

# Limité à 100 par temps de pluie

Le\_Forgeron <http://qin.tharaud.net/>

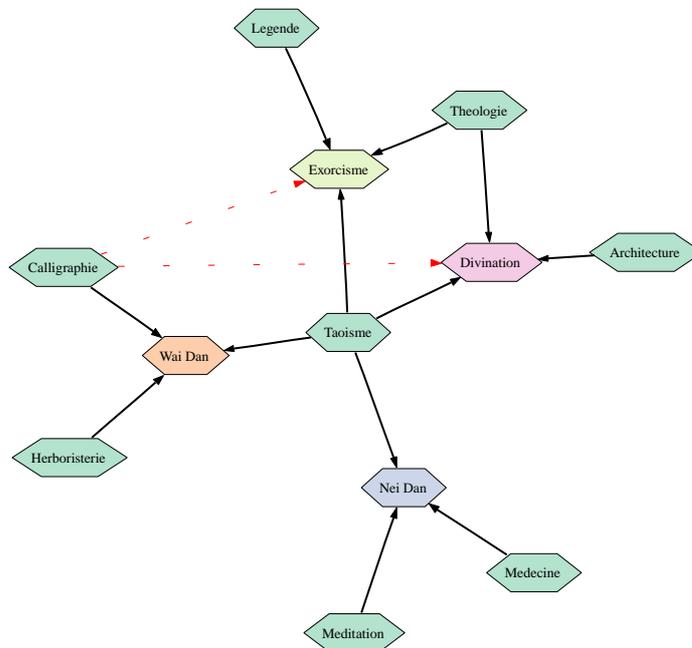
21 juillet 2006

## Résumé

Une classification des procédés magiques de Qin selon les usages et non selon la voie qui l'enseigne. Il est des voies parfois plus faciles que d'autres pour atteindre une réalisation particulière.

Les Fangshis que les temps de préparation des procédés pourraient freiner devraient se souvenir qu'en dehors de la préparation des potions et élixirs, la pratique de l'alchimie externe permet également de charger un procédé (mais aucun d'alchimie externe) dans un objet, sous réserve de certaines contraintes, afin de pouvoir en disposer pour le simple prix d'une action plus tard. Ça commence au niveau 2, et c'est encore mieux au niveau 4.

Le court contenu de ce document se compose des noms des procédés, avec leur voie d'appartenance, leur niveau et l'ouvrage dans lequel vous le retrouverez en entier, avec la page (si, si, ça peut servir) et un court commentaire (ne me faites pas confiance, allez lire le procédé si il vous intéresse) !

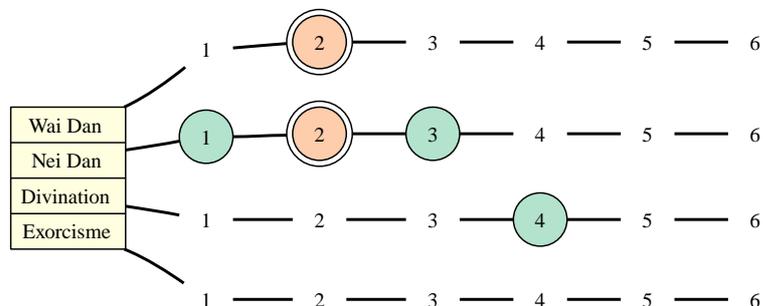


Il y a 10 sections, des fois que vous vouliez faire un tirage au D10 sur l'orientation de votre personnage pour avoir quelques procédés à sa création.

