent jamais être utilisées pour créer des matériaux rares ou précieux (comme l'or) ni des substances imprégnées de pouvoir spirituel (comme le jade ou le cristal).

Sensation

Anneau/Maîtrise : Tous 1

Portée : Personnel

Zone d'Effet : Rayon de 15m centré sur le shugenja

Durée : Instantanée

Augmentations : Portée (+3m)

Ce Sort peut être lancé avec n'importe lequel des quatre éléments de base. Il permet au lanceur de sort de sentir la présence, la quantité et l'endroit approximatif où se trouvent des esprits élémentaires de cet élément (mais pas les esprits maléfiques connus sous le nom de *kansen*) dans la limite de sa portée. On l'utilise la plupart du temps pour rechercher des esprits avec lesquels Communier, mais il peut également servir de moyen de détection grossier. Par exemple, un lancer de sort perdu en pleine nature peut lancer Sensation (Eau) dans l'espoir de trouver une source d'eau potable.