

Les Trigrammes

Sorcellerie Fu

CH'IEN (Le Créatif)

Attribut : Créativité

Composant physique: un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Vous imprégnez l'objet d'un charme de bienveillance pour la création d'inventions. L'utilisateur gagne un dé supplémentaire lancé et gardé (+1g1) sur ses jets de Bricoleur (ND 30).
- (2) Le Talisman inspire son utilisateur des stratégies créatives. L'utilisateur pourra modifier le résultat de son jet personnel (+1/-1) dans les situations de Combat de Masse (ND 35).

Animal : Cheval

Composant physique: la représentation d'un cheval sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture.

- (1) Le Talisman se transforme en un cheval vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 35). Note : le Talisman ne peut pas devenir un Poney des Steppes.
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chevaux. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque cheval que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Tête

Composant physique: la représentation d'une tête humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. (Une vraie tête coupée ne peut pas être utilisée)

- (1) Le Talisman protège la tête de son porteur, doublant le nombre d'Augmentations nécessaires pour la frapper (ND 30).
- (2) Le Talisman donne une étincelle d'inspiration par Scénario. Traitez cela comme si le porteur possédait la Vertu Inspiré (ND 45).

Direction : Sud

Composant physique: une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud (ND 30).

K'UN (Le Réceptif)**Attribut : Réceptivité**

Composant physique : une graine, une tige, une souche, ou une autre partie de ce qu'il faut faire pousser.

- (1) Le Talisman permet à l'utilisateur de faire pousser une récolte même dans un sol peu fertile ou rocheux, comme si c'était la meilleure terre qui soit (ND 25).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur d'apprendre plus vite par l'exemple. A la fin de chaque Scénario, il gagne un Point d'Expérience supplémentaire qui peut être utilisé pour apprendre ou améliorer toute compétence ou spécialisation qu'il a vu employée par quelqu'un durant l'histoire (ND 35).

Animal : Bœuf

Composant physique : la représentation d'un bœuf sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Les sabots ou les cornes d'un animal pourront être utilisés.

- (1) Le Talisman se transforme en un bœuf vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 30).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les bœufs. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque bœuf que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Ventre

Composant physique : un bol de riz fait de n'importe quelle matière. (Les entrailles humaines ne peuvent pas être utilisées)

- (1) Le Talisman créé suffisamment de nourriture pour remplir le ventre de son utilisateur trois fois par jour (ND 30).
- (2) Le Talisman rend son porteur immunisé contre tout poison ingéré, y compris l'alcool et l'afyam (ND 40). Ce Talisman ne peut pas contrer l'addiction à l'afyam.

Direction : Nord

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord (ND 30).

CHEN (L'Émergeant)**Attribut : Mouvement**

Composant physique: un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman permettra, une fois par Acte, à son porteur de lancer et garder un Dé d'Action supplémentaire (ND 40).
- (2) Le Talisman donne un bonus de un dé gardé (+1g1) à tout jet effectué par son porteur lors d'une poursuite (ND 35).

Animal : Dragon

Composant physique: la représentation d'un dragon sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture.

- (1) Le Talisman se transforme en une statue vivante de dragon de taille normale. Si elle est détruite, le Talisman est détruit aussi, et vice versa. Vous devez spécifier le type de dragon quand vous créez le Talisman (ND 55). (Voir les Rêves de Dragon). Le dragon peut faire de petits mouvements comme battre des ailes, mais ne pourra pas se déplacer.
- (2) Le Talisman empêche les rêves de son porteur d'être envahis par les dragons. Quand il utilise le Talisman, il doit faire un jet de Panache contre un ND égal à dix fois son rang dans l'Épée de Damoclès Rêves de dragon. S'il réussit, il n'a aucun rêve de dragon cette nuit-là (ND 30).