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Le Chi</b>	<b>3</b>
1.1	Augmentation . . . . .	3
1.2	Blocage . . . . .	3
1.3	Pertes . . . . .	3
1.4	Protection . . . . .	3
1.5	Récupération . . . . .	3
1.6	Transfert . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Le Souffle</b>	<b>4</b>
2.1	Pertes . . . . .	4
2.2	Protection . . . . .	4
2.3	Récupération . . . . .	4
<b>3</b>	<b>La Maladie</b>	<b>5</b>
3.1	Prévenir . . . . .	5
3.2	Survivre . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Le Poison</b>	<b>6</b>
4.1	Fabriquer . . . . .	6
4.2	Survivre . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Améliorations temporaires</b>	<b>6</b>
5.1	Aspect complet . . . . .	6
5.2	Aspect partiel . . . . .	7
5.3	Compétences spécifiques . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Les trucs pénibles</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>Le Voyage</b>	<b>8</b>
7.1	Aides au voyageur . . . . .	8
7.2	Par les airs . . . . .	8
7.3	Par la terre . . . . .	9
<b>8</b>	<b>Soi &amp; les autres</b>	<b>9</b>
8.1	Aider . . . . .	9
8.2	Contrôler . . . . .	9
8.3	Créer . . . . .	10
8.4	Repousser ou combattre . . . . .	10
8.5	Séduire . . . . .	11
<b>9</b>	<b>Connaitre des choses qu'en théorie...</b>	<b>11</b>
<b>10</b>	<b>Immortalité &amp; Jeunesse éternelle</b>	<b>12</b>
10.1	Arrêt du vieillissement pour un temps . . . . .	12
10.2	Immortalité . . . . .	13
10.3	Régénérer . . . . .	13

# 1 Le Chi



## 1.1 Augmentation

**Faire se lever les Vents de la Terre et du Ciel (potion)** [AE-2 LB-216] donne un surplus de points de Chi à son consommateur.

## 1.2 Blocage

**Geler la rivière (potion)** [AE-2 LB-216] bloque à la fois le Chi et les mouvements de celui qui la reçoit si il rate son jet, pour un certains nombre de tours.

**Sceller l'Energie interne** [AI-3 LB-225] bloque le Chi d'un opposant pour un certains nombre de tours.

## 1.3 Pertes

**Couper le Souffle** [AI-2 LB-224] fait perdre du Chi à un opposant.

## 1.4 Protection

## 1.5 Récupération

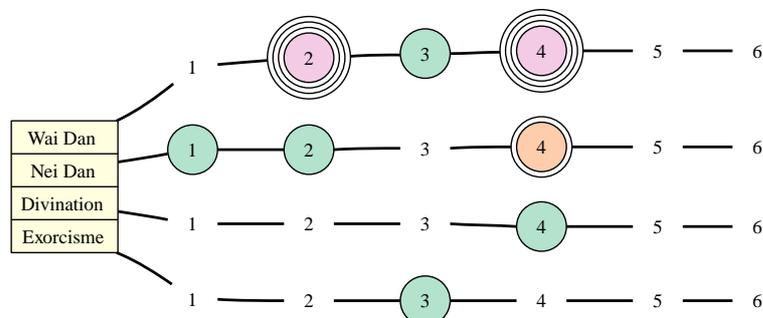
**Union du Yin et du Yang** [AI-1 LB-224] permet de récupérer du Chi en prenant le risque d'en perdre en agréable compagnie.

**Organiser les Flux** [DI-4 LB-230] permet de rendre un lieu favorable ou défavorable à la récupération du Chi et du Souffle.

## 1.6 Transfert

**Transmettre le Souffle** [AI-2 LB-224] permet de prendre de son Chi pour en donner à un quidam. Le transfert n'est pas parfait et a des fuites.

## 2 Le Souffle



### 2.1 Pertes

**Supplice des Mille Aiguilles de Fer (potion)** [AE-2 LB-216] est une arme redoutable contre ceux qui bougent beaucoup trop en combat.

**L'Eau dévorante (potion)** [AE-3 LB-217] permet de faire des dégats et de supprimer l'armure d'un opposant.

**Canaliser la Fureur des Eléments** [AI-4 LB-227] permet de projeter son Chi sous forme d'éclair, de grêlons, de sève acide, d'aiguilles ou autres, sur un opposant en vue.

**Poudre de Tonnerre (potion)** [AE-4 LB-218] permet de faire des dégats dans une zone de trois mètres de rayon, grâce à une explosion.

### 2.2 Protection

**Le Cuir du Boeuf (onguent)** [AE-2 LB-220] renforce votre peau au point d'offrir une protection de deux points contre les armes tranchantes, mais pas les contondantes.

