

Disciple du Phénix



vendredi 20 janvier 2006, par [Kitsu Kaori](#)

Cet ordre au sein du Palais des Agasha est de nature récente et extrêmement discret. Au sein de Kyuden Agasha, il existe un senseï du nom d'Agasha Mateiko qui professe une bien étrange philosophie de ce qu'être shugenja veut dire et ce, dans le plus grand des secrets. Seuls une poignée d'élèves fidèles suivent ses cours ; c'est à cause d'un bien triste passé que Mateiko devint un senseï à Kyuden Agasha et qu'elle y enseigne maintenant les techniques que Hizu-no-Ku (fortune du feu et du vide) lui avait inculqué, tout en y ajoutant des préceptes martiaux, issus de son passé. Elle pense que la famille Agasha est trop fourrée dans ses livres et qu'elle en oublie ce que pourrai donner la puissance combinée d'éléments destructeurs : le Feu et le Vide.

La senseï aux préceptes si martiaux de Kyuden Agasha ne divulgue pas ses secrets à n'importe qui, de peur qu'ils ne s'ébruitent. C'est pourquoi, seuls quelques-uns de ses élèves en connaissent juste une partie. Agasha Mateiko attend patiemment le jour où Kyuden Agasha serai menacé pour montrer aux Grands Maîtres l'étendue des pouvoirs dont elle fait preuve.

Dés de vie : d6

personnage doit remplir les critères suivants.

Clan : Phénix

Bonus de base à l'attaque : +2

Compétences : 8 degrés de maîtrise en Connaissance des sorts ; 8 degrés de maîtrise en Connaissance (Kamis du Feu) ; 8 degré de maîtrise en Connaissance (Vide).

Dons : Maîtrise du Vide, Maîtrise Multi-élémentaire, Voie du Phénix, Ishiken-do

Spécial : Agasha Mateiko en personne doit contacter ses futurs élèves.

Compétences de Classe

Les compétences de classe du Disciple du Phénix (et la caractéristique dont dépend chacune) sont Art de la guerre (Sag), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance de la magie (Int), Connaissance (Vide) (Int), Connaissance (Kamis du Feu) (Int), Connaissance (Histoire) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Equilibre (Dex), Equitation (Dex), Frappe lajustu (Cha), Premiers secours (Sag), Saut (Dex), Scutation (Int, compétence exclusive), Sens de l'orientation (Sag).

Points de compétences par niveau : 2 + modificateur d'Int.

Conditions

Pour devenir un Disciple du Phénix, le

Le Disciple du Phénix

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de réflexes<	Jet de vigueur	Jet de volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+0	+0	+2	Paix du Feu I, Profondeurs du Vide	+1 niveau
2	+2	+0	+0	+3	Arme de Prédilection (Wakizashi), Courroux du Feu	-
3	+2	+1	+1	+3	Paix du Feu II, Concentration élémentaire supérieure	+1 niveau
4	+3	+1	+1	+4	Spécialisation Martiale (Wakizashi)	-
5	+3	+1	+1	+4	Paix du Feu III, Bénédiction du Vide	+1 niveau
6	+4	+2	+2	+5	Vengeance du Phénix	+1 niveau
7	+4	+2	+2	+5	Paix du Feu IV, Puissance du Vide	+1 niveau
8	+5	+2	+2	+6	Un avec le Vide	+1 niveau
9	+5	+3	+3	+6	Paix du Feu V, Morsure du Vide	+1 niveau
10	+6 / +1	+3	+3	+7	Les Cendres du Phénix	+1 niveau

Caractéristiques de la Classe

Armes et armures : Le Disciple du Phénix est formé au maniment de toutes les armes courantes et du wakizashi ainsi qu'au port des armures légères.

