

## Livre de sorts

Chaque Shugenja dispose d'un niveau de sort dans chaque élément correspondant aux sorts qu'il sait utiliser (exemple, Air 2 indiquera que le Shugenja peut utiliser Influence de la Nature et Sagesse du Vent). L'utilisation d'un sort coûte son niveau en Kokus (sauf exceptions).

### AIR

#### 1 Influence de la nature

**Effet :** ce sort permet de communiquer avec les créatures de Rokugan (notamment les chevaux ou les oiseaux). La cible du sort peut poser une question et comprendre la réponse.

#### 2 Sagesse du vent

**Effet :** ce sort permet au shugenja de rentrer en contact avec les esprits de l'air, et de leur poser une question à propos d'un autre personnage (élément d'historique, faiblesse, aptitude particulière...). Celle-ci doit être en vue, et ne peut résister au sort. En termes de jeu, chaque fois que le shugenja lance ce sort il découvre un avantage ou un désavantage de sa cible.

#### 3 Essence de l'air

**Effet :** ce sort permet au shugenja de devenir invisible quelques minutes. S'il accomplit une action dont les résultats sont perceptibles (parler, ouvrir une porte, saisir un objet ...), tout personnage présent peut s'en rendre compte. Cela permet notamment d'espionner une conversation ou de suivre une cible dans sa prochaine action (dans les deux cas prévenez l'arbitre pour qu'il vous en rapporte la teneur).

### FEU

#### 1 Katana de Feu

**Effet :** ce sort permet au shugenja de créer un katana de feu magique qu'il est seul à pouvoir utiliser (2 niveaux de dégâts au lieu d'un lorsqu'il touche). Si le shugenja perd conscience ou disparaît, l'arme élémentaire disparaît.

#### 2 Feu intérieur

**Effet :** ce sort permet au shugenja de projeter par les mains une boule de feu vers une ou plusieurs cibles à portée de vue (une cible supplémentaire par koku supplémentaire). Chaque cible subit une blessure.

#### 3 Glyphe de protection contre le mal

**Effet :** ce sort prend la forme d'un symbole de protection contre le mal que le shugenja trace à même le sol (ou sur n'importe quelle surface immobile). Une fois lancé, toutes les créatures souillées par l'Outremonde s'enflamment, dans un rayon de 3m autour du symbole. Elles subissent un niveau de dégât toutes les minutes, tant qu'elles restent dans la zone d'effet.

## EAU

### 1 Voie vers la paix intérieure

**Effet :** ce sort permet au shugenja d'utiliser les énergies élémentaires pour soigner un niveau de blessures à autrui.

### 2 Bassin réfléchissant

**Effet :** le shugenja doit prendre pour cible de ce sort un bassin d'eau calme. S'il parvient à le lancer, il peut alors observer (mais n'entendra pas) tout ce qui se passe dans un endroit qu'il connaît déjà, comme si le plafond de l'endroit était une paroi de verre.

### 3 Bénédiction de la pureté

**Effet :** permet d'annuler les effets d'un poison.

## TERRE

### 1 Courage des 7 Tonnerres

**Effet :** immunise une personne aux effets de la peur.

### 2 Murmures de la Terre

**Effet :** ce sort permet de faire apparaître, auréolée d'une faible lumière, la trace de la cible du sort, ce qui permet de la pister à coup sûr. Pour pouvoir lancer le sort, le shugenja doit avoir un lien physique avec la cible – un morceau de vêtement, une mèche de cheveux, voire quelques gouttes de sang.

### 3 Frappe de Jade

**Effet :** ce sort permet de d'infliger instantanément 3 blessures à une créature de l'Outremonde, mais n'a aucun effet contre les autres cibles.