

Objets Magiques

Les objets magiques en Jiang-Hu sont importants, ils peuvent changer la donne temporairement, rendre un PNJ plus dangereux, un PJ plus puissant, un trésor plus enviable, une promesse de récompense plus alléchante, etc...

Evidemment, il faut leur conserver une aura de rareté, pour qu'ils restent précieux, donc ne pas en placer à tout va dans les scénarii, néanmoins on ne peut imaginer une aventure complète sans qu'on voit (ou au moins cite) l'un d'eux.

La plupart sont des objets « à charge » (qui se dépensent donc), aussi la puissance qu'ils confèrent est relative puisqu'elle s'épuisera.

Donc le MJ n'a pas à avoir peur d'en placer quelques-uns dans son histoire.

Comment les trouver ?

Le plus simple c'est d'en équiper les **PNJ adversaires**, cela les rendra plus dur à abattre, et créera une motivation supplémentaire (le pillage) pour les affronter.

C'est bien sûr à réserver aux PNJ importants, au moins lieutenants du boss, ce n'est pas pour les simples drilles.

Dans ce cas de figure, le MJ doit choisir l'objet le plus adéquat au style du PNJ.

Si les PJ rencontrent un **monstre dans son milieu naturel** (non invoqué donc), il faut placer autant d'objets magiques que de PJ dans le trésor du monstre.

Dans ce cas de figure, le MJ peut tirer aléatoirement de quels objets il s'agit.

Lorsque les PJ fouillent un **lieu luxueux** (palais, manoir, temple, bordel, tribunal de justice, etc...), ils peuvent aussi en trouver un nombre égal au résultat du dé le plus proche du nombre de PJ.

Dans ce cas de figure, le MJ peut tirer aléatoirement de quels objets il s'agit.

Tirage aléatoire du style d'objet magique (tirez 1D50) :

1 Animaux

De 2 à 5 Armes

De 6 à 9 Armures

10 Bâtons

11 Bijoux

De 12 à 15 Boucliers

16 Cages

17 Capes et autres vêtements

18 Cercueils et urnes

19 Cerfs-volants

20 Chaudrons

21 Cloches

22 Couronnes

23 Encensoirs

24 Eventails

25 Gourdes

26 Horloges
De 27 à 30 Instruments de musique
31 Jades
32 Lampes
33 Locomotions
34 Miroirs
35 Nourritures
36 Ombrelles
37 Parchemins
38 Pinceaux
39 Portails
De 40 à 43 Potions
De 44 à 47 Sapèques
48 Sceaux
49 Statuettes
50 Taëls

Tirage aléatoire d'Animaux magiques (tirez 1D12) :

1 Chiens Lions
2 Ambre aux deux Poissons
3 Bourse du Lapin Kamikaze
4 Dracosinge
5 Eléphant de Poche
6 Flacon Parasite
7 Homard Tatoué
8 Paon Carpe
9 Poils de Panda Roux
10 Singe d'Eau
11 Vin de Dragon
12 Homard Tatoué

Tirage aléatoire d'Armes magiques (tirez 1D100) :

1 Arc d'Or Solaire
2 Arc Paon
3 Bolas du Tao
4 Bonne Pioche
5 Bourdon aux deux Tigres
6 Bourdon de la Mauvaise Haleine
7 Dard du Scorpion
8 Demi-Lunes Snobs
9 Doubles Lames de Jade
10 à 15 Epée Aveuglante
16 à 20 Epée Enflammée
21 à 25 Epée de l'Esquive
26 à 30 Epée Exorciste
31 à 35 Epée de Glace
36 à 40 Epée de Jade

41 à 45 Epée de Lave
46 à 50 Epée des Neiges
51 à 55 Epée Papillon
56 à 60 Epée de Soie
61 à 65 Epée Stellaire
66 Fléchette Menaçante
67 Fouet Végétal
68 Griffes du Tigre
69 Guillotine Sacrée
70 Hachoir Maudit
71 Hallebarde Empoisonnée
72 Hallebarde Hantée
73 Hallebarde Polymorphe
74 Hallebarde Véloce
75 Hippocampes Jumeaux
76 Lame Astrologue
77 Lame des deux Carpes
78 Lame de Feu
79 Lame Géante
80 Lame de l'œil du Démon
81 Lance Ardente
82 Lance du Chasseur Fantôme
83 Lance de Jade
84 Lance de Magma
85 Lance de l'Orage
86 Marteau du Chi
87 Marteau de Jade
88 Masse Déchiqueteuse
89 Masses de l'Esclave
90 Poignard du Calamar
91 Rasoir Maudit
92 Sabre Aquatique
93 Sabre du Démon
94 Sabre Incandescent
95 Sabre de Jade
96 Sabre Masochiste
97 Serpe du Shaman
98 Svastikas Piégés
99 Fléchette Menaçante
100 Doubles Lames de Jade

Tirage aléatoire d'Armures magiques (tirez 1D4) :

1 Armure de Feu
2 Armure de Jade
3 Casque de l'Aurore d'Eté
4 Plastron du Soupir Démoniaque

Tirage aléatoire de Bâtons magiques (tirez 1D8) :

- 1 Baguette du Paon
- 2 Baguette de Jade
- 3 Bâton Serpent
- 4 Bourdon du Moine Fou
- 5 Haleine Draconique
- 6 Ruade de l'Étalon
- 7 Talent du Scribe
- 8 Baguette de Jade

Tirage aléatoire de Bijoux magiques (tirez 1D20) :

- 1 Bague des trois Perles Draconiques
- 2 Bague à Contre-Courant
- 3 Bague du Crapaud d'Argent
- 4 Bague du Dragon Savant
- 5 Bague de l'Œil Espion
- 6 Bague du Paon
- 7 Boucles du Jardin de Jade
- 8 Broche Forestière
- 9 Collier du Souffle de Vie
- 10 Grelot Lumineux
- 11 Griffes du Lettré
- 12 Lorgnons du Mandarin
- 13 Œil d'Or de la Vérité
- 14 Peigne Hallucinogène
- 15 Pendentif des Serpents de Jade
- 16 Boucles du Jardin de Jade
- 17 Peigne Hallucinogène
- 18 Bague de l'Œil Espion
- 19 Griffes du Lettré
- 20 Bague de l'Œil Espion

Tirage aléatoire de Boucliers magiques (tirez 1D20) :

- 1 Bannière Aveugle
- 2 Bouclier des trois Jades
- 3 Bouclier Anti-Projectiles
- 4 Bouclier Assassin Furtif
- 5 Bouclier Chat Câlin
- 6 Bouclier de la Concubine Zombie
- 7 Bouclier du Dragon
- 8 Bouclier du Vampire
- 9 Bouclier du Gardien des Enfers
- 10 Bouclier de Garuda
- 11 Bouclier du Lion Enragé
- 12 Bouclier du Lotus
- 13 Bouclier de la Morsure du Lion
- 14 Bouclier du Phénix

- 15 Malédiction du Samourai
- 16 Bouclier du Vampire
- 17 Bouclier Assassin Furtif
- 18 Bouclier du Phénix
- 19 Bouclier des trois Jades
- 20 Malédiction du Samourai

Tirage aléatoire de Cages magiques (tirez 1D8) :

- 1 Boule à Capture
- 2 Boule à Volatiles
- 3 Cage à Dragon
- 4 Cage Fantôme
- 5 Cage Yin Yang
- 6 Pagode de Nulle Part
- 7 Palais Miniature
- 8 Volière Ambulante

Tirage aléatoire de Capes et autres vêtements magiques (tirez 1D20) :

- 1 Cape à Ecailles
- 2 Cape à Fleurs
- 3 Cape d'Envol
- 4 Cape du Printemps
- 5 Chaussons Echasses
- 6 Chaussons du Dragon
- 7 Manteau Impérial
- 8 Robe de Fée
- 9 Robe de la Prairie
- 10 Sac de l'Ombre
- 11 Tenue de Concubine Sexy
- 12 Toge Draconique
- 13 Toge de Sorcellerie
- 14 Tunique du Dragon
- 15 Cape à Fleurs
- 16 Toge de Sorcellerie
- 17 Cape à Fleurs
- 18 Chaussons Echasses
- 19 Toge de Sorcellerie
- 20 Chaussons Echasses

Tirage aléatoire de Cercueils et Urnes magiques (tirez 1D6) :

- 1 Biopic d'Outretombe
- 2 Cercueil Anonyme
- 3 Cercueil pour Troupe de Créatures
- 4 Urne Blindée
- 5 Urne du Miracle Animal
- 6 Urne VIP

Tirage aléatoire de Cerfs-Volants magiques (tirez 1D12) :

- 1 Cerf-Volant des trois Comédiens
- 2 Cerf-Volant de l'Affreux Papillon
- 3 Cerf-Volant du Brave Citoyen
- 4 Cerf-Volant de la Carpe Rouge
- 5 Cerf-Volant de la Chauve-Souris
- 6 Cerf-Volant du Dragon
- 7 Cerf-Volant de la Grenouille
- 8 Cerf-Volant de la Grosse Fille
- 9 Cerf-Volant du Paon Frimeur
- 10 Cerf-Volant du Roi des Singes
- 11 Cerf-Volant du Tigre qui Louche
- 12 Cerf-Volant du Roi des Singes

Tirage aléatoire de Chaudrons magiques (tirez 1D10) :

- 1 Athanor de la Génitrice
- 2 Brasier du Karma Primordial
- 3 Chaudron aux deux Phénix
- 4 Chaudron aux quatre Eléphants
- 5 Chaudron de Jade
- 6 Chaudron des Tempêtes
- 7 Chaudron Hurlant
- 8 Chaudron de la Ruine Joyeuse
- 9 Soupe du Golem Gourmet
- 10 Chaudron de Jade

Tirage aléatoire de Cloches magiques (tirez 1D12) :

- 1 Deux Sœurs Clochettes
- 2 Cloche Assommante
- 3 Cloche Draconique
- 4 Cloche Mystique
- 5 Cloche de la Récolte
- 6 Clochette Anti-Chi
- 7 Clochette à Poignée
- 8 Clochette à Vœux
- 9 Ding Dong dans ta Face
- 10 Dodo Dragon
- 11 Tabouret Sentinelle
- 12 Ding Dong dans ta Face

Tirage aléatoire de Coffres magiques (tirez 1D12) :

- 1 Boite Piégée
- 2 Brouette de la Félicité
- 3 Coffre aux deux Dragons
- 4 Coffre de l'Astrologue
- 5 Coffre au Ver
- 6 Coffre de Jade

- 7 Coffre Thu Thu
- 8 Coffret du Parieur Chanceux
- 9 Coffret Yin Yang
- 10 Riche Crapaud Avare
- 11 Coffre du Buffle d'Eau
- 12 Brouette de la Félicité

Tirage aléatoire de Couronnes magiques (tirez 1D12) :

- 1 Chignon au Lotus d'Or
- 2 Coiffe aux deux Papillons
- 3 Coiffe aux deux Phénix
- 4 Coiffe aux cent vingt Roses
- 5 Coiffe Amitabha
- 6 Coiffe du Dragon
- 7 Coiffe Florale
- 8 Couronne de Domination
- 9 Couronne de la Triche
- 10 Jardin aux Grues
- 11 Tête du Lion
- 12 Coiffe aux deux Phénix

Tirage aléatoire d'Encensoirs magiques (tirez 1D8) :

- 1 Cendrier Alchimique
- 2 Encens des Rêves
- 3 Encensoir Miniature
- 4 Encensoir Prout
- 5 Encensoir de la Sensualité Torride
- 6 Montagne d'Encens
- 7 Narguilé du Voyant
- 8 Pendule de la Paix

Tirage aléatoire d'Eventails magiques (tirez 1D10) :

- 1 Ami Tsunami
- 2 Dragon Yin Versus Dragon Yang
- 3 Ecume de Perles
- 4 Eventail du Lotus
- 5 Eventail aux Papillons
- 6 Eventail du Renouveau
- 7 Eventail de la Rose
- 8 Lames du Vent
- 9 Remous des deux Carpes
- 10 Ami Tsunami

Tirage aléatoire de Gourdes magiques (tirez 1D20) :

- 1 Amphore Précieuse
- 2 Bocal de Sang
- 3 Bol au Paysage

- 4 Bouteille aux Mouches
- 5 Calebasse de la Bonne Fortune
- 6 Calebasse du Panda
- 7 Flacon de Second Souffle
- 8 Flacon du Sommeil
- 9 Flasque au Virus
- 10 Gourde du Phénix
- 11 Gourde du Voyageur
- 12 Liqueur Karmique
- 13 Pot à la Flute
- 14 Service à Thé en Jade
- 15 Thé de Jing
- 16 Théière de Bambou
- 17 Théière en Bois
- 18 Flasque au Virus
- 19 Calebasse de la Bonne Fortune
- 20 Pot à la Flute

Tirage aléatoire d'Horloges magiques (tirez 1D8) :

- 1 Balance des Saisons
- 2 Boulier du Fonctionnaire Zélé
- 3 Cadran Solaire de Poignet
- 4 Déviation d'Invocation
- 5 Horloge du Karma
- 6 Pendentifs Yin Yang
- 7 Roue de l'Infortune
- 8 Tic-Tac Terracotta

Tirage aléatoire d'Instruments de Musique magiques (tirez 1D20) :

- 1 Bangu du Coq
- 2 Bangu aux Roses
- 3 Banhu de la Rose
- 4 Diapason du lotus
- 5 Erhu du Dragon
- 6 Erhu Floral
- 7 Gong de Bronze Divin
- 8 Guzheng Volant
- 9 Harpe au Paon de Cristal
- 10 Hochet Miaou
- 11 Jinghu Déshabilleur
- 12 Pipa du Tigre
- 13 Yang Qin Lunaire
- 14 Zheng du Paon
- 15 Hochet Miaou
- 16 Jinghu Déshabilleur
- 17 Bangu aux Roses
- 18 Erhu Floral

19 Guzheng Volant

20 Hochet Miaou

Tirage aléatoire de Jades magiques (tirez 1D20) :

1 Bambou de Jade

2 Bouddha de Jade

3 Bourse de Jade

4 Carpe de Jade

5 Criquet de Jade

6 Déesse Lunaire

7 Diadème de la Flamme Verte

8 Dragon Ball

9 Fontaine de Jade

10 Jade Forestière

11 Lotus de Jade

12 Pendentif du Vieillard Taquin

13 Œuf du Dragon de Jade

14 Plaquette de Jade

15 Dragon Ball

16 Pendentif du Vieillard Taquin

17 Bourse de Jade

18 Plaquette de Jade

19 Bambou de Jade

20 Dragon Ball

Tirage aléatoire de Lampes et autres Lanternes magiques (tirez 1D20) :

1 Braserio du Dragon

2 Lampe du Lotus

3 Lampe Ultraviolet

4 Lampion du Papillon de Nuit

5 Lampion Voyeur

6 Lanterne Anti-Spectre

7 Lanterne Aveuglante

8 Lanterne du Lotus

9 Lanterne des Nuages

10 Luciole de Verre

11 Lumière Lunaire

12 Mobile Etoilé

13 Nénuphar Phosphorescent

14 Lanterne Aveuglante

15 Braserio du Dragon

16 Lampe Ultraviolet

17 Braserio du Dragon

18 Lanterne Anti-Spectre

19 Lanterne du Lotus

20 Lanterne Aveuglante

Tirage aléatoire de Moyens de Locomotion magiques (tirez 1D20) :

- 1 Auberge Ambulante
- 2 Barque de Poche
- 3 Bordel Itinérant
- 4 Carriole Autonome
- 5 Chaise à Porteurs Nautique
- 6 Char aux dix Tambours
- 7 Char à la Baliste de Feu
- 8 Char de Poche
- 9 Char du Paon
- 10 Char à la Prison de Lotus
- 11 Moulin Faucheur
- 12 Pagode Ambulante
- 13 Tambour Réveil Matin
- 14 Village Volant
- 15 Yourte Volante
- 16 Bordel Itinérant
- 17 Pagode Ambulante
- 18 Barque de Poche
- 19 Auberge Ambulante
- 20 Bordel Itinérant

Tirage aléatoire de Miroirs magiques (tirez 1D8) :

- 1 Mémoire du Dragon
- 2 Miroir du Clone
- 3 Miroir de la Communication
- 4 Miroir des Rêves
- 5 Miroir des Secrets
- 6 Reflet du Lac
- 7 Reflet des Mauvaises Intentions
- 8 Miroir des Secrets

Tirage aléatoire de Nourritures magiques (tirez 1D100) :

- 1 Baguettes Timorées
- 2 Beignet Gros Cul
- 3 Biscuit du Panda
- 4 Crevettes Frites
- 5 Fortune Cookie
- 6 Mantous au Sésame Noir
- 7 Œufs Pidan
- 8 Quand Y en a Marre y a Calamar
- 9 Ravioles Coupe Faim
- 10 Riz du Chi
- 11 Riz aux Crevettes
- 12 Soufflé au Riz Energisant
- 13 Soupe de Calamar Bourrative
- 14 Soupe au Tofu tout Fou

- 15 Sucette Carpe
- 16 Baguettes Timorées
- 17 Beignet Gros Cul
- 18 Fortune Cookie
- 19 Quand Y en a Marre y a Calamar
- 20 Soupe au Tofu tout Fou

Tirage aléatoire d'Ombrelles magiques (tirez 1D6) :

- 1 Ombrelle Armée
- 2 Ombrelle des Esprits
- 3 Ombrelle de la Fée
- 4 Ombrelle du Serpent
- 5 Ombrelle du Tigre
- 6 Parasol Javelot

Tirage aléatoire de Parchemins magiques (tirez 1D30) :

- 1 Annonce Festive
- 2 Avis de Recherche Automatique
- 3 Carte du Pédestre Chanceux
- 4 Contrefaçon Parfaite
- 5 Etui du Dragon d'Or
- 6 Etui Invocateur
- 7 Etui Rechargeur
- 8 Extension de Cible
- 9 Extension de Durée
- 10 Extension de Fréquence
- 11 Extension de Portée
- 12 Grande Pétrification
- 13 Grille de Numérologie
- 14 Identité Démoniaque
- 15 Listes de Courses
- 16 Livre des Révélations
- 17 Modificateur de Mémoire
- 18 Modulation de Terrain
- 19 Parchemin de Bataille
- 20 Parchemin Copieur
- 21 Parchemin de l'Oubli
- 22 Passe Porte de Cité
- 23 Plaquette de Percepteur
- 24 Prière du Néant
- 25 Scribe Autonome
- 26 Talisman Anti-Vampires
- 27 Extension de Cible
- 28 Extension de Durée
- 29 Extension de Portée
- 30 Listes de Courses

Tirage aléatoire de Pinceaux magiques (tirez 1D8) :

- 1 Brosse de la Cursive Folle
- 2 Encre de Chine Nocturne
- 3 Pinceau Automnal
- 4 Pinceau du Meilleur Choix
- 5 Pinceau du Tao Démoniaque
- 6 Pinceau de Verre
- 7 Plume de Paon
- 8 Stylet au Plumeau Rouge

Tirage aléatoire de Portails magiques (tirez 1D8) :

- 1 Cabanon Voyageur
- 2 Clef de la Connivence Soudaine
- 3 Crochetage de Poche
- 4 Portail Bouddhiste
- 5 Portail des Enfers
- 6 Portail Miniature
- 7 Trône du Voyageur
- 8 Clef de la Connivence Soudaine

Tirage aléatoire de Potions magiques (tirez 1D10) :

- 1 Acupuncture Sanglante
- 2 Eau de la Pagode Sacrée
- 3 Liqueur du Souffle Vital
- 4 Œil de Jade
- 5 Perle Yang de Kioh Lung
- 6 Perle Yin de Kioh Lung
- 7 Pique Infernale
- 8 Potion du Dragon
- 9 Potion du Phénix
- 10 Sang de Dragon

Tirage aléatoire de Sapèques magiques (tirez 1D8) :

- 1 Bonsaï à Sapèques
- 2 Bourse Fantaisiste
- 3 Guirlande de Sapèques
- 4 Sapèque Boomerang
- 5 Sapèque Maudite
- 6 Sapèque Nattée
- 7 Trio de Sapèques
- 8 Sapèque Boomerang

Tirage aléatoire de Sceaux magiques (tirez 1D20) :

- 1 Cinabre Idéal
- 2 Sceau de la Balle du Lion
- 3 Sceau du Boddhisattva
- 4 Sceau Dragescargot

- 5 Sceau du Dragon d'Or
- 6 Sceau du Dragon de Jade
- 7 Sceau de l'Ecureuil
- 8 Sceau de l'Empereur de Jade
- 9 Sceau du Général
- 10 Sceau du Sang de Lion
- 11 Sceau du Sang de Tigre
- 12 Sceau de la Tortue
- 13 Sceau du Dieu des Pluies
- 14 Cinabre Idéal
- 15 Sceau du Boddhisattva
- 16 Sceau Dragescargot
- 17 Sceau de l'Empereur de Jade
- 18 Sceau Dragescargot
- 19 Sceau du Boddhisattva
- 20 Cinabre Idéal

Tirage aléatoire de Statuettes magiques (tirez 1D12) :

- 1 Bouddha d'Or
- 2 Boussole de l'Oasis
- 3 Chasse d'Eau
- 4 Chat Porte Bonheur
- 5 Cheval de Jade
- 6 Fleur de Diamant
- 7 Heurtoir Dominateur
- 8 Icone Gobeline
- 9 Lions Gardiens
- 10 Soldat Terracotta
- 11 Statue du Dieu de la Guerre
- 12 Chasse d'Eau

Tirage aléatoire de Taëls magiques (tirez 1D6) :

- 1 Crapaud Glouton
- 2 Plateau du Partage
- 3 Taël Corrupteur
- 4 Taël Echangeur
- 5 Taël Pile ou face
- 6 Crapaud Glouton

Comment les revendre ?

Il existe des magasins dans les villes (et même parfois dans certains villages), qui font dans l'herboristerie et l'alchimie, et qui peuvent aussi acheter et revendre des objets magiques.

Dans ce cas de figure, il est important de pouvoir en évaluer la valeur...

On peut aussi les revendre à de riches collectionneurs, à des marchands ambulants en caravane, à des fonctionnaires du gouvernement, etc...

Les PJ peuvent aussi les échanger entre eux, et là encore une évaluation des valeurs des objets permettra des trocs plus équitables.

La plupart des objets magiques sont construits en matières précieuses, le nombre de charges restantes est aussi important pour en déterminer le prix.

La formule sera donc :

(Indice de valeur de la matière) x (Taille de l'objet) x (Nombre de charges) = Valeur en Taëls.

Indice de valeur de la matière :

Matières non précieuses : 1

Verre : 2

Métal : 3

Jade : 4

Argent : 5

Pierres précieuses : 6

Or : 7

Plusieurs matières précieuses : 8

Taille de l'objet :

Petit (objet tenant dans la main) : 2

Moyen (équivalent d'un meuble) : 4

Grand (supérieur à un homme) : 6

Par exemples, la Théière de Bambou, qui est en argile, vaut $1 \times 2 \times 3 = 6$ taëls, tandis que la Cloche « Ding-Dong dans ta Face », qui est en étain, vaut $3 \times 4 \times 8 = 96$ taëls.

Comment les recharger ?

Si un PJ tient vraiment à continuer d'utiliser un objet magique qui est presque ou complètement déchargé (attention certains perdent alors tous leurs pouvoirs), il peut essayer de le recharger. Par ce procédé, un objet magique ne pourra jamais dépasser le nombre de charge maximum qu'il avait au départ.

Il faut faire un jet d'Alchimie en difficile pour y parvenir, en dépensant des composantes assez rares (difficile à trouver en aventure, et assez chères en magasin).

Le nombre de composantes nécessaires est égal aux charges que l'on veut récupérer.

Ensuite, tirez 1D12 pour les choisir au hasard :

1 Bille de verre

2 Vase en porcelaine d'une dynastie précédente

3 Feuille de Jiagulan

4 Racine de Ginseng

5 Melon d'hiver Dong Gua Pi

6 Herbe Wu Yao

7 Statuette en argent

8 Sang de tortue

9 Os de tortue

10 Pierre précieuse

11 Carapace de tortue

12 Artisanat étranger

Comment en créer ?

Si un PJ tient à créer un objet magique qui n'existe pas dans la liste (attention presque tout a déjà été inventé), il peut essayer d'enchanter un objet ordinaire.

Par ce procédé, le nouvel objet magique obtiendra les pouvoirs définis par le joueur en accord avec le MJ.

Il faut faire un jet d'Alchimie en impossible pour y parvenir, en dépensant des composantes vraiment rares (quasi impossible à trouver en aventure, et ultra chères en magasin).

Le nombre de composantes nécessaires est égal aux charges que l'on veut obtenir.

Ensuite, tirez 1D12 pour les choisir au hasard :

- 1 Poil de singe blanc
- 2 Sang de cheval céleste
- 3 Os de chien lion
- 4 Statuette en jade
- 5 Sang de vampire bondissant
- 6 Os de Kirin
- 7 Statuette en or
- 8 Sang de dragon
- 9 Poil de tigre blanc
- 10 Ecaille de dragon
- 11 Plume de phénix
- 12 Os de dragon



Flacon Dracosinge

Catégorie : Animaux.

Effet(s) : Ce métis de dragon des rivières et de singe blanc est enfermé dans un récipient en verre, un bouchon permet de le nourrir, une autre ouverture permet qu'il respire, et une troisième permet de récupérer ses « eaux sales »... Boire ce liquide régénère à la fois le Souffle vital et le Chi.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà il faut soit libérer la créature, soit l'achever.



Vin de Dragon

Catégorie : Animaux.

Effet(s) : Un Fœtus de dragon survit dans cette gourde d'Arak... Boire ce liquide régénère à la fois le Souffle vital et le Tao, mais à condition de résister à un fort risque d'enivrement (3 x Eau en % pour l'éviter).

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 1% aux chances de résister à l'enivrement.



Flacon au Singe d'eau

Catégorie : Animaux.

Effet(s) : Ce nourrisson de singe d'eau est enfermé dans un récipient en verre, un bouchon permet de le nourrir, il est percé pour qu'il respire. Secouer le bocal offre au choix soit un sort de bond du tigre, soit de technique du bois.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (secouer).

Durée : Durée normale du sort.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum, au-delà il faut soit libérer la créature, soit l'achever.



Ambre aux 2 poissons

Catégorie : Animaux.

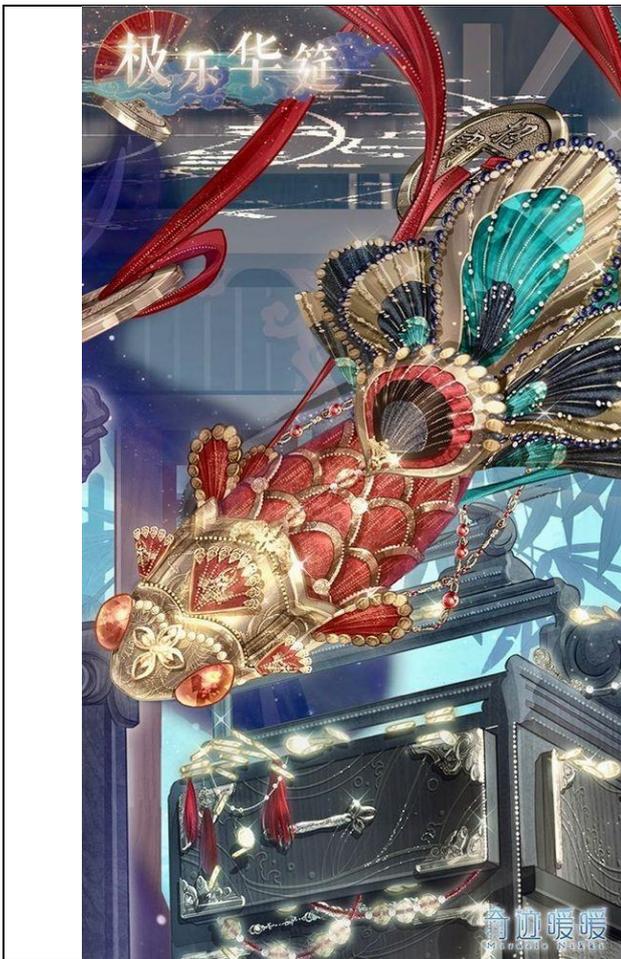
Effet(s) : Deux poissons sont prisonniers d'un hexagone d'ambre... Joindre les mains autour pour prier bouddha permet ensuite de respirer sous l'eau.

Cible : jusqu'à 2 personnes dont le porteur.

Portée : Contact (prière).

Durée : 2 heures.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison de 2 fois par jour maximum.



Paon-Carpe

Catégorie : Animaux.

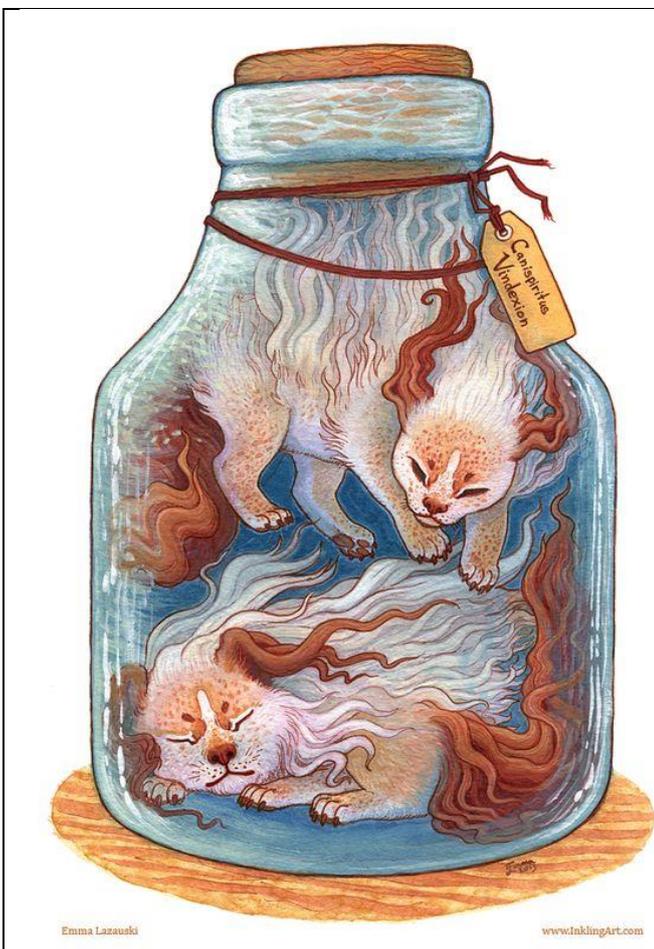
Effet(s) : Cet objet étrange est à la fois un jouet, un cerf-volant, et un bijou précieux. Le faire voler en cercle, au-dessus de soi, comme un lasso, permet de remplir sa bourse de 1D6 Taëls et 2D20 Sapèques.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (manipulation).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 1D6 Sapèques (cumulatif) aux gains.



Flacon aux 2 Chiens-Lions

Catégorie : Animaux.

Effet(s) : Deux bébés Chiens-Lions sont endormis dans ce flacon d'Arak... Boire ce liquide régénère à la fois le Chi et le Tao, mais à condition de résister à un fort risque d'enivrement (2 x Eau en % pour l'éviter).

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison de 2 fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 1% aux chances de résister à l'enivrement.

Homard Tatoué

Catégorie : Animaux.

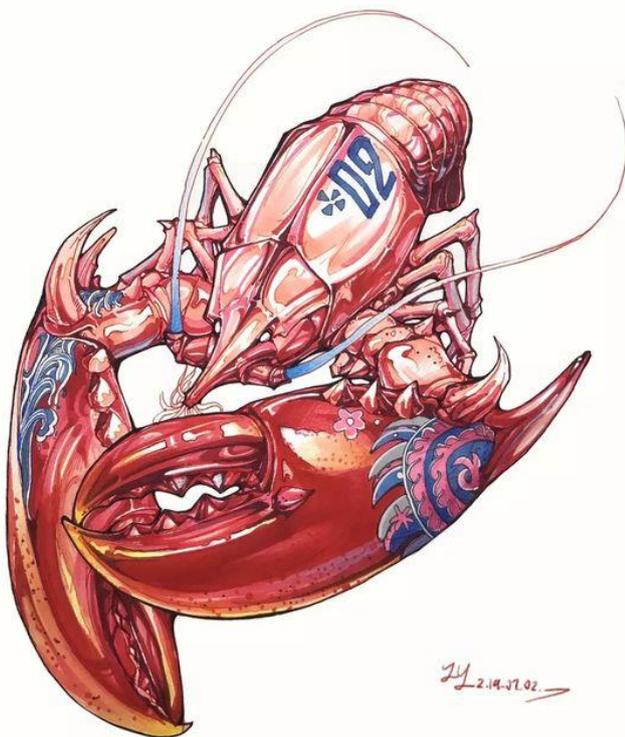
Effet(s) : Ce homard tatoué doit être déposé sur la tête de celui qui veut bénéficier de son enchantement. Il permet alors d'avoir une protection magique équivalente à une carapace (-7), mais uniquement si on a les pieds dans l'eau !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (sur la tête).

Durée : 1D10 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par heure maximum, mais à chaque usage un des tatouages passe du homard au porteur !



Eléphant de poche

Catégorie : Animaux.

Effet(s) : Des poils d'éléphant sont enfermés dans une bourse. En lancer une poignée devant soi invoque un éléphant dompté, harnaché pour le transport et le combat.

Cible : Une seule monture.

Portée : Métal en mètres.

Durée : 1D10 heures.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison de 2 fois par jour maximum, mais si l'éléphant a combattu la première fois il ne fera que du transport la seconde fois, et inversement.





Marteau de Jade

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce marteau de guerre est en jade sertie dans du fer plaqué d'or. En plus des dégâts d'un marteau, il inflige autant en perte de Tao, et fonctionne comme un focus de Tao : il conserve le Tao vampirisé et son porteur peut s'en servir pour lancer des sorts.

Cible : Celui qui reçoit le coup.

Portée : Contact (dégâts +5).

Durée : Effet immédiat pour la vampirisation de Tao, infini pour le focus.

Charge(s) & Fréquence : 25 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



Baguette du Paon

Catégorie : Bâtons.

Effet(s) : Cette baguette en or sertie d'émeraudes et de saphirs, permet de faire de courts vols en cloche (par-dessus une enceinte, une maison, un éboulis, un ravin, etc)... Le porteur doit juste frapper le sol avec. Seul bémol, impossible d'être discret car la baguette émet alors le cri du paon !

Cible : jusqu'à 6 personnes dont le porteur.

Portée : Vue parfaite (groupe réuni).

Durée : 3 rounds (envol, survol, atterrissage).

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Broche Forestière

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Cette double broche en or, émeraude et jade, peut être portée dans la coiffure, en médaille sur le torse, ou à la ceinture. Elle permet de se dissimuler parfaitement en forêt (discrétion +40%), et de n'y laisser aucune trace.

Cible : le porteur uniquement.

Portée : Contact (bijou porté).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Bouclier du Lion Enragé

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier en acier, décoré d'une tête de lion menaçante, permet à son porteur (en plus de sa protection de +2) que tous ceux qu'il blesse de ses armes attrapent la rage (-20% à la résistance) !

