

## **Fureur de Fudô-myôô**

**Caractéristique :** Présence

**Compétence :** *Jumon 2, Sôsa 3*

**Temps de préparation :** 3 Tours

**Ki :** 3 points

**Cible/Zone :** 1 Personne

**Durée :** VOL x Round

**Effet :** Rend la Cible enragée

**Portée :** INS x Mètre

**Amélioration :** Cible, Durée, Portée

Le lanceur de ce sort désigne une cible à portée en se concentrant sur la visualisation de Fudô-myôô, divinité constamment irritée. Il concentre son *Ki* pour que sa victime entre dans une rage aveugle. Il faut effectuer un Test de magie en opposition avec un Test de Volonté (VOL) + Force d'Âme de la cible. Si la victime perd le Test en opposition, elle entre dans une rage meurtrière, ne distinguant plus ses amis de ses ennemis. Une personne enragée ne peut plus dépenser d'Action pour se défendre, se consacrant uniquement à agresser la cible la plus proche ou à s'en rapprocher.

## **Influences magiques**

**Caractéristique :** Volonté

**Compétence :** *Ghishiki* 1

**Temps de préparation :** 10 Minutes

**Ki :** 3 points

**Cible/Zone :** 1 Personne ou 1 Objet

**Durée :** Instantanée

**Effet :** Détecte la magie

**Portée :** INS x Mètre

**Amélioration :** Cible, Portée

En se concentrant sur une personne ou un objet, le lanceur de ce sort est capable de dire avec certitude si la cible est influencée magiquement, que ce soit par une Amélioration ou un sort. En fonction de son nombre de Succès, la détection du prêtre est de plus en plus précise.

## **Protection contre la souillure toxique**

**Caractéristique :** Vigueur

**Compétence :** *Jumon 3, Sôsa 4*

**Temps de préparation :** 3 Tours

**Ki:** 3 points

**Cible/Zone :** 1 Personne

**Durée :** INS x Minute

**Effet :** -1 niveau de Contamination par Succès

**Portée :** Toucher

**Amélioration :** Cible, Durée, Effet

Le bénéficiaire de ce sort est protégé pendant la durée du sort contre les émanations toxiques et les radiations. Il faut réaliser un Test de magie, et le total des Succès obtenus baisse d'un le niveau de Contamination. Si le niveau de Contamination atteint zéro, la cible ne subit aucun dégât, sinon la différence permet de connaître le niveau de Contamination auquel est exposée la cible.