Sorts par jour : Le Disciple du Phénix continue à étudier la magie élémentaire générale sauf lorsqu'il s'applique à augmenter ses facultés martiales. Pour chaque niveau qu'il acquiert dans cette classe, il reçoit des sorts connus et de nouvelles utilisations quotidiennes de ses sorts, comme s'il avait également gagné un niveau supplémentaire dans la classe de lanceur de sorts divin qui était la sienne avant d'opter pour cette classe de prestige. En revanche, il ne reçoit aucun des autres

avantages liés à son ancienne classe (parmi lesquels on compte une probabilité plus grande de repousser ou de contrôler les morts-vivants, des dons de métamagie ou de création d'objets, une portée accrue de la perception élémentaire, etc.). En résumé, il ajoute ses nouveaux niveaux à la classe de lanceur de sorts divins qui était la sienne pour déterminer le nombre de sorts connus, le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour ainsi que son niveau de lanceur de sorts. Si le personnage disposait de plusieurs classes de lanceur de sorts avant d'opter pour cette classe de prestige, il doit, pour déterminer ces valeurs, décider à laquelle de ces classes il ajoute chaque nouveau niveau. En outre, cette classe de prestige ne restreint pas à gagner de nouveaux niveaux en tant que shugenja.

Paix du Feu (I à V) : Chaque fois que le Disciple du Phénix devrait être victime de dégâts dûs au feu, il ignore les 5 premiers points de dégâts (au niveau 1, puis les 10 au niveau 3, etc.) comme s'il était sous l'effet permanent du sort Coeur d'Osano-Wo (résistance aux énergies destructives).

Profondeurs du Vide : Le Disciple du Phénix gagne ce don gratuitement au premier niveau et ce, même s'il n'a pas les conditions requises. Si le personnage possède déjà ce don, les avantages se cumulent, comme normalement.

Arme de prédilection (wakizashi) : Les Disciples du Phénix bénéficient du don Arme de prédilection (wakizashi) en atteignant le niveau 2.

Courroux du Feu : Le Disciple du Phénix est capable d'encourager les Kamis du Feu à se laisser aller à leur colère, ce qui confère un bonus de +1 à tous les dés de dégâts lancés lorsqu'il lance des sorts du Feu.

Concentration élémentaire supérieure : Le Disciple du Phénix bénéficie de ce don gratuitement à partir du niveau 3. C'est le même que celui du Manuel de Rokugan à la différence qu'il fonctionne avec les sorts de Vide.

Spécialisation martiale (wakizashi) : Un Disciple du Phénix de niveau 4 peut rivaliser avec n'importe quel samuraï au wakizashi. Il reçoit ainsi le don Spécialisation martiale pour cette arme.

Bénédiction du Vide : Le Disciple du Phénix reçoit gratuitement ce don et ce, même s'il ne possède pas les conditions requises pour l'avoir. C'est le niveau du Disciple du Phénix qui est pris en compte lors du calcul du nombre de points de Vide reçus.

Vengeance du Phénix : Au niveau 6, le Disciple du Phénix a droit à un sort de plus par jour. Ce sort supplémentaire peut être de n'importe quel niveau inférieur ou égal au niveau de sort le plus élevé que le personnage puisse lancer. Ainsi, un Disciple de niveau 6 aurait droit à un sort de plus par jour, soit du niveau 0, soit du 1er niveau, soit du 2ème niveau, soit du 3ème niveau, ce qui lui permet de lancer quotidiennement une fois de plus n'importe quel sort du niveau choisi. Une fois qu'il est défini, le niveau de ce sort supplémentaire par jour ne peut évoluer, dans un sens comme dans l'autre. Par ailleurs, le DD du jet de sauvegarde de tous les sorts du Vide du Disciple est augmenté de +2 (cumulable avec tout autre bonus au DD accordé(s) par les dons du personnage).

Puissance du Vide : Le Disciple du Phénix apprend à canaliser toute l'énergie de ses sorts du Vide pour en faire de véritables déferlantes de magie divine pure. Ce "don" est une variante plus puissante de Concentration élémentaire

supérieure : le DD des jets de sauvegarde des sorts relevant du Feu et du Vide est (re)majoré de +4.