Partie du corps : Pied

Composant physique: la représentation d'un pied humain sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. (Un vrai pied coupé ne peut pas être utilisé)

- (1) Le Talisman donne à son porteur un +0g1 à tous ses jets de Jeu de jambes, Course de vitesse, Pas de côté, ou Coup de pied (ND 25).
- (2) Le Talisman donne à son utilisateur un +5 à son ND pour être touché lorsqu'il utilise Jeu de jambes comme compétence de défense (ND 35).

Direction : Nord-est

Composant physique: une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord-est (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord-est (ND 30).

SUN (Le Vent)**Attribut : Régénération**

Composant physique : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman guérira, une fois par Scène et par personne, toutes les blessures légères du personnage (ND 30).
- (2) Le Talisman retirera, une fois par Scénario, tout poison et toute maladie du corps de son utilisateur. Note : La troisième fois que vous fabriquez un tel Talisman, il peut régénérer un membre externe coupé (ND 60).

Animal : Coq

Composant physique : la représentation d'un coq sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un coq mort peut être utilisé s'il a été tué dans l'heure passée. Un coq sans tête ne peut servir en aucun cas.

- (1) Le Talisman se transforme en un coq vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les coqs. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque coq que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Cuisse

Composant physique : la représentation d'une jambe humaine sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Une vraie jambe coupée ne peut pas être utilisée. Toutefois, une racine de *jiang* (gingembre) ou de *ren shen* (ginseng) peut être utilisée si elle a cinq ramifications.

- (1) Le Talisman donne à l'utilisateur un bonus de +Og1 à tous ses jets de Course d'endurance, Soulever ou Sauter (ND 20).
- (2) Le Talisman permettra, une fois par jour, à son porteur de ne recevoir qu'une seule Blessure Grave, quelque soit la marge de son échec sur son Jet de Blessure (ND 40).

Direction : Sud-ouest

Composant physique : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud-ouest (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud-ouest (ND 30).

KAN (L'Abysses)**Attribut : Eau**

Composant physique: un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman vous permet de respirer sous l'eau (ND 25).
- (2) Une fois par jour, le Talisman créé suffisamment d'eau pour qu'une personne puisse boire pendant vingt-quatre heures (ND 20).

Animal : Sanglier

Composant physique: la représentation d'un sanglier sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un sanglier rôti ne peut pas être utilisé; toutefois, un sanglier tué depuis moins d'une heure peut convenir. Une tête de sanglier peut aussi être utilisée, mais pas un corps de sanglier sans tête.

- (1) Le Talisman se transforme en un sanglier vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 35).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les sangliers. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque sanglier que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Oreille

Composant physique: la représentation d'une oreille humaine sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. (Une vraie oreille coupée ne peut pas être utilisée)

- (1) Le Talisman donne au porteur un bonus de +2gO à tout jet de Perception impliquant l'ouïe (ND 25).
- (2) Le Talisman agit comme une oreille, permettant à son utilisateur d'entendre à travers lui. Bien que la distance ne soit pas importante, l'endroit qu'il veut entendre doit lui être familier ou spécifique (i.e. à un coin de rue ou à travers une porte). Si l'endroit a été assourdi magiquement, l'utilisateur ne peut rien y entendre (ND 35).

Direction : Ouest

Composant physique: une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Ouest (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Ouest (ND 30).

LI (Le Feu)**Attribut : Feu**

Composant physique: un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman peut être commandé pour enflammer tout objet le touchant, provoquant 1g1 dés de dommages (ND 30).
- (2) Le Talisman rend son porteur totalement immunisé aux feux naturels (ND 40).

Animal : Faisan

Composant physique: la représentation d'un faisan sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un faisan cuisiné ne peut pas être utilisé; toutefois, un oiseau venant d'être tué dans l'heure peut convenir, pour autant qu'il ait toujours sa tête.

- (1) Le Talisman se transforme en un faisan vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les faisans. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque faisan que vous voulez commander (ND 15).