**Amulette de Préservation** [EX-3 LB-238] permet de réduire les dégats des attaques physiques des créatures surnaturelles.

**La Chair de la Montagne (onguent)** [AE-4 LB-221] renforce votre peau pour une protection de trois points contre les agressions physiques.

**Apaiser la Fureur du Monde (onguent)** [AE-4 LB-221] permet de supporter la fureur des éléments sans trop de mal, y compris les attaques de certains Fangshis.

**Respirer l'Haleine du Dragon (onguent)** [AE-4 LB-221] permet d'ignorer les effets des flammes et des brûlures, en n'en subissant aucun dommage!

**Se placer sous la Protection des Eléments** [AI-4 LB-228] permet de diminuer les dégats d'une attaque

### 2.3 Récupération

**Le Chi est le Souffle de la Vie** [AI-1 LB-223] permet de récupérer ses points de Souffle en utilisant le Chi.

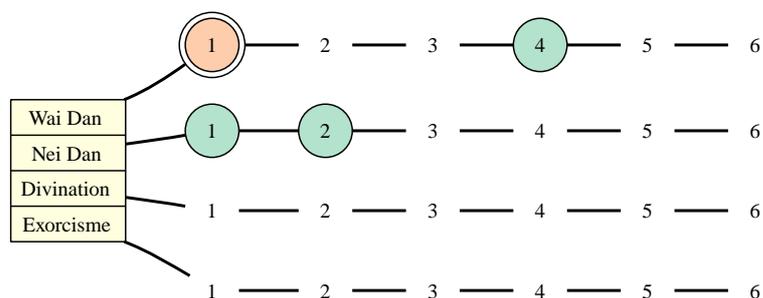
**Nourrir le Guerrier d'Argile (potion)** [AE-2 LB-216] redonne des points de souffle.

**Réparer le Sceau percé (onguent)** [AE-2 LB-220] referme les plaies superficielles et redonne des points de souffles tant que les blessures ne sont au plus que des contusions.

**Ranimer la Flamme de la Vie** [AI-2 LB-225] permet de rendre des points de Souffle à un quidam en utilisant le Chi.

**Organiser les Flux** [DI-4 LB-230] permet de rendre un lieu favorable ou défavorable à la récupération du Chi et du Souffle.

### 3 La Maladie



#### 3.1 Prévenir

**Garder la Rivière pure (onguent)** [AE-1 LB-220] protège des contaminations avant que l'infection ne se déclare.

#### 3.2 Survivre

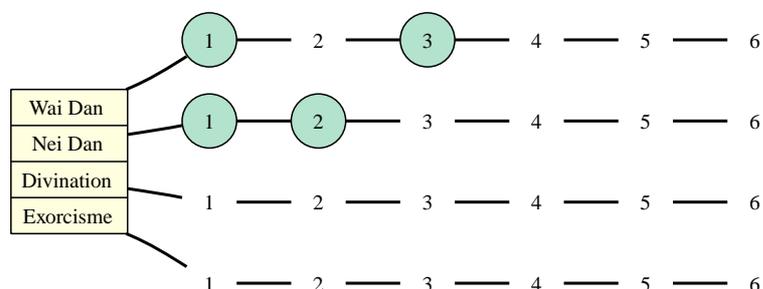
**Réconcilier Tigre et Dragon (potion)** [AE-1 LB-215] permet de réduire le temps pour se remettre, en profitant également d'un bonus, en cas de maladie.

**L'Elixir de guérison** [AI-1 LB-223] permet de lutter contre la maladie et le poison en les purgeants du corps du pratiquant après identification.

**Auscultation par les Souffles** [AI-2 LB-225] permet de lutter contre la maladie et le poison chez un quidam après identification.

**Renouveler le Souffle (potion)** [AE-4 LB-218] permet d'éliminer instantanément une maladie, même inguérissable et mortelle.