Un avec le Vide : Au niveau 8, le Disciple du Phénix peut ignorer en partie ou totalement la RM d'une cible (lorsqu'il utilise des sorts de Feu ou de Vide contre elle). Pour annuler une RM, le Disciple doit dépenser un nombre de points de Vide égal au cinquième de la RM de la cible (qui bien souvent est à la discrétion du MD) : ainsi, proportionnellement au nombre de points de vide dépensés, on annule partiellement ou entièrement la RM (exemple avec une créature disposant d'une RM25 : pour annuler la RM, le Disciple doit donc dépenser 5 Points de Vide ; s'il n'en dépensait que 3, la RM tomberait à 15, diminuant d'autant, la difficulté pour la vaincre). Il est possible de réutiliser des points de Vide pour baisser de nouveau une RM qui ne le sera pas totalement (erreur de jugement ou pas assez de points de Vide, par exemple). La perte de RM dure jusqu'à la fin du combat. Ce pouvoir surnaturel est utilisable 1x tous les 2 niveaux acquis dans la classe de prestige du Disciple du Phénix.

Morsure du Vide : A partir du niveau 9, le Disciple du Phénix peut, une fois par jour, effectuer une attaque de contact afin de transmettre 1d4 niveau(x) négatif(s). En contrepartie, le Disciple du Phénix gagne 5 points de vie temporaires pour chaque niveau négatif transmis. Si la cible possède tout au plus un nombre de DV égal aux niveaux négatifs transmis, elle meurt. Chaque niveau négatif transmis inflige un malus d'aptitude de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique et au niveau effectif (qui détermine la puissance, la durée, le DD et d'autres détails des sorts ou des facultés spéciales). En outre, un lanceur de sort perd un sort de son plus haut niveau. Les niveaux négatifs s'additionnent. Si la cible ne meurt pas,

elle retrouve ses niveaux perdus au bout de 1d20+niveau du Disciple Heures. Ce pouvoir repose sur la maîtrise complète du Disciple du Phénix du Vide et non pas sur l'énergie négative. On ne peut donc pas utiliser ce pouvoir pour avantager les morts-vivants (ils sont affectés normalement par ce pouvoir, même si la plupart d'entre eux sont immunisés contre la perte de niveaux négatifs : une fois encore, ce pouvoir repose sur la maîtrise totale du Disciple du Phénix du Vide).

Les Cendres du Phénix : La légende raconte que le phénix renaît toujours de ses cendres. La réalité de ce mythe résume bien ce pouvoir extraordinaire du Disciple du Phénix. Si, pour une raison ou pour une autre, le Disciple du Phénix tombe à -10pv (la mort), il peut faire un jet de Volonté (DD35), ultime sursaut de son âme ; ce qui a pour effet, si le jet est réussi à faire renaître le personnage phénix de ses cendres (équivalent d'un sort de Karma sauf : même race, même clan, même famille ; la contrepartie est la perte d'un niveau définitif (avec toutes les contraintes que cela impose : perte d'un DV, perte du point de caractéristique éventuellement gagné, perte de points d'XP à la valeur initiale du niveau inférieur, perte des éventuels degrés de maîtrise acquis, des dons éventuellement gagnés, etc.). Ce pouvoir n'est utilisable que tous les 1d4 ans (tiré au moment de l'utilisation, le temps de réutilisation variant au cour du temps). Ce pouvoir ne saurait être utilisé si le Disciple du Phénix vient à mourir de vieillesse : en effet, son âme errerait sans fin dans les limbes de Meido, sans espoir d'être un jour réincarnée.

Sensei : Agasha Mateiko

Maître de l'école (secrète) martiale Agasha
[shugenja 6 /Disciple du Phénix 10]

Asahina Mateiko était jeune lorsqu'elle se lança corps et âme, en 1128, dans la Bataille de l'Honneur Ensanglanté. Pour défendre le sanctuaire, elle tomba sur le champ de bataille comme de nombreux autres membres de son Clan et mourut. C'est au moment où son âme commençait son ascension que Hizu-no-Ku, la Fortune du Vide et du Feu, se présenta à elle et lui confia que son heure n'était pas encore venue et qu'elle finirait par rejoindre les mortels. Il lui dit également que des choses se préparaient. Des choses auxquels elle devrait faire face, tôt ou tard. Et c'est pour cette raison que la Fortune l'emmena avec elle, pour lui montrer l'étendue des pouvoirs auxquels elle pouvait prétendre. Tous les pouvoirs que Mateiko maîtrise aujourd'hui, c'est Hizu-no-Ku en personne qui les lui a enseignés.

