

Armure des vents

Caractéristique : Vigueur

Compétence : *Jumon 2, Sôsa 3*

Temps de préparation : 3 Tours

Ki : 2 points

Cible/Zone : 1 Personne

Durée : VOL x Tour

Effet : +1 en Protection fixe par Succès

Portée : INS x Mètre

Amélioration : Cible, Durée, Portée

En implorant l'aide de Fujin, le *kami* du vent, le lanceur crée, grâce au *Ki* dépensé, des petites rafales de vent tout autour de lui qui réduisent les dégâts des attaques à distance. Le lanceur effectue un Test de magie. Chaque Succès donne un bonus de Protection fixe à l'armure du mage. Ces bonus s'additionnent aux éventuelles protections déjà présentes, mais ne sont efficaces que contre les coups portés à distance, ou contre les dégâts magiques. L'Armure des vents n'a aucun effet contre les attaques au corps-à-corps.

Katatagae

Caractéristique : Volonté

Compétence : *Jumon 1, Sôsa 2*

Temps de préparation : 3 Tours

Ki : 2 points

Cible/Zone : sur un parcours déjà connu

Durée : Instantanée

Effet : Impressions

Portée : Spéciale

Amélioration : -

En se concentrant son *Ki*, le lanceur de ce sort est capable d'affirmer si dans la Zone du sort, certains itinéraires sont déconseillés, et si un déplacement est risqué ou pas. Il ne peut pas dire pourquoi ni comment. Il ne sait pas évaluer non plus le degré de dangerosité. Pas plus qu'il ne peut modifier ces influences funestes. Mais il est conscient, en ce concentrant sur le point de départ, qu'au moment où il lance le sort, le parcours est chargé d'énergies néfastes. Il faut obtenir au moins un Succès sur le Test de magie.

Sentir les flux magiques

Caractéristique : Volonté

Compétence : *Jumon* 1, *Sôsa* 2

Temps de préparation : 2 Tours

Ki : 2 points

Cible/Zone : VIG x Mètre

Durée : Instantanée

Effet : Détecte la magie

Portée : INS x Mètre

Amélioration : Portée, Zone

En se concentrant son *Ki*, le lanceur de ce sort est capable de dire avec certitude si dans la Zone du sort, un ou plusieurs effets magiques sont actifs en ce moment. Mais, il ne peut pas dire combien d'effets sont actifs ni quelle est leur nature. Il faut obtenir au moins un Succès sur le Test de magie.

Souffle de feu

Caractéristique : Volonté

Compétence : *Jumon* 3, *Sôsa* 4

Temps de préparation : 2 Tours

Ki : 3 points

Cible/Zone : VIG x Mètre de long par 1 Mètre de large

Durée : Instantanée

Effet : 1 point de Dégât fixe par Succès

Portée : Lanceur

Amélioration : Effet, Zone

En se remémorant les légendes courant sur le Seigneur Dragon, *Ryûjin*, le lanceur transforme son *Ki* en un souffle de chaleur intense. Il faut effectuer un Test de magie et chaque victime comprise dans la Zone du sort peut tenter d'esquiver cette attaque en dépensant une Action. Les points de Dégâts fixes sont équivalents au nombre total de Succès. La chaleur est si intense que l'on ne tient pas compte des Protections, sauf celles qui sont magiques. Tous les matériaux inflammables (une torche, du papier) en contact direct avec le souffle prennent feu.