## 4 Le Poison



### 4.1 Fabriquer

**Le Silence du Lac (potion)** [AE-1 LB-215] fournit un somnifère volatil.

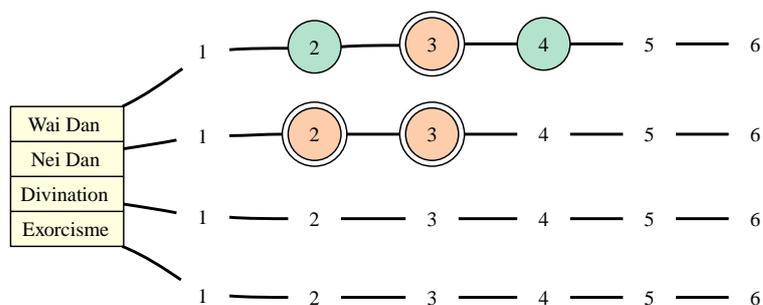
### 4.2 Survivre

**L'Elixir de guérison** [AI-1 LB-223] permet de lutter contre la maladie et le poison en les purgeants du corps du pratiquant après identification.

**Auscultation par les Souffles** [AI-2 LB-225] permet de lutter contre la maladie et le poison chez un quidam après identification.

**Dissoudre le Venin (potion)** [AE-3 LB-217] permet de réduire la virulence, ça aide bien pour en réchapper !

## 5 Améliorations temporaires



### 5.1 Aspect complet

**Du Bourgeon à la Fleur (potion)** [AE-2 LB-215] permet d'augmenter n'importe quel aspect temporairement d'un point. Le Chi et le Souffle ne sont pas affectés, le reste l'est !

**Harmonie avec les Eléments** [AI-3 LB-227] permet d'augmenter n'importe quel aspect temporairement d'un point. Le Chi et le Souffle ne sont pas affectés, le reste l'est !

**De la Fleur à la Graine (potion)** [AE-4 LB-218] permet d'augmenter n'importe quel aspect temporairement de deux points. Le Chi et le Souffle ne sont pas affectés, le reste l'est!

## 5.2 Aspect partiel

**Souplesse du Bois** [AI-2 LB-225] permet d'avoir un bonus aux tests nécessitant une grande souplesse.

**Inamovibilité du Métal** [AI-2 LB-225] permet d'avoir un bonus aux tests pour conserver son équilibre et un malus sur les tests des autres visant à faire tomber le pratiquant.

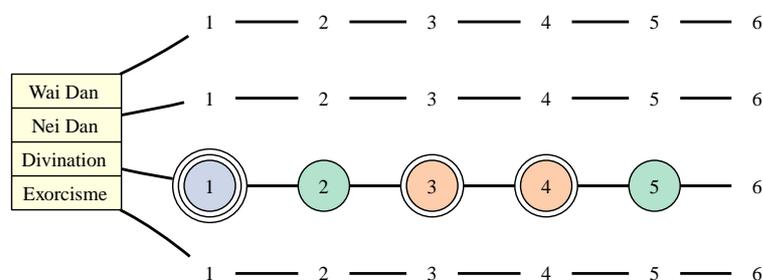
**Le Parfum du Lotus (onguent)** [AE-3 LB-220] permet de faciliter les tests de Feu ayant pour but d'avoir un effet positif sur des interlocuteurs proches capable de le sentir.

**Transparence de l'Eau** [AI-3 LB-226] permet d'avoir un bonus aux tests de discrétion et un malus sur les tests des autres visant à repérer le pratiquant.

## 5.3 Compétences spécifiques

**Corrompre le Vent (potion)** [AE-3 LB-217] permet de fabriquer des potions gazeuses, ayant donc plus d'une cible à la fois si l'air est calme, pour toutes les recettes de potions connues!

## 6 Les trucs pénibles



Spécialement pour le MJ!

**Funestes Présages** [DI-1 LB-229] permet de s'ouvrir aux symboles qui entourent le pratiquant.

**Lecture astrale** [DI-1 LB-231] permet de connaître les relations aux éléments d'un quidam dans un futur proche.

**Divine Craquelure** [DI-1 LB-229] permet d'obtenir un oracle.

**Thème Astral** [DI-2 LB-229] donne de nombreux renseignements sybillins sur une personne.

**La Voix des Songes** [DI-3 LB-230] permet d'avoir des rêves prémonitoires.