En 1132, la Porte de l'Oubli fut ouverte afin d'éliminer l'Ombre Rampante. C'est à ce moment que Mateiko comprit la portée des sages paroles de la Fortune et décida de se ranger aux côtés des armées de Toturi. Lorsque la bataille fut terminée, elle convint de rester auprès des mortels. Pour des raisons personnelles et inconnues, Mateiko répudia sa famille d'origine pour joindre les Agasha. Lorsqu'elle entra dans Kyuden Agasha, elle n'était qu'une parfaite inconnue. Mais depuis, elle est devenue l'un des senseis les plus réputés et doués de la ville. En apparence, elle se contente d'instruire les élèves ; mais si elle découvre chez un élève un potentiel semblable au sien, elle n'hésitera pas à lui inculquer ses nombreux autres savoirs (ce qui est peu arrivé). Mateiko semble poursuivre quelque chose, ou quelqu'un : trouvera-t-elle un jour la réponse à ses questions ?

Notes de jeu : Mateiko dispose d'une concentration élémentaire spéciale Vide-Feu et d'ainsi d'une liste de sorts de concentration en Vide-Feu (décrite plus loin) qu'elle enseigne aux élèves les plus méritants. Elle dispose également de dons et compétences qui accroissent son nombre de points de Vide ou ses facultés martiales. Agile et rusée, elle étonne de par sa perspicacité à résoudre des énigmes. Par ailleurs, c'est une excellente joueuse de shogi.

Sorts Multi-Élémentaires du Sensei Agasha Mateiko

(Concentration élémentaire : Vide et Feu)

(Les sorts suivis d'un # apparaissent dans Magie de Rokugan, ceux suivis d'un * apparaissent dans Rokugan, ceux suivis d'un x sont apparaisent dans Le Guide de l'Orient et ceux suivis d'un ° sont décrits plus loin).

1. **Flammes de Vide** : ° De petites flammèches de Vide hypnotisent les créatures.
2. **Voie du Vide** : ° Confère à la cible 1d6 + (nombre max. de points de Vide de la cible) pv temporaires.
3. **Drainer le Vide** : * Génère des points de Vide supplémentaires.
4. **Ailes de feu** : x Les bras du jeteur de sorts deviennent des ailes de Feu ; il peut voler ou mettre le feu avec.
5. **Sabre des murmures** : # Une lame d'énergie inflige des dégâts de Sagesse.
6. **Liens du Vide** : °* (Dessein Karmique « amélioré ») Permet au lanceur de sorts et à deux cibles de partager des points de Vide.
7. **Présence spirituelle** : * Augmente une caractéristique d'un nombre de points égal aux points de Vide maximum du lanceur de sorts
8. **Vengeance des Kami** : ° inflige des dégâts à une cible, proportionnellement aux nombres de points de Vide maximum de celle-ci.
9. **Le Vide est ma force** : °* (Contempler le Vide « amélioré ») augmente les effets liés à la dépense de points de Vide

10. **Retour de flamme** : ° inflige des dégâts à un lanceur de sorts divins lorsque celui-ci convoque des kami.

Sorts

Flammes de Vide

Enchantement

Niveau : Shu 0 (Vide et Feu --- multi-élémentaire)

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round complet

Portée : courte (7,50m + 1,50m/2niveaux)

Cible : jusqu'à 2DV de créatures/niveau (max.20)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jets de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Le personnage convoque de petites flammèches composées de Feu et de Vide qui subjuguent les cibles qui les voient. Ces flammèches affectent jusqu'à 2DV de créatures par niveau du personnage. Les sujets sont comme paralysés et les bruits ou autres sons ne suffisent pas à les réveiller.

Voie du Vide

Transmutation

Niveau : Shu 1 (Vide et Feu --- multi-élémentaire)

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute

Jets de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage puise dans l'énergie propre de la créature touchée pour la stimuler.

Ainsi, le personnage cherche le Vide dans la cible pour lui conférer des points de vie temporaires supplémentaires. Le nombre de points de vie gagnés dépend du nombre de points de Vide de la cible : la créature touchée

gagne donc 1d6 + nombre de points de Vide maximum de la cible. Cet effet provoque la perte de tous les points de Vide de la cible, jusqu'à ce que celle-ci les récupère.