Partie du corps : Œil

Composant physique: la représentation d'un œil humain sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture, ou même une pierre semi-précieuse comme une agate semblant avoir comme un œil. Un œil préservé (humain ou autre) peut aussi convenir.

- (1) Le Talisman donne à son porteur un bonus équivalent à l'Avantage Sens Aiguës (ND 25).
- (2) Le Talisman agit comme un œil pour son utilisateur, lui permettant de voir à travers comme si c'était son propre œil (ND 35) à moins que l'endroit ait été assombri magiquement.

Direction : Est

Composant physique: une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Est (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Est (ND 30).

KEN (La Montagne)**Attribut : Tranquillité**

Composant physique: un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman permet à son porteur de dormir confortablement, peu importe la dureté du lit ou du sol sur lequel il s'allonge (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de paralyser une personne ou une chose de sa place actuelle pendant 1g1 phases, une fois par Scénario. L'entité paralysée ne peut pas bouger ou être déplacée ni même endommagée de quelque manière que ce soit. La cible doit être dans le champ de vision de l'utilisateur. Note : l'utilisateur peut utiliser cet effet sur lui (ND 45).

Animal : Chien

Composant physique: la représentation d'un chien sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Le Talisman ne peut pas faire revivre un animal mort.

- (1) Le Talisman se transforme en un chien vivant de taille normale, et d'une race spécifiée à la création du Talisman. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de chien quand vous créez le Talisman (ND 35).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chiens. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque chien que vous voulez commander (ND 25).

Partie du corps : Main

Composant physique: la représentation d'une main humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. Une vraie main coupée ne peut pas être utilisée. Toutefois, une racine de *jiang* (gingembre) ou de *ren seng* (ginseng) à cinq ramifications peut aussi convenir.

- (1) Le Talisman aidera la main du porteur pour agripper des choses. Quand le pouvoir du Talisman est actif, son utilisateur est considéré comme ayant l'Avantage Poigne de Fer (voir *Swordsman's Guild*) (ND 30).
- (2) Le Talisman peut tenir des choses pour l'utilisateur, gardant une prise aussi ferme que s'il possédait l'Avantage Poigne de Fer (ND 20).

Direction : Nord-ouest

Composant physique: une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord-ouest (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord-ouest (ND 30).

TUI (Le Joyeux)**Attribut : Plaisir**

Composant physique: un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman permet à son porteur de dégager de la joie et du contentement, ce qui lui fait gagner un bonus de +1g0 sur tous ses jets de Séduction (ND 20).
- (2) Le Talisman fait que la maison dans laquelle il se trouve soit remplie de joie. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur bénéficient d'un +1g1 sur leurs jets de Séduction (ND 35).

Animal : Mouton

Composant physique: la représentation d'un mouton sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un mouton ou un yack cuisiné ne peut pas être utilisé; toutefois, un mouton ou un yack tué depuis moins d'une heure peut faire l'affaire, tant qu'il a toujours sa tête.

- (1) Le Talisman se transforme en un mouton vivant de taille normale. Si le sorcier est originaire du Xian Bei, cela peut devenir un yack. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Toutefois, l'utilisateur peut tondre le mouton ou recueillir le lait d'une femelle sans que le Talisman soit altéré (ND 30).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les moutons. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque mouton que vous voulez commander (ND 15).

Partie du corps : Bouche

Composant physique: la représentation d'une tête humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. Une vraie langue coupée ne peut pas être utilisée.

- (1) Le Talisman amplifie le volume de la voix du porteur, pouvant augmenter sa portée jusqu'à un kilomètre (toute personne à moins d'un kilomètre sera capable de l'entendre, que l'utilisateur le veuille ou non) (ND 20).
- (2) Le Talisman agit comme une bouche suppléant celle du porteur, lui permettant de parler par elle depuis n'importe quelle distance (ND 30).

Direction : Sud-est

Composant physique: une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud-est (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud-est (ND 30).