Cible : Les adversaires.

Portée : Contact (au combat armé).

Durée : 3 jours pendant lesquels l'enragé est fiévreux, et frissonne avec des maux de tête (-1 point de souffle vital par 1D6 heures).

Charge(s) & Fréquence : 20 charges, à raison d'une fois par round maximum.

Pagode de Nulle Part

Catégorie : Cages.



Effet(s) : Cette miniature de pagode en or est en réalité une cage pour démon. Si on la place à mi-distance entre soi et le démon, lors d'un rituel d'exorcisme à +40%, le démon s'y retrouve enfermé et démuné de ses pouvoirs, puis la pagode disparaît pour un « ailleurs » indéfinissable.

Cible : Un Démon.

Portée : Vue parfaite (moins de 20 mètres).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : un usage unique.

Robe de Fée

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Porter cette robe de Sirène Céleste offre au choix l'un des pouvoirs de ces fées : Vol de la grue, Technique de l'air, Monde illusoire, Aire purifiée, Aura resplendissante, Arme ou armure de soie (forcément réussi).

Cible : La porteuse uniquement (forcément une femme).

Portée : Contact (robe portée).

Durée : Dépend du sort choisi (souvent quelques rounds).

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut choisir un sort pas encore lancé (jamais 2 fois le même).





Chaudron des 4 Eléphants

Catégorie : Chaudrons.

Effet(s) : Ce chaudron en pierre est sculpté de 4 éléphants en guise de pieds, et d'un sabreur à genou pour l'anse du couvercle. Il faut y faire cuire la viande d'un monstre vaincu, puis la manger, pour gagner 1D10 en métal et en protection naturelle.

Cible : Une à 5 personnes en fonction de la quantité de viande.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Une demi-journée.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



2 Sœurs Clochettes

Catégorie : Cloches.

Effet(s) : Ces 2 clochettes contiennent les âmes des sœurs Tian-Ling. Faire sonner la grande double la taille, faire sonner la petite divise la taille de moitié (effets cumulables). Séparées l'une de l'autre de plus d'un mètre, elles deviennent des clochettes ordinaires.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (agiter la clochette).

Durée : 1D10 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges par clochette, à raison de 3 fois par jour maximum.

Brouette de la Félicité

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : Cette brouette rose plaquée or peut générer 3D10 Taëls d'or à condition de financer d'abord le vœu de la première personne rencontrée dans la journée. Dès que ce vœu est prononcé, on doit payer pour sa réalisation, ce qui débloque l'utilisation de la brouette dans la même journée.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (pousser la brouette).

Durée : Permanent après apparition.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par mois maximum, la brouette s'enflamme et brûle entièrement après la dernière charge.



Jardin des Grues

Catégorie : Couronnes.

Effet(s) : Cette coiffe en bois noir représente un pavillon entouré d'un jardin où s'ébrouent 4 grues. Elle est énorme et pesante (-10% aux actions physiques). En la portant, les dépenses de Tao sont divisées par 2 (arrondies à l'avantage du joueur).

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (sur la tête).

Durée : 1D10 minutes maximum.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



Encens des Rêves



ANNIHILATION HOLD
COMMISSIONED BY: @ICORVINSTEVENS
ILLUSTRATION: @JESSKETCHIN

Catégorie : Encensoirs.

Effet(s) : Cet encensoir dégage une fumée somnifère, quel que soit l'encens que l'on brûle dedans. Les personnes endormies font de plus de très beaux rêves...

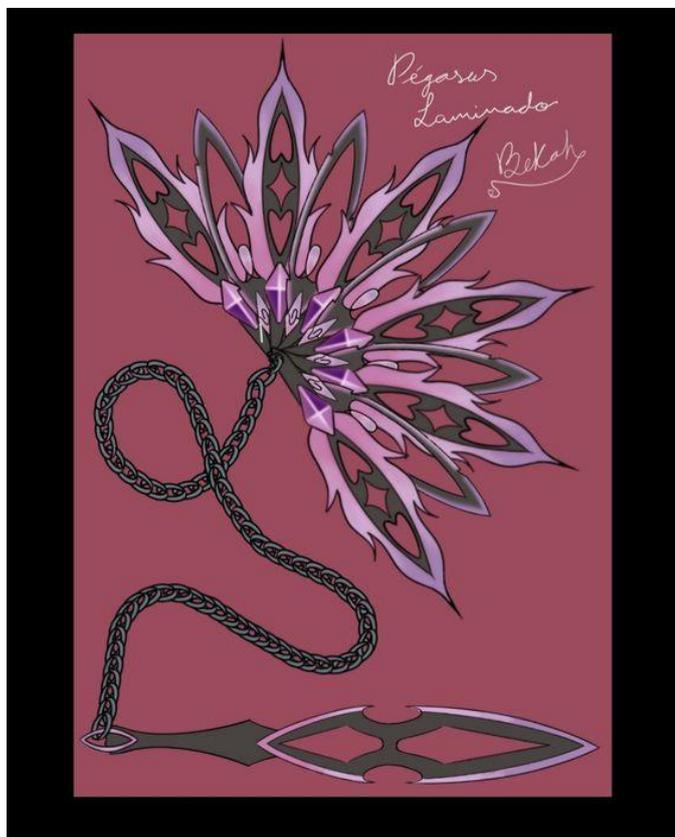
Cible : Jusqu'à 10 personnes dans une même pièce non aérée.

Portée : Une pièce fermée de 10 mètres carrés.

Durée : 1D10 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà l'encensoir disparaît en fumées lui-aussi.

Lames du Vent



Catégorie : Eventails.

Effet(s) : Cet éventail est constitué de lames métalliques en forme de plumes roses, attachées à une chaîne, terminée par un dernier couteau-plume. On peut s'en servir comme d'un couteau ou d'une chaîne, avec un bonus de +10% et +5 aux dégâts.

Cible : Un adversaire.

Portée : 2 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 18 charges, à raison d'une fois par heure maximum, après la dernière charge l'arme reste utilisable, mais sans ses bonus.

Gourde du Phénix

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

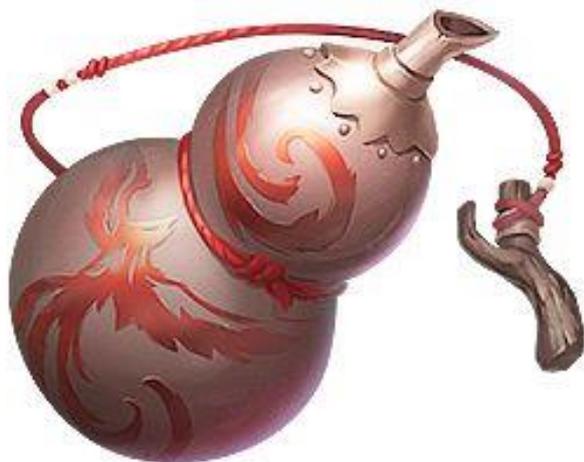
Effet(s) : Cette gourde contient une huile qui s'enflamme dès qu'on la verse. De plus, une fois vide, elle a une chance de se remplir à nouveau (CF Charges).

Cible : Eléments combustibles (bois, papier, tissu).

Portée : 2 mètres (ce qu'on peut arroser).

Durée : Brûle pendant 15 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum, au-delà il y a 88% de chance qu'elle se recharge mais avec 7 charges, puis 77% avec 6, 66% avec 5, etc...



Cadran Solaire de Poignet

Catégorie : Horloges.

Effet(s) : Cette montre bracelet donne l'heure, à condition d'orienter son aiguille vers le nord, son ombre montrera alors le créneau horaire (ne marche qu'en plein jour donc). Le couvercle se referme (comme pour une montre à gousset) en repliant l'aiguille à l'intérieur.

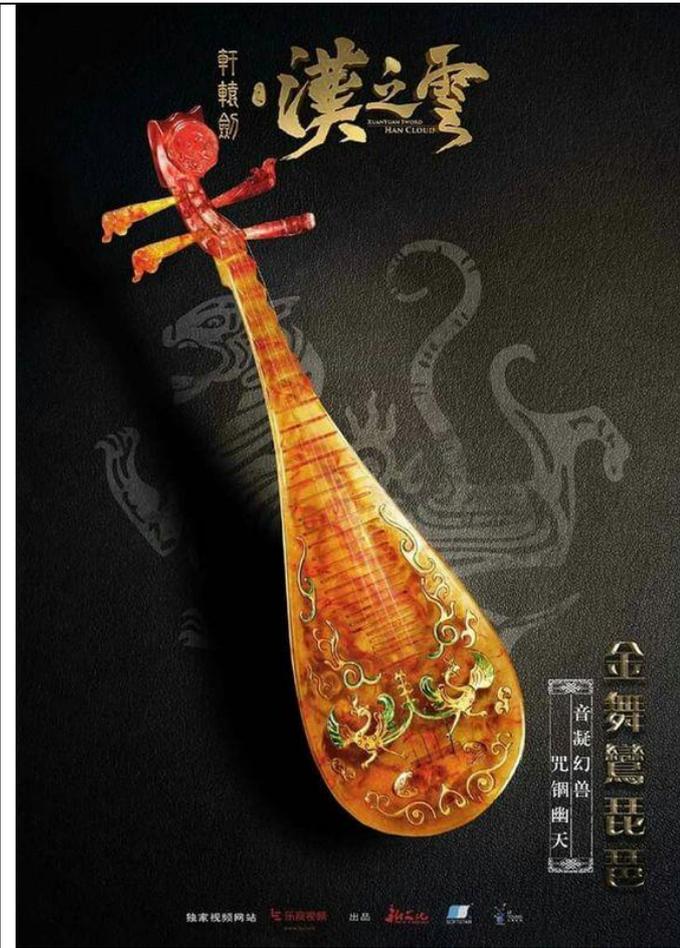
Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (montre au poignet).

Durée : Permanent de jour.

Charge(s) & Fréquence : Charges infinies, puisque la seule magie de l'objet c'est que sa perle centrale brille lorsque l'aiguille est bien orientée vers le nord.





Pipa du Tigre

Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Ce luth à 4 cordes en acier lance des attaques sonores de (2D8 + Tao investi) de dégâts. Mais il ne fonctionne que dans les auberges, tripots ou maisons de passe, et seulement en jouant « *Les Grandes Vagues Balayant le Sable* » !

Cible : Tous ceux face à l'instrument.

Portée : 20 mètres.

Durée : Effet après 1 round de musique.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà les cordes cassent.

Dragon Ball

Catégorie : Jades.

Effet(s) : Cette perle de dragon est en jade blanc. Elle permet de soigner complètement le souffle vital, en l'avalant sans mâcher... attention une femme en tombera enceinte et accouchera d'un naga ! La Dragon Ball soigne aussi des maladies et des empoisonnements.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Effet permanent mais après une nuit de digestion.

Charge(s) & Fréquence : 1 seule charge, puisqu'il faut la manger.



Mobile Etoilé

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Cette coupe se balance, entre 3 chaînettes, secouée par son porteur. En son centre, une étoile en diamant pur brille de 1000 feux et hypnotise tous ceux qui la fixent. Ils obéiront ensuite à un ordre prononcé par le porteur. Cela ne fonctionne que la nuit.

Cible : Une à 6 personne(s).

Portée : 10 mètres.

Durée : 1D10 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Refllet du Lac

Catégorie : Miroirs.

Effet(s) : Le cadre en or de ce miroir de poche est très ouvragé, et représente la végétation et le pavillon aux grues qui bordent un lac, symbolisé par le miroir. Quiconque se reflète dedans a la sensation de se noyer (et perd réellement 1D10 points de souffle vital par round).

Cible : Une seule personne.

Portée : Courte (reflet à moins de 5 mètres).

Durée : Tant que le porteur dirige le miroir sur la cible.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par heure maximum.





Ravioles Coupe Faim

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ces ravioles au porc se conservent éternellement par magie. De plus en manger une seule nourrit quiconque pour une semaine, même en condition désertique. Par contre ça ne règle pas le souci de la soif...

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Une semaine.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, chaque charge correspond à une raviole.



Ombrelle du Serpent

Catégorie : Ombrelles.

Effet(s) : Ce parasol en papier a la propriété de transformer sur commande son manche en un boa constrictor affamé, tombant sur le porteur de l'ombrelle lors de son ouverture. Il faut donc le prêter à sa cible (sous prétexte de pluie par exemple) ! Le Boa a un métal de 7, un feu de 8, une protection de 4, 77% en attaque de constriction, et un souffle vital de 44.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (il faut ouvrir l'ombrelle).

Durée : 1D6 round de présence du Boa.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Etui du Dragon d'Or

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Cet étui à parchemin plaqué or est décoré d'un dragon aux yeux d'émeraudes. Il a la faculté de régénérer les charges d'un parchemin magique rangé à l'intérieur durant une nuit.

Cible : Un parchemin.

Portée : Contact (rangé dedans).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà il demeure un magnifique et solide étui à parchemin.



Pinceau Automnal

Catégorie : Pinceaux.

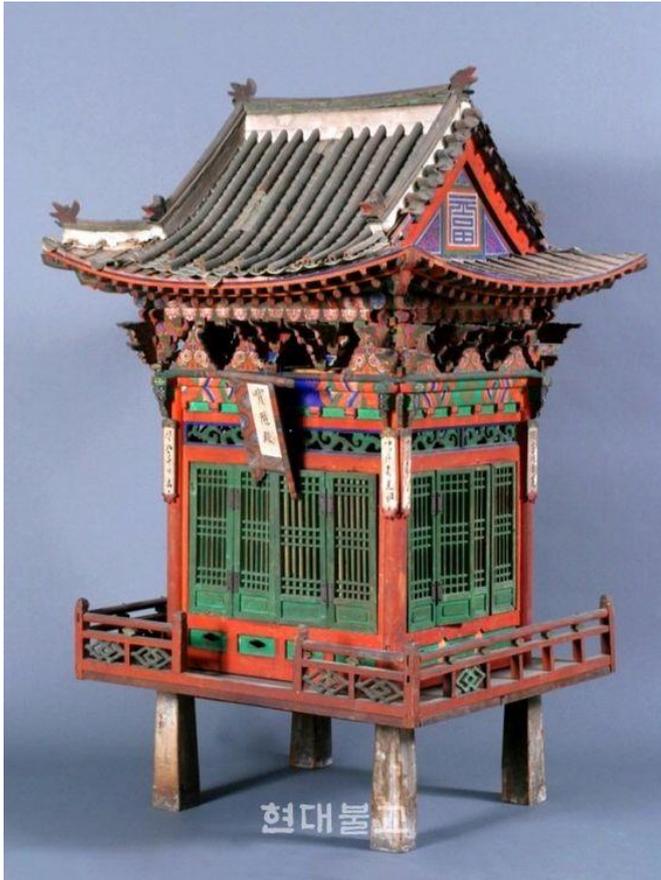
Effet(s) : Ce large pinceau en poils de renard polaire permet d'écrire dans l'air avec l'eau d'une pluie d'automne. Le message ainsi écrit voyagera dans le vent jusque devant les yeux de la cible (qui doit aussi être sous la pluie).

Cible : Une seule personne.

Portée : 30 km (localisation approximative connue).

Durée : Le temps de la lecture.

Charge(s) & Fréquence : 20 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Cabanon Voyageur

Catégorie : Portails.

Effet(s) : Cette petite cabane sur pilotis est plus vaste à l'intérieur ! Elle contient en effet une vaste salle de banquet. De plus, si les convives présents sont tous saouls comme des cochons, alors la cabane se téléportera dans la région de Chine inscrite à l'avance sur le panneau à l'extérieur (mais dans un lieu précis au choix du MJ) !

Cible : Jusqu'à 6 personnes.

Portée : Toute la Chine !

Durée : Effet instantané.

Charge(s) & Fréquence : 1D6 charges, à raison d'une fois par mois maximum, nombre connu du MJ seul, au-delà se téléporte sur une île déserte !



Œil de Jade

Catégorie : Potions.

Effet(s) : Un œil en jade est contenu dans cette fiole poisseuse. Si on se crève un œil pour ensuite le remplacer par celui-ci, on verra l'invisible et les fantômes, et la nuit comme en plein jour.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (remplacement d'un œil).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 1 seule charge, puisqu'il fonctionne à vie. Par contre il est impossible de perdre l'autre œil, sinon l'œil de jade explosera occasionnant des dégâts mortels.



Bourse Fantaisiste

Catégorie : Sapèques.

Effet(s) : Cette bourse contient des sapèques rouges, bleues et jaunes (4 de chaque). Pour déclencher un pouvoir il faut en tirer au hasard 2 de la même couleur, sinon c'est sans effet. 2 bleues : Aire purifiée, 2 rouges : Queue du roi des singes, 2 jaunes : Attaque de Chi.

Cible : Cf sort envoyé.

Portée : Cf sort envoyé.

Durée : Cf sort envoyé.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais les essais non concluants ne comptent pas.



Sceau du Dragon d'Or

Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce sceau en or et en émeraudes représente un seigneur dragon. Il peut imiter toute signature gouvernementale, jusqu'au niveau de gouverneur régional. Les jets de protocole, politique et littérature nécessaires à une bonne contrefaçon se font à +40%.

Cible : Un faux document officiel.

Portée : Contact (signer avec de l'encre rouge).

Durée : Effet permanent.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Chat Porte Bonheur

Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Cette statuette de chat est semblable à celles que l'on trouve dans les commerces chinois, sauf qu'elle apporte réellement la prospérité à son propriétaire : toutes les compétences liées à son commerce sont à +20%, et il peut vendre aisément sa marchandise au double du prix normal !

Cible : Un commerce.

Portée : Une échoppe complète.

Durée : 1D10 ans.

Charge(s) & Fréquence : A la fin de la durée, le chat porte bonheur devient une simple statuette dont on ne sépare pas par superstition.



Crapaud Glouton

Catégorie : Taëls.

Effet(s) : Cet énorme taël d'or est chevauché par une sculpture de crapaud. Il fera apparaître magiquement d'autres taëls d'argent dans la bourse de son porteur, à condition d'être « nourri » : en effet ce glouton mange toutes les sapèques qu'on lui fournit. On obtient 1 taël pour 8 sapèques.

Cible : Une bourse.

Portée : Contact (absorption des sapèques).

Durée : Effet presque immédiat (digestion de 2 rounds puis « expulsion » du taël).

Charge(s) & Fréquence : 30 charges, à raison de 3 fois par jour maximum.

Lame des deux Carpes

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée magique offre un bonus aux dégâts de +10 contre les créatures aquatiques, mais reste une lame ordinaire à +5 contre les autres adversaires. Dans les mêmes conditions, elle offre aussi un bonus de +10% au toucher et de +20% si le porteur respire sous l'eau (magiquement ou non).

Cible : Les adversaires aquatiques.

Portée : Contact (dégâts).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 30 charges, à raison d'une fois par round maximum, ne fonctionne donc pas en combo avec une Queue du roi des singes.

结



www.dandian.com

Guillotine Sacrée

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette guillotine volante s'utilise avec la compétence de chaîne à 9 parties, mais fait +6 aux dégâts. Elle est associée à des talismans d'exorciste taoïste de façon à offrir +10% et +12 aux dégâts contre les démons ! Un adversaire tué par cette arme est décapité, même si la tête d'un démon continuera de parler après avoir quitté son corps !

Cible : Adversaires démoniaques.

Portée : Contact (dégâts).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 40 charges, à raison de 2 fois par round maximum.



出品：企鵝影視

独播方：腾讯视频

承制：玄机科技

原著：唐家三少

@斗罗大陆官方微博

Ruade de l'Étalon

Catégorie : Bâtons.

Effet(s) : Ce « Stallion Kick Staff » est un bâton de combat décoré d'un sabot et d'une tête d'étalon aux 2 extrémités. Il peut envoyer des coups aussi violents que la ruade d'un cheval de guerre (+8 aux dégâts) ! En plus de la blessure, l'adversaire est alors projeté à 2D4 mètres...

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (dégâts).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 11 charges, à raison d'une fois par heure maximum, au-delà il servira toujours de canne élégante.



Talent du Scribe

Catégorie : Bâtons.

Effet(s) : Ce bâton de combat décoré de calligraphies dorées aux 2 extrémités permet de tatouer l'adversaire à chaque coup porté, il suffit de l'insulter tout en le frappant, et le mot fleuri choisi apparaîtra à l'encre sur sa peau, à l'endroit du corps atteint.

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (dégâts et tatouage).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 5% aux chances de toucher son adversaire.





Boucles du Jardin de Jade

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Ces boucles d'oreilles en jade et argent représentent un jardin où serpente une rivière enjambée par un pont. Celui qui les porte peut régénérer son Tao en (points manquants) minutes juste en longeant un cours d'eau.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (boucles portées).

Durée : Points de Tao manquants en minutes.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Pendentif des Serpents de Jade

Catégorie : Bijoux.

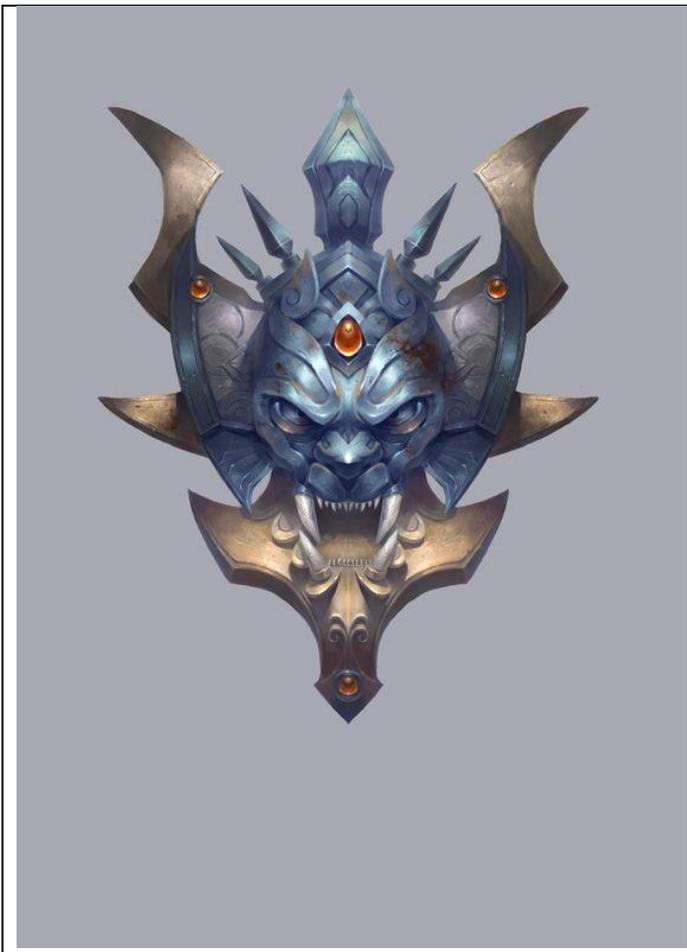
Effet(s) : Deux serpents entremêlés décorent ce pendentif de jade. Lorsque son porteur est face à une créature à écailles, il a +20% pour toute négociation, et +40% en séduction !

Cible : Une créature à écailles.

Portée : Courte (moins de 20 mètres).

Durée : 15 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 2% aux différents bonus.



Bouclier du Vampire

Catégorie : Boucliers.

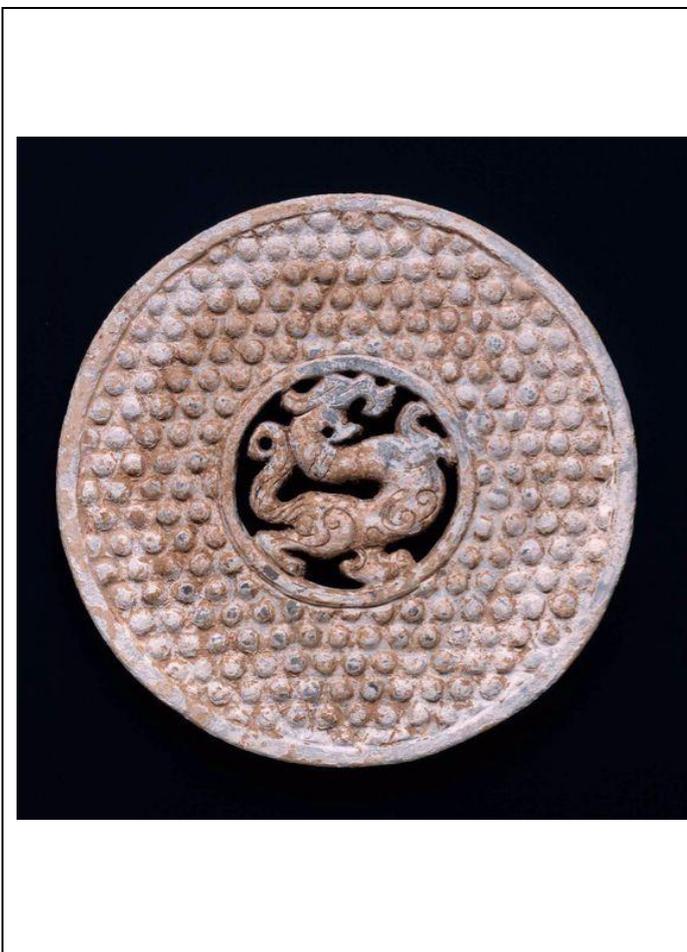
Effet(s) : Ce bouclier en acier et rubis représente un gyonshi (vampire chinois). Comme ces créatures sont bondissantes, il permet de faire des « Bonds du tigre ». De plus, à chaque fois qu'un coup est paré (aucun dégâts ne passe) le bouclier vampirise à l'adversaire autant de souffle vital que les dégâts stoppés auraient dû faire.

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (bouclier porté, coup paré).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 17 charges pour les bonds, à raison d'une fois par combat maximum.



Bouclier du Dragon

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier en bronze est orné en son centre d'un splendide dragon. Il permet donc de faire des « Vols de la grue ». De plus, à chaque fois qu'un coup est paré (aucun dégâts ne passe) le bouclier envoie un jet de gaz brûlant faisant perdre à l'adversaire autant de souffle vital que les dégâts stoppés auraient dû faire.

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (bouclier porté, coup paré).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges pour les vols, à raison d'une fois par combat maximum.

Cage à Dragon



Catégorie : Cages.

Effet(s) : Cette cage en or ornée d'un dragon permet d'aspirer l'un d'eux pour le retenir à l'intérieur ! Pas plus grosse qu'un lampion, on peut la porter dans un sac à dos. Au bout de 10 jours, la cage s'ouvre et libère un lézard inoffensif.

Cible : Un dragon.

Portée : Vue parfaite (50 mètres max).

Durée : 10 jours.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.

Volière Ambulante



Catégorie : Cages.

Effet(s) : Cette simple cage en laiton semble vide, néanmoins elle peut libérer toute une nuée d'étourneaux. Ces oiseaux peuvent débarrasser le porteur d'une nuée d'insectes adverse, en la dévorant avant de se disperser.

Cible : Une nuée d'insectes.

Portée : 30 mètres.

Durée : 1D4 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Cape à Ecailles

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Cette cape est constituée d'écailles de différents dragons. Elle confère une protection de +6, sans aucun malus au combat, et un bonus de +20% pour la discrétion.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (habit porté).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 25 charges, à dépenser à chaque fois qu'un des 2 avantages est utilisé.



Manteau Impérial

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Seul l'empereur de Chine est autorisé à porter du jaune et le symbole du dragon, aussi il ne faut pas se faire prendre par des soldats avec ce manteau sur le dos. Néanmoins il confère à son porteur un bonus de +30% en commander, en protocole, en administration, et en politique.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (habit porté).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 18 charges, à dépenser à chaque fois qu'un des avantages est utilisé.



Soupe du Golem Gourmet

Catégorie : Chaudrons.

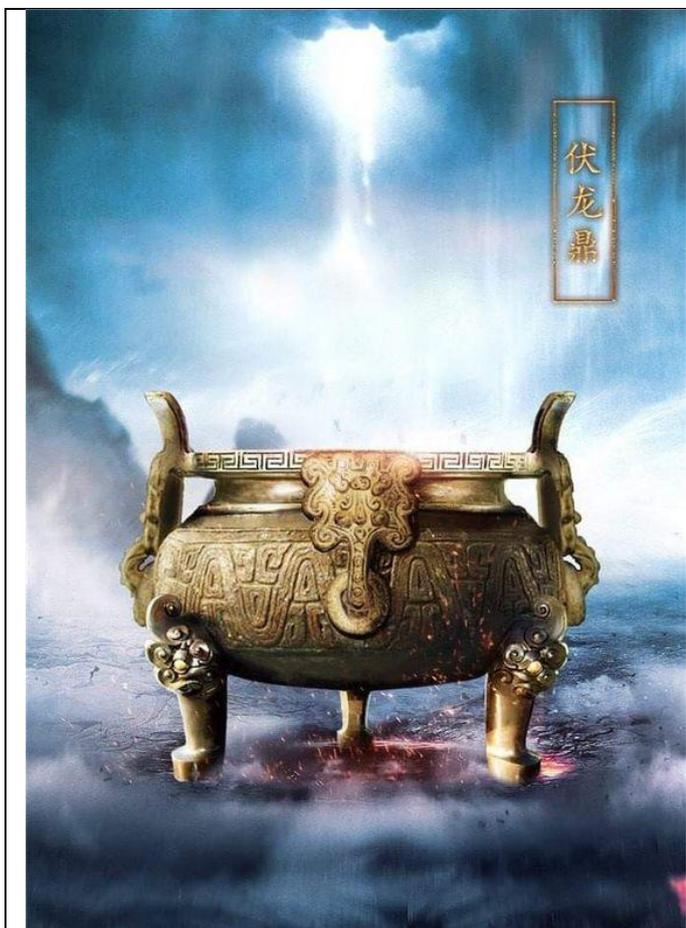
Effet(s) : Une marionnette de soldat rondouillard en armure bouge toute seule, elle porte un chaudron tout en or, contenant une soupe appétissante. La marionnette ira porter ce repas à ceux désignés par son maître. S'ils sont assez bêtes pour s'en repaître, ils dormiront profondément pour digérer. Le chaudron est toujours plein, et la soupe toujours chaude !

Cible : Jusqu'à 10 convives affamés.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 1D6 heures de sommeil.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà le chaudron est enfin vide et la marionnette inerte.



Chaudron des Tempêtes

Catégorie : Chaudrons.

Effet(s) : Ce chaudron en bronze laisse s'échapper un geyser puissant dès qu'on ôte son couvercle, et cela dégrade la météo dans le quart d'heure qui suit : un orage ne tardera pas à gronder, et une pluie torrentielle à tomber dans des vents violents zébrés d'éclairs !

Cible : L'environnement global.

Portée : Une zone d'un hectare.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Cloche Assommante

Catégorie : Cloches.

Effet(s) : Cette énorme cloche d'une tonne de bronze vole silencieusement à un mètre au-dessus de la tête de son propriétaire. S'il lui assigne un adversaire, la cloche ira plutôt au-dessus de lui, mais sonnera de toutes ses forces pour l'abrutir (résistance en grave pour ne pas s'évanouir). Attention s'il résiste, la cloche revient et se pose sur son propriétaire pour l'enfermer (métal en % pour la soulever) !

Cible : Un adversaire.

Portée : 150 mètres.

Durée : Evanoui pour 1D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Tabouret Sentinelle

Catégorie : Cloches.

Effet(s) : Ce tabouret à cloche suspendue peut rétrécir et tenir dans une poche, il reprend sa taille normale qu'une fois posé sur le sol. Il monte la garde quand son propriétaire dort, et sonne si un danger s'approche...

Cible : Les menaces.

Portée : 30 mètres de vigilance.

Durée : Une nuit.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Coffre Thu-Thu

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : Quand son propriétaire ouvre ce coffret, 1D4 molosses Chow-Chow en surgissent et attaquent la cible désignée. S'ils survivent, ils reviennent sauter dans le coffret. Seul hic, le propriétaire aura la langue bleue tant que le coffre a des charges, et devra manger de la viande (même si c'est un moine)...

Cible : Un adversaire.

Portée : Courte (moins de 5 mètres).

Durée : Un combat.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Coffre au Ver

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : Cette cassette plaquée or, décorée d'un jeune dragon, doit être remplie avec 150 écailles provenant des créatures vaincues (une dizaine à chaque fois). Alors, 9 jours plus tard, un bébé dragon en sortira, prenant le propriétaire pour son géniteur.

Cible : Un bébé dragon.

Portée : Contact (remplir le coffret).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 1 charge, mais après la naissance le coffret servira de nid au dragonnet.

Tête du Lion

Catégorie : Couronnes.

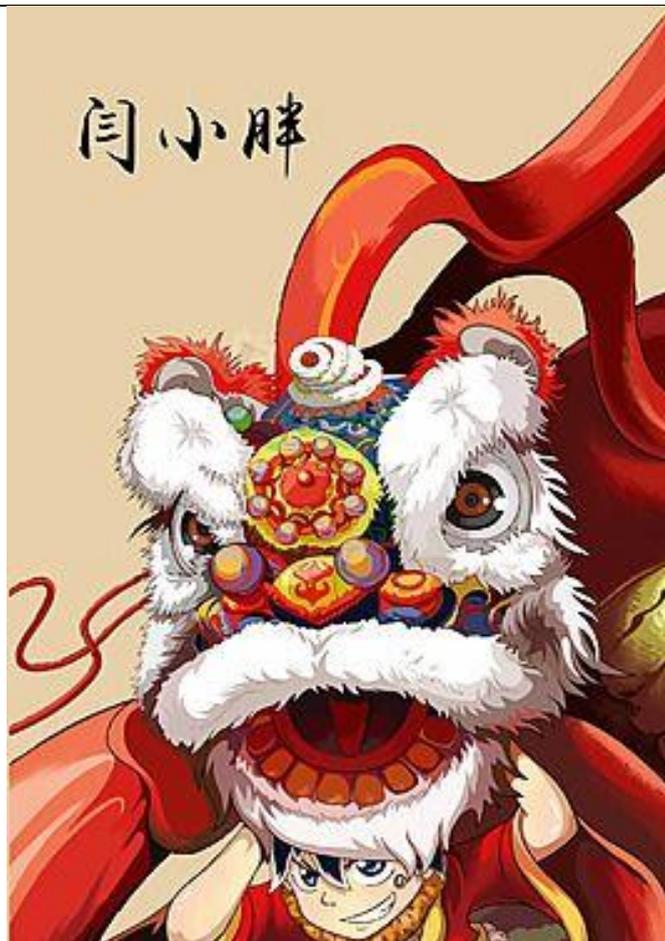
Effet(s) : Cette tête de lion de la danse traditionnelle du nouvel an peut sur commande s'envoler pour aller chercher (avec sa bouche) un objet dont on connaît l'emplacement. En échange, il faudra faire le rituel de la danse du lion avant de se resservir ainsi de cette tête.

Cible : Un objet transportable par la bouche du lion.

Portée : Longue (2 km max).

Durée : Une demi-heure.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Couronne de Domination

Catégorie : Couronnes.

Effet(s) : C'est une tiare en or, rubis, émeraudes et saphirs. Elle en impose tellement que le Bois du porteur est doublé, et que toutes les compétences liées au bois ont +20%. En se concentrant on peut lancer des sorts de domination pour une charge.

Cible : 6 personnes.