Drainer Le Vide

Evocation

Niveau : Shu 2 (Vide)

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Le jeteur de sorts connaît le plus simple des secrets du Vide : comment l'atteindre et en prélever un fragment pour son usage personnel. Grâce à ce simple sort, il obtient deux points de Vide supplémentaires temporaires. Ces points peuvent, soit remplacer des points perdus, soit s'ajouter au maximum du personnage si celui-ci possède tous ses points, sans pouvoir dépasser le double de son maximum normal.

Ailes de Feu

Transmutation [Feu]

Niveau : Shu 3 (Feu)

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes / niveau

Ce sort transforme les bras du lanceur de sorts en ailes de feu ressemblant à celles du mythique phénix. Les flammes ne le blessent pas ni n'abîment les objets qu'il porte. Comme ses bras sont transformés, le lanceur de sorts ne peut plus rien tenir dans ses mains ni jeter de sorts à composante gestuelle. Les éventuels anneaux, bracelets et autres objets portés autour des bras continuent de fonctionner normalement. Grâce à ces ailes, le lanceur de sorts peut voler à une vitesse de 20m par round, avec une bonne manœuvrabilité. Il peut charger mais pas courir en volant, ni emporter

dans les airs plus qu'une charge légère. S'il est en l'air quand le sort cesse de faire effet, le lanceur de sort tombe occasionnant des dégâts (cf. Guide du Maître p.112-113). Le lanceur de sorts peut faire des attaques à mains nues avec ses ailes de feu, mais subit un malus de -4 à ses jets d'attaque (lié à la grande taille des ailes). S'il réussit son attaque à mains nues, le lanceur de sorts inflige des dégâts normaux dus à une attaque de ce type, plus 2d6 points de dégâts dus au feu. Le feu qui anime les ailes peut être éteint (les effets du sort cessent alors immédiatement) par le sort extinction des feux, une immersion totale dans l'eau, un vent de la puissance d'un ouragan ou supérieure (et tout autre facteur que le MD juge suffisant pour mettre fin au sort)

Sabre des Murmures

Invocation (création) [Vide]

Niveau : Shu 4 (Vide)

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 2 rounds entiers

Portée : courte (7,50m + 1,50m /2 niveaux)

Effet : un sabre de force de 90 cm de long

Durée : 1 round/niveau

Jets de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui (spécial)

Ce sort donne naissance à un effet de force luisant qui prend la forme d'une lame de katana. L'arme est quasiment invisible et on ne la distingue que par la légère distorsion lumineuse qu'elle produit. Le sabre des murmures apparaît à 90 cm maximum du personnage, mais il peut se rendre jusqu'à la limite de portée du sort à la vitesse de 9 mètres par round. Le personnage gère les déplacements du sabre et peut l'utiliser pour attaquer, en ajustant ses jets d'attaque à l'aide de son modificateur de base à l'attaque plus le nombre de points de Vide qu'il possède. En raison de sa quasi-invisibilité, le sabre frappe avec un bonus de +2. Quand il touche, le sabre inflige un affaiblissement temporaire de 2 points de

Sagesse, auxquels s'ajoutent 1d4 points de dégâts de Vide (plus les dégâts d'un katana normal). La victime doit réussir un jet de Volonté pour éviter l'affaiblissement temporaire, à chaque fois qu'elle est touchée. Lorsque le sabre touche pour la première fois un adversaire doté d'une résistance à la magie, il est dissipé si le jet est couronné de succès. En cas d'échec, l'intéressé ne peut plus effectuer de jet de résistance à la magie contre ce sabre et il subit les dégâts normalement.

Liens Du Vide

Transmutation

Niveau : Shu 5 (Vide et Feu --- multi-élémentaire)

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : moyenne (30m + 3m/niveau)

Cible : 1 personne + 1 lanceur de sorts

Durée : 1 heure par points de bonus d'Int du jeteur de sorts (D)

Jets de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'utilisateur connaît le secret permettant de créer à travers la trame du Vide un lien entre lui-même et deux autres personnes (dont une au moins doit être un lanceur de sorts possédant au moins une concentration élémentaire en Feu). Ce lien particulier permet aux personnes concernées de partager à volonté les points de Vide dont ils disposent. Le lien peut être interrompu à tout moment par n'importe lesquels des participants.