Portée : Courte (10 mètres).

Durée : Un quart d'heure.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Narguilé du Voyant

Catégorie : Encensoirs.



Effet(s) : Cette pipe à eau (ou chicha chinois) est préparée pour fumer de l'opium. En plus des effets naturels de la drogue (euphorie de plaisir, détente somnolente, nausées, constipation, troubles de la libido, vertiges, confusion, accoutumance), on aura avec ce narguilé une vision d'un futur possible, concernant une question que l'on se pose actuellement (le MJ est libre de donner des infos plausibles ou farfelues)...

Cible : Le consommateur.

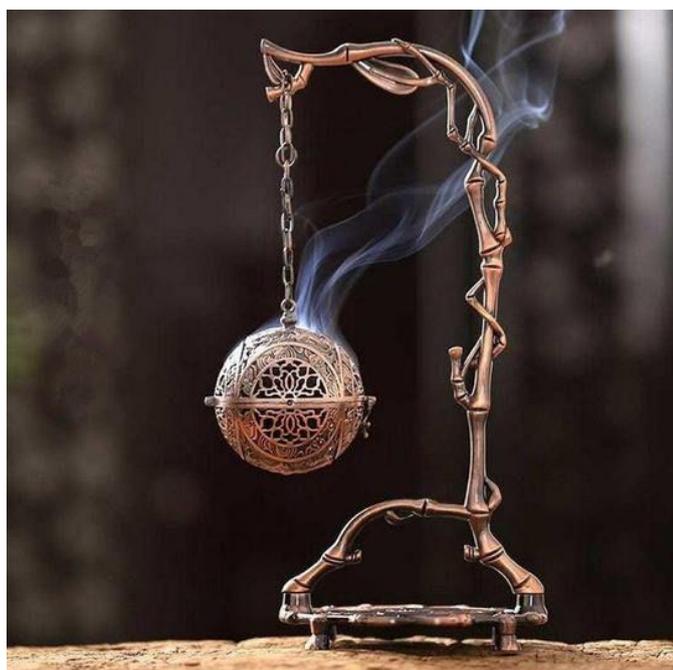
Portée : Contact (absorption de l'opium).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Pendule de la Paix

Catégorie : Encensoirs.



Effet(s) : Ce petit pendule en racines de bambou permet à un encensoir de basculer au bout d'une chaîne. Il fournit une atmosphère relaxante en quelques instants, calmant les tensions les plus vives : impossible alors de se battre, la négociation est de mise.

Cible : 12 personnes max.

Portée : Courte (10 mètres en milieu clos).

Durée : 3D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.

Remous des 2 Carpes

Catégorie : Eventails.

Effet(s) : Avec cet éventail rond décoré de 2 carpes, on peut faire déferler une violente vague d'air froid et humide, qui occasionne 2D6 de dégâts et éteint les feux.

Cible : 4 adversaires.

Portée : Courte (6 mètres max).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par heure maximum, les jours secs, et d'une fois par round maximum, les jours pluvieux.



Ecume des Perles

Catégorie : Eventails.

Effet(s) : Cet éventail constitué de nacre et de perles génère une épaisse écume blanchâtre qui va entraver les mouvements d'un poursuivant. Il aura du mal à s'en dépêtrer.

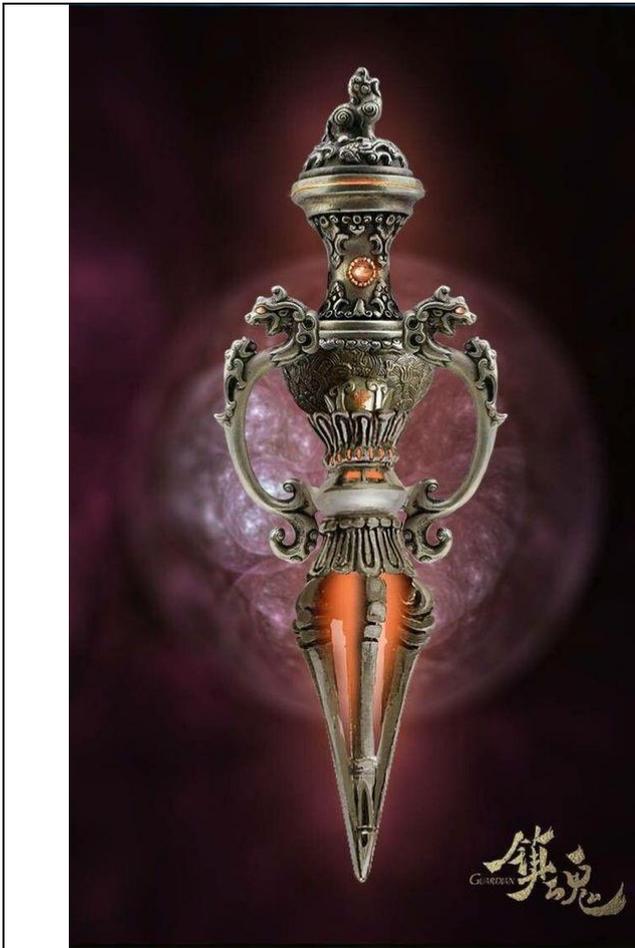
Cible : Une seule personne (ou sa monture).

Portée : Moyenne (50 mètres max).

Durée : 2D6 minutes d'entrave.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer une minute cumulative à la durée de l'entrave (en conservant une minute de minimum).





Flasque aux Virus

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

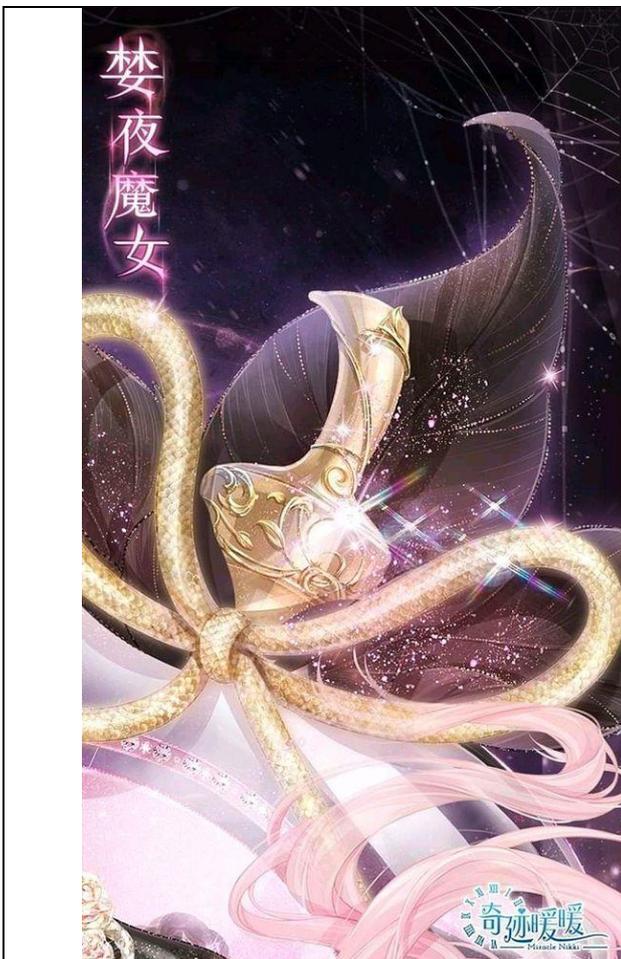
Effet(s) : Cette flasque en obsidienne et rubis transformera en poison tout liquide placé à l'intérieur. Ce poison n'est pas mortel, mais rend malade et incapacitant (vomissements, tremblements, fièvre). Encore faut-il parvenir à faire boire ses cibles...

Cible : 5 personnes.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 3D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par mois maximum, au-delà la flasque redevient totalement saine.



Flacon de Sommeil

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Ce flacon en or transformera en poison tout liquide placé à l'intérieur. Ce poison n'est pas mortel, mais endort et fait faire de très beaux rêves. Encore faut-il parvenir à faire boire ses cibles...

Cible : 6 personnes.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 2D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà le flacon devient du bronze sans grande valeur.



Horloge du Karma

Catégorie : Horloges.

Effet(s) : Cette horloge en or ne donne pas l'heure, mais une idée du destin ! Son utilisation nécessite un jet d'astrologie en facile, alors elle indiquera si le sujet de l'étude aura une mort violente, deviendra riche, trouvera l'amour, ou répondra à toute autre question sur l'avenir. Si elle se trompe, c'est que ça arrivera quand même, mais dans une future réincarnation !

Cible : Une seule personne.

Portée : Hors perception (mais localisation approximative connue).

Durée : La vie entière de la cible et même au-delà.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Balance des Saisons

Catégorie : Horloges.

Effet(s) : Cette horloge à balancier en bois et étain permet de changer les conditions météorologiques et l'état de la végétation comme d'une saison à une autre !

Cible : L'environnement.

Portée : 5 km à la ronde.

Durée : 1D10 jours.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut choisir une autre saison.



Erhu Floral

Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Ce violon à 4 cordes lance un sort de Maitrise du bois à condition qu'on joue avec un air mélancolique, comme « La Lune au-dessus d'une Fontaine », « La Course de Chevaux », « Les Choucas jouant dans l'Eau », « Lune d'automne au-dessus du Palais Han », ou « Célébration de la Fête du Printemps » (Musique en difficile).

Cible : L'environnement.

Portée : 20 mètres.

Durée : 2D10 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum, ensuite sa fleur fane et ses cordes cassent.



Bangu des Roses

Catégorie : Instruments de musique.

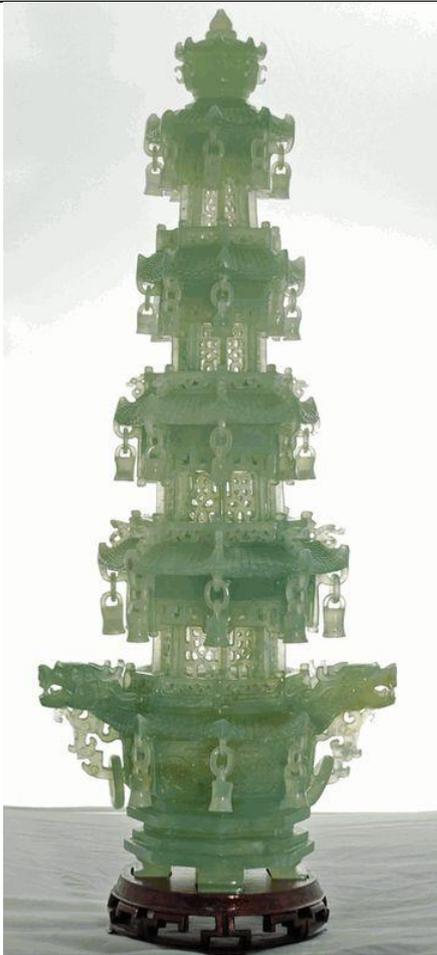
Effet(s) : Ce double tambour est entremêlé d'un rosier poussant à sa base. Lorsqu'on y joue un tempo enivrant (musique en facile), le rosier s'anime et va attaquer la cible par constriction et griffures de ses épines (dégâts 1D6 par round) ! Métal + feu en % pour s'échapper.

Cible : Une seule personne.

Portée : 6 mètres maximum.

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Fontaine de Jade

Catégorie : Jades.

Effet(s) : Cette fontaine en jade, de 2 mètres de haut, fait magiquement jaillir de l'aïrag à volonté ! C'est une boisson à base de lait fermenté de jument ou de chamelle. L'Aïrag est originaire d'Asie centrale. Comprenant un faible dosage d'alcool, son goût très particulier est fort et fumé.

Cible : Un banquet de 20 convives maximum.

Portée : Contact (écoulement d'arak).

Durée : Une soirée de quelques heures.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Plaquette de Jade

Catégorie : Jades.

Effet(s) : Cette plaquette de jade peut magiquement imiter n'importe quelle plaquette d'identité ou laisser passer officiel, qui a 66% de chances de fonctionner.

Cible : Une fausse identité.

Portée : Contact (doit être porté).

Durée : 1D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 1% aux chances de fonctionner du faux document.



Lanterne Anti-Spectre

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

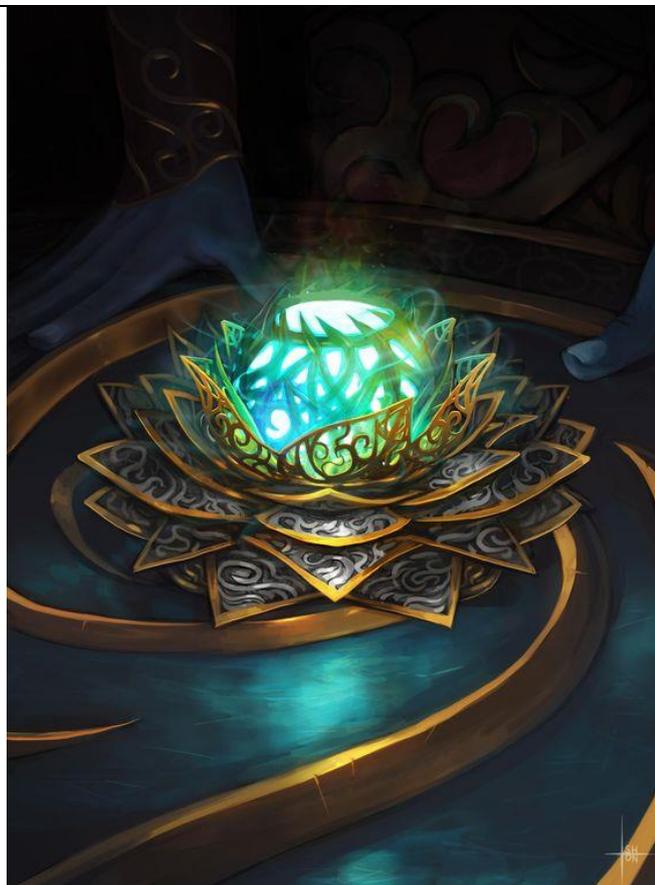
Effet(s) : Cette lanterne permet de repousser les fantômes et autres revenants... seulement son porteur doit rester pour cela immobile. Par contre un camarade peut agir pendant ce temps là...

Cible : Tous les fantômes (mais pas les démons).

Portée : 20 mètres.

Durée : 1D10 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par nuit maximum, au-delà il sera impossible de l'allumer.



Lampe Lotus

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Cette lampe en or a la forme d'une fleur de lotus. Elle peut flotter, et si elle est aspergée d'eau elle ne s'éteindra pas. On peut même plonger avec ! Pratique sous la pluie, ou pour pêcher de nuit...

Cible : Eclaire la zone.

Portée : 8 mètres à la ronde.

Durée : 1 heure.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Miroir des Secrets

Catégorie : Miroirs.

Effet(s) : Ce miroir en or et en nacre semble ne rien pouvoir refléter... pourtant il montre ce qui est caché (à l'intérieur d'une poche, d'un contenant, au fond de l'eau, sous la terre, etc)...

Cible : Un contenu invisible à l'œil nu.

Portée : Courte (2 mètres maximum).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Miroir des Rêves

Catégorie : Miroirs.

Effet(s) : Ce miroir en jade bleu peut montrer à quoi rêve une personne en reflétant son visage endormi. On pourra découvrir ainsi ses fantasmes, aspirations, regrets, traumatismes, mais de manière métaphorique, au gré du MJ.

Cible : Une seule personne.

Portée : Courte (2 mètres maximum).

Durée : Quelques instants.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Œufs Pidan

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ces œufs de canne en gelée ont fermenté 100 ans dans de l'urine de cheval, l'odeur de leur macération est épouvantable. En avaler un, après l'avoir bien mâché, offre un rot qui peut faire s'évanouir n'importe qui par sa puanteur (résistance en fatale).

Cible : Une seule personne.

Portée : Courte (3 mètres maximum).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, car le pidan est difficile à digérer (prévoir une grosse diarrhée le lendemain).



Mantous au Sésame Noir

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ces petits pains moelleux ont la propriété d'assoiffer ceux qui les mangent comme une journée en plein désert (1D10 points de souffle vital). Pratique si on veut pousser quelqu'un à boire un poison...

Cible : Une seule personne (selon la tradition, un mantou ne se partage pas).

Portée : Contact (absorption).

Durée : 2 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais seulement le matin.



Ombrelle Armée

Catégorie : Ombrelles.

Effet(s) : Cette ombrelle est autant un parasol qu'une lance (dégâts métal +4) ou un bouclier (protection +2). On peut même s'en servir comme d'une guillotine volante, en la lançant, pour une charge, elle volera toute seule jusqu'à l'objectif choisi.

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (dégâts métal +4).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par scène de combat au maximum.



Ombrelle des Fées

Catégorie : Ombrelles.

Effet(s) : Cette ombrelle a été conçue par des Sirènes Célestes. Elle permet de faire voler ceux qui s'y accrochent, aussi haut (1500 mètres) et rapide (90 km/h) qu'un oiseau. Ceux qui se déplacent ainsi sont en plus invisibles aux yeux des non pratiquants de la magie du Tao.

Cible : 4 personnes.

Portée : 270 km.

Durée : 3 heures.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par mois maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 10 km/h à la vitesse de vol.

Scribe Autonome

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce rouleau de parchemin accompagné d'une plume peut écrire tout seul tout ce qui arrive à son porteur, en lévitant à ses côtés. Il retranscrira aussi tous les dialogues prononcés ou entendus. Les lieux traversés, ainsi que les personnes rencontrées y seront décrits en détails.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : 10 mètres à la ronde.

Durée : 3D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Plaque du Percepteur

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Cette plaque d'identité est capable d'imiter le nom et les autorisations officielles d'un percepteur des impôts impériaux autorisé localement à faire des prélèvements pour l'état ! Si on voyage, elle se modifiera en fonction des lois précises des régions traversées.

Cible : Une fausse identité.

Portée : 5 mètres (distance de lecture).

Durée : 1D4 heures.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par 15 jours maximum.





Pinceau du Tao Démoniaque

Catégorie : Pinceaux.

Effet(s) : Ce pinceau en os et poils de démons permet de vampiriser le Tao d'un démon, simplement en écrivant son nom avec le sang du porteur. La totalité du Tao actuel du démon peut alors être transféré au porteur, mais s'il ne peut pas tout garder (son maximum ne pouvant être dépassé), le reliquat demeure pour le démon.

Cible : Un démon.

Portée : Courte (15 mètres maximum).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Pinceau de Verre

Catégorie : Pinceaux.

Effet(s) : Ce pinceau en verre permet d'écrire le rêve que doit faire la cible (pour l'influencer par exemple). Il est utilisé avec une encre bleue spéciale contenant de la poussière d'étoile. Il faut tout de même réussir un jet de Poésie en normal pour rédiger un rêve ayant l'air « vrai » !

Cible : Une seule personne endormie.

Portée : Hors perception mais localisation approximative connue).

Durée : Une nuit.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.

Trône Voyageur



Catégorie : Portails.

Effet(s) : Ce trône en bois plaqué or permet à celui qui s'y assoit de se téléporter dans un autre siège où il s'est déjà assis. Attention, cela invoquera aussi une créature choisie aléatoirement dans le bestiaire !

Cible : Un autre siège.

Portée : N'importe où en Chine.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà ça reste un siège d'aristo démentiel pour se la péter grave.

Portail du Bouddhiste



Catégorie : Portails.

Effet(s) : Cet hexagramme Yi Jing en or est de la taille d'un bouclier. En le posant au sol, et en se plaçant debout dessus, on se téléporte (avec lui) dans un temple bouddhiste (au choix du MJ) dans la région de son choix.

Cible : Une seule personne.

Portée : N'importe où en Chine.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 64 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque utilisation ça dépense non pas une charge mais 1D10, si jamais il n'y a plus assez de charges on atterrit n'importe où.



Potion du Phénix

Catégorie : Potions.

Effet(s) : Ce flacon de larmes de phénix permet de faire relever immédiatement un évanoui (qui ne tirera ensuite plus de résistance jusqu'à la fin du combat en cours).

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par round maximum.



Potion du Dragon

Catégorie : Potions.

Effet(s) : Cette potion fournit une immunité au feu sur 90%. Mais ce flacon ne se dévisse pas, il fonctionne comme une seringue : il faut tirer sur l'anneau en dessous pour l'amorcer, puis se planter les crocs du dragon dans une veine, en relâchant l'anneau.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption par pique).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 10% aux chances de résister au feu.



Guirlande de Sapèques

Catégorie : Sapèques.

Effet(s) : Cette ribambelle de 14 sapèques liées par une ficelle rouge doit être suspendue à des branches en hauteur. Lorsque la cible passe en dessous, sans la voir, elle perd toutes les sapèques qu'elle porte, et ces dernières apparaissent sur la guirlande. Si la cible aperçoit la guirlande, c'est pire, elle perd aussi ses taëls, qui eux disparaissent bel et bien.

Cible : Une seule personne.

Portée : Courte (passer en dessous).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Bonsai de Sapèques

Catégorie : Sapèques.

Effet(s) : Cet arbuste miniature en pot ne fournit ni feuille ni fruit... mais bien des sapèques ! Au départ c'est une tige de bois ordinaire dans un pot en terre cuite. Mais progressivement tout se couvre entièrement d'or ! Pour une charge, il donne 51 sapèques (l'équivalent de 3 taëls) récoltables.

Cible : Son feuillage.

Portée : Contact (ça pousse sur lui).

Durée : 1 jour après la récolte les sapèques redeviennent des feuilles (les dépenser avant).

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par 15 jours maximum.



Sceau du Dragon de Jade

Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce sceau draconique en jade et en or permet de signer des documents au nom d'un seigneur Kioh-Lung (dragon). Cela peut permettre de négocier avec des créatures à écailles ou aquatiques, comme par exemple un laisser passer pour traverser leur territoire.

Cible : Un faux document.

Portée : Courte (distance de lecture, 2 mètres maximum).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Sceau de la Balle du Lion

Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce sceau en or a la forme d'un lion jouant à la balle. Il permet qu'au moment même où on signe un message avec, il se téléporte entre les mains du destinataire !

Cible : Un destinataire.

Portée : N'importe où en Chine.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge le MJ transforme un mot du message (jusqu'à 6 mots modifiés donc).

Cheval de Jade



Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Cette statuette de cheval en jade tient dans la main. Elle peut se transformer en monture réelle harnachée et prête à l'emploi (avec en plus 11% de chance qu'elle porte une armure en écailles de jade).

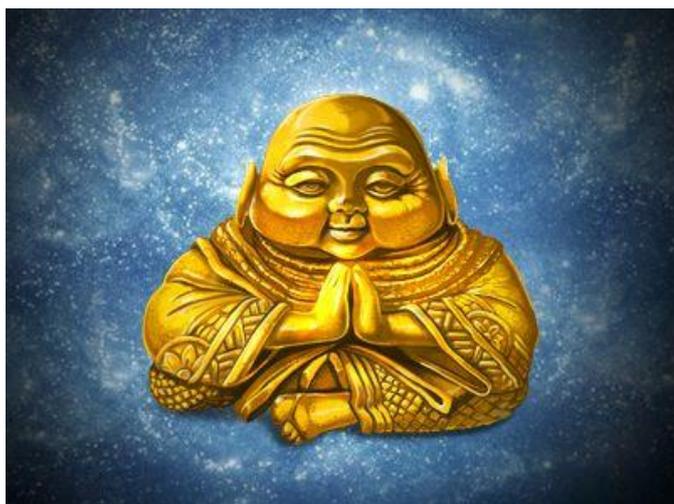
Cible : Une monture (race du cheval au choix du MJ).

Portée : Contact (transformation de la statuette posée au sol).

Durée : 6+1D4 heures (attention à la chute quand elle redevient une statuette).

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 1% aux chances d'avoir une armure.

Bouddha d'Or



Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Cette statuette de Bouddha en or peut pousser n'importe qui à être généreux : la cible sera obligée d'aider de son mieux les pauvres et tous ceux dans la détresse.

Cible : Une seule personne.

Portée : 12 mètres.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge on peut rajouter une personne ciblée (jusqu'à 9 personnes avec la dernière charge donc).



Plateau du Partage

Catégorie : Taëls.

Effet(s) : Ce simple plateau en bois peut générer un trésor de 2D6 taëls seulement si son porteur a l'intention de le partager immédiatement avec ces camarades.

Cible : Un trésor.

Portée : Contact (apparition sur le plateau).

Durée : Permanent si le partage a bien lieu, sinon les taëls conservés par un radin disparaissent.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Taël Pile ou Face

Catégorie : Taëls.

Effet(s) : Cet étrange taël d'or doit être lancé pour tester pile ou face. Si son porteur a bien deviné, un taël apparaît dans sa bourse, sinon un taël disparaît dans sa bourse !

Cible : La bourse du porteur.

Portée : Courte (à la ceinture ou dans le sac à dos).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 22 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Dard du Scorpion

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette pointe de lance en or se manie avec une poignée à laquelle la relie une chaîne. La compétence Chaine à 9 parties est nécessaire. Lorsqu'un coup est porté, la lame peut se mettre à tourner comme une toupie dans la plaie (+8 en dégâts).

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (dégâts).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par round maximum, donc pas compatible avec une Queue du roi des singes.



Griffe du Tigre

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette hache à la lame d'or (gravée d'un tigre) peut tripler ces dégâts lors d'un coup porté ! Il y a (nombre de charges restantes x10) % d'y parvenir, mais en cas d'échec la charge est quand même dépensée.

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (dégâts).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par jour maximum.





Bourdon du Moine Fou

Catégorie : Bâtons.

Effet(s) : Ce bourdon appartenait à un moine défroqué surnommé « Sage Profonde » par ironie. Il faut un métal de 8 pour le manipuler. Il est revigorant : les dégâts qu'il fait sont convertis en gains de Chi pour son porteur (sans dépasser son max) !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (manipulation).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



Baguette de Jade

Catégorie : Bâtons.

Effet(s) : Cette baguette de jade est nouée par une corde à une gourde vide. Un coup de baguette sur la gourde, et elle se remplit du liquide choisi : eau, huile, sauce soja, arak, airag, meï kuei lun, spiritueux maotai, tord boyau wuliangye, vin de riz glutineux nuomijiu, bière pijiu, etc...

Cible : Une gourde vide d'un litre.

Portée : Contact (coup de baguette).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Grelot Lumineux

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Ce grelot en nacre est fixé à une épingle à cheveux. Chaque mouvement de son porteur est donc bruyant (discrétion à -40%). Mais il peut émettre une vive lumière, éclairant la nuit comme en plein jour. Pour 2 charges cette lumière peut même être aveuglante pour les autres (malus de -20% au combat) mais pas pour le porteur !

Cible : L'obscurité.

Portée : 10 mètres à la ronde.

Durée : 1D10 heures.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Bague du Paon

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Cette bague en saphir représente 3 plumes de paon. Elle peut doubler le Bois et les compétences relationnelles (la séduction passant à 100%). Quand on utilise ses pouvoirs, nos yeux deviennent curieusement bleus...

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (bague portée).

Durée : 2D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Bannière de l'Aveugle

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier à l'effigie d'un homme aux yeux bandés peut être utilisé comme une bannière, en l'accrochant au sommet d'une lance plantée au sol. Alors l'ensemble du groupe du possesseur bénéficie d'une protection de +6, mais à condition que le possesseur se batte les yeux bandés (-40%) !

Cible : 6 personnes.

Portée : 20 mètres à la ronde.

Durée : 3D4 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



// SONGHAI EMPIRE //

Malédiction du Samourai

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier japonais est passé de mains en mains parmi les plus grands généraux de la dynastie Song, après la mort du samourai ayant eu le tort de mettre le pied dans l'empire du milieu. Modifié par un sorcier chinois, il offre désormais +30% au combat contre tout étranger.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (bouclier porté).

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Cage du Yin & du Yang

Catégorie : Cages.

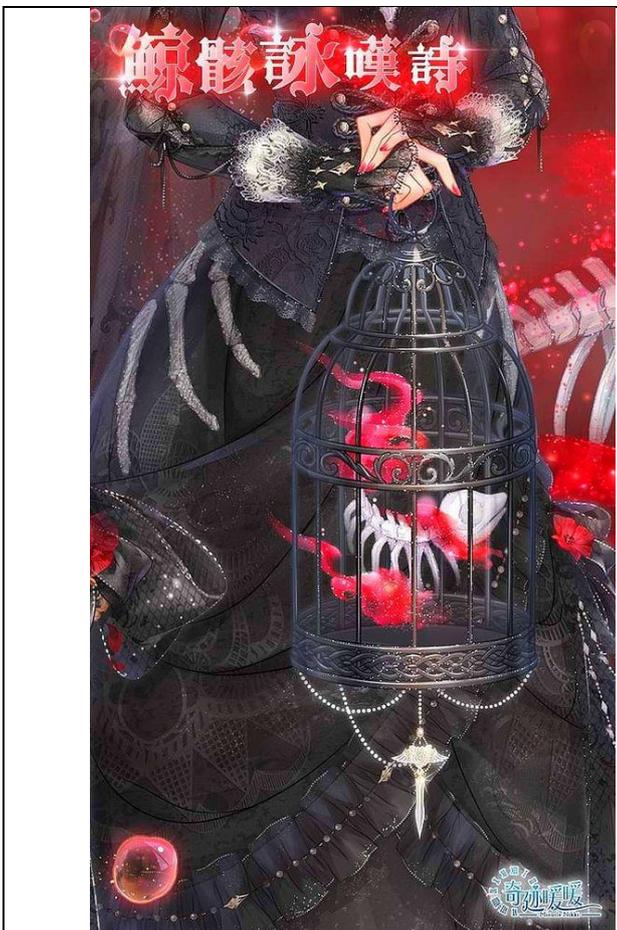
Effet(s) : Cette sphère en or & orichalque de 20 cm de diamètre a 2 pouvoirs distincts : le jour les compétences dépendant du yang gagne +10%, et la nuit les compétences dépendant du yin gagne +10%, mais seulement en parvenant à enfermer un animal diurne ou nocturne dedans (un papillon ou un oiseau peut suffire) !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (porter la cage).

Durée : Toute la journée ou toute la nuit.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Cage aux Fantômes

Catégorie : Cages.

Effet(s) : Cette cage gothique est destinée aux fantômes. Si on la place dans un lieu hanté, il y a 80% qu'elle aspire le spectre et le retienne. De plus elle donne ensuite un bonus de +30% aux tentatives d'exorcisme pour le renvoyer dans l'au-delà.

Cible : Un fantôme.

Portée : Moyenne (moins de 30 mètres).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par nuit maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 10% aux chances d'attraper le fantôme.

Toge Draconique

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Cette tenue de sorcier est décorée d'un dragon d'or sur une cape rouge, de larges épaulières dorée comme des ailes, et d'un casque à cornes draconiques. Elle permet à son porteur d'ouvrir les eaux (d'une rivière à un fleuve), ou d'en détourner le cours.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (porter la tenue).

Durée : 1 quart d'heure.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Chaussons à Echasses

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Ces chaussons en soie sont surélevés par d'énormes semelles aussi hautes que des échasses. En les portant on peut décider de se transformer en géant en multipliant sa taille par 1+1D4. Mais évidemment ça fait aussi pousser une grosse barbe de géant (même aux femmes) !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (les porter).

Durée : 2D10 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Chaudron Hurlant

Catégorie : Chaudrons.

Effet(s) : Ce chaudron en acier peut lancer un terrible cri dès qu'on soulève son couvercle. Ce hurlement est si fort que ceux qui l'entendent en perdent temporairement la raison : ils errent, les oreilles en sang, l'air hagard (Eau en % de résister).

Cible : 12 personnes.

Portée : 25 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Chaudron de Jade

Catégorie : Chaudrons.

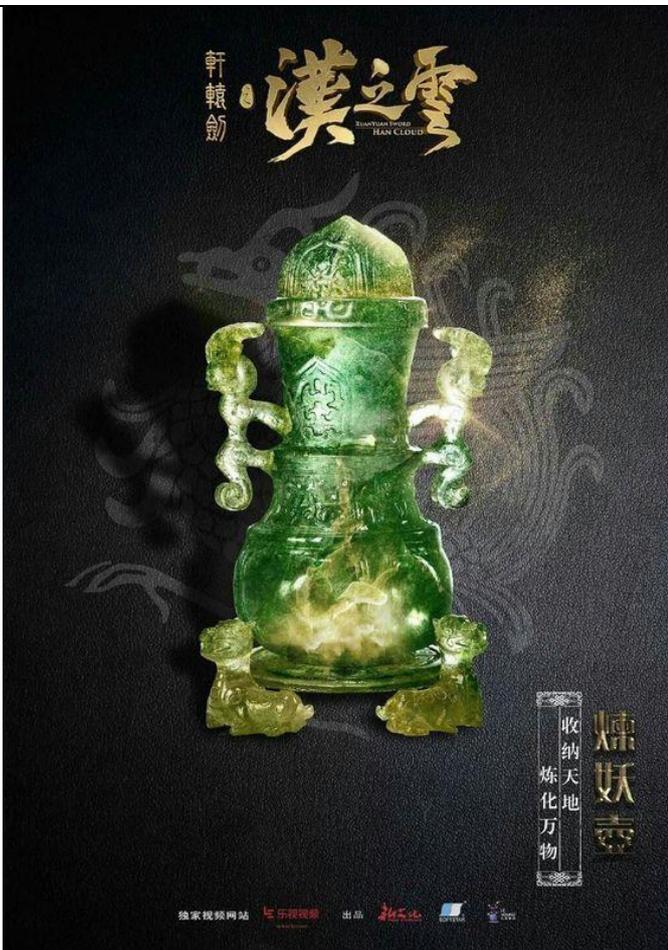
Effet(s) : Ce chaudron tout en jade magique permet d'y emmagasiner chaque soir le Tao non dépensé. Ça n'en fait pas pour autant une réserve focus juste pour lancer des sorts, car on ne peut s'en servir que dans certaines conditions : pour payer le surcoût d'une invocation, pour revenir à Tao plein lorsqu'il est épuisé, et pour payer des doubles ou triples coûts en difficile ou impossible...

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (ouvrir couvercle).

Durée : Effet immédiat (gain de Tao).

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum.





Clochette Anti-Chi

Catégorie : Cloches.

Effet(s) : Cette clochette de bronze empêche les adversaires d'utiliser du chi tant qu'on la secoue. Du coup ça occupe une main en plein combat, ce qui donne un malus de -20% pour les armes à une main, et de -40% pour les kung-fu.

Cible : 3 adversaires.

Portée : Courte (10 mètres).

Durée : 1 round.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par round maximum.



Ding Dong dans ta Face

Catégorie : Cloches.

Effet(s) : Cette grosse cloche d'étain mesure 1m50 avec son socle. On ne peut pas la faire sonner sans investir 1D6 Chi. Les adversaires visés prennent alors une attaque sonique de 1D10 dégâts.

Cible : 4 adversaires.

Portée : Moyenne (20 mètres).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 1 aux points de Chi dépensés.



Coffre aux 2 Dragons

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : Ce coffre en or décoré de 2 têtes de dragons permet de protéger efficacement son contenu contre toute tentative de vol : en effet, si quelqu'un d'autre que son propriétaire ose l'ouvrir, 2 kioh lungs tirés au sort dans le bestiaire apparaissent pour détruire le larron malhonnête.

Cible : Celui qui force le coffre.

Portée : Contact (serrure forcée).

Durée : Nécessaire au combat.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Coffre de Jade

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : ce coffre en jade et émeraudes n'accepte de contenir que des objets magiques, sinon il refuse de se fermer. Pour l'ouvrir et les récupérer il faut résoudre une énigme, posée par un bijou qui lévite au-dessus du couvercle. Cette énigme change à chaque fois...

Cible : Celui qui veut l'ouvrir.

Portée : Courte (5 mètres).

Durée : 1D6 rounds pour répondre.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Coiffe Florale

Catégorie : Couronnes.

Effet(s) : Cette large coiffe à motifs floraux, mêlant saphirs, or, et véritables fleurs, permet de lancer des « Maitrise du bois » à 85%.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (coiffe portée).

Durée : Durée normale du sort.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 1% aux chances de réussir le sort.



Coiffe aux 2 Phénix

Catégorie : Couronnes.

Effet(s) : Cette large coiffe à motifs de 2 phénix en or permet de doubler son feu lors des lancer d'initiative.

Cible : jusqu'à 3 personnes dont le porteur.

Portée : Contact (coiffe portée).

Durée : Nécessaire au combat.

Charge(s) & Fréquence : 16 charges, à raison de 2 fois par jour maximum.



Encensoir Miniature

Catégorie : Encensoirs.

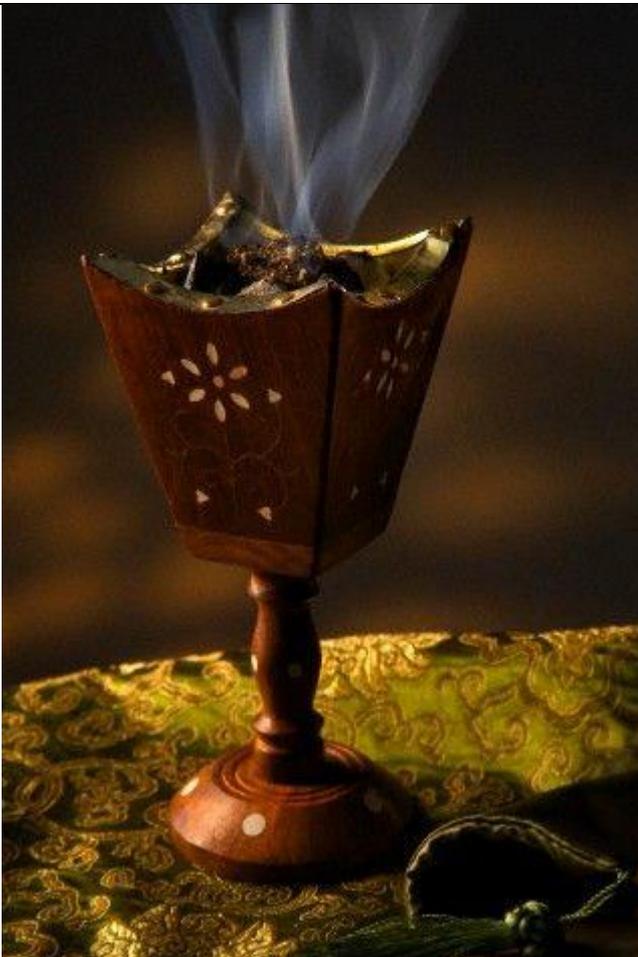
Effet(s) : Respirer la fumée de ce minuscule encensoir en terre cuite permet de rapetisser (taille réduite par 1+1D4). Ça peut être pratique pour s'échapper d'une cellule, ou au contraire pour rentrer en intrus quelque part...

Cible : 3 personnes.

Portée : Courte (2 mètres).

Durée : 1D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par mois maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 1D6 minutes à la durée.



Cendrier Alchimique

Catégorie : Encensoirs.

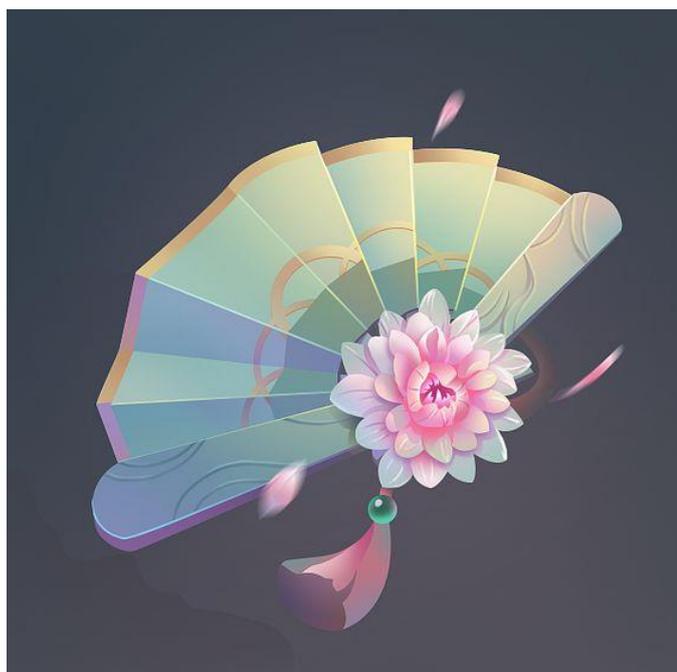
Effet(s) : Cet encensoir sur pied en argile est en fait une sorte d'Athamor, de four alchimique ! Un bout de métal placé sous les cendres, avant de brûler un autre encens, deviendra un diamant, et un caillou deviendra une pépite d'or.

Cible : Minéral de petite taille.

Portée : Contact (sous la cendre).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par trimestre maximum.



Eventail du Lotus

Catégorie : Eventails.

Effet(s) : La fleur de lotus a des propriétés médicinales et une réputation protectrice dans les traditions de méditation chinoise. En secouant cet éventail décoré d'une fleur de lotus, on peut soigner le souffle vital des personnes choisies à raison d'1D6 par round. Ces personnes acquièrent de plus un bonus de protection de +3.

Cible : 4 personnes, en dehors du porteur.

Portée : Courte (6 mètres).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Eventail de la Rose

Catégorie : Eventails.

Effet(s) : L'un des plus grands poètes et essayistes chinois, Su Shi, de la période Song, a décrit la rose dans son poème : « *Les plus belles pivoines n'apparaissent qu'au début de l'été et à la fin du printemps, alors que les roses chinoises s'épanouissent pendant des quatre saisons dans une beauté infinie. Qu'elle fleurisse ou se fane, la fleur ne se soucie jamais de l'arrivée du printemps.* » Secouer cet éventail peut ramener la joie chez des personnes malgré leur humeur.

Cible : 12 personnes.

Portée : Courte (10 mètres).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Bol au Paysage

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Ce bol en jade gravé de paysages naturels peut saisir « l'âme » de la région environnante. Une miniature onirique de la zone se dissout alors en une soupe qu'il faut boire pour obtenir des bonus lié au décor : +10% en géographie, chasse, pêche, & agriculture.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 5% aux bonus.

Pot à la Flute

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Ce pot de vin de riz est attaché à une flute Sun en terre glaise. Pour bénéficier de son pouvoir, il faut jouer un air classique (« Partir pour le Col de l'Ouest », « La Chanson de Chu », « Les Bergers Su et Wu », ou « Songes ») avec une musique en difficile, puis boire l'intégralité du pot de vin (métal x 2 % de ne pas tomber en coma éthylique). On est alors en Invulnérabilité.

Cible : Le consommateur musicien.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Tout un combat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Guzheng Volant



Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Cette énorme cithare à 8 cordes peut servir de « surf volant » si on joue d'abord avec la mélodie « Lune d'automne au-dessus du Palais Han » mais avec des accords heptatoniques. On peut alors se tenir debout sur le Guzheng flottant dans les airs !

Cible : Une seule personne ayant auparavant joué avec la cithare.

Portée : Contact (se tenir dessus).

Durée : 3D10 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par 6 heures maximum.

Hochet Miaou



Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Ce hochet à tête de chaton kawaiï a le pouvoir de rendre mignon tout plein doudou calinou n'importe quel félin... pratique en cas d'attaque de tigre affamé !... seul souci son insupportable bruit de crécelle ringarde !!!

Cible : 5 félins maximum.

Portée : 25 mètres.

Durée : Une demi-heure.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Bourse de Jades



Catégorie : Jades.

Effet(s) : Cette bourse contient des jades magiques focus, de couleurs et de tailles différentes. A chaque fois que vous en piochez une (pour une charge) elle contient 2D6 points de Tao, utilisable pour vos sorts.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (transfert du Tao).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà la bourse est tout simplement vide.

Diadème de la Flamme Verte



Catégorie : Jades.

Effet(s) : Cette tiare en or et jade permet de générer des feux magiques même sur des parois non combustibles. Le feu fera 1m50 à 2m de haut, et son contact occasionne 1D10 dégâts.

Cible : Une zone de 9 m2 sans humain.

Portée : 25 mètres.

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 1m2 à la taille de la cible.



Nénuphar Phosphorescent

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Ce lampion en papier représente un nénuphar. Sa bougie centrale allumée, il flottera autour du propriétaire et l'éclairera d'une lueur phosphorescente bleue, à condition que l'environnement soit humide. Si un danger menace, la lumière changera de couleur, pour une teinte rouge sang !

Cible : L'environnement.

Portée : 12 mètres.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par 72 heures maximum.



Lampe à Ultraviolet

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Cette lanterne émet une lumière ultraviolette qui attire les insectes. Une fois qu'ils sont tous à voler autour, un violent flash lumineux les grille tous. On peut ainsi se débarrasser d'une nuée, invoquée ou naturelle.

Cible : Une nuée d'insectes.

Portée : Courte (3 mètres).

Durée : 3 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Mémoire du Dragon

Catégorie : Miroirs.

Effet(s) : Un dragon d'or soufflant de la brume sert de cadre rond à ce miroir. On peut l'interroger sur des faits passés, mais il ne reflète que les lieux réels où il se trouve. Donc il faut lui demander de montrer ce qui s'est passé à tel moment là où on est actuellement.

Cible : Un fait passé.

Portée : Courte (ce qui se reflète dans le miroir).

Durée : 10 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Reflet des Mauvaises Intentions

Catégorie : Miroirs.

Effet(s) : Ce miroir démoniaque en obsidienne et rubis peut montrer les mauvaises intentions cachées de ceux qui s'y reflètent. Apparaissent alors leurs envies de meurtres, d'adultères, leurs jalousies, et autres perversions...

Cible : Une seule personne.

Portée : Courte (se refléter dans le miroir).

Durée : 1 round.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.





Soupe de Tofu Tout Fou

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ce bol de soupe au tofu se remplit magiquement dès qu'on veut s'en servir. Ceux qui le mangeront perdront la raison (à moins de réussir Terre en %). Ils auront une crise d'hystérie euphorique, retombant en enfance et jouant comme des enfants surexcités !

Cible : 3 personnes.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 3D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Quand y en a marre ya Calamar

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Cette assiette de calamars frits se remplit magiquement dès qu'on veut s'en servir. Celui qui la mange peut faire apparaître et commander un calamar géant (environnement humide recommandé) !

Cible : Un calamar géant.

Portée : 20 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Ombrelle des Esprits

Catégorie : Ombrelles.

Effet(s) : Ce parapluie constitué de feuilles mortes peut invoquer les fantômes des noyés dans les marécages. Ces derniers auront chacun 77% de servir le porteur, sinon ils s'opposeront à lui.

Cible : 1D6 fantômes.

Portée : 30 mètres.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 11% aux chances d'obéir des fantômes.



Parasol Javelot

Catégorie : Ombrelles.

Effet(s) : Un parasol tout en or est déjà quelque chose de précieux, encore plus si en se repliant il devient une lance mortelle (+7 dégâts). En dépensant une charge il peut voler tout seul jusqu'à une cible (sans jet de compétence).

Cible : Un seul adversaire.

Portée : 22 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Liste de Courses

Catégorie : Parchemins.

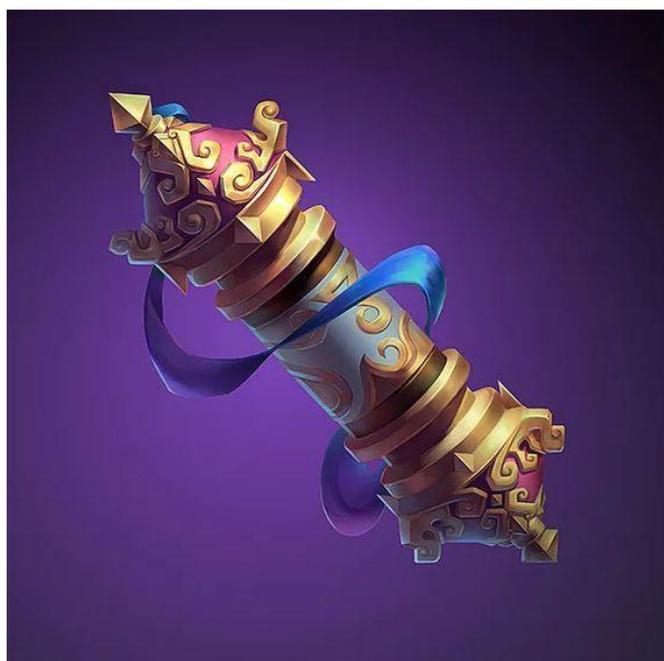
Effet(s) : Ce parchemin est rangé dans une hotte de paysan. Si on y inscrit une liste de course, le panier s'en remplir magiquement. Ça ne marche pas avec des valeurs monétaires, des bijoux ou des matières précieuses, juste avec des marchandises ordinaires pouvant tenir dans la hotte.

Cible : Une hotte de courses.

Portée : Hors perception (téléportation).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Etui Invocateur

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : A première vue c'est un précieux étui à parchemin en ivoire et or... Mais en plus, quand on l'ouvre, on y trouve un parchemin magique à tirer aléatoirement dans le recueil des objets magiques !

Cible : Un parchemin magique.

Portée : Hors perception (téléportation).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par trimestre maximum.

Styler au Plumeau Rouge

Catégorie : Pinceaux.

Effet(s) : Ce styler d'argent au plumeau rouge permet d'écrire des messages invisibles, qui ne se révèlent que la nuit à la lueur lunaire, en rouge phosphorescent. A la pleine lune ça se lit avec Littérature en évident, en lune croissante en facile, et en lune décroissante en normal.

Cible : Un message.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Une semaine.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Plume de Paon

Catégorie : Pinceaux.

Effet(s) : Ce pinceau à plume de paon permet d'écrire un message sur un nuage, comme si c'était un papier à portée de main, qui sera visible par tous ceux qui lèvent la tête dans la région. Attention il est très fragile et a 33% de chances de se briser à chaque usage.

Cible : Un nuage.

Portée : Le ciel au-dessus du porteur.

Durée : 1D10 heures.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 11% aux chances de le briser à l'usage.



BLUE
BLAZES
©2015 Blue Blazes, LLC



Portail des Enfers

Catégorie : Portails.

Effet(s) : Ce portail est miniature, il tient dans la main, mais une fois planté au sol, il grandit à taille réelle (3 mètres de haut) et ouvre un passage vers les enfers chinois... Il marche dans les 2 sens. Les âmes damnés et les démons peuvent revenir sur terre par ce passage...

Cible : Un passage vers l'enfer empruntable par les vivants.

Portée : Interdimensionnelle.

Durée : 1D10 heures (revenir avant la fin)...

Charge(s) & Fréquence : 1 charge, à la fin de la durée il s'embrase et disparaît en fumée.



Crocheteur de Poche

Catégorie : Portails.

Effet(s) : Cet outil en or pour crocheter les serrures symbolise une maison. Il suffit de le fixer à la serrure pour qu'il l'ouvre. Ça ne fonctionne que sur les portes de maisons, de boutiques de temples, ou de palais. Ça ne fait aucun bruit, et il n'y a aucun risque d'abîmer la serrure ou de laisser une trace d'effraction.

Cible : Une porte fermée.

Portée : Contact (crochetage).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 18 charges, à raison d'une fois par demi-heure maximum.

Piqure Infernale



Catégorie : Potions.

Effet(s) : Cette seringue en obsidienne contient l'âme d'un démon à l'état liquide ! Piquer quelqu'un avec et lui en envoyer une dose c'est le corrompre avec une part de damnation (comme une « possession partielle »). Son pire penchant sera exacerbé.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (pique).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.

Eau de Pagode Sacrée



Catégorie : Potions.

Effet(s) : Une fiole de verre en forme de pagode contient une potion de soin. Chaque dose bu rapporte 2D10 points de souffle vital.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par round maximum.

Sapèque Nattée

Catégorie : Sapèques.



Effet(s) : Cette pièce en or est entourée par une natte de cheveux féminins. On la lance pour tirer à pile ou face. Pile, on se retrouve recouvert d'une fourrure (+5 en protection), Face, on se retrouve chauve !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (pile ou face).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.

Trio de Sapèques

Catégorie : Sapèques.



Effet(s) : Un trio de Sapèques d'or est accroché par un ruban rouge. Il faut le prendre dans une main et le passer dans l'autre... On se retrouve alors entièrement triplé !!! Les 2 copies pouvant agir différemment de l'original. Si l'une meurt peu importe, mais si les 2 meurent, l'original meurt aussi.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (d'une main à l'autre).

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par trimestre maximum.

Sceau du Sang du Lion

Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce sceau en rubis à l'effigie d'un lion majestueux peut donner du charisme à tout texte qu'il signe : le style de l'écrit se transforme pour donner du poids à l'argumentation et le style d'un lettré cultivé. Toute compétence relationnelle suivant sa lecture gagne +40%.

Cible : Un écrit.

Portée : Contact (signer).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Sceau du Boddhisattva

Catégorie : Sceaux.

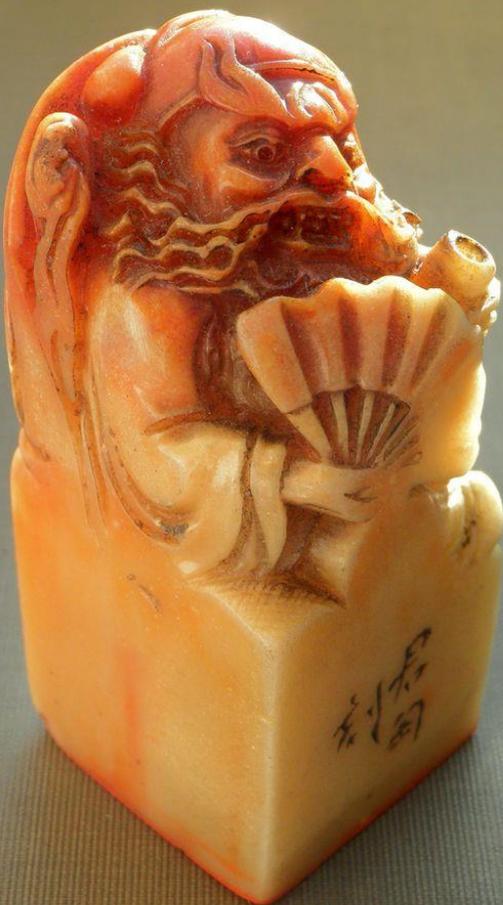
Effet(s) : Ce sceau en marbre à l'effigie d'un vieux sage bouddhiste permet d'écrire des maximes sentencieuses et mystérieuses pleine d'une sagesse cryptique ! Il suffit de signer avec lui un papier vierge, et il se remplit automatiquement d'énigmes religieuses et de poésie pleine de vague à l'âme existentialiste. Ça peut faire illusion pour passer pour un érudit !

Cible : Une feuille de papier.

Portée : Contact (signer).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



星之舞祭



Boussole à Oasis

Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Cette étrange boule de cristal cerclée d'étoiles en or est en fait une boussole magique pour détecter les oasis en plein désert. Il lévitera à vitesse de marche pour mener le pèlerin à la plus proche source d'eau.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà il faut soit libérer la créature, soit l'achever.



Fleur de Diamant

Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Ce magnifique bourgeon en or peut être fixé comme une pointe de flèche. Si elle atteint son but, la fleur éclot, et ses pétales de diamant aiguisés meurtrissent les chairs de la cible (dégâts +8) !

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (flèche bien plantée).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais il faut parvenir à l'extraire de la cible pour pouvoir s'en resservir...

Haleine Draconique

Catégorie : Bâtons.

Effet(s) : Ce bâton en marbre violet représente un dragon hurlant. Des effluves malodorantes s'en échappent. Il peut en cracher un véritable cyclone puant, qui donne un bonus à la Discrétion (+20%), et un malus aux opposants (-40%) à cause du vent et de l'odeur.

Cible : 25 personnes.

Portée : 50 mètres.

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Boule à Volatiles

Catégorie : Cages.

Effet(s) : Cette cage en or à la forme d'une balle, et ses barreaux sont des ailes d'oiseaux. Avec cette cage magique on peut attraper n'importe quelle créature volante. Elle se retrouve obligée de s'y rendre, comme hypnotisée, et y rentre (sans souci de taille) pour s'y retrouver capturée. Attention, en capturer une autre relâche la précédente !

Cible : Une seule créature ailée.

Portée : 100 mètres.

Durée : Permanent jusqu'à charge suivante.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.





Palais Miniature

Catégorie : Cages.

Effet(s) : Cette reproduction d'un palais en bois tient dans un sac à dos. Posée au sol, elle donnera l'illusion d'un établissement au choix (auberge, maison close, tripot de jeu, ou manoir noble), mais ses visiteurs auront Terre % de se rendre compte qu'elle n'existe pas à chaque contact avec un de ses éléments.

Cible : 12 personnes.

Portée : 30 mètres.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais il faut changer d'établissement à chaque usage.



Chaudron de la Ruine Joyeuse

Catégorie : Chaudrons.

Effet(s) : Ce chaudron en or massif peut cuisiner sans ingrédients un magnifique banquet, digne d'un empereur et de sa cour, mais à condition que ses convives mettent toutes les richesses qu'ils portent à l'intérieur.

Cible : Un banquet.

Portée : Contact (transformation des richesses).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par an maximum.



Athanor Génitrice

Catégorie : Chaudrons.

Effet(s) : Ce chaudron alchimique peut transformer une statuette de n'importe quelle matière en être vivant de la même apparence. Son utilisation nécessite quand même un jet d'Alchimie en normal. Au-delà de la durée, la créature obtenue redevient la statuette d'origine.

Cible : Une statuette.

Portée : Contact (transformation par cuisson).

Durée : 1D10 heures.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Brasier du Karma Primordial

Catégorie : Chaudrons.

Effet(s) : Ce chaudron en argile contient un feu bouillonnant qui ne s'éteint jamais. Plonger un cadavre dedans permet de s'assurer de la réincarnation immédiate de l'âme du mort. La naissance la plus proche est celle de sa nouvelle forme !

Cible : Une seule personne morte.

Portée : Contact (combustion).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par an maximum.



Tunique au Dragon

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Cette chemise courte aux manches longues est en soie noire brodée au fil d'or d'un dragon agressif. Celui qui la porte peut régénérer son Chi au maximum au cours d'un combat.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (tunique portée).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 11 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà le dragon disparaît et ça devient une simple chemise noire.



Robe de la Prairie

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Cette ample robe d'un camaïeu de bleu-vert aux motifs floraux fait éclore les fleurs et donne vigueur aux plantes. La végétation pousse même en plein désert, en un instant, jusqu'à donner des fruits !

Cible : L'environnement.

Portée : 100 mètres à la ronde.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par mois maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 10 mètres à la portée.



Tenue de Concubine Sexy

Catégorie : Robes et autres vêtements.

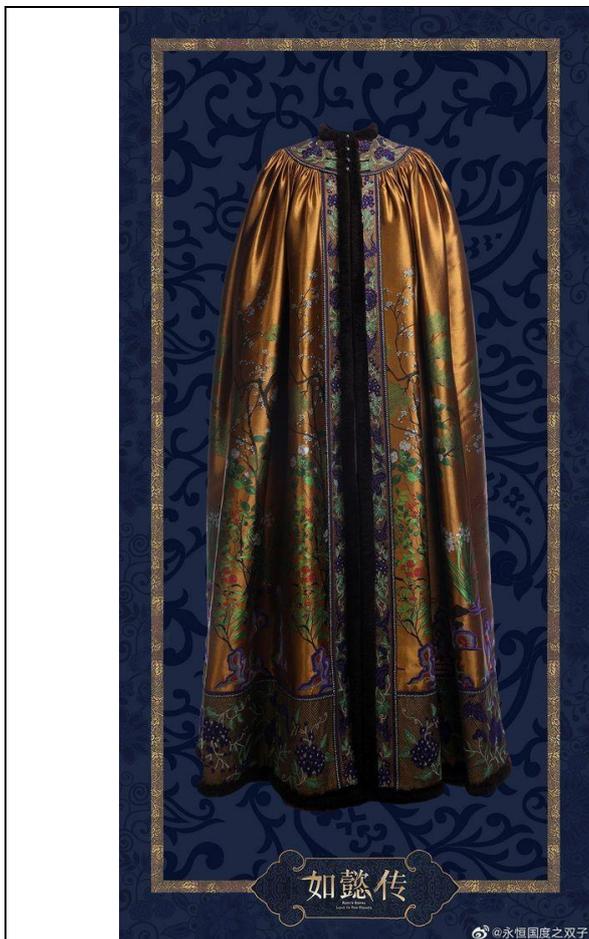
Effet(s) : Cette jupette impudique est accompagnée d'un court chemisier, le tout en soie bleue claire et dentelle blanche. Elle donne des bonus en Séduction et Erotisme (+40%), ainsi qu'en chant, danse et musique (+20%). Ne fonctionne que sur une femme.

Cible : La porteuse uniquement.

Portée : 10 mètres.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà c'est juste une tenue pour une trainée...



Cape aux Fleurs

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Cette cape dorée aux motifs floraux permet de se fondre totalement dans un paysage naturel : +40% à la Furtivité. Cela ne fonctionne que dans une végétation dense, naturelle ou jardinée, pas en milieu désertique ou rocailleux.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (cape portée).

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par heure maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 2% au bonus de Furtivité.



Cape du Printemps

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Cette cape à capuche de soie verte aux motifs végétaux est doublée de fourrure blanche d'hermine. En hiver, la neige et la glace peuvent fondre autour d'elle, et la végétation renaître timidement comme au printemps.

Cible : L'environnement.

Portée : 20 mètres à la ronde.

Durée : Une demi-heure.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà toute la cape devient blanche.



Toge de Sorcellerie

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Cette impressionnante toge de sorcier a beaucoup d'allure (+20% en commander sans dépense de charge). Elle augmente d'un niveau de maîtrise toute compétence de magie ! Par contre en cas d'échec, le sort se retourne contre le lanceur comme sur un 00.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (toge portée).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par round maximum.

Sapèque Boomerang

Catégorie : Sapèques.

Effet(s) : Cette sapèque en jade a une valeur marchande de 17 taëls ! Mais sa plus grande propriété est qu'elle revient dans la bourse du porteur au bout d'une heure après avoir été dépensée.

Cible : Un marchand.

Portée : 10 km maximum.

Durée : Effet immédiat après une heure d'attente.

Charge(s) & Fréquence : 17 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 1 taël à sa valeur marchande.



Taël Corrupteur

Catégorie : Taëls.

Effet(s) : Ces 7 taëls d'or peints en rouge donnent un gros bonus pour soudoyer (+40% dans toute compétence relationnelle au cours d'un commerce). Il fonctionne avec les officiels de l'administration pour payer des pots de vin et obtenir des passes droits !

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (passage de main en main).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà on en a tout simplement plus.





Sceau du Général

Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce sceau en or et jade à l'effigie d'un dragon est fait pour signer des documents militaires exclusivement. Il peut alors octroyer un bonus de +40% en Art de la guerre et Commander.

Cible : Un document militaire.

Portée : Contact (signer).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Sceau du Dragescargot

Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce sceau en or est à l'effigie d'un hybride entre le dragon et l'escargot ! Il est fait pour signer des documents administratifs exclusivement. Il peut alors octroyer un bonus de +40% en Administration et Protocole, à condition qu'on ait vraiment pris tout son temps pour écrire le texte...

Cible : Un document administratif.

Portée : Contact (signer).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Bourse au Lapin Kamikaze

Catégorie : Animaux.

Effet(s) : Cette bourse génère un petit lapin mignon tout plein... Libéré, il gambade gaiement attirant les regards, et devient une bombe vivante qui explose 3 rounds après (+10 dégâts) !

Cible : 6 personnes.

Portée : 12 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par 4 rounds maximum.



Fléchette Menaçante

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette fléchette à grelot, une fois activée, se place à 1 mètre au-dessus de la tête de la cible. Si elle prononce un mot convenu par le lanceur, la fléchette s'abat, cause des dommages (1D6+2) et redevient inerte.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (dégâts).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par minute maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut convenir d'un mot plus long...



Bâton Serpent

Catégorie : Bâtons.

Effet(s) : Ce bâton est décoré de 3 serpents en argent. Dès qu'il touche terre, il s'anime comme s'il était changé en serpent. Il rampe à vive allure vers les pieds de sa cible, et s'enroule étroitement autour d'eux, la faisant chuter. La cible peut faire, à chaque round, un test D12 sous son Feu + nombre de rounds. Si elle réussit, elle s'échappe.

Cible : Une seule personne.

Portée : 30 mètres.

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Peigne Hallucinogène

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Ce peigne en ivoire est décoré de fleurs et d'une perle de jade. Lorsqu'il est activé, le MJ est forcé de signaler au PJ tous les effets magiques qui se présenteront à lui, même les créatures invisibles ou les objets enchantés inactifs...

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (portée dans chevelure).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Bouclier Anti-Projectiles

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier d'or, à l'effigie d'un terrible lion grimaçant, renvoie les projectiles non magiques ; de plus il y a 66% de chances qu'ils frappent le(s) tireur(s).

Cible : 12 projectiles et personnes max.

Portée : 260 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par 3 rounds maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 11% aux chances de renvoyer les flèches à leurs tireurs.



Boule à Capture

Catégorie : Cages.

Effet(s) : Cette cage sphérique en or a 88% d'enfermer un monstre ciblé. Il peut ensuite être libéré et participer à une autre scène, sans test d'invocation. Les tests de commandement le concernant seront décroissants pour garder le contrôle à chaque libération (d'abord en évident, puis en facile, etc). Chaque renfermement coûte une charge.

Cible : Une seule créature.

Portée : 33 mètres.

Durée : Permanent jusqu'à libération.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 11% aux chances d'enfermer la créature.



Cape d'Envol

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Cette cape est constituée de plumes de phénix. Non seulement elle est ignifugée, on peut traverser des flammes sans subir de dégâts, mais en plus pour une charge on peut s'envoler, et léviter jusqu'à 80 mètres de haut, puis planer pour redescendre lentement.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : 320 mètres en planant.

Durée : 5 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Cercueil Anonyme

Catégorie : Cercueils et urnes.

Effet(s) : C'est un simple cercueil de pierre, mais très ancien et sculpté comme un manoir. Pour une charge, il fait apparaître dans le cercueil, d'où qu'il soit, le corps d'un mort recherché par l'utilisateur (ce qui peut ensuite servir à « Consulter les ancêtres »).

Cible : Une seule personne morte.

Portée : hors perception (mais restreint à la Chine).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.

Chaudron aux 2 Phénix



Catégorie : Chaudrons.

Effet(s) : Ce chaudron en or massif a été inventé par un Alchi-Anar (un alchimiste anarchiste !)... Pour peu qu'on y fasse fondre des couteaux, il fait apparaître autant de bombes (allumées !) dans la pièce !!!

Cible : Les occupants de la pièce.

Portée : Une vaste pièce.

Durée : Effet immédiat (xD10 de dégâts, x étant le nombre de bombes).

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par semestre maximum.

Clochette à Poignée



Catégorie : Cloches.

Effet(s) : Cette clochette peut être frappée par la poignée rouge qui la soutient. Elle convertit alors définitivement X point de Chi en X Tao, ou l'inverse.

Cible : Une seule personne (pas forcément le porteur).

Portée : 10 mètres.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par mois maximum.

Coffret Yin Yang

Catégorie : Coffres.



Effet(s) : Cette boîte en bois de pin, décorée d'un Yin-Yang sur son couvercle, peut changer la nature du sol, là où elle est posée, en une autre matière. De la pierre deviendra de l'eau, de la terre deviendra du sable, de la boue deviendra du marbre, du bois deviendra du carrelage, et réciproquement...

Cible : Le sol.

Portée : 50 mètres à la ronde.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais en changeant de combinaison à chaque fois (jamais 2 fois sur le même sol donc).

Couronne de la Triche

Catégorie : Couronnes.



Effet(s) : cette couronne est faite d'arabesques d'argent sertissant un rubis précieux. Lors d'un test par aventure, le porteur peut utiliser la compétence de la ligne au-dessus ou en dessous !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (couronne portée).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par scénario maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter une ligne en dessous et au-dessus pour choisir le meilleur %.

Encensoir à Prout

Catégorie : Encensoirs.

Effet(s) : Cet encensoir d'obsidienne peut dégager l'odeur d'un pet titanesque, qui écartera tous les adversaires du porteur de 3 mètres en arrière. Dommage pour eux s'ils heurtent un obstacle (ou tombent dans un trou)...

Cible : 6 personnes.

Portée : 6 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par round maximum.



Eventail du Renouveau

Catégorie : Eventails.

Effet(s) : L'éventail du renouveau permet de rallumer n'importe quel feu éteint. Il peut aussi ramener à la vie un animal mort depuis moins d'une journée. Il suffit de l'agiter au-dessus de ce qu'on cherche à ranimer.

Cible : Un feu éteint ou un animal mort.

Portée : 1 mètre.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.





Bocal de Sang

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Ce bocal permet de stocker des points de chi supplémentaires. On doit pour cela le remplir avec son propre sang : 1D6 points de souffle vital par jour (sans dépasser son Chi). Une charge permet de récupérer 1D6 Chi.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (saignée).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Déviaton d'Invocation

Catégorie : Horloges.

Effet(s) : Ce cadran magique peut remplacer une créature qui vient d'être invoquée par une autre (choisie aléatoirement, mais dans la même école de magie).

Cible : Une créature qui vient d'être invoquée.

Portée : 30 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Diapason du Lotus

Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Ce diapason transfère les charges de Tao : il permet de recharger un objet magique, qui le touche à sa base, en vidant des charges d'un autre objet qui le touche à l'autre extrémité.

Cible : Un objet magique.

Portée : Contact (2 objets reliés par le diapason).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Pendentif du Vieillard Taquin

Catégorie : Jades.

Effet(s) : Ce bijou se porte suspendu entre les tempes. Il repose donc contre le front du porteur. Il est serti d'une pièce de jade brillante. En réalité, le bijou contient l'âme d'un ancêtre qui, malgré son caractère agaçant, a fait vœu de protéger son porteur. A chaque fois que le porteur devrait tomber dans un piège ou subir une attaque sournoise, le MJ lui fait tester sa Terre avec 1D8. Sur une réussite, le bijou l'avertit en pensée, par une phrase du genre « *Attention, gamin* » !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (bijou sur le front).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.





Lampion du Voyeur

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Ce lampion de bois et de papier offre une vision claire à travers les parois (une porte ou un mur). Si on tombe sur une scène de nudité on peut regagner 1D6 charges dépensées (sans dépasser le maximum du début), et 2D6 si c'est une scène de sexe !

Cible : Une scène cachée par une paroi.

Portée : 6 mètres à travers les parois.

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Miroir à Clone

Catégorie : Miroirs.

Effet(s) : Ce joli miroir aux agréables tons pastels peut fait apparaître un leurre de celui qui s'y reflète, une parfaite copie conforme, qui sortira du miroir pour l'aider comme une créature invoquée. Il explosera en éclat de verre une fois la durée atteinte... mais il y a 11% de chances qu'il reste en devenant un « double négatif » à la psyché opposée à celle du PJ, cherchant même à lui nuire !

Cible : Un clone du porteur.

Portée : 22 mètres.

Durée : 3D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 11% aux chances de double négatif permanent !



Beignet « Gros Cul »

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ce beignet banane-chocolat est si gras et sucré qu'il fait immédiatement apparaître un aussi gros cul que l'abdomen d'une araignée ! Cela ralentit (-20% aux actions physiques) mais permet d'éviter que des drilles vous encerclent, ou d'immobiliser celui sur lequel on s'assoit !!!

Cible : Le consommateur.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par 3 heures maximum, après 2 semaines il faut les jeter car ils ne sont plus consommables.



Ombrelle du Tigre

Catégorie : Ombrelles.

Effet(s) : Lorsque l'on ouvre brusquement l'ombrelle du tigre, un terrible rugissement se fait entendre ! Celui qui ne s'y attend pas est saisi de stupeur, il sursaute à moins d'un jet au D10 sous l'Eau. En plus de la diversion obtenue, la cible perd 1D20 points de Tao.

Cible : 6 personnes.

Portée : 12 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par heure maximum.

Parchemin Copieur

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce papier vierge copie l'effet d'un autre parchemin magique. Il ne redevient un « Parchemin Copieur » que lorsque les charges copiées auront été dépensées.

Cible : Un autre parchemin magique.

Portée : 15 mètres.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Pinceau du Meilleur Choix

Catégorie : Pinceaux.

Effet(s) : Il réécrit magiquement les règles du karma... Lors du tirage aléatoire d'un objet magique, le pinceau du meilleur choix permet d'en tirer 6 au lieu d'un seul, et d'en choisir un dans le tirage.

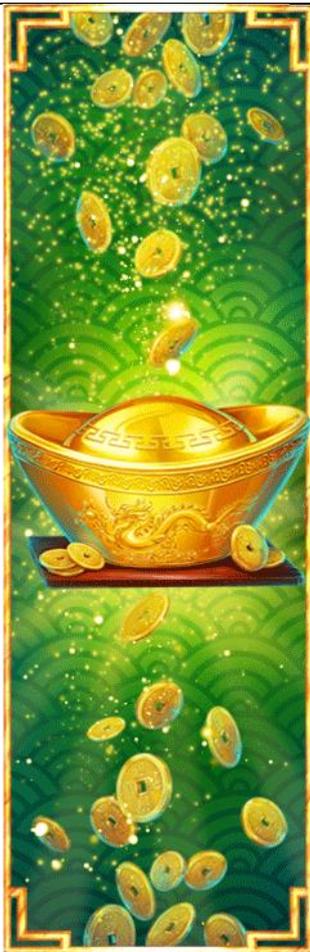
Cible : Un objet magique.

Portée : Contact (ramasser l'objet).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.





Taël Echangeur

Catégorie : Taëls.

Effet(s) : Ce taël enchanté peut jouer sur tous les savoir-faire de celui qui le possède. En effet, il peut échanger définitivement le niveau actuel de 2 compétences (en dehors des restrictions de l'archétype).

Cible : le porteur uniquement.

Portée : Contact (dans la main).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par scénario maximum, il faut le faire 3 fois entre 2 compétences de la même page, avant de pouvoir le faire entre 2 compétences de pages différentes (diverses, combat, magie).



Heurtoir Dominateur

Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Ce heurtoir de porte en or à tête de lion est encadré d'un tori rouge. Si on le fixe à une porte, et qu'on appelle avec le heurtoir, l'un des occupants du bâtiment est obligé d'ouvrir par domination mentale.

Cible : Une seule personne à l'intérieur.

Portée : 50 mètres.

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà il restera fixé à la dernière porte où on l'a placé.



Sceau du Sang de Tigre

Catégorie : Sceaux.

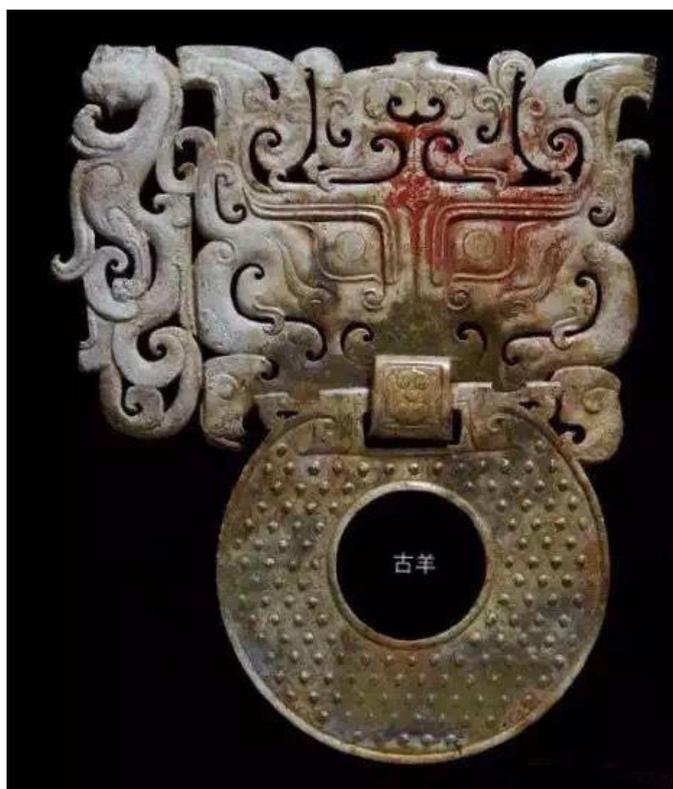
Effet(s) : Ce sceau rouge à sculpture de tigre rugissant permet de signer un écrit décrivant la mort souhaitée de quelqu'un. Cette personne mourra ensuite dans les circonstances décrites. Mais attention, il y a 11% de chances qu'un autre nom se substitue à la cible (au choix du MJ, mais pas le porteur du sceau).

Cible : Une seule personne.

Portée : Régionale.

Durée : 3D6 jours.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 11% aux chances de cibler au hasard !



Sapèque Maudite

Catégorie : Sapèques.

Effet(s) : Cette sapèque porte la poisse : tant qu'on l'a on doit toujours tirer 2 jets et prendre le pire résultat ! Impossible de la jeter, elle reviendra dans votre bourse... On est obligé d'acheter quelque chose avec, mais sa forme inhabituelle rend presque impossible les échanges marchands avec elle.

Cible : le porteur uniquement.

Portée : Contact (portée en bourse).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : Charges illimitées.

Sang de Dragon

Catégorie : Potions.



Effet(s) : Cette fiole de sang de dragon fait pousser des ongles d'acier à celui qui en bois une gorgée, comme de véritables griffes draconiques. Leurs griffures traversent la rocher et le bois comme du papier (+7 aux dégâts) ; mais n'ont par contre aucun effet contre une matière enchantée.

Cible : Le consommateur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Portail Miniature

Catégorie : Portails.

Effet(s) : Cette porte en bois tient dans les mains, mais si on la pose contre un mur, elle prendra taille réelle, et s'ouvrira vraiment vers ce qu'il y a derrière le mur. Très pratique pour s'échapper d'une prison, ou pour se créer un raccourci dans un labyrinthe...

Cible : Un mur.

Portée : Contact (troue le mur).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par heure maximum.





Encre de Chine Nocturne

Catégorie : Pinceaux.

Effet(s) : Ce bâton d'encre est constitué d'un pigment de noir de fumée, de fiel, et de colle de poisson, mais il a été ensuite enchanté. Lorsqu'on la frotte sur la pierre à encre pour le mélanger à l'eau, la nuit tombe, quel que soit l'heure !

Cible : L'heure qui l'est.

Portée : Tout le fuseau horaire.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par an maximum, seulement de jour, sinon c'est gâcher une charge pour rien (à part pour écrire).



Brosse de la Cursive Folle

Catégorie : Pinceaux.

Effet(s) : Ce pinceau a une touffe de poils de loup, d'ours, de rat et de crin de cheval. On ne peut écrire avec qu'en cursive folle (Calligraphie en difficile) ce qui rendra dément quiconque le lira ! Attention le calligraphe a 5% de chances de devenir fou lui-même...

Cible : Un lecteur.

Portée : 1 mètre.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 5% aux chances de devenir fou soi-même.

Rasoir Maudit



Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce rasoir a appartenu à un général psychopathe qui se scarifiait avec pour chaque ennemi qu'il tuait, Il s'est suicidé en s'égorgeant avec car l'empereur avait décrété la paix. Depuis le rasoir est maudit. Il fait prendre de gros dommages à l'utilisateur, mais en inflige autant à presque tous les ennemis de la scène de combat. Dégâts +10.

Cible : 12 personnes.

Portée : 18 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.

Livre des Révélations



Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : La lecture de ce parchemin ouvre un portail vers un mini-monde où l'on peut se réfugier, seul hic il est soit angélique soit démoniaque (pair ou impair au dé). On revient dans la réalité une fois la durée terminée.

Cible : Le lecteur uniquement.

Portée : Interdimentionnelle.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par mois maximum.

Carte du Pédestre Chanceux

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce parchemin est une carte qui s'adapte à la région précise où se trouve son porteur. Elle offre un bonus temporaire à la Géographie de +40%. Elle indique tout, même les lieux secrets, les temples en ruines, les manoirs isolés, les caches de bandits, etc...

Cible : Le lecteur uniquement.

Portée : Régionale.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Chasse d'Eau

Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Cette statuette en terre cuite de toilette chinoise tient dans un sac à dos. Elle peut transformer toutes les créatures invoquées mineures (surcoût <5) en gros tas de cacas !

Cible : 5 créatures.

Portée : 22 mètres.

Durée : 3d6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 1 au surcoût maximum.



Grande Pétrification

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce long parchemin en cursive caoshu lance un sort de pétrification. Tout le monde dans la scène (amis et ennemis) devient de pierre ; les personnages reviennent ensuite à leur état normal dans l'ordre de leur métal (du plus fort au plus faible).

Cible : 12 personnes.

Portée : 30 mètres.

Durée : 2D6 rounds avant la première libération.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Îcône Gobeline

Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Cette statuette en bois représente un goblin chinois, elle peut invoquer un goblin rapporteur, qui ira chaparder un objet magique dans la poche d'un autre participant de la scène et le ramènera ; si cette cible n'a rien à voler, il volera plutôt le porteur de la statuette et gardera son butin.

Cible : Une seule personne.

Portée : 10 mètres.

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Bonne Pioche

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette pioche chinoise permet lorsqu'on en fait l'acquisition de piocher en plus un autre objet magique. Elle accorde en plus le pouvoir « Maîtrise de la terre » à chaque charge.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (pioche en mains).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Bouteille de Mouches

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Chaque personne tuée par le porteur devient une mouche dans la bouteille ; quand la bouteille contient 20 âmes, elle peut être ouverte et offre alors l'équivalent d'un sort d'invocation de nuées.

Cible : 12 personnes.

Portée : 25 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 1 seule charge, mais sera rechargée dès qu'il y aura de nouveau 20 âmes dans la bouteille.



Seau du Dieu des Pluies

Catégorie : Gourdes et autres récipients.



Effet(s) : Ce seau en bois vernis crée une pluie localisée ; cela peut par exemple servir à éteindre la mèche d'une bombe. La plupart du temps c'est juste un crachin tranquille, mais il y a 11% de chances que ce soit une tempête incroyable causant de forts dégâts à la nature comme aux constructions humaines.

Cible : L'environnement.

Portée : 30 km.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Criquet de Jade

Catégorie : Jades.



Effet(s) : Ce criquet en jade pèse 500 grammes à la base. Lui donner son poids en végétal génère 1D6 rondelles de jade de 1 tao ; mais le criquet double de poids à chaque utilisation.

Cible : 1D6 rondelles de jade de 1 tao.

Portée : Contact (déjection).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Fortune Cookie

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ce gâteau en pâte de riz est creux et contient un message divinatoire... Une fois lancé en l'air, il déclenche la curiosité de la cible, qui n'a plus d'autre objectif que d'ouvrir le gâteau pour y lire son destin.

Cible : Une seule personne.

Portée : 8 mètres.

Durée : 3 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 1 charge, car après cette diversion il est mangé.



Hachoir Maudit

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce Hachoir a appartenu à un boucher assassin cannibale qui fut décapité par un client difficile... Il découpe la cible en deux versions identiques d'elle-même, mais aux capacités mineures, en effet toutes les statistiques de chaque moitié sont ramenées à la moitié de celles de la cible d'origine. Les deux moitiés sont autonomes, et agiront différemment.

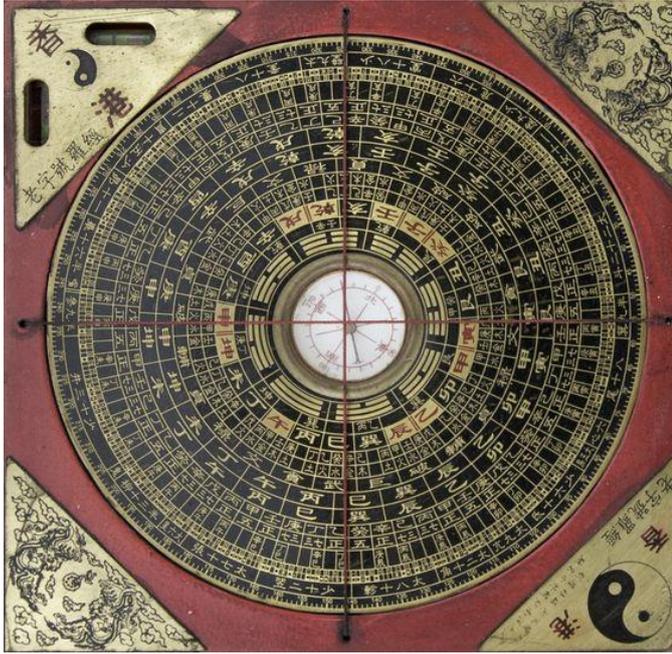
Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : 1D6 jours.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par semestre maximum.





Grille de Numérogie

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce parchemin contient une grille de numérogie divinatoire. Le porteur choisit un nombre sur 100, qui devient son chiffre porte-bonheur. À chaque fois que ce résultat sort aux dés à la table de jeu, l'auteur du jet gagne 1% dans la compétence utilisée.

Cible : Une seule personne.

Portée : 20 mètres.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par round maximum.



Lorgnons du Mandarin

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Ce sont de précieuses lunettes à verres fumés. On gagne un bonus de 40% à Histoire, Géographie, Légendes, Protocole, Administration, Littérature ou Politique, lorsque les lorgnons sont portés.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (lorgnons portés).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 5% aux bonus gagné.

Sac à Ombre

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Ce sac en soie noire décoré d'un dragon en fil d'or permet de capturer une ombre... L'ombre du personnage ciblé disparaît ainsi dans le sac jusqu'à sa mort ; il en obtient un petit malus de -20% aux compétences sociales, mais un gros bonus de +40% à la Furtivité.

Cible : Une seule personne.

Portée : 15 mètres.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par an maximum, mais la cible sans ombre doit mourir avant qu'une autre ombre soit aspirée par le sac.



Prière au Néant

Catégorie : Parchemins.

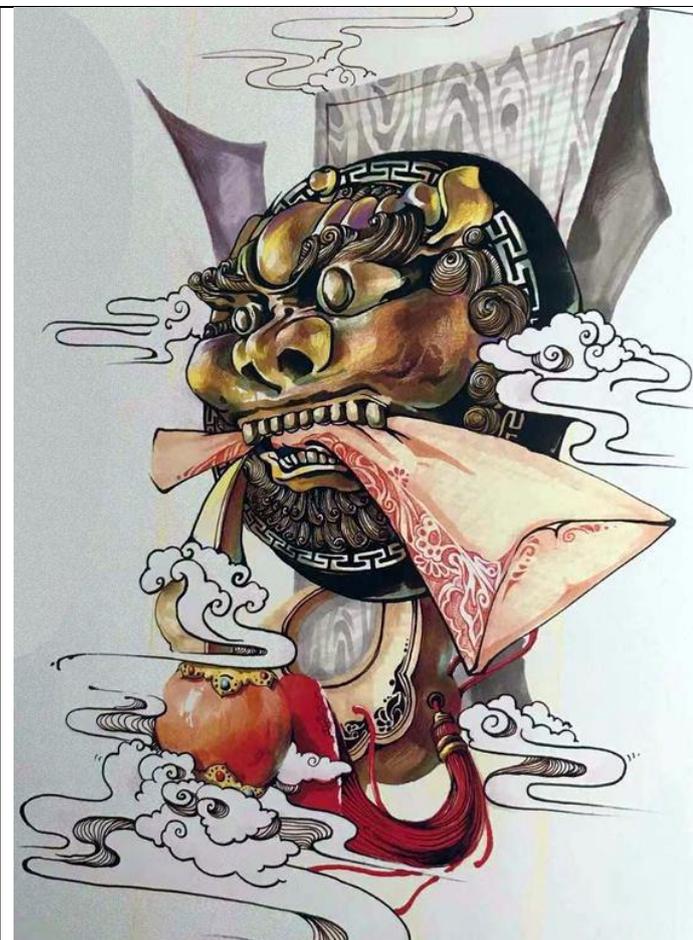
Effet(s) : Ce parchemin contient le texte d'une prière jamais lue ; son lecteur, lorsqu'il devra mourir, ne disparaîtra pas mais se réincarnera dans un corps à proximité (le plus jeune possible), si il n'y a aucun humain ça peut être un animal.

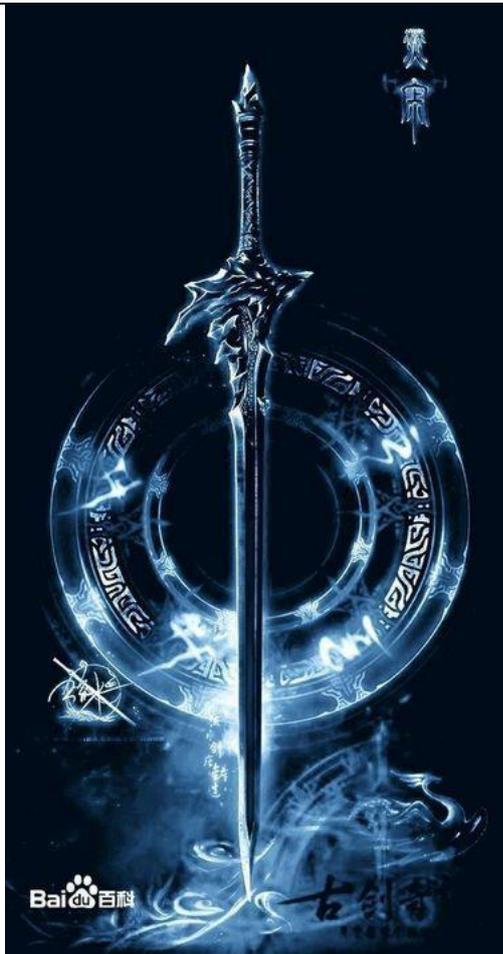
Cible : Le lecteur uniquement.

Portée : 100 mètres.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 1 charge, car ça ne fonctionne que si personne ne l'a jamais lu...





Epée de Glace

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée peut glacer un membre de l'adversaire lorsqu'un coup est porté (bonus de +4 aux dégâts). Si un second coup est porté sur le même membre (avec un malus de -20% de visée), il se brise en morceaux !

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par round maximum, incompatible avec une queue du roi des singes.



Hallebarde Polymorphe

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette hallebarde dorée peut se transformer en n'importe quelle autre arme longue. Cela peut être pratique d'en changer lorsqu'on tombe sur un adversaire qui maîtrisait cette arme.

Cible : L'arme elle-même.

Portée : Contact (auto-transformation).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Épée Aveuglante

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette large épée contient un diamant au centre de sa garde. Il est capable de briller si intensément, de nuit, que les adversaires qui font face perdent leur action du round. De jour, cela fonctionne moins bien, il n'y a que 66% de chances que les adversaires perdent leur action.

Cible : 3 personnes face à l'épée.

Portée : 6 mètres.

Durée : 1 round.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par 4 rounds maximum.



Épée de Soie

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée n'est qu'une poignée auquel se rattache un ruban de soie rouge. Mais si on l'active, le tissu ondule à forte vitesse, en faisant des courbes changeantes, et il aussi dur et tranchant que de l'acier ! Elle offre alors +30% pour désarmer, et +20% au toucher.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 20 charges, à raison d'une fois par round maximum, incompatible avec une queue du roi des singes.



Bague du Dragon Savant

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Cette bague en or représentant un dragon permet de comprendre et de parler toutes les langues, même celles des créatures magiques ou les dialectes des étrangers à l'Empire du Milieu.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (bague portée).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Bague à Contre-Courant

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : En portant cette bague en verre, représentant deux poissons réunis en un symbole de l'infini, on peut nager à contre-courant, même dans les rapides les plus agitées.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (bague portée).

Durée : 3D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Œil d'Or de la Vérité

Catégorie : Bijoux.



Effet(s) : Ce bijou en or massif représente un œil symbolique. En le portant à son front, on peut savoir si un interlocuteur ment ou dit la vérité.

Cible : Une seule personne.

Portée : 8 mètres.

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Griffes du Lettré

Catégorie : Bijoux.



Effet(s) : Ces 2 bagues se prolongent par-dessus les ongles comme des griffes d'ivoire ouvragées. En lisant une poésie, en suivant les idéogrammes du bout des griffes, on peut faire apparaître une chose ou un être cité dans le texte.

Cible : Une chose ou un être.

Portée : 3 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Bague au Crapaud d'Argent

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Cette bague en argent et jade est sculptée d'un crapaud posé sur des nénuphars. Elle permet de marcher sur l'eau, en bondissant de (Feu x 4) mètres à chaque pas. Le problème c'est qu'on ne peut que coasser durant la durée de l'effet magique !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (bague portée).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Bague de l'œil Espion

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Cette bague en or et émaux peut permettre d'espionner son prochain. En touchant sa cible avec, on lui fait pousser un troisième œil sur le front, et tout ce qu'il verra apparaîtra dans l'obsidienne centrale de la bague. Attention si l'œil est crevé, la bague sera détruite !

Cible : Une seule personne.

Portée : 150 mètres.

Durée : 3D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Bague aux 3 Perles Draconiques

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : Cette bague en or et diamants représente un dragon et sa boule d'immortalité. Elle permet de rajeunir d'1D6 ans à chaque utilisation. Après chaque charge dépensée, un diamant fond ! Attention, il y a 5% de vieillir au lieu de rajeunir !!!

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (bague portée).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par an maximum mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 5% aux chances de vieillir.



Hallebarde Véloce

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette hallebarde d'obsidienne et d'or est magiquement plus rapide. Activée, on peut faire 1D6 attaques par round avec elle (à retirer à chaque round). Seulement chaque attaque doit être faite sur un adversaire différent, ou bien être abandonnée.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (arme en mains).

Durée : La scène de combat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



Bouclier de la Concubine Zombi

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier a été maudit par une concubine après le massacre de toute une maison de passe. Activé, le crâne de la morte en son centre se met à chanter un horrible son lugubre, qui vrille les tympons (+5 dégâts).

Cible : 6 personnes.

Portée : 10 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum, au-delà il faut enterrer le bouclier, sous peine de l'entendre dans ses cauchemars...



Bouclier aux 3 Jades

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier en bronze et jade permet de stopper aussi les attaques magiques dont son porteur serait la cible. Il y a de plus 11% de chance de provoquer un retour de sort sur le lanceur.

Cible : Un sort.

Portée : Contact (bouclier porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 11% aux chances de retour de sort.



Bouclier de l'Assassin Furtif

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier en obsidienne ne peut être porté que par un PJ de l'archétype espion / assassin. Il offre +20% à la Furtivité et crée une zone de silence absolu lorsqu'il est activé.

Cible : Le porteur et son environnement.

Portée : 20 mètres.

Durée : 2D6 mètres.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Bouclier de Garuda

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Garuda est un homme oiseau fabuleux dans la mythologie bouddhiste, considéré comme le roi des oiseaux et l'ennemi aérien naturel des serpents des eaux. Ce bouclier en bronze à son effigie stoppe toute attaque physique d'un dragon ou d'une créature ailée !

Cible : Dragon ou créature ailée.

Portée : Contact (coup stoppé).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Bouclier Gardien des Enfers

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier d'or et de saphir représente un démon gardant les enfers. Quand il stoppe le coup d'un démon, ça cause au démon une perte de Tao de 1D6. Si jamais on fait 6, le démon perd aussi 1D6 Chi. Si jamais c'est encore 6, le démon perd 1D6 points de souffle vital.

Cible : Un adversaire démoniaque.

Portée : Contact (coup stoppé).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Bouclier Morsure du Lion

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier en acier représente un lion rugissant. Quand il stoppe le coup d'un quadrupède, ça cause en plus une perte de 1D6 points de souffle vital à cet adversaire à 4 pattes, car le bouclier l'a mordu.

Cible : Un adversaire quadrupède.

Portée : Contact (coup stoppé).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Bouclier du Lotus

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier en obsidienne représente une fleur de lotus. Quand il stoppe le coup d'un adversaire, ça permet au porteur de récupérer 1D6 points de souffle vital sur une blessure précédente.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (bouclier porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par round maximum.



Bouclier du Phénix

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Ce bouclier en or, orichalque, saphir et rubis, représente un phénix renaissant. Le phénix est un oiseau de feu, et le Feu est la caractéristique de l'agilité. Aussi, quand on active une charge, on a toujours l'initiative.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (bouclier porté).

Durée : Toute la scène de combat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.





Urne Blindée

Catégorie : Cercueils et urnes.

Effet(s) : Cette urne en pierre ne peut être déplacée que par quelqu'un ayant au moins 6 en Métal. Si l'on place les cendres d'un adversaire que l'on a tué à l'intérieur, et qu'il avait de son vivant plus en Métal que le porteur, on gagnera +1 en Métal après la durée de la charge, si on la porte constamment durant 24 heures.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (urne portée).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Urne à Miracle Animal

Catégorie : Cercueils et urnes.

Effet(s) : Cette urne miniature en bronze verdi par le temps peut accueillir les cendres d'un animal de compagnie qui fut dressé par le propriétaire. Au terme de la durée d'une charge, c'est un animal ressuscité qui pourra en sortir !

Cible : Un seul animal de compagnie.

Portée : Contact (cendres dans l'urne).

Durée : 2D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par trimestre maximum.



Cercueil à Troupe de Créatures

Catégorie : Cercueils et urnes.

Effet(s) : Ce cercueil en bois doit accueillir le cadavre d'une créature humanoïde de moins de 3 mètres. Au terme de la durée d'une charge, c'est 2D6 créatures du même type qui pourront en sortir, prêtes à obéir à un ordre simple comme des invoquées !

Cible : Une créature humanoïde de moins de 3 mètres.

Portée : Contact (cadavre dans le cercueil).

Durée : 3D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Urne V.I.P.

Catégorie : Cercueils et urnes.

Effet(s) : Cette urne en céramique VIP (Vanne en Idéogrammes Pékinois) est couverte de blagues débiles qui feraient rougir Confucius ! De plus elle contient les cendres d'un eunuque mort de rire. Plonger sa main dedans, en sortir une poignée de cendres, et la jeter en l'air, permet de rendre hilare tous les occupants de la pièce.

Cible : 12 personnes.

Portée : 10 mètres.

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum, peut être rechargée avec les cendres d'un autre eunuque mort de rire.

Cerf-Volant des 3 Comédiens

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce Cerf-volant en forme de 3 visages grimés de comédiens d'opéra chinois offre +40% en Comédie, Chant, Danse, et Protocole, à condition de le faire voler.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (en mains).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, à chaque fois une tête s'envole dans le ciel pour ne jamais redescendre.



Cerf-Volant de la Grenouille

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce Cerf-volant en forme de grenouille permet de se débarrasser d'une nuée d'insectes, à condition de le faire voler.

Cible : Une nuée d'insectes.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.





Cerf-Volant de la Grosse Fille

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce Cerf-volant en forme de grosse fille laide cherchant un mari fera fuir tous les adversaires célibataires, à condition de le faire voler.

Cible : 6 personnes.

Portée : 15 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà on peut recharger le cerf-volant à condition d'épouser réellement une grosse fille laide...



Cerf-Volant du Dragon

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce Cerf-volant en forme de dragon permet de détruire le cerf-volant magique d'un adversaire. Le dragon l'avalera tout simplement.

Cible : Un cerf-volant magique adverse.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Cloche Mystique

Catégorie : Cloches.



Effet(s) : Cette cloche tibétaine en or massif peut faire cesser un combat, si on récite un mantra bouddhiste tout en la faisant tinter (Religion en difficile). Le conflit est encore là, mais les protagonistes sont prêts à trouver une solution diplomatique.

Cible : Tous les combattants d'une scène.

Portée : 20 mètres.

Durée : 4D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Cloche Draconique

Catégorie : Cloches.



Effet(s) : Cette cloche en or massif sculptée de plusieurs dragons peut faire s'endormir un véritable dragon, en la faisant tinter. Attention l'utilisateur doit connaître le nom précis du type de Kioh Lung qu'il souhaite endormir, sinon ça n'aura aucun effet !

Cible : Un seul dragon.

Portée : 30 mètres.

Durée : 2D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Clochette à Vœu

Catégorie : Cloches.

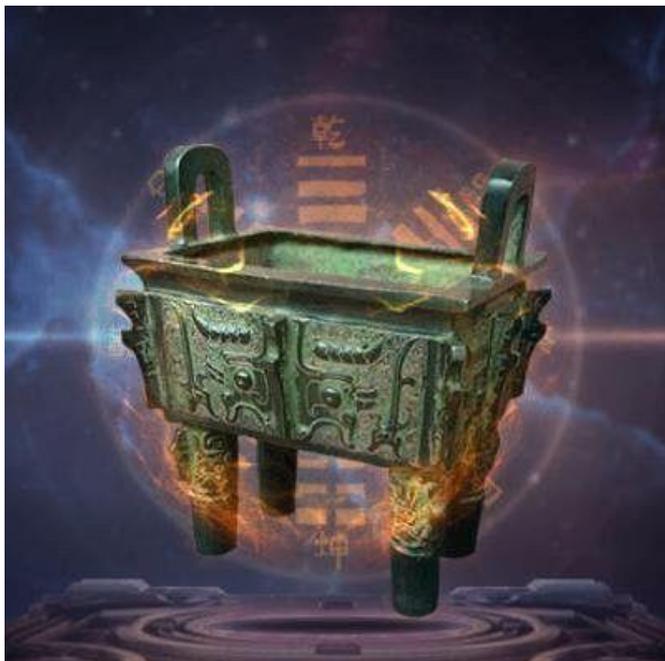
Effet(s) : Cette clochette doit être accrochée dans un arbre, avec un vœu écrit sur une bandelette de papier qui lui est accrochée. Lorsque le vent la fait tinter, on a 33% de chances que le souhait se réalise (mais il ne doit pas concerner la mort de quelqu'un)...

Cible : Un vœu.

Portée : Toute la Chine.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 1 charge, la clochette expose en débris minuscules une fois le vœu exaucé.



Coffre Astrologue

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : ce coffre en bronze verdi par le temps peut contenir un objet qui sera utile par la suite (au gré du MJ), à condition de réussir une Astrologie en difficile avant de l'ouvrir.

Cible : Un objet utile plus tard.

Portée : Contact (objet dans le coffre).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par scénario maximum, mais on peut le recharger en mettant dedans 2D6 objets de chacun des types obtenus grâce à lui.

Boîte Piégée

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : Cette boîte est un casse-tête difficile à ouvrir (Feu x 5 en %). Mais lorsqu'on y parvient, on peut enfermer un adversaire à l'intérieur du coffret : peu importe sa taille, il se retrouve dans une pièce en bois, dont il ne peut sortir qu'en répondant à une énigme inventée par le propriétaire.

Cible : Une seule personne.

Portée : 1 km.

Durée : Permanent jusqu'à bonne réponse.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum, tant qu'on a un prisonnier (non mort de soif), on ne peut pas en prendre un autre.



Riche Crapaud Avare

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : Ce crapaud en or de 1m50 de haut porte 2 coffres sur son dos, on peut y mettre ses richesses et objets magiques (mais pas de l'équipement ordinaire). Le crapaud s'animerait et porterait tout ça à votre place. Bon il est assez bruyant, ça ne sera pas discret, mais ça reste pratique pour les fainéants.

Cible : Ses trésors.

Portée : 5 mètres derrière le propriétaire.

Durée : 1D6 jours.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum.





Coffret du Parieur Chanceux

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : Ce coffret en or mesure 10 cm de côté. Il peut se porter en bandoulière ou en collier avec sa chaînette. Sur le couvercle, une fleur de lotus stylisée fonctionne comme un cadran de coffre-fort. Pour l'ouvrir il faut faire un Calcul en normal. Avant de faire un pari, si on y met la même somme que son enjeu, on est sûr de gagner, mais ce qui est dans le coffre disparaîtra.

Cible : Un pari d'argent.

Portée : Contact (enjeu dans le coffre).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



Chignon au Lotus d'Or

Catégorie : Couronnes.

Effet(s) : Ce bijou en or et perles sert à serrer un chignon sur le dessus du crâne. Lorsqu'on retire l'aiguille (ce qui détache les cheveux), on peut s'en servir comme d'une baguette magique pour rendre n'importe qui chauve et imberbe !

Cible : Une seule personne.

Portée : 12 mètres.

Durée : Permanent (mais ça repousse).

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Coiffe Amitabha

Catégorie : Couronnes.

Effet(s) : Cette coiffe indonésienne en or et argent est sculptée à la gloire de Bouddha. Si on la porte en méditant quelques instants, on récupère tout son Tao, qu'on peut utiliser de nouveau tant qu'on la garde sur la tête. Par contre, une fois la durée de la charge terminée on restera Tao vide durant 24 heures !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (coiffe portée).

Durée : 3D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Coiffe au 120 Roses

Catégorie : Couronnes.

Effet(s) : Cette coiffe de mariée à voile de perles est recouverte de 120 roses rouges. Elle ne peut être utilisée que par une femme. On peut forcer n'importe qui à se battre pour sa cause, en échange d'une nuit de noces... attention, il faut honorer sa promesse si on veut que la charge suivante fonctionne !

Cible : Une seule personne.

Portée : 8 mètres.

Durée : Une scène de combat.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par trimestre maximum.



Coiffe aux 2 Papillons

Catégorie : Couronnes.

Effet(s) : Cette coiffe en papier et tissu représente 2 papillons. Elle permet de butiner des XP aux autres PJ lorsqu'ils font des critiques, on obtient aussi le % en plus pour une charge.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (coiffe portée).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 22 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



Coiffe du Dragon

Catégorie : Couronnes.

Effet(s) : Cette coiffe encombrante en or, perles et diamants symbolise un dragon. Lorsqu'on l'active, on peut commander aux créatures sans faire de jet, même à celles invoquées par d'autres !... mais ça ne marche pas avec les dragons.

Cible : 6 créatures.

Portée : 50 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Epée des Neiges

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée, dont la garde est d'ivoire et le fourreau couvert de calligraphies, est aussi légère qu'une plume (+30% au toucher quand une charge est activée). Seulement, il neige (quel que soit la saison) dès qu'on la sort du fourreau !

Cible : L'environnement et les adversaires.

Portée : Contact (pour le coup) et 200 mètres (pour la neige).

Durée : La scène de combat.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



Lance de Magma

Catégorie : Armes.

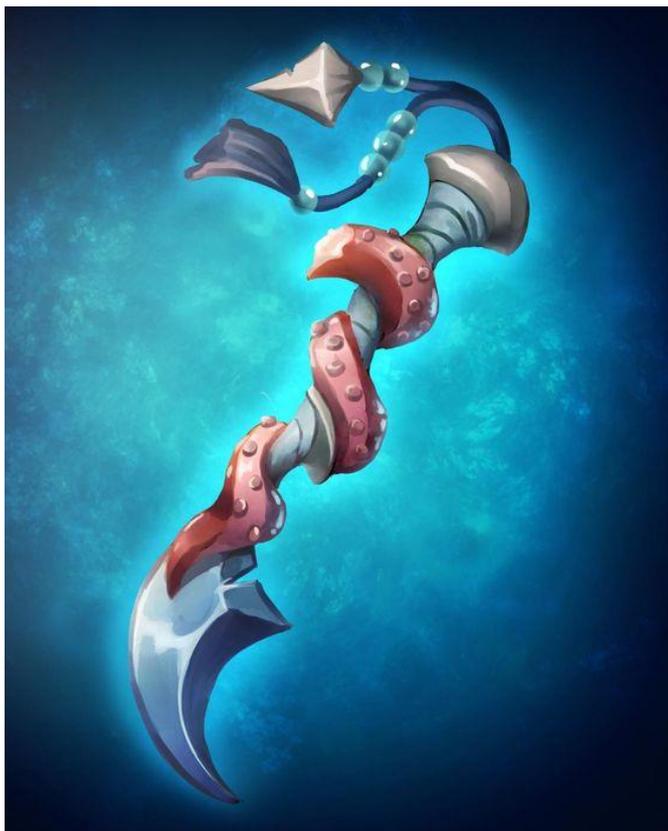
Effet(s) : Cette lance à pointe large et longue peut chauffer au rouge, et percer n'importe quelle armure. On ne prend pas en compte les protections, naturelles ou d'armures, lorsqu'elle est activée. Elle traverse tous les matériaux, et ses coupures sont cautérisées par la brûlure du métal ardent !

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : La scène de combat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Poignard du Calamar

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Un tentacule de calamar géant est enroulé autour de ce poignard à lame incurvée. Lorsqu'un coup de couteau est porté, on peut envoyer le tentacule sur la cible, et il se déplacera jusqu'à son cou qu'il étranglera : +4 dégâts par round, 2xFeu % de s'en dégager et qu'il retourne en rampant sur le poignard.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Arc du Phénix

Catégorie : Armes.

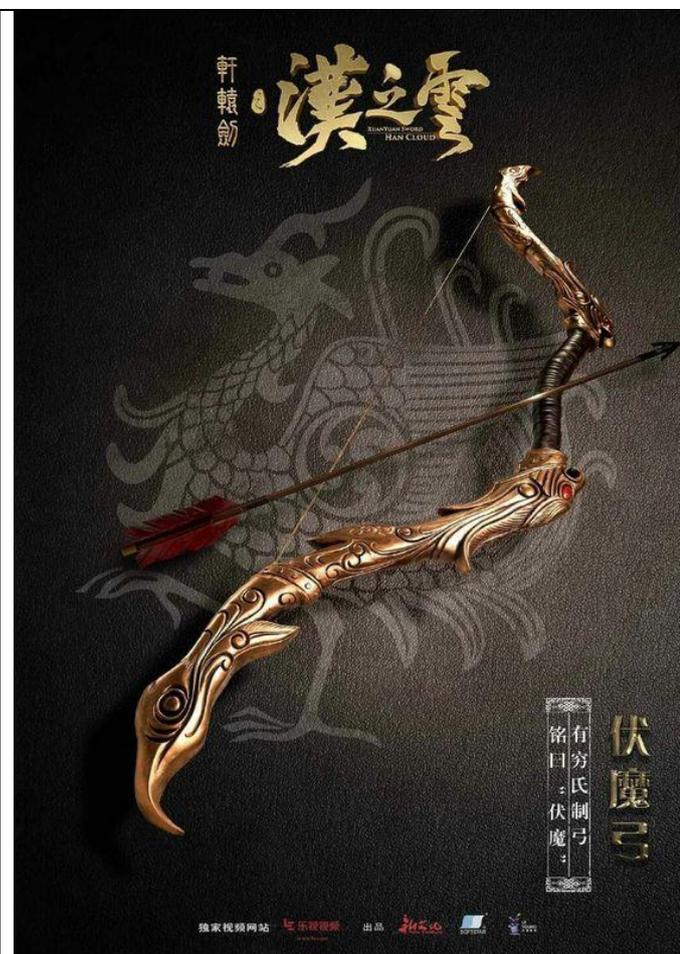
Effet(s) : Cet arc en or en sculpté d'un phénix à chaque extrémité. Ses flèches peuvent s'enflammer magiquement en plein vol, et exploser comme une bombe incendiaire à l'impact (+6 +2D6 dégâts) !

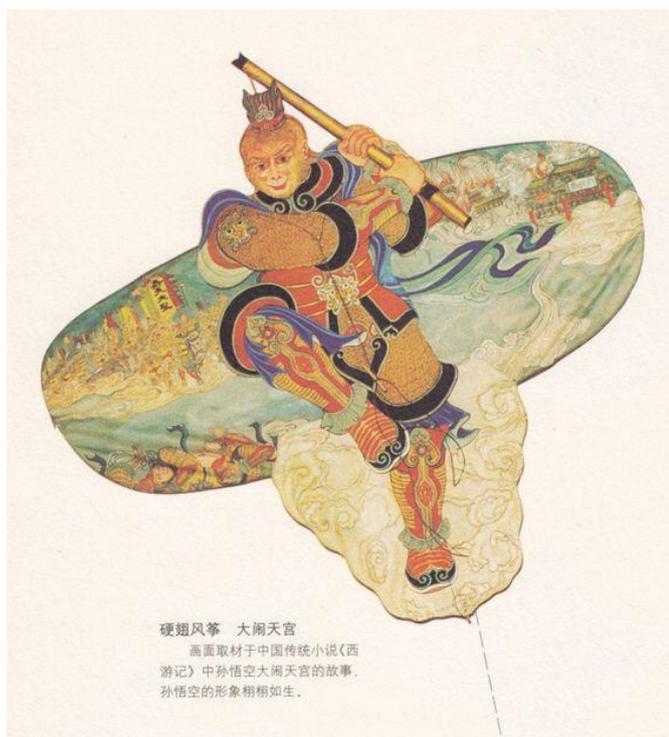
Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (cible atteinte ou non, décider de la dépense de charge avant le jet de compétence à l'arc).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 11 charges, à raison d'une fois par heure maximum.





Cerf-Volant du Roi des Singes

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce cerf-volant à l'effigie du célèbre Sun Wukong oblige la cible à partir vers l'ouest jusqu'à trouver un temple bouddhiste. Bien sûr il faut le faire voler pour activer une charge.

Cible : 5 personnes.

Portée : 30 mètres.

Durée : 1D6 jours.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par mois maximum, au-delà il faut enterrer le cerf-volant sous une pierre pour le recharger, mais ça prendra 500 ans !



Cerf-Volant du Tigre qui louche

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce tigre de papier a un défaut : son regard torve raté par l'artiste. Il faut le faire voler pour activer une charge. La cible se met à loucher (-40% au tir à distance). Un artiste devant faire un tableau ou une calligraphie sera évidemment gêné aussi, de même qu'un chasseur, ou un artisan méticuleux...

Cible : 10 personnes.

Portée : 50 mètres.

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par round maximum.

Cerf-Volant Affreux Papillon

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce cerf-volant représentant un papillon (avec 2 plumes de paon ?) est plutôt moche. Ces couleurs criardes sont de mauvais goût. Si on le fait voler, on peut transformer en mocheté n'importe quelle femme (-5 en bois, minimum 1, -40% en séduction et érotisme).

Cible : Une seule femme.

Portée : 30 mètres.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Cerf-Volant du Brave Citoyen

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce cerf-volant représente un simple citoyen chinois. En le faisant voler, on attire forcément un habitant local (du moins du site le plus proche, en plein désert) apte à nous aider (mais pas forcément prêt à le faire). Il n'est pas invoqué, il passait juste par-là, en forçant le destin karmique.

Cible : Une seule personne.

Portée : Régionale.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Cerf-Volant Chauve-Souris

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce cerf-volant représente une chauve-souris rouge sang perchée sur 2 pêches. Lorsqu'elle survole un groupe d'adversaires, elle peut leur vampiriser 1D6 points de souffle vital par round. Les blessures apparaissent magiquement de leurs yeux, qui semblent pleurer du sang !

Cible : 8 personnes.

Portée : 22 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà il faut se saigner soi-même de 2D6 points de souffle vital au-dessus du cerf-volant pour le recharger...



Cerf-Volant du Paon Frimeur

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce cerf-volant en forme de paon permet de se la péter. En le faisant voler on peut séduire quelqu'un sans faire de jet, mais ça reste une attirance superficielle. Par contre ça fonctionne avec des cibles de n'importe quel sexe et préférence sexuelle, et même avec des créatures surnaturelles...

Cible : Une seule personne.

Portée : 15 mètres.

Durée : 1D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par saison maximum.





Cerf-Volant de la Carpe Rouge

Catégorie : Cerfs-volants.

Effet(s) : Ce cerf-volant enfantin, en forme de poisson rouge caricatural, permet à une embarcation de rester stable quelque soient les conditions météo ou les chocs dus à une bataille navale. Encore faut-il pouvoir le faire voler en plein chaos !

Cible : Une embarcation.

Portée : Contact (manipulateur à bord).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà il faut couvrir le cerf-volant avec 4 carpes que l'on a pêché soi-même pour le recharger.



Encensoir de Sensualité Torride

Catégorie : Encensoirs.

Effet(s) : Cet encensoir en or aux formes rondes et sensuelles permet d'envouter ceux qui respirent ses effluves, et de les pousser à l'acte charnel... Les tabous disparaissent et les pulsions se déchaînent, l'orgie est inévitable.

Cible : 8 personnes.

Portée : 16 mètres.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Lance du Chasseur de Fantôme

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette lance est parfaite pour les exorcistes : un fantôme possédant un vivant touché par elle sera immédiatement chassé du corps qu'il occupe, et un fantôme désincarné peut prendre des dégâts infligés par elle. De plus elle brille d'une aura bleue à proximité des esprits (sans dépense de charge).

Cible : Un fantôme.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Lance des Orages

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette lance en or a une lame en forme d'éclair. Elle peut projeter une attaque électrique à distance, à condition de réussir un coup comme si on était au contact, avec un bonus de +2D6 dégâts.

Cible : 3 adversaires.

Portée : 13 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par round maximum, c'est donc incompatible avec une Queue du roi des singes.



Masse Déchiqueteuse

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette massue hérissée de pointes est composée de 7 sections rotatives, qui peuvent tourner dans des sens contraires une section sur 2. Les dégâts sont alors multipliés par 2 ! Si on ne dépense pas de charge, les dégâts ont tout de même un bonus de +1.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



Arc du Paon

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cet arc en bois d'épicéa est sculpté en forme de paon délicat. L'objet est fragile, quelqu'un de trop brute (Métal supérieur à 5) ne pourra sans servir sans le détruire. Lorsqu'on tire une flèche, non pas pour blesser quelqu'un, mais pour réaliser un exploit charismatique, ça réussit forcément.

Cible : Petite, et peut être en mouvement.

Portée : Entre 70 et 260 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.

Montagne d'Encens

Catégorie : Encensoirs.

Effet(s) : Cet encensoir récolte les cendres de telle façon que cela ressemble au final à une chaîne de montagnes dans la brume. Si on attend 1 heure pour avoir cette illusion d'optique, puis qu'on souffle dessus, on obtiendra une avalanche redoutable (à condition d'être dans un terrain qui s'y prête).

Cible : L'environnement.

Portée : 5 km.

Durée : 10 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Dragon Yin Vs Dragon Yang

Catégorie : Eventails.

Effet(s) : Cet éventail en papier noir est décoré d'un yin-yang qui oppose 2 dragons. Si on l'agite face à un Kioh-Lung, on peut le changer en un autre dragon d'un type différent, à condition d'en choisir un d'une autre école d'invocation. On peut le faire même avec un dragon qu'on aurait invoqué soi-même...

Cible : Un dragon.

Portée : 20 mètres.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.





Eventail des Papillons

Catégorie : Eventails.

Effet(s) : Cet éventail en tissus pastel représente des papillons butinant des fleurs. Un battement de cet éventail et c'est une nuée de papillons multicolores qui apparait dans la scène. Cette nuée est si dense qu'elle peut soulever un petit groupe d'individus pour les déposer plus loin.

Cible : 6 personnes.

Portée : 2 km de vol.

Durée : Une demi-heure.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Mon Ami Tsunami

Catégorie : Eventails.

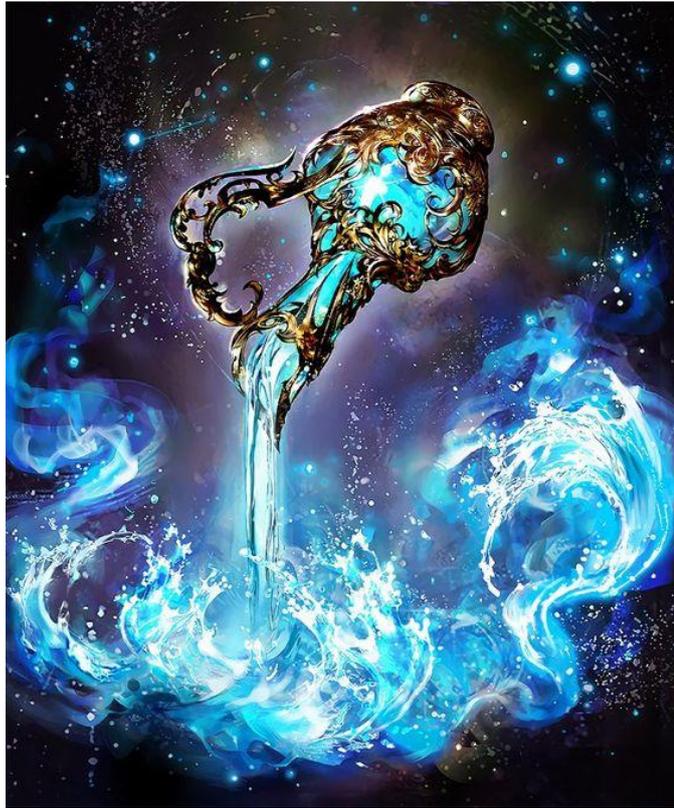
Effet(s) : Cet éventail japonais est décoré d'une estampe de vague déferlante. Il peut provoquer une tempête en pleine mer, ou un tsunami sur les côtes. Seulement, il faut d'abord rater un jet de Loyauté avant de se servir de cet objet nippon (ni mauvais).

Cible : L'environnement.

Portée : 10 km².

Durée : 15 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semestre maximum.



Liqueur Karmique

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Cette carafe de verre ouvragée d'or contient une liqueur aux effets hallucinatoire. Quiconque en bois à une vision floue de sa destinée lointaine, à moins de réussir un Terre en %. Si une personne en boit plusieurs fois, la vision se précisera à chaque tentative, mais le jet de Terre sera multiplié par le nombre d'essais.

Cible : Le buveur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par lune maximum.



Théière de Bambou

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Cette théière en argile et poignée de bambou infuse un thé aux vertus étranges.... Il rend plus vulnérable aux attaques physiques (hémophiles !) : prochains dégâts x2 ! Attention certains peuvent y être insensible (avec un Chi en %).

Cible : 8 personnes.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Flacon du Second Souffle

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Cette gourde de verre imite la forme d'une calabasse naturelle. Elle contient une potion de soin qui ramène le souffle vital à son maximum, mais on ne peut en boire qu'au beau milieu d'un combat, sinon c'est sans effet.

Cible : Le buveur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Amphore Précieuse

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Un vin fin et liquoreux est contenu dans cette amphore en orichalque et pierres précieuses. En en buvant, on peut prendre l'apparence d'un riche local, mandarin, fonctionnaire, noble ou commerçant...

Cible : Le buveur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par équinoxe maximum.



Gourde du Voyageur

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Cette gourde classique ne paye pas de mine, seulement boire une gorgée à son goulot avant de partir en voyage divise par 2 le temps du trajet (quel que soit le moyen de transport, pas forcément à pieds).

Cible : Le buveur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 10 jours maximum.

Charge(s) & Fréquence : 20 charges, à raison d'une fois par round maximum, ce qui permet de la faire tourner sur tout un groupe d'aventuriers.



Service à Thé en Jade

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Ce service en jade est constitué d'une théière à tête draconique, et de 4 tasses à couvercles. Ceux qui boiront ce thé verront leur Tao revenir à son maximum, avec une incroyable sensation de « zénitude » reconfortante.

Cible : 4 buveurs de thé.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 16 charges, à raison de 2 fois par scénario maximum.



Calebasse de la Bonne Fortune

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Cette calebasse violette, rehaussée de dorures aux fines ciselures, offre de la chance à celui qui y boit. On pourra lancer les dés 2 fois, et prendre le meilleur résultat, pour tout sauf le combat.

Cible : Le buveur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Théière de Bois

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Cette théière en bois paraît toute simple, et même rustique... pourtant elle a aussi une certaine élégance, une perfection des formes. Aussi, boire de son thé offre le doublement de son Bois, et une grande sensation de calme (parfaite pour déclamer lors d'une négociation tendue).

Cible : Le buveur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 3d6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison de 3 fois par jour maximum.



Roue de l'Infortune

Catégorie : Horloges.

Effet(s) : Ce cadran astrologique peut tourner comme la roue d'une loterie, il suffit pour cela de tirer le cordon en son centre pour actionner le mécanisme. Cela donnera un signe et son pilier (même tirage que dans la création de PJ). Si on active une charge magique, et qu'on tombe sur la même combinaison que le signe astral du PJ, on aura alors une chance insolente car les astres sont alignés en notre faveur (actions réussies sans jets, à part au combat).

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (roue tournée).

Durée : 1D4 heures.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par an maximum.



Zheng du Paon

Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Cette cithare à 16 cordes a la forme d'un paon bleu et brun. Si on l'active, elle va jouer toute seule, et le paon se baladera en trottant dans la direction souhaitée, ce qui peut permettre d'attirer quelqu'un par-là, ou de faire croire à une présence par exemple...

Cible : L'instrument lui-même.

Portée : Contact (joue tout seul) et 50 mètres (pour la balade).

Durée : 1D10 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par quart d'heure maximum.



Banhu de la Rose

Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Ce Banhu est un instrument à deux cordes frottées, dont la fine caisse de résonance, recouverte d'une planchette en bois, est à l'effigie d'une rose, et dont l'archet particulièrement long imite la forme d'une simple tige. En jouer peut donner une odeur florale agréable n'importe où (charnier, fosse d'aisance, boucherie, école d'arts martiaux, etc)...

Cible : L'environnement.

Portée : 15 mètres.

Durée : 3D10 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Erhu du Dragon

Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Cette vielle chinoise dispose d'une caisse de résonance recouverte de peau, non pas de serpent comme c'est la tradition, mais de dragon ! En l'activant, on peut être protégé d'une peau écailleuse (+6) tant qu'on en joue.

Cible : Le joueur uniquement.

Portée : Contact (jouer de l'erhu).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Bangu du Coq



Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Ce tambour bleu-vert est posé sur un piédestal aussi sophistiqué que lui. Un coq en céramique surplombe le tout de façon incongrue. Lorsqu'on le frappe avec le maillet approprié c'est un puissant Cocorico qui s'en échappe, qui réveillera tout le monde à la ronde !

Cible : Tous ceux qui dorment dans la zone.

Portée : 5 km.

Durée : Effet immédiat (réveil).

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par mois maximum.

Harpe du Paon de Cristal



Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Cette harpe représente un paon, son cou et sa tête sont en cristal. C'est en fait un Yang Qin possédant des cordes d'acier sur lesquelles on frappe avec deux maillets légers en bambou. En jouer peut briser tout ce qui est en verre, la glace, ou les pierres précieuses, en 1000 éclats coupants !

Cible : L'environnement.

Portée : 30 mètres.

Durée : Effet immédiat (explosion).

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Yang Qin Lunaire

Catégorie : Instruments de musique.

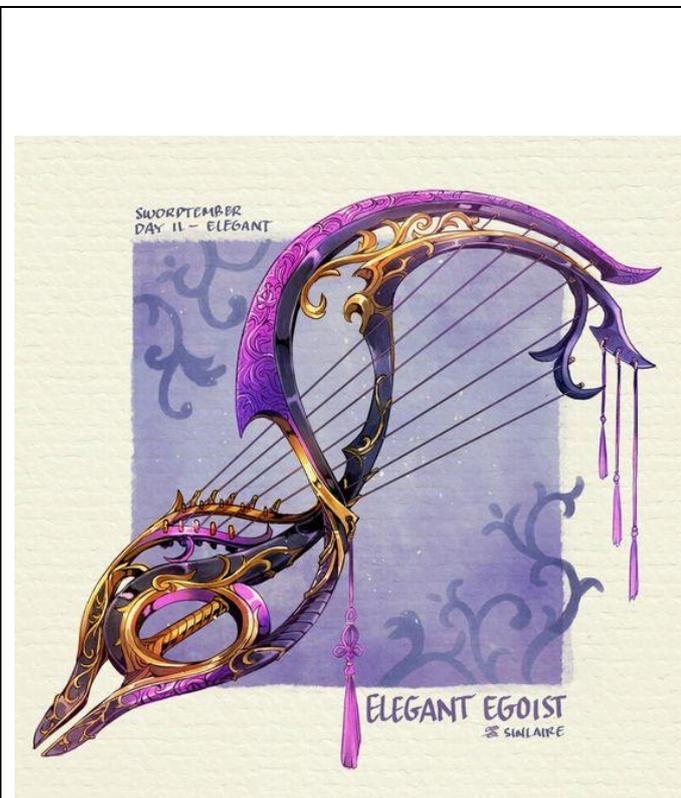
Effet(s) : Cette harpe à 6 cordes en forme de croissant de lune envoie des attaques soniques qui font des dégâts sur le Chi des adversaires (2D6). Le souci c'est qu'on ne peut activer les charges que la nuit, et que par lune croissante ou décroissante, jamais par pleine lune !

Cible : 12 adversaires.

Portée : 12 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par round maximum.



Jinghu Déshabilleur

Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Ce Jinghu, spécialement conçu pour l'opéra de Pékin, a une forme complexe et sophistiquée faite d'arabesques aux courbes sensuelles. En jouer peut déshabiller les cibles par magie... la suite est laissée à votre imagination !

Cible : 6 personnes.

Portée : 12 mètres.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Epée de l'Esquive

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée sombre est constamment entourée d'un vent sifflant qui dévie les coups adverses. Elle double la défense naturelle de l'utilisateur quand elle est activée. Par contre, le sifflement du vent qu'elle émet empêche de se battre discrètement avec elle.

Cible : La défense naturelle du porteur.

Portée : Contact (épée en main).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par 3 heures maximum.



Lame de Feu

Catégorie : Armes.

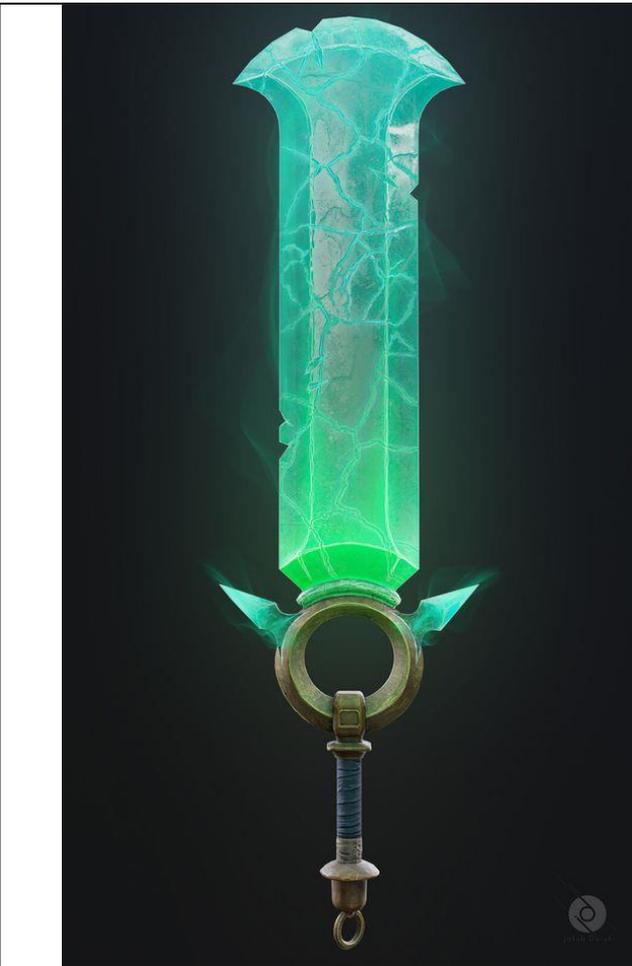
Effet(s) : Cette épée à longue poignée et courte lame est difficile à manier car déséquilibrée (-10% au toucher). Par contre sa lame peut s'enflammer ce qui ajoute un bonus de +5 aux dégâts.

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison de 3 fois par combat maximum.



Epée de Jade

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée large forgée par des démons du 6^{ième} enfer dans un bloc de jade maudit. Elle peut faire à l'adversaire les mêmes pertes en Tao qu'il subit déjà en dégâts. De plus, si un sort est jeté contre le porteur, son coût est absorbé par l'épée...

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par round maximum, lorsque toutes les charges sont dépensées l'épée peut transformer chaque tranche de 10 points de Tao absorbé en une nouvelle charge.



Hallebarde Empoisonnée

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette hallebarde classique peut générer un poison sur sa lame quand on active une charge. Ce poison affaiblit l'adversaire : son métal est divisé par 2, ainsi que sa défense naturelle.

Cible : Un adversaire.

Portée : 2 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Bambou de Jade

Catégorie : Jades.

Effet(s) : Ce cylindre de jade, sculpté d'une bamboueraie, tient dans la main. Mais il suffit de poser le bambou là, et il peut grandir en un énorme pilier digne d'un palais. Pratique pour soutenir un plafond pendant un séisme, ou un siège avec catapultes, ou bien pour atteindre une fenêtre, en s'agrippant à lui !

Cible : Sa propre taille.

Portée : Contact (agrandissement).

Durée : 1D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Bouddha de Jade

Catégorie : Jades.

Effet(s) : Ce bouddha rondouillard est tout en jade translucide. En priant avec ferveur devant lui (Religion en difficile) on peut l'activer et devenir invisible !

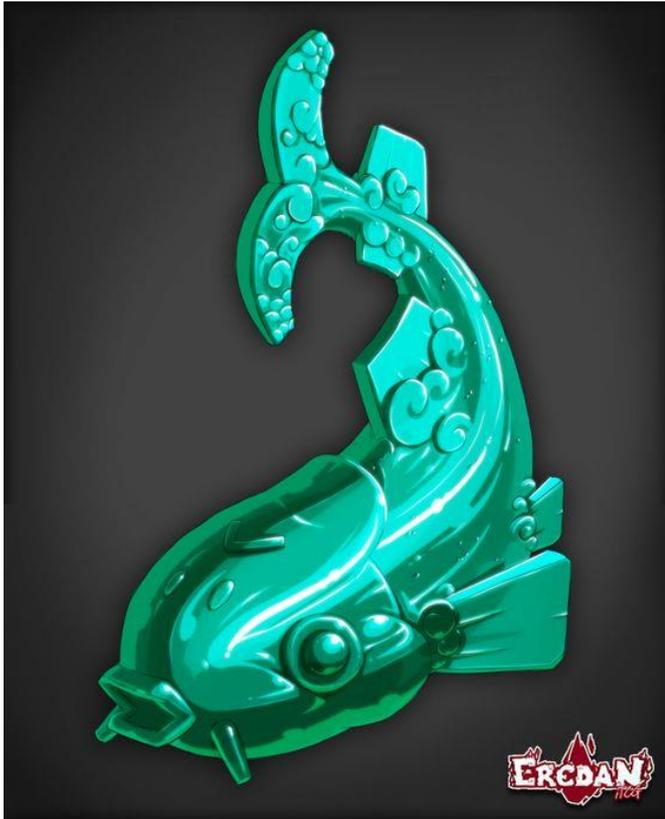
Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (Bouddha en mains).

Durée : 1D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Carpe de Jade



Catégorie : Jades.

Effet(s) : Cette carpe en jade peut offrir le pouvoir de marcher sur l'eau. Si on est en train de se noyer, on peut aussi utiliser une charge pour remonter directement à la surface. Attention ça ne fonctionne qu'en eau douce, en pleine mer cet objet est inutile.

Cible : 6 personnes.

Portée : 12 mètres.

Durée : 2D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison de 2 fois par mois maximum.

叶子学堂
LEAF STUDIO



陈浩

2020-08-10
01-80-0202

Lotus de Jade

Catégorie : Jades.

Effet(s) : Cette fleur de lotus en jade a un long aiguillon rétractable. Si on la donne à admirer à une cible, on peut l'activer lorsqu'elle l'a dans les mains, et l'aiguillon surgira alors pour la piquer. Tout son Tao sera alors transféré dans son Chi (même si ça dépasse son maximum).

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (pique).

Durée : Permanent jusqu'à récupération.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Jade Forestière

Catégorie : Jades.



Effet(s) : Ce jade sert de boucle à une ceinture en lianes. Celui qui ferme son Chan-Pao avec elle peut être protégé par une armure d'écorce (Protection -4) sans aucune gêne au combat, mais seulement en milieu forestier, ou alors dans un jardin bien fourni.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (ceinture portée).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Œuf du Dragon de Jade

Catégorie : Jades.



Effet(s) : Ce jade représentant un dragon lové en boule peut être lancé sur un Kioh Lung. Il aura alors un rajeunissement instantané (moitié de son âge et de ses compétences) !

Cible : Un seul Kioh Lung.

Portée : Contact (lancé réussi).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Epée Stellaire

Catégorie : Armes.

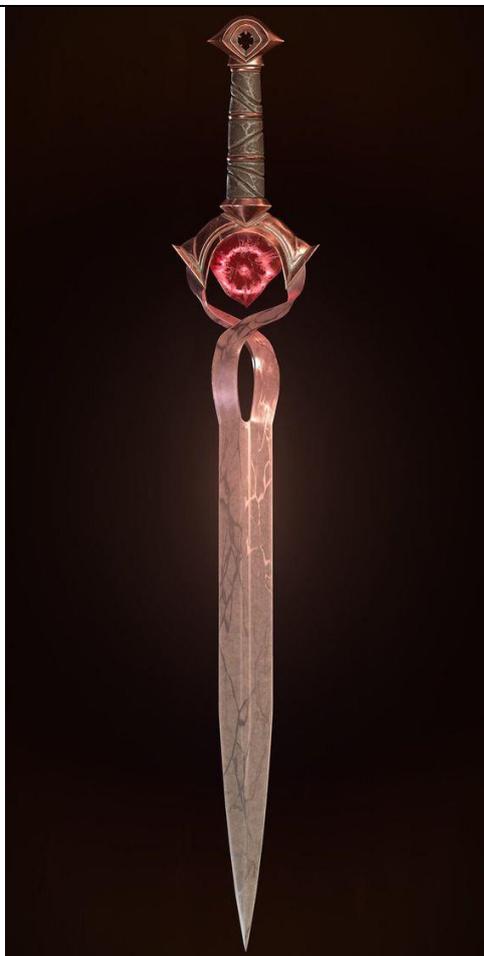
Effet(s) : Cette épée toute en argent peut lancer une trombe d'eau dévastatrice (+5 en dégâts). Seulement ça ne marche que de nuit, si les astres sont alignés correctement (astrologie en difficile pour le déterminer, 66% de chances que cela soit le cas).

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut retirer 11% aux chances d'avoir les astres bien alignés.



Lame de l'Œil du Démon

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Un démon juge aux enfers a été éborgné avec cette épée, Depuis son œil de feu orne sa garde. Depuis cette lame peut aggraver les mauvais penchants des gens qu'elle touche : -1D10 en Intégrité, Courage, & Compassion.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison de 3 fois par jour maximum.

Lumière Lunaire

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Ce croissant de lune en cristal luit la nuit comme une lanterne. On le transporte sur un plateau de balance relié par 3 chaînes à un manche métallique. Il peut envoyer des missiles magiques sous forme d'étoiles filantes qui occasionnent +6 dégâts. Evidemment ça ne fonctionne que la nuit.

Cible : 6 personnes.

Portée : 12 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Luciole de Verre

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Ce lampion losange en verre est très fragile. Il luit d'une phosphorescence rosâtre. On peut en lancer un essaim de lucioles pour aller éclairer un peu plus loin...

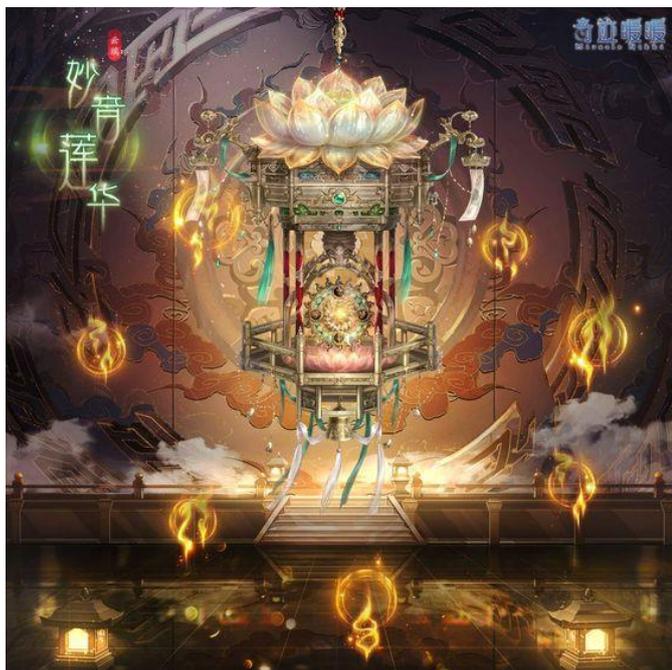
Cible : Un lieu.

Portée : 50 mètres.

Durée : 1D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par heure maximum.