Presence Spirituelle

Enchantement (coercition)

Niveau : Shu 6 (Vide)

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : courte (7,50m + 1,50m/2niveaux)

Cible : 1 personne

Durée : concentration, jusqu'à 3 round/niveau

Jets de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

En allant puiser au plus profond de lui-même, le jeteur de sorts peut utiliser sa propre connexion au Vide pour relier une autre personne, permettant à celle-ci d'améliorer grandement l'une de ses caractéristiques physiques ou mentales. Le jeteur de sorts peut alors augmenter l'une des caractéristiques du bénéficiaire d'un nombre de points égal au maximum de points de Vide du jeteur de sorts.

Vengeance des Kami

Abjuration

Niveau : Shu 7 (Vide et Feu --- multi-élémentaire)

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jets de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts fait appel aux kamis du Vide et du Feu présents à l'intérieur de la cible et les incite à se désorganiser à l'intérieur de celle-ci afin d'occasionner des dégâts. Le nombre de dégâts infligés est proportionnel aux nombres de points de Vide de la cible : le sort inflige 5d(nombre de points de Vide maximum de la cible, arrondi au supérieur) points de dégâts.

Le Vide est ma Force

Transmutation [Vide]

Niveau : Shu 8 (Vide)

Composantes : : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : visuelle

Cible : une créature

Durée : 1 round / niveau

Jets de sauvegarde : oui (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de puiser dans l'essence de l'univers et d'en augmenter le flux à travers un corps relié à la trame du Vide. Grâce à ce sort,

le jeteur de sorts peut faire gagner un bonus de Vide de +3 supplémentaire aux jets d'attaque, de compétence, de sauvegarde ou à sa CA lorsque la cible dépense un point de Vide. Ce sort permet d'appliquer le bonus de Vide aux sorts (dans le cas où tirer le d20 d'avérerait nécessaire) : par exemple, sur une boule de feu, il est possible d'ajouter le bonus de Vide aux dégâts (ce qui est normalement impossible).

Retour de Flamme

Enchantement (coercition) [Feu-Vide]

Niveau : Shu 9 (Vide et Feu --- multi-élémentaire)

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : visuelle

Cible : un jeteur de sorts

Durée : 1 round / niveau

Jets de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Ce puissant sort permet au jeteur de sorts d'appréhender la trame du Vide d'un jeteur de sorts adverse et de la modifier afin que ce dernier subisse des dégâts de Feu chaque fois qu'il voudrait lancer un sort. Ce sort déstabilise grandement le jeteur de sorts et a plusieurs effets :

1. Afin de lancer n'importe quel sort, il doit effectuer un jet de Concentration (DD égal au DD de son propre sort, donc permettant d'augmenter le DD compris).
2. Ensuite, si le sort est réussi, le jeteur de sorts subit (niveau du sort lancé + nombre de points de Vide actuels du jeteur de sorts x2) dégâts de Feu.
3. Ce dernier doit alors réaliser un autre jet de Concentration (DD égal au nombre de points de dégâts subit) sous peine de voir le sort annulé (règle normale lorsqu'on jette un sort tout en subissant des dégâts).

NB 1 : les éventuelles modifications apportées aux sorts remplacent les textes des livres

NB 2 : Noter l'importance du terme « nombre de points de Vide maximum » : cela signifie que tout autres ajouts qui augmenteraient le nombre de points de Vide d'une cible n'augmente pas son nombre de points de Vide maximum (sauf mention contraire). Ceci afin d'éviter un affaiblissement du sort (par manque de points) ou un effet « grosbill » (dans le cas où le nombre de points de Vide est supérieur au maximum, effet possible avec certains sorts).

NB 3 : Pour des raisons de commodité, les sorts ont été rappelés (pour ceux qui ne possèderait pas les livres de base ou les suppléments).

NB 4 : Pour des MD un peu imaginatif, on peut imaginer tout les disciples de Clan.