Lanterne du Lotus

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Cette lanterne très ouvragée provient du temple de la secte du lotus blanc. Elle peut émettre des feux follets qui iront brûler les matériaux inflammables à leur portée, pour purifier les biens matériels ! ça ne marche qu'en intérieur, et en l'absence de victimes humaines.

Cible : Un lieu architectural (sauf un temple).

Portée : 20 mètres.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Lampion du Papillon de Nuit

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

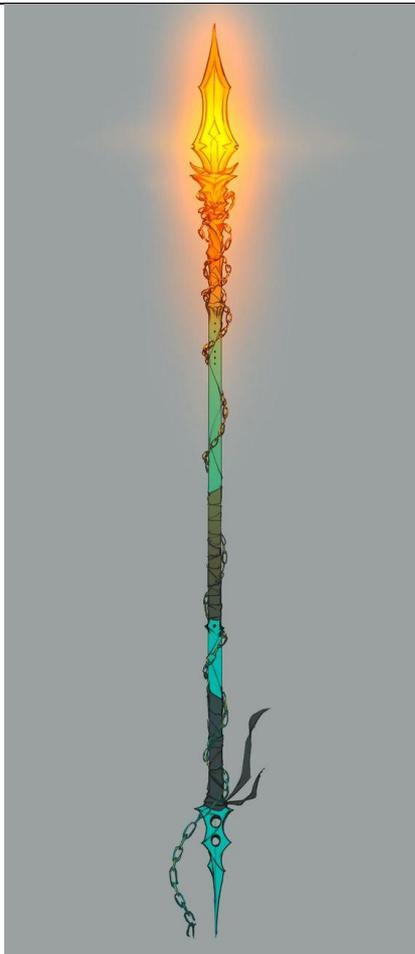
Effet(s) : Ce lampion attire les papillons de nuit encore plus que les autres... Ils restent prisonniers à l'intérieur, mais peuvent être relâchés en essaim pour provoquer la confusion chez l'adversaire, voire l'effolement chez des cavaliers.

Cible : 15 personnes.

Portée : 100 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Lance Ardente

Catégorie : Armes.

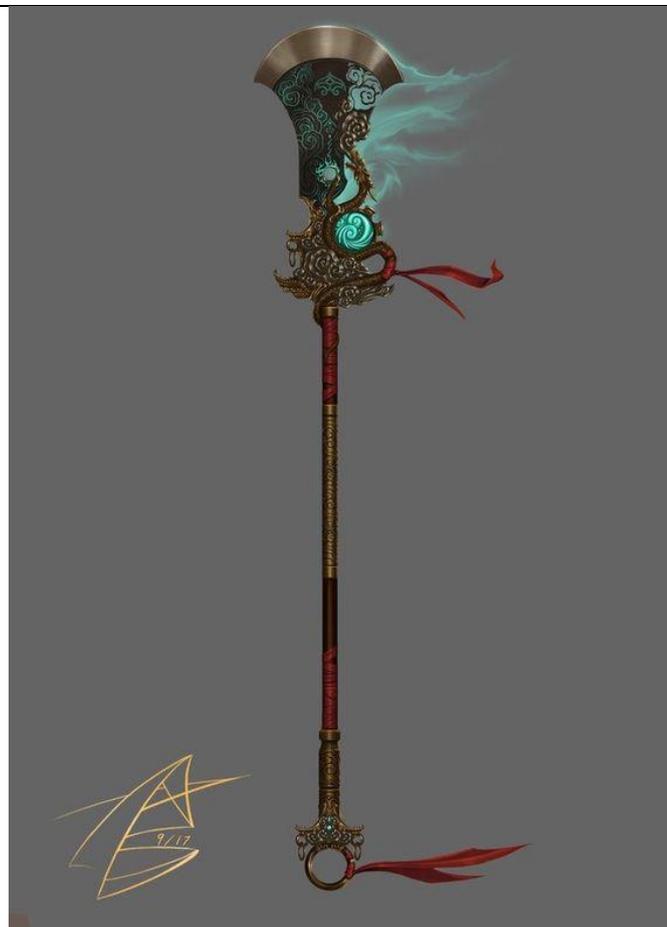
Effet(s) : Cette lance en jade peut chauffer sa lame à blanc, ce qui éclaire, rajoute un bonus de +5 aux dégâts, et surtout passe toutes les armures (Protection inutile) ! Attention, ça ne marche que sur les adversaires dont le Yang est supérieur au Yin.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par round maximum, incompatible avec une Queue du roi des singes.



Hallebarde Hantée

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette hallebarde à la lame ouvragée comme de la dentelle d'acier, et aux rubans rouges, est hantée par le spectre d'un général de la dynastie des royaumes combattants. Elle peut offrir un bonus de +40% en Art de la guerre et en Commander.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (hallebarde en mains).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Marteau du Chi

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce marteau de guerre aux proportions gigantesques peut générer son propre bonus d'1D6 Chi aux attaques, sans dépenses de son utilisateur.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 15 charges, à raison de 2 fois par round maximum, donc tout à fait compatible avec une Queue du roi des singes.



Sabre du Démon

Catégorie : Armes.

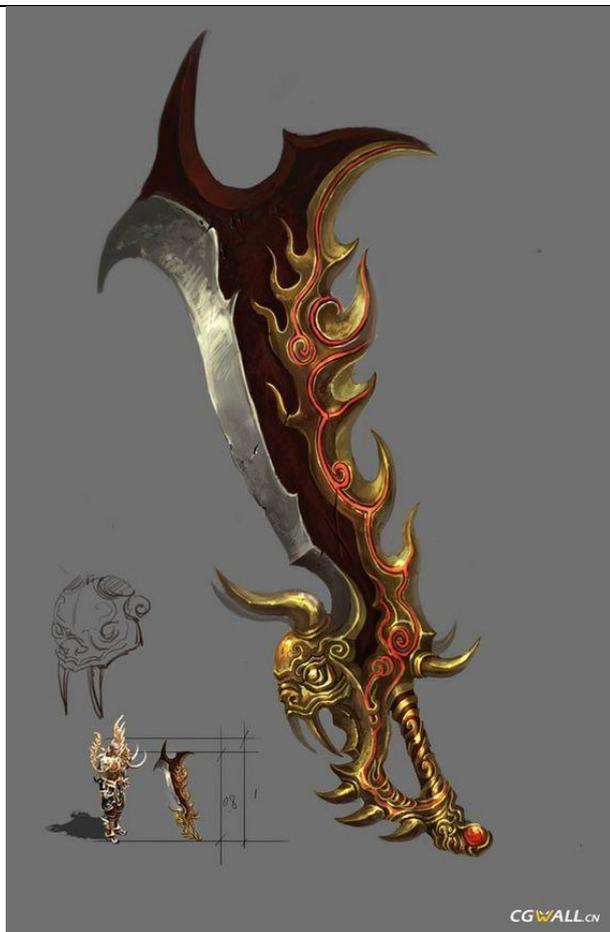
Effet(s) : Ce sabre d'acier a une garde en or, représentant un crâne démoniaque, et des pointes en or en forme de flammes. Il peut générer une peur effroyable chez les ennemis, les obligeant à un jet de courage à chaque round de combat sous peine de fuir !

Cible : 8 adversaires.

Portée : 10 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.





Brasero du Dragon

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Ce brasero/chandelier est porté par une statue de dragonnet en or. Activé, il bat des ailes, et porte ses flammes dans la direction souhaitée par son utilisateur. Sous sa lumière on voit comme en plein jour. Evidemment ça ne marche que de nuit. Si jamais un Kioh Lung voit cet objet, il détruira ce faux dragon qui est une insulte à leur grandeur !

Cible : L'environnement.

Portée : 10 km.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Lanterne Aveuglante

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

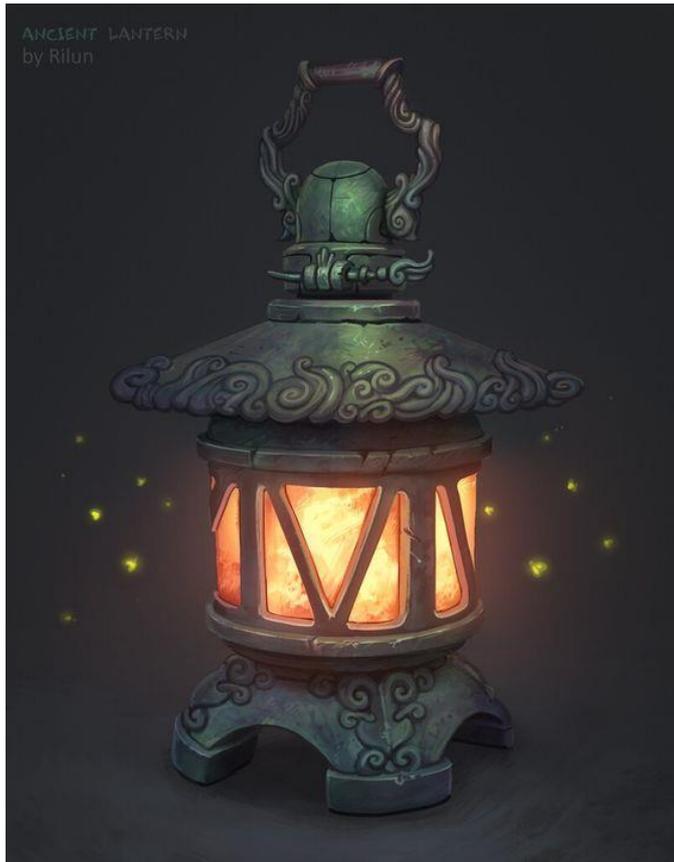
Effet(s) : Cette lanterne de bois et de papier a le pouvoir d'aveugler les cibles. Ils erreront dans le noir, déconcertés et paniqués ! Seulement il est impossible de dépenser une charge en plein combat, ou même sur des personnes ayant clairement l'intention d'en découdre.

Cible : 4 personnes.

Portée : 8 mètres.

Durée : 2D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Lanterne des Nuages

Catégorie : Lampes et autres lanternes.

Effet(s) : Cette lanterne en pierre et fer forgé est gravée de nuages délicats. Lorsqu'on l'active, l'objet sur lequel on le pose ne pèse plus rien et lévite à quelques cm du sol. On peut ainsi le déplacer facilement, quel que soit son poids initial.

Cible : Un objet lourd impossible à déplacer normalement.

Portée : Contact (lampe posée dessus).

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Char de la Prison de Lotus

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Ce char en bois peut être poussé par des hommes ou tiré par des bêtes. Il contient des fleurs de lotus géantes surmontées par des cages éclairées de lampions. Activé, le char aspirera toute créature invoquée pour la retenir dans une de ses cages.

Cible : Une créature invoquée.

Portée : 50 mètres.

Durée : 1D6 semaines avant libération.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison de 2 fois par jour maximum.

Char du Paon

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Ce char en bois peut être poussé par des hommes ou tiré par des bêtes. Il contient une statue de paon et un luth géant. Activé, il génère une magnifique concubine (en fait une illusion magique) capable de séduire et de faire « perdre son temps » à n'importe quel homme, avec ses chants et ses danses...

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (illusion sur le char).

Durée : 2D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Char de la Baliste à Feu

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Ce char en bois peut être poussé par des hommes ou tiré par des bêtes. Il contient une baliste orientable et une roue enflammée. Activé, il génère un couple d'artificiers et un autre de cracheurs de feu (en fait une illusion magique) capables de tirer des flèches enflammées géantes (+15 dégâts) avec 88% au toucher.

Cible : Une machine de guerre ou une architecture.

Portée : 500 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par demi-heure maximum.



Char des 10 Tambours

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Ce char en bois peut être poussé par des hommes ou tiré par des bêtes. Il contient un arbre stylisé dont les 10 branches en spirales portent chacune un tambour. Activé, il génère un musicien énergique (en fait une illusion magique) capable de jouer un rythme si entraînant qu'il forcera tout le monde à danser !

Cible : 50 personnes.

Portée : 200 mètres.

Durée : 4D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Bordel Itinérant

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Ce char en bois peut être poussé par des hommes ou tiré par des bêtes. Il contient un manège de 8 balançoires surplombant une chambre à la literie confortable. Activé, il génère 8 prostituées aux charmes généreux (en fait une illusion magique) capables de rapporter beaucoup de taëls à leur proxénète !

Cible : 16 personnes (mâles uniquement).

Portée : 20 mètres.

Durée : Une nuit.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Epée Papillon

Catégorie : Armes.

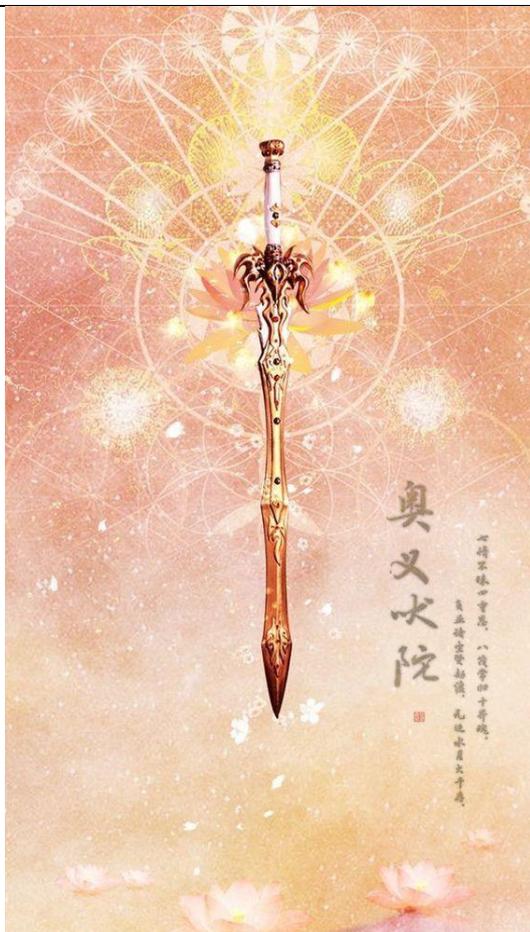
Effet(s) : Cette épée dont la garde évoque un papillon gagne en puissance au contact des fleurs. En forêt elle peut être +10% +1 au dégât, en jardin +20% +2 au dégât, et dans un champ de fleurs +30% +3 au dégât.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par 5 rounds, incompatible donc avec une Queue du roi des singes.



Lame de l'Astrologue

Catégorie : Armes.

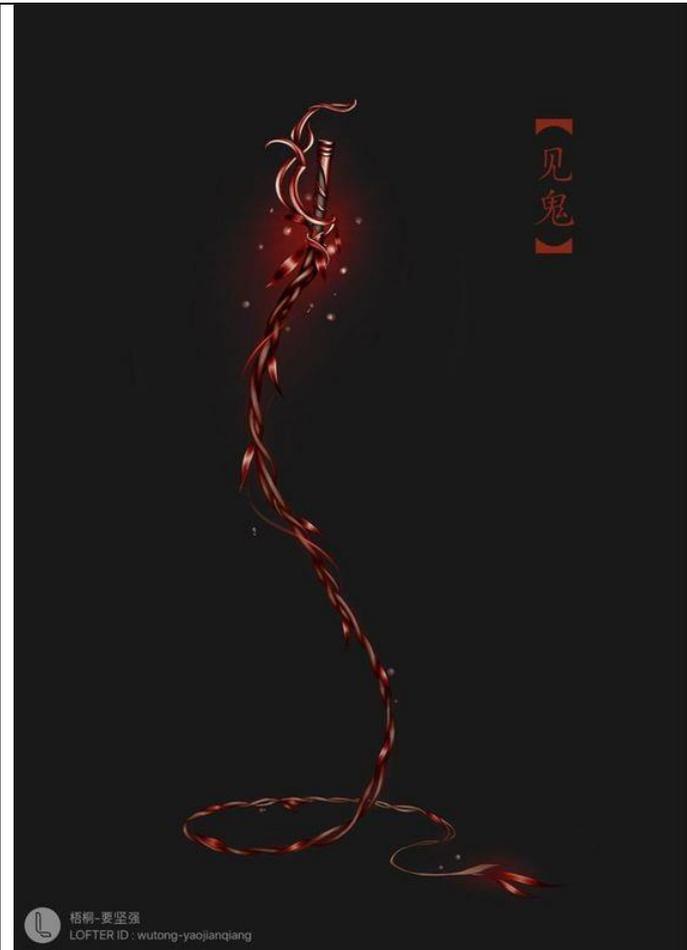
Effet(s) : Cette épée dorée ne peut gagner des bonus magiques que si les astres le préconisent : au moment d'activer une charge, il faut faire un jet d'Astrologie en difficile, si c'est réussi elle gagne +20% +2 dégâts, sinon elle perd -20% -2 dégâts !

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par 4 rounds, incompatible donc avec une Queue du roi des singes.



Fouet Végétal

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce fouet, constitué d'une liane rouge et d'une poignée en bambou, peut planter une graine en une cible atteinte. Cette graine poussera, végétalisant la partie du corps atteinte, handicapant l'ennemi par une difformité contre nature en 1D6 jours !

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par 3 rounds, incompatible donc avec une Queue du roi des singes.

Bourdon à Mauvaise Haleine

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce bourdon a une tête de lion en guise de masse. Sa gueule est ouverte, et il pue du bec ! Il fouette tellement qu'il peut faire s'évanouir les ennemis (Résistance en grave).

Cible : 6 adversaires.

Portée : 6 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par heure.





Miroir de Communication

Catégorie : Miroirs.

Effet(s) : Ce miroir au cadre étoilé en orichalque tient dans la main, et se transporte en pendentif. Si on y fait se refléter un allié, on peut ensuite communiquer avec lui à distance, en refaisant apparaître son visage sur le miroir (on l'entendra comme si il était là). 10 personnes peuvent être « enregistrées » ainsi dans le miroir...

Cible : Une seule personne.

Portée : Régionale.

Durée : 2D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison de 2 fois par jour maximum, après le miroir se ternit définitivement.



Étui Rechargeur

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Cet étui à parchemin ouvragé, aux bouchons en or massif, a le pouvoir de recharger au maximum les parchemins magiques qu'on met à l'intérieur. Attention, ils ne doivent pas être totalement épuisés, et leur maximum baissera d'une charge après cela. Ça prend 1D6 jours pour recharger... Et il y a toujours 11% de chances que cela foire et efface totalement le parchemin !

Cible : Un parchemin magique.

Portée : Contact (parchemin rangé dedans).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



刘畅

2020-08-10

Avis de Recherche Automatique

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce parchemin peut générer tout seul le portrait-robot d'une personne entrevue ou décrite. Idéal pour les chasseurs de primes ! Si on apprend des détails supplémentaires par la suite, le portrait se mettra à jour au fur et à mesure...

Cible : Une seule personne.

Portée : Chine entière.

Durée : Permanent jusqu'à nouvelle charge.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà le parchemin tombe en poussière.



Annonce Festive

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Cet étendard à tête de lion, décoré de banderoles de sapèques, annonce une fête locale. Les gens du coin se retrouvent obligés de l'organiser et d'y participer avec passion ! ça peut être la fête des lanternes, des morts, des bateaux-dragons, de la lune, du double 9, des amoureux, des fantômes, et même du nouvel an à n'importe quelle date !!!

Cible : 200 personnes.

Portée : Un village ou un quartier de ville.

Durée : 24 heures dont 8 de fête.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par trimestre maximum.

Pagode Ambulante



Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Cette pagode sur roue ne pourrait être tirée que par des éléphants, mais en fait à la base c'est un simple chariot (que des chevaux ou des bœufs peuvent tirer donc) et la pagode se déploie lorsqu'on active une charge, et seulement à l'arrêt. Elle est alors assez vaste pour servir de palais, de temple ou de dojo d'entraînement...

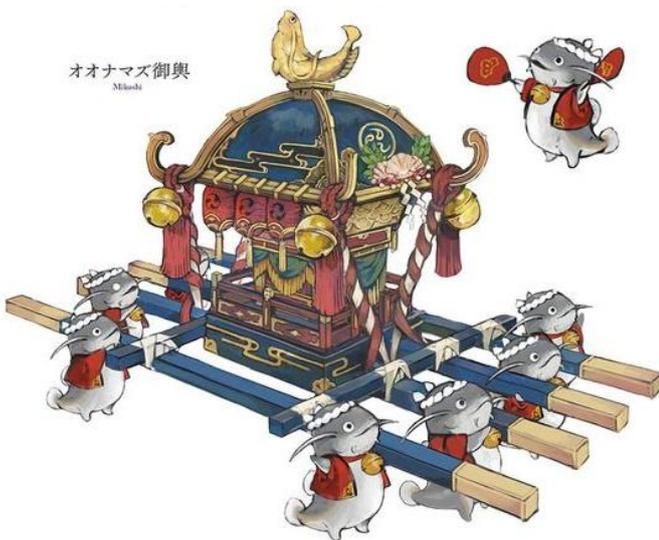
Cible : Elle-même.

Portée : Contact (dépliage).

Durée : Permanent, jusqu'à repli pour déplacement.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

Chaise à Porteurs Nautique



Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : A la base, c'est un poisson dans un bocal, mais activé on peut jeter le poisson au sol, et il se transforme en une chaise à porteur pour humain, mais avec 8 porteurs qui sont des poissons humanoïdes de 1 mètre de haut. Ils vous feront traverser les fleuves et lacs sans vous mouiller !

Cible : Elle-même.

Portée : Contact (apparition).

Durée : 3D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Char de Poche

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Cette statuette de char et de cheval en céramique peut prendre vie et taille réelle. Pratique, on peut la ranger dans un sac à dos, et la sortir en cas de besoin. Attention, avant la fin de la durée, il faut nourrir le cheval avec de la faïence (vaisselle, vases, etc)... Ce char est prévu pour voyager, et non pour guerroyer.

Cible : Elle-même.

Portée : Contact (transformation).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Auberge Ambulante

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : rien de pire que de ne pas trouver d'auberge le soir après un voyage harassant... Qu'à cela ne tienne, plus de nuit à la belle étoile si vous transportez l'auberge avec vous ! Simple charrette, elle se déploie lorsqu'on active une charge, et seulement à l'arrêt. Elle est alors assez vaste pour accueillir d'autres clients.

Cible : Elle-même.

Portée : Contact (dépliage).

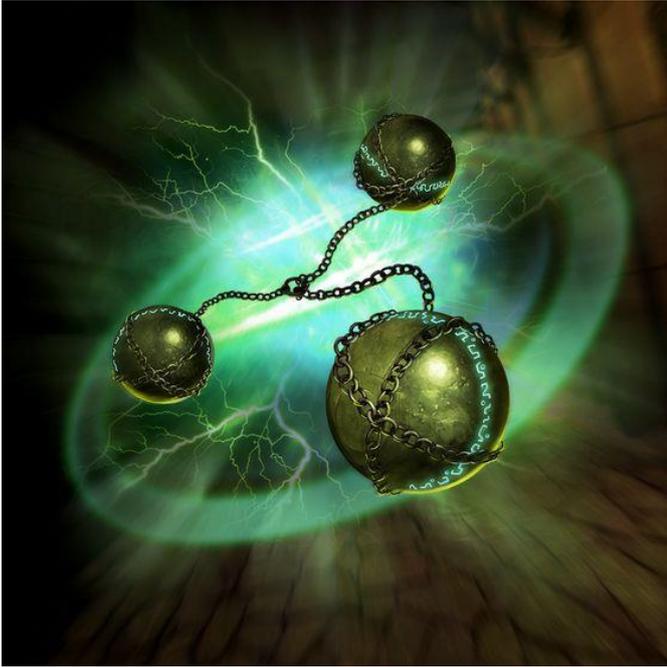
Durée : Permanent, jusqu'à repli pour déplacement.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Bolas du Tao

Catégorie : Armes.



Effet(s) : Ces bolas en acier et jade peuvent non seulement immobiliser la cible, mais aussi lui envoyer une déflagration de Tao pur qui lui provoquera des dégâts de 3D6 sur son propre Tao. Idéal sur les sorciers...

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (immobilisation réussie).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par heure maximum.

Sabre Incandescent

Catégorie : Armes.



Effet(s) : Ce sabre au design massif peut chauffer à blanc. Ça rajoute un bonus de +5 aux dégâts, et surtout passe toutes les armures (Protection inutile) ! Attention, ça ne marche que sur les adversaires dont le Yin est supérieur au Yang.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par minute maximum.

Arc d'Or Solaire

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cet arc en or délicatement ciselé peut avoir, une fois activé, une puissance extraordinaire. Ces dégâts et sa portée seront alors le double de ceux d'un arc ordinaire. Ça ne fonctionne qu'en plein jour, et par beau temps, car l'arc doit briller pour cela.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : 520 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Epée de Lave

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce n'est qu'une poignée sans lame. Lorsqu'on le veut, un jet de lave peut jaillir de sa garde, et atteindre un adversaire (dégâts +9), avant de refroidir et de se solidifier en un round en une lame irrégulière, mais utilisable normalement, avant de tomber en poussière à la fin du combat.

Cible : Un seul adversaire.

Portée : 3 mètres.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison de 2 fois par jour maximum.





Soupe de Calamar Bourrative

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Cette soupe au calamar est si caoutchouteuse que l'on doit mâcher chaque bouchée pendant de longues minutes avant de l'avaler, mais elle est si appétissante qu'on ne peut pas la rejeter. On ne peut donc pas parler en la consommant, mais pire encore la dentition reste accrochée, la langue comme collée au palais et les joues gonflées, même après avoir tout terminé !

Cible : 4 personnes.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 4D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 1 seule charge, et on ne peut la conserver que 3 semaines.



Soufflé au Riz Energisant

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ce bol parait toujours plein tant qu'il y a des charges. Manger de ce soufflé de riz gluant est si revigorant qu'on peut ensuite se passer de dormir sans souci durant 48 heures, mais en se nourrissant normalement.

Cible : 4 personnes.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 48 heures.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais on ne peut la conserver que 3 mois.

Crevettes Frites

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ces fritures de crevettes permettent de ne pas subir les effets d'un empoisonnement par la nourriture qu'on mangerait ensuite. Ce sont des amuse-gueule antidotes !

Cible : Le consommateur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 3 heures.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par semaine maximum mais on ne peut les conserver que 2 semaines.



Riz du Chi

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ces boulettes de riz triangulaires ont la propriété de renforcer temporairement le Chi (maximum + 2D6).

Cible : Le consommateur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Un combat.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais on ne peut les conserver qu'un mois.





Epée de l'Exorciste

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée large est entourée par un talisman d'exorcisme. Lorsque des fantômes ou démons rôdent dans les parages, les idéogrammes sur la lame se mettent à briller de plus en plus fort au fur et à mesure que le danger se rapproche. Avec une charge, on peut tenir ces mauvais esprits à distance. Ils ne peuvent attaquer au contact, mais restent dangereux (magie, tirs)...

Cible : 4 fantômes ou démons.

Portée : 25 mètres.

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Double Lames de Jade

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée fine à double lames effilées est toute en jade. Extrêmement fragile, toute marge d'échec supérieure à 20% la brise. La fente donne un avantage pour désarmer (+10%). Une charge permet d'empêcher ses adversaires d'utiliser leur Tao.

Cible : 6 adversaires.

Portée : 10 mètres.

Durée : 1d6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison de 2 fois par jour maximum.



Sabre Aquatique

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce coquillage sert de poignée et de garde. En l'activant, une lame d'eau en surgit, aussi dure que du métal. On peut s'en servir sous l'eau, ou à l'air libre, mais pas en plein désert. Elle donne +3 en bonus aux dégâts contre les créatures aquatiques, et double la défense naturelle en déviant les armes adverses par ces courants internes !

Cible : 6 adversaires.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par 6 heures maximum.



Sabre du Masochiste

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce sabre est fait d'ossements, de crânes, d'une colonne vertébrale et de côtes d'une cage thoracique démoniaque. Malheureusement, pour s'en servir il faut manipuler une poignée hérissée de pointes qui blesseront l'utilisateur (-1D4 points de souffle vital par round). Une charge fait pousser les pointes brusquement et double les dégâts !

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup réussi).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison d'une fois par jour maximum.

古往今來第一劍
劍指天下眾稱奇
奇恩妙想萬人譁
譁天說地已一年

GAMEUI.CN
游戏设计圈聚集地



Identité Démoniaque

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Cette plaquette en bronze surmontée d'une tête infernale peut deviner le nom d'un démon (bonus de +40% pour l'exorcisme). Il s'inscrit alors en gravure sur la tablette.

Cible : Un seul démon.

Portée : 15 mètres.

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison de 2 fois par semaine maximum, au-delà il faut la détruire car c'est le nom du porteur qui s'y inscrit, ce qui favorisera au contraire les démons pour une possession !



Modulation du Terrain

Catégorie : Parchemins.

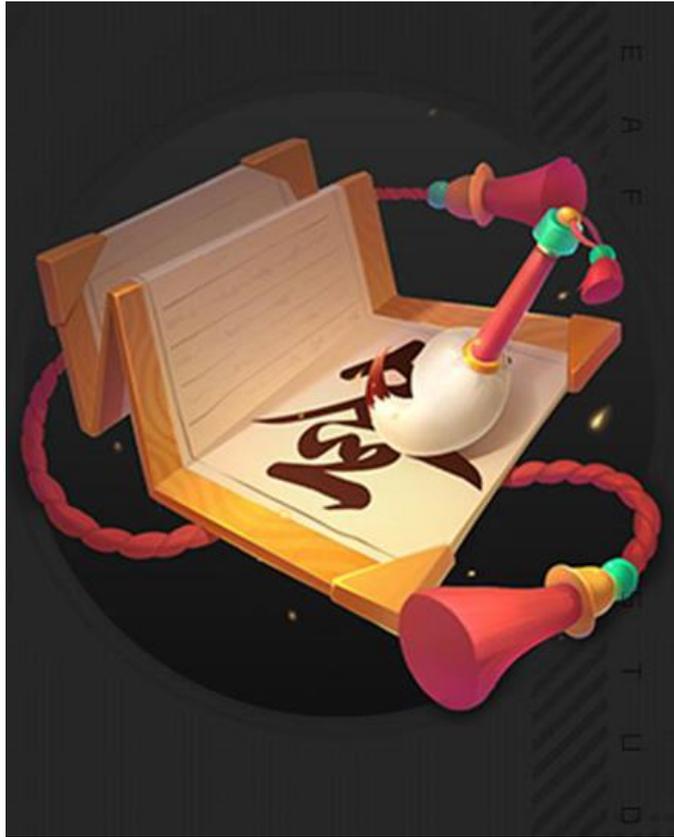
Effet(s) : Ce parchemin aux teintes naturelles de terre et de verdure peut carrément modifier la nature du terrain environnant : désert, steppe, plaine grasse, bamboueraie, forêt, marais... ça change la végétation mais pas le relief. La transformation ne prend qu'1D6 rounds.

Cible : L'environnement.

Portée : 20 km à la ronde.

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par mois maximum.



Extension de Durée

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce parchemin dépliant est capable de doubler la durée d'une charge d'un autre objet magique. Il faut y écrire la nouvelle règle avec une Calligraphie en normal.

Cible : Un autre objet magique.

Portée : 5 mètres.

Durée : Durée obtenue en doublant celle d'origine, à utiliser de suite donc.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà le parchemin tombe en poussière.



Extension de Portée

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce parchemin dépliant est capable de doubler la portée d'une charge d'un autre objet magique. Il faut y écrire la nouvelle règle avec une Calligraphie en normal.

Cible : Un autre objet magique.

Portée : 5 mètres.

Durée : Durée de l'autre objet, à utiliser de suite donc.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà le parchemin tombe en poussière.

Demi-Lunes du Snob

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ces 2 demi-lunes de luxe ont des lames en ivoire, et des poignées en or massif. Elles offrent +20% et +3 dégâts, mais seulement contre les nobles ou les lettrés !

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par round maximum, donc incompatible avec une Queue du roi des singes.



Serpe du Shaman

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Un shaman tibétain a fabriqué cette dague avec un croc de Kioh Lung ! Elle offre donc +20% et +3 dégâts, mais seulement contre les dragons. Attention il est déconseillé de tuer un Kioh Lung avec cette arme, si jamais cela arrivait elle perdrait tous ces pouvoirs.

Cible : Un dragon Kioh Lung.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par combat maximum.



Epée Enflammée



Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée large sans pointe peut s'enflammer, ce qui ajoute un bonus de +4 aux dégâts. Seulement, elle ne peut le faire que si il n'y a pas de végétation aux alentours (désert, montagne, ou intérieur).

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 9 charges, à raison de 2 fois par combat maximum. Après sa dernière charge la lame ne cesse de flamber, jusqu'à fondre complètement !

Svasticas Piégés



Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ces petites svasticas en acier tranchant sont contenues dans une bourse. On peut en jeter au sol pour piéger un passage (dégâts 3+1D6 à celui qui marche dessus). Activées elles feront les mêmes pertes au Chi ainsi qu'au Tao.

Cible : Tous ceux qui marcheront dessus.

Portée : Contact (blessure).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 11 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum, après la bourse est vide. Mais si une charge ne sert à rien, on peut la ramasser.

Carriole Autonome

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Ce chariot couvert peut rouler sans attelage, mu par un moteur fonctionnant par pure magie. Entre les charges on peut le faire tirer par des chevaux, mais il ira deux fois plus vite avec son moteur !

Cible : La carriole elle-même.

Portée : Contact (activation du moteur).

Durée : 1D6 jours.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, au-delà le moteur explose, détruisant tout l'engin.



Moulin Faucheur

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Cette charrue doit être tirée par un animal, mais si on active une charge les pales de son hélice se mettent à tourner à grande vitesse. Comme elles sont équipées de longues faux, la charrue coupera littéralement en 2 tous ceux qu'elle croisera !

Cible : La charrue elle-même.

Portée : Contact (activation de l'hélice).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison de 2 fois par demi-heure maximum.



Village Volant

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Ce bateau géant contient tout un village et même une forteresse en poupe, ainsi qu'une immense statue de dragon d'or en proue. Activé, il peut s'envoler dans les airs, dirigé par de grandes hélices et des ailerons directionnels. Bardé de canons, il a une force de frappe énorme. Par contre, lui trouver un équipage assez téméraire ne sera pas chose aisée...

Cible : Le bateau lui-même.

Portée : Contact (activation du vol).

Durée : 3D6 jours.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par an maximum.



WWW.JAMESGART.COM

Tambour Réveil Matin

Catégorie : Locomotions.

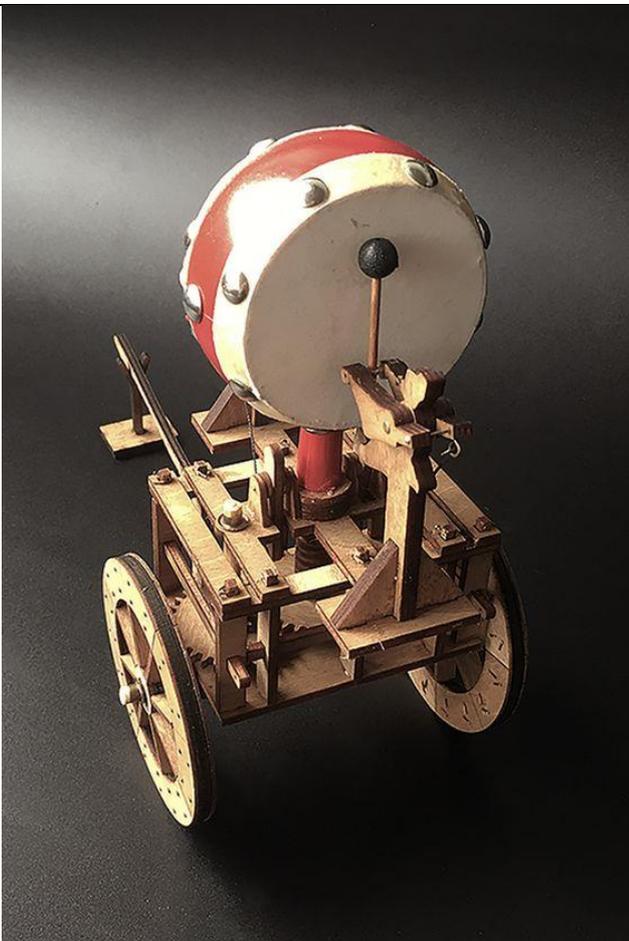
Effet(s) : Ce tambour sur roues peut être activé pour servir de réveil matin. A l'heure prévue, il frappera aussi fort que possible une marche militaire, en faisant tout seul le tour du campement des aventuriers. Il ne peut pas marcher en pleine nuit, il faut au minimum que ça soit l'aube.

Cible : Un campement endormi.

Portée : 200 mètres.

Durée : 1D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum.





Masses de l'Esclave

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ces 2 masses en bronze verdi par le temps sont si massives qu'il faut au moins 7 en Métal pour les manipuler. Elles sont reliées par une chaîne qu'il faut briser avant de pouvoir les activer (Métal x 5 %). Alors elles offrent +5 dégâts (+8 sur des esclavagistes). Pas besoin d'être ambidextre pour manipuler les 2 armes en même temps.

Cible : 6 adversaires.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison de 2 fois par round maximum, donc compatible avec une Queue du roi des singes.



Lame Géante

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette épée est si longue qu'il faut au moins 6 en Métal pour la manipuler. Activé, elle brille d'une lueur rouge menaçante (qui fait fuir les drilles), et donne un bonus +4 aux dégâts. Par contre aucun coup bas ou trahison n'est possible avec cette arme, sinon elle perdra ses pouvoirs.

Cible : 6 adversaires.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par 3 rounds maximum.

Hippocampes Jumeaux

Catégorie : Armes.

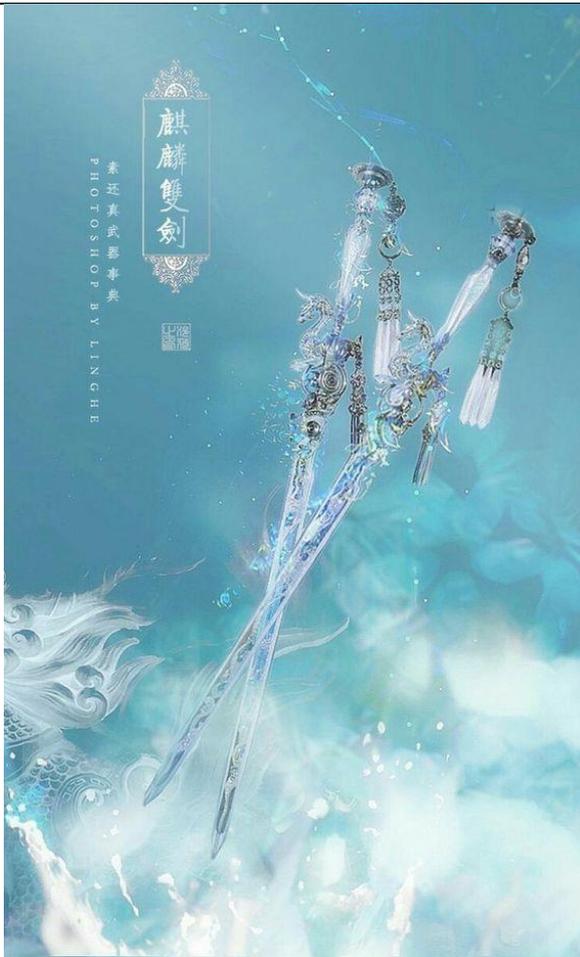
Effet(s) : Ces 2 épées délicatement ouvragées ont chacune un hippocampe en verre sur leur garde. En activant une charge, si on se bat avec l'une, l'autre reproduira toute seule les mêmes coups sur un autre adversaire ! Elle lévite en imitant sa sœur jumelle.

Cible : Un second adversaire.

Portée : 6 mètres entre les 2 épées.

Durée : Le combat.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà elles fusionnent en une seule épée.



Bourdon aux 2 Tigres

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Ce bourdon en saphir et or est décoré de 2 têtes de tigres rugissant. Quand on réussit un coup, si on l'active, il y a 77% de chances que le tigre morde en plus la cible (+4 dégâts), l'autre poussant seulement un rugissement terrifiant (faisant fuir 1D4 drilles).

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (coup porté).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison de 2 fois par combat maximum.



Flacon Parasite

Catégorie : Animaux.

Effet(s) : Cet insecte parasite est enfermé dans un récipient en verre, des végétaux le nourrissant de leur sève... Libéré il peut infester tout un champ, rendant sa récolte inutile en 1D6 heures. Les plantes pourriront sur pieds, les consommer serait un rai poison.

Cible : Un champ cultivé ou une rizière.

Portée : Contact (butiné par insecte).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par saison maximum, au-delà il faut soit libérer la créature, soit l'achever.



Biscuit Panda

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ces biscuits croquants en forme de têtes de pandas sont doux et sucrés. Mais ils ont aussi la faculté de transformer un homme en panda, ou un panda en homme !!!... quant à l'intérêt de la chose, à vous de voir... Le souci c'est qu'il y a toujours 11% de chance que cela soit permanent.

Cible : Le consommateur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 2D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par mois maximum, mais à la seconde charge il faut rajouter 11% aux chances de transformation permanente.





Riz aux Crevettes

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ce riz aux crevettes est si excellent qu'il met la tête à l'envers : la valeur de Chi devient celle de Tao et inversement. Ça ne marche pas si on en mange seul, on doit absolument le partager avec 1 à 4 autres convives dans la convivialité.

Cible : 2 à 5 personnes en consommant.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par semaine maximum, mais on ne peut le conserver qu'un semestre.



Sucette Carpe

Catégorie : Nourritures.

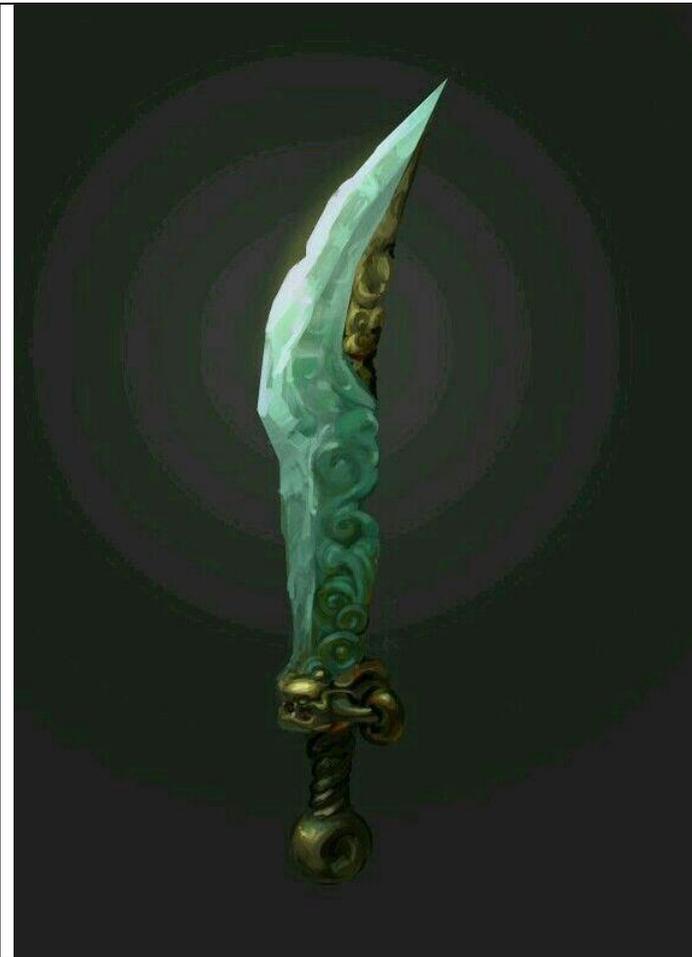
Effet(s) : Ces sucettes à l'orange en forme de carpes sont de vrais délices. Elles peuvent en plus faire pousser des branchies, des doigts palmés, et même une nageoire dorsale, pour aller dans l'eau comme si on y était né.

Cible : Le consommateur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 1D6 heures.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Sabre de Jade

Catégorie : Armes.

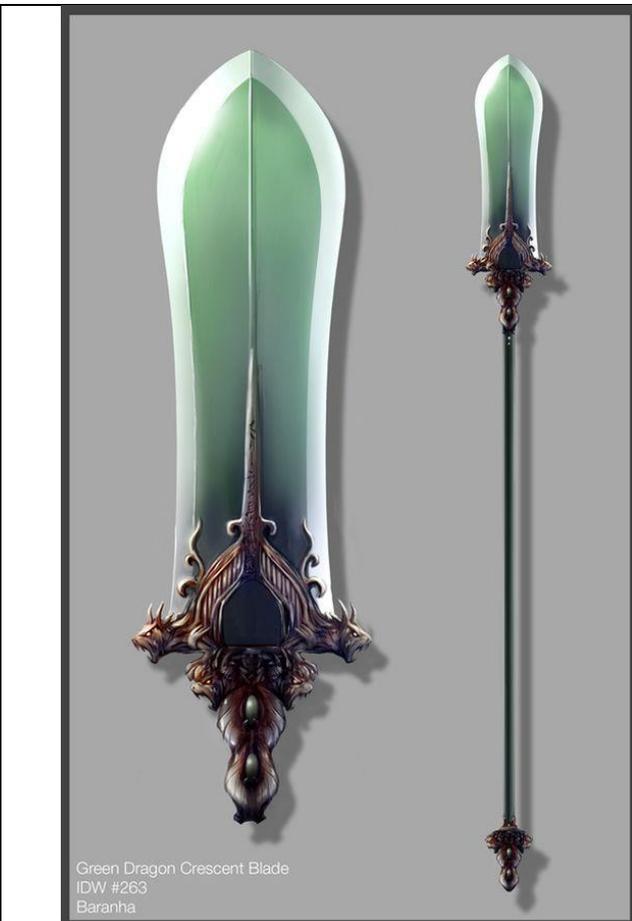
Effet(s) : Ce sabre mongol est en jade sertie dans du bronze. En plus des dégâts d'un sabre, il inflige autant en perte de Tao, et fonctionne comme un focus de Tao : il conserve le Tao vampirisé et son porteur peut s'en servir pour lancer des sorts.

Cible : Celui qui reçoit le coup.

Portée : Contact (dégâts +4).

Durée : Effet immédiat pour la vampirisation de Tao, infini pour le focus.

Charge(s) & Fréquence : 22 charges, à raison de 2 fois par heure maximum.



Lance de Jade

Catégorie : Armes.

Effet(s) : Cette lance à large lame en jade date de la dynastie des royaumes combattants. En plus des dégâts d'une lance, elle inflige autant en perte de Tao, et fonctionne comme un focus de Tao : elle conserve le Tao vampirisé et son porteur peut s'en servir pour lancer des sorts.

Cible : Celui qui reçoit le coup.

Portée : Contact (dégâts +5).

Durée : Effet immédiat pour la vampirisation de Tao, infini pour le focus.

Charge(s) & Fréquence : 20 charges, à raison de 3 fois par heure maximum.

Extension de Cible

Catégorie : Parchemins.

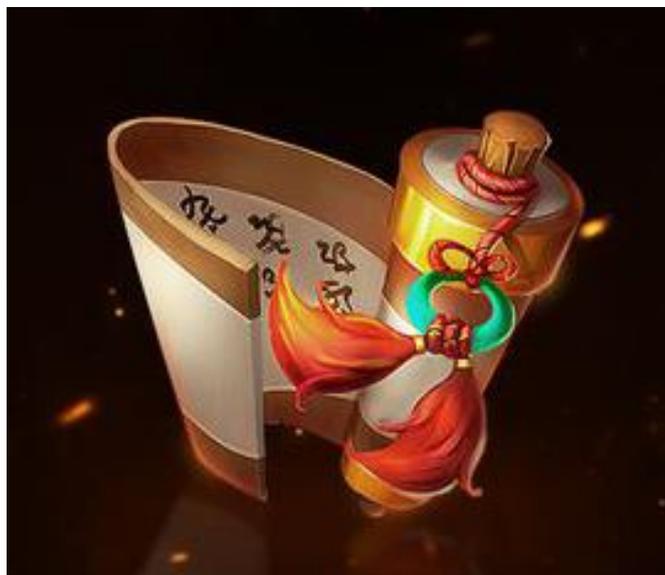
Effet(s) : Ce parchemin dépliant est capable de doubler la quantité de cibles d'une charge d'un autre objet magique. Il faut y écrire la nouvelle règle avec une Calligraphie en normal.

Cible : Un autre objet magique.

Portée : 5 mètres.

Durée : Durée de l'autre objet, à utiliser de suite donc.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà le parchemin tombe en poussière.



Extension de Fréquence

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce parchemin dépliant est capable de diviser par 2 la fréquence entre les charges d'un autre objet magique. Il faut y écrire la nouvelle règle avec une Calligraphie en normal.

Cible : Un autre objet magique.

Portée : 5 mètres.

Durée : Nouvelle fréquence de l'autre objet, à utiliser de suite donc.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà le parchemin tombe en poussière.



Cinabre Idéal



Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce cinabre d'une incroyable qualité sert à signer en rouge avec un sceau. S'il s'agit d'un sceau magique, il peut au choix en doubler les cibles, la portée ou la durée.

Cible : Un sceau magique.

Portée : Contact (cinabre sur le sceau).

Durée : Durée du sceau, à utiliser de suite donc.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Sceau de l'Ecureuil



Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce sceau en marbre à l'effigie d'un écureuil doit signer la liste de ceux qu'on veut cibler. Ils se retrouvent alors avec la possibilité de faire des Bonds du tigre à volonté, sans dépense de Tao ou jet de compétence.

Cible : 6 personnes.

Portée : 15 mètres.

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Sceau de la Tortue

Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce sceau en or à l'effigie d'une tortue doit signer la liste de ceux qu'on veut cibler. Ils se retrouvent alors avec la dernière place dans l'ordre des initiatives, et une défense naturelle divisée par 2.

Cible : 6 personnes.

Portée : 15 mètres.

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par 48 heures maximum.



Liqueur de Souffle Vital

Catégorie : Potions.

Effet(s) : Cette carafe contient une liqueur constituée d'un mélange de sang de différentes créatures surnaturelles. En laisser couler sur les plaies les soigne complètement, mais en donnant aussi un détail anatomique monstrueux (cornes, griffes, yeux rouges, queue, plumes, pelage, bec, serres, peau squameuse, groin, etc)...

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (absorption par le sang).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par heure maximum.



Talisman Anti-Vampire

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce talisman taoïste jaune vif est à coller sur le front d'un vampire bondissant pour le statufier. Attention, un simple coup de vent peut l'en ôter...

Cible : Un vampire bondissant.

Portée : Contact (sur le front).

Durée : Permanent tant qu'en place.

Charge(s) & Fréquence : 11 charges, car ça se trouve en paquet de talismans. Par contre un talisman déjà tombé du front d'un vampire bondissant n'est pas réutilisable.



Contrefaçon Parfaite

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce porte-parchemins en bois doit être rempli avec un document officiel et un parchemin vierge. Le document officiel sera immédiatement doublé sur le vierge, sceau y compris.

Cible : Un document officiel.

Portée : Contact (sur le porte-parchemins).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Parchemin de l'Oubli

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce parchemin dépliant est capable d'effacer la mémoire courte (la dernière scène) de celui qui le lit. Il aura la sensation d'un trou de mémoire, comme après un choc à la tête, ou une bonne cuite.

Cible : Un lecteur.

Portée : Contact (dans les mains).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum, au-delà le parchemin tombe en poussière.



Modificateur de Mémoire

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce parchemin dépliant est capable de changer la mémoire de la cible, ça peut être un évènement précis, comme longue période de sa vie. Il faut y écrire la nouvelle version de ses mémoires avec une Calligraphie et une Littérature en impossible, puis dépenser une charge.

Cible : Une personne.

Portée : 50 mètres.

Durée : 1D6 mois (avant retour vrai mémoire).

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par an maximum, au-delà le parchemin tombe en poussière.



Perle Yin de Kioh-Lung

Catégorie : Potions.

Effet(s) : Cette perle de dragon doit être ingérée. Elle rajoute la valeur du yin à toutes les compétences yin.

Cible : Le consommateur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 1 seule charge, et un humain ne peut avaler plus de 3 perles de dragon dans sa vie sous peine de mourir dans d'atroces souffrances.



Perle Yiang de Kioh-Lung

Catégorie : Potions.

Effet(s) : Cette perle de dragon doit être ingérée. Elle rajoute la valeur du yiang à toutes les compétences yiang.

Cible : Le consommateur uniquement.

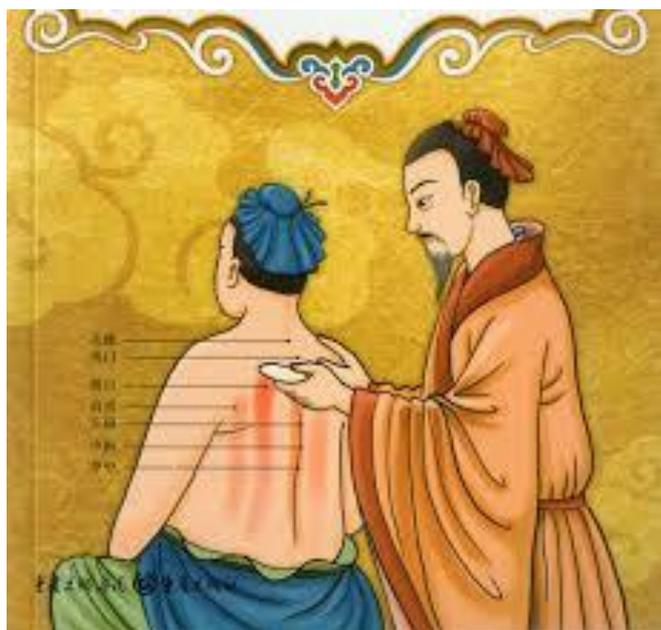
Portée : Contact (absorption).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 1 seule charge, et un humain ne peut avaler plus de 3 perles de dragon dans sa vie sous peine de mourir dans d'atroces souffrances.

Acupuncture Sanglante

Catégorie : Potions.



Effet(s) : Ces aiguilles d'acupuncture ont une apparence ordinaire, mais elles provoquent des saignements hors du commun (-3D6 points de souffle vital). Malgré cet inconvénient, elles peuvent guérir n'importe quelle maladie ou empoisonnement, même inconnu, et ce sans réelle compétence médicale (jet en évident).

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (pique des points vitaux).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Soldat Terracotta

Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Ce soldat d'argile mesure 20 cm. Mais une fois activé, il prend taille réelle, et attaque la cible avec 77% à l'épée, 22 de défense passive, 6 en protection, et 30 en souffle vital (il ne craint pas l'évanouissement). Il y a de plus 22% qu'il se dédouble, et si c'est le cas encore la même chance -11% de dédoublement de chacun, et ainsi de suite...

Cible : Un seul adversaire.

Portée : Contact (combat).

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 7 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 11% aux chances initiales de dédoublement.





Statue du Dieu de la Guerre

Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Guan Gong Yu est un général qui fut divinisé après sa mort. C'était un géant à face rouge avec une très longue barbe et portant un guandao de 40 kg. Cette statuette peut offrir un double tirage de dés (pour garder le meilleur résultat) aux compétences de combat !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : 10 mètres.

Durée : Le combat.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Passe-Porte de Cité

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Cet étendard de soie rouge à la calligraphie dorée peut servir de sauf-conduit afin de passer les portes de n'importe quelle cité, pour entrer comme pour sortir, sans payer de frais de passage, laisser ses armes, ou être fouillé. Il s'adapte magiquement aux lois locales et attente des sentinelles avec une charge.

Cible : Les gardes de la porte urbaine.

Portée : 12 mètres.

Durée : 2D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Parchemin de Bataille

Catégorie : Parchemins.

Effet(s) : Ce rouleau de parchemin peut être très agressif : activé, il se déroule tout seul et son extrémité ferrée et pointue vient frapper la cible (dégâts +5) encore et encore. Pour désigner la cible il faut écrire son nom dessus avec une calligraphie en facile.

Cible : Une seule personne.

Portée : 3 mètres.

Durée : 1D4 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par heure maximum, au-delà il tombe en poussières.



Pendentifs du Yin & du Yang

Catégorie : Horloges.

Effet(s) : Cette paire de pendentifs ressemble à deux boussoles de bois laqué. Il semble que leurs deux aiguilles pointent toujours l'une vers l'autre, quel que soit leur éloignement. L'aiguille de chaque boussole-pendentif pointe toujours vers la boussole-sœur.

Cible : Les pendentifs eux-mêmes.

Portée : Chine entière.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 1 seule charges, mais infinie.



Baguettes Timorées

Catégorie : Nourritures.

Effet(s) : Ces petits objets enchantés ont déjà sauvé bien des vies... parfois à bien mauvais escient. Si les baguettes sont plongées dans un plat empoisonné, elles se mettent à vibrer, et peuvent même sauter des doigts de leur propriétaire. Elles présentent le même type de réaction si on les approche d'une boisson empoisonnée, voire de tout objet contenant du poison.

Cible : Un plat empoisonné.

Portée : 10 cm.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison de 3 fois par jour maximum.



Bouclier du Chat Câlin

Catégorie : Boucliers.

Effet(s) : Les armes métalliques adverses sont attirées par ce bouclier comme par un aimant. À chaque fois que le porteur encaisse un coup, il jette 1D6 : sur un 5 ou 6, l'ennemi perd cette arme pour le reste du combat. Les premières expériences avec cet équipement magique ne furent pas concluantes : les soldats qui en étaient équipés avaient une désagréable tendance à se retrouver tous collés ensemble sur le champ de bataille !

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (coup reçu).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 20 charges, à raison d'une fois par round maximum.





Collier du Souffle de Vie

Catégorie : Bijoux.

Effet(s) : À première vue, ce collier en argent est un bijou tout à fait inoffensif. Mais il peut se changer en une arme étrangleuse et implacable. On doit s'arranger pour faire porter le collier à sa cible. Ensuite, on le déclenche et le collier se serre brutalement au cou de sa victime. Elle perd 5 PV par round. La cible peut faire, à chaque round, un test (Métal + nombre de rounds) % pour le craquer.

Cible : Une seule personne.

Portée : Contact (strangulation).

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 1 seule charge.



Clef de la Connivence Soudaine

Catégorie : Portails.

Effet(s) : Cette clé en acier porte gravé le caractère signifiant « désir ». Lorsqu'on ouvre ou ferme une serrure avec, elle subit une métamorphose : ses composants internes changent de forme pour ne plus reconnaître que la clé enchantée. La serrure ne s'ouvrira donc plus avec d'autre clé que celle-ci, et la clé n'ouvrira plus d'autre serrure que celle-ci. Les serrures magiques résistent à la clé de Connivence soudaine.

Cible : Une serrure.

Portée : Contact (pénétration).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 1 seule charge.

Casque de l'Aurore d'Été

Catégorie : Armures.

Effet(s) : Ce casque jette mille feux au moindre rayon de soleil. Amis comme ennemis sont vite éblouis ; en général, le porteur conserve donc ce casque dans un sac jusqu'au moment du combat. Au corps à corps, l'adversaire ne peut pas ajouter des points de Chi à ses attaques. Dans l'obscurité complète (nuit sans lune, cavernes), les effets de ce casque sont nuls.

Cible : Un adversaire.

Portée : Contact (coup reçu).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 100 charges, à raison d'une par point de Chi stoppé.



Poils du Panda Roux

Catégorie : Animaux.

Effet(s) : Cette touffe de poils roux appartenait à un petit « panda éclatant », un animal très rare, originaire de l'Himalaya, avant d'être enchantée. Les poils du panda roux permettent de résister sans aucun malus à un climat froid, en montagne par exemple, ou lors d'un hiver très rigoureux.

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (sur soi).

Durée : 1 mois.

Charge(s) & Fréquence : 3 charges, à raison d'une fois par an maximum.



Chaussons du Dragon

Catégorie : Robes et autres vêtements.

Effet(s) : Cette paire de chaussons en soie rouge est décorée au fil d'or, un dragon est brodé sur chacun d'eux. Lorsqu'on court avec ces chaussons on peut faire des bonds d'un li (environ 500 mètres). « *Un voyage de mille lis commence par le premier pas* », comme dit le proverbe !

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (chaussons portés).

Durée : 3 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 100 charges, à raison d'une fois par 3 rounds maximum.



Gong de Bronze Divin

Catégorie : Instruments de musique.

Effet(s) : Ce gong miniature est en bronze, il ne mesure que 30 cm de diamètre. Les cibles entrent dans un état transcendant. Concrètement ils ne peuvent plus agir. L'utilisateur doit penser à se boucher les oreilles à la cire. Les cibles sont réveillées immédiatement en cas d'atteinte physique.

Cible : 12 personnes.

Portée : Contact (absorption).

Durée : 1D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par lune maximum.





Boulier du Fonctionnaire Zélé

Catégorie : Horloges.

Effet(s) : Le boulier du fonctionnaire zélé peut réaliser tout seul n'importe quel travail de comptabilité ou de gestion et d'intendance (domaine, ville, auberge, campement, etc)... Il suffit de le poser sur la pile de documents fastidieux, pour entendre immédiatement une voix sérieuse sortie de nulle part prononcer le résultat des calculs.

Cible : Un calcul.

Portée : Contact (posé sur documents).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : Sa magie cesse lorsqu'il a traité l'équivalent de 5000 taels.



Plastron du Soupir Démoniaque

Catégorie : Armures.

Effet(s) : Lorsqu'on approche sa main de ce plastron, on a l'impression de sentir un léger courant d'air. Plus le porteur est en danger, plus le tourbillon qui l'entoure devient puissant. Ce plastron est une armure Liang en cuir. Tous les tirs effectués contre le porteur se font en Impossible (non modifiable, sauf par d'autres effets magiques).

Cible : Le porteur uniquement.

Portée : Contact (armure portée).

Durée : 2D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par heure maximum.

Barque de Poche

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Ce bateau miniature tient dans un sac à dos, mais activé il reprend une taille normale. Il contient alors un abri assez confortable, et se manie à la rame (il ne peut donc que descendre les fleuves).

Cible : Le bateau lui-même.

Portée : Contact (changement de taille).

Durée : 1D6 jours.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison de 2 fois par semaine maximum.



Coffres du Buffle d'Eau

Catégorie : Coffres.

Effet(s) : Ces 2 coffres en bois rehaussé d'or sont identiques. Lorsqu'un objet est déposé dans l'un, dès que le couvercle est baissé, il se retrouve dans l'autre ! Cette téléportation fonctionne dans les 2 sens, mais seulement avec les objets inanimés. Il y a 5% de chances que l'objet se désintègre...

Cible : Un seul objet.

Portée : Chine entière.

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison d'une fois par jour maximum, mais à chaque nouvelle charge il faut rajouter 2% aux chances de perdre l'objet.





Calebasse du Panda

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

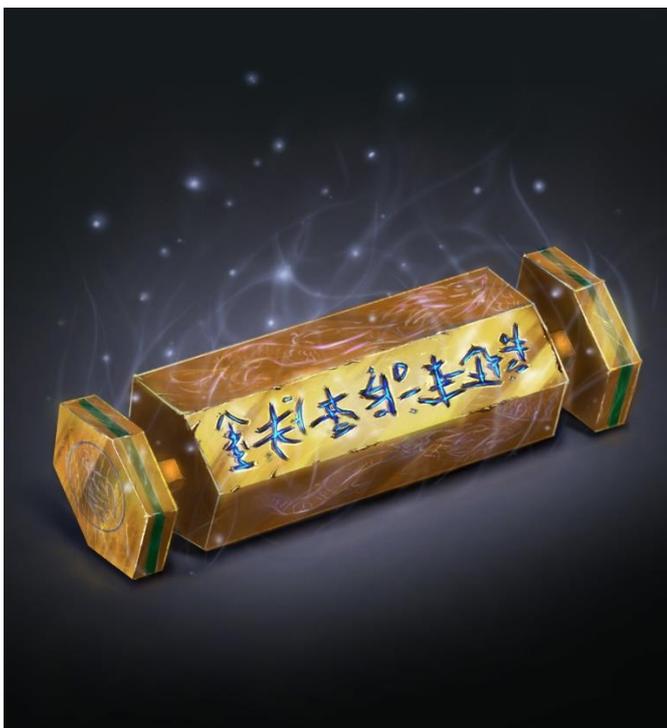
Effet(s) : Cette calebasse peinte en vert et or contient juste de l'eau. Mais si on en boit, on aura l'intuition de la direction et distance nous séparant de la bamboueraie la plus proche. Un panda n'a besoin de rien d'autre ! Si on en boit en étant déjà dans une bamboueraie ça indique où sont les pandas.

Cible : Le consommateur uniquement.

Portée : Contact (absorption).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Sceau de l'Empereur de Jade

Catégorie : Sceaux.

Effet(s) : Ce sceau tout en or a appartenu à l'Empereur Yuhuang Dadi régnant sur le Ciel ! Avec lui on peut signer des documents donnant des ordres à des créatures surnaturelles non invoquées, croisées dans leur environnement naturel.

Cible : Une créature.

Portée : 5 mètres (lecture possible).

Durée : 3D6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 8 charges, à raison de 2 fois par semaine maximum.



Cloche de la Récolte

Catégorie : Cloches.

Effet(s) : Cette cloche de bronze verdie par le temps doit être secouée au milieu d'un champ ou d'une rizière. Cela assure une récolte abondante lorsque la saison sera venue. Ça peut permettre de remercier des paysans pour leur aide, ou servir une stratégie dans l'art de la guerre.

Cible : Une récolte.

Portée : Un champ ou une rizière.

Durée : jusqu'à la bonne saison.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par an maximum.



Yourte Volante

Catégorie : Locomotions.

Effet(s) : Cette yourte gigantesque prend 2 chariots une fois démontée. Installée et activée, elle s'envole en emportant un morceau du terrain, et continuera le voyage durant la nuit, dans la même direction que celle du jour, à la vitesse d'un homme en marche (5km/h), et se posera à l'aube...

Cible : Elle-même.

Portée : 50 km.

Durée : La nuit.

Charge(s) & Fréquence : 12 charges, à raison d'une fois par nuit maximum.



Dodo Dragon

Catégorie : Cloches.

Effet(s) : Cette cloche d'acier remplit tout un sac à dos, ou une brouette... mais avec son tintement fantastique, on peut endormir un Kioh Lung ! Attention, il fera des cauchemars effrayants, et sera encore plus énervé à son réveil. Si on le blesse durant son sommeil, il se réveille immédiatement.

Cible : Un dragon.

Portée : 30 mètres.

Durée : 1D6 minutes.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par quart d'heure maximum, au-delà la cloche fond...



Thé de Jing

Catégorie : Gourdes et autres récipients.

Effet(s) : Jing l'anguille, la fameuse capitaine pirate, était non seulement une femme incroyablement séduisante, mais surtout la tenancière de la Pagode Pourpre, un établissement où on servait un thé d'une grande qualité. Il a été détruit, mais cette théière est tout ce qu'il en reste. N'importe quel liquide versé dedans sera transformé en un thé somptueux.

Cible : Un thé délicieux et sophistiqué.

Portée : Contact (liquide versé dedans).

Durée : Effet immédiat.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Biopic d'Outretombe

Catégorie : Cercueils et urnes.

Effet(s) : Ce cercueil tout simple a un idéogramme gravé en façade. Si on place un cadavre et du parchemin vierge dedans toute une nuit, le lendemain on aura toutes les mémoires du défunt rédigées, sans mensonges ni omission.

Cible : Une seule personne morte.

Portée : Contact (corps à l'intérieur).

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 4 charges, à raison d'une fois par lune maximum, au-delà il faut l'enterrer avec le corps, sinon on sera hanté par les 4 fantômes !



Tic Tac Terracotta

Catégorie : Horloges.

Effet(s) : Ce soldat d'argile nain a un cadran solaire à la place de la tête. Il mesure 1m50 en tout. Activé, il suivra son propriétaire partout, avec aucune compétence autre que celle de donner l'heure en extérieur ! il ne sait pas parler, à part d'étranges cliquetis et autres « tic-tac »...

Cible : Lui-même.

Portée : Contact (se mettre à marcher).

Durée : 2D6 jours.

Charge(s) & Fréquence : 6 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.

Lions Gardiens

Catégorie : Statuettes.

Effet(s) : Ces 2 lions en pierre tiennent chacun dans une main. Il faut les poser à gauche et à droite d'une porte, puis les activer pour qu'ils la gardent. Ils prendront d'abord une taille plus impressionnante de statues de 2m de haut. Puis lorsqu'un intrus passera la porte, les lions prendront vie et l'attaqueront !

Cible : Un intrus.

Portée : 5 mètres de la porte à garder.

Durée : 3D6 heures de vigilance.

Charge(s) & Fréquence : 2 charges, à raison d'une fois par semaine maximum.



Déesse Lunaire

Catégorie : Jades.

Effet(s) : Cette jade blanche est sculptée pour faire apparaître les traits apaisants de la déesse de la lune, Chang'E la guérisseuse. On peut s'en servir pour aider un accouchement difficile, soigner les rhumatismes d'un vieillard, ou pour faire disparaître une difformité ou un handicap dû à une vieille blessure.

Cible : Une seule personne.

Portée : 8 mètres.

Durée : Permanent.

Charge(s) & Fréquence : 10 charges, à raison d'une fois par mois maximum.





Armure de Feu

Catégorie : Armures.

Effet(s) : Cette armure a appartenu à un seigneur dragon lorsqu'il était sous forme humaine. Elle rajoute un bonus de +4 à la protection d'une Liang métallique, mais en plus activée elle peut générer une aura de flammes tout autour du porteur qui gênent tous ceux qui vont au contact (-30% au toucher, 66% d'être brûlé +5 dégâts).

Cible : 6 adversaires.

Portée : 6 mètres.

Durée : 2d6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par jour maximum.



Armure de Jade

Catégorie : Armures.

Effet(s) : Cette armure a appartenu à un seigneur sorcier-épéiste. Elle rajoute un bonus de +4 à la protection d'une Liang métallique, mais en plus activée elle peut générer une aura anti-Tao tout autour du porteur qui empêchent les adversaires d'y faire appel.

Cible : 6 adversaires.

Portée : 12 mètres.

Durée : 2d6 rounds.

Charge(s) & Fréquence : 5 charges, à raison d'une fois par jour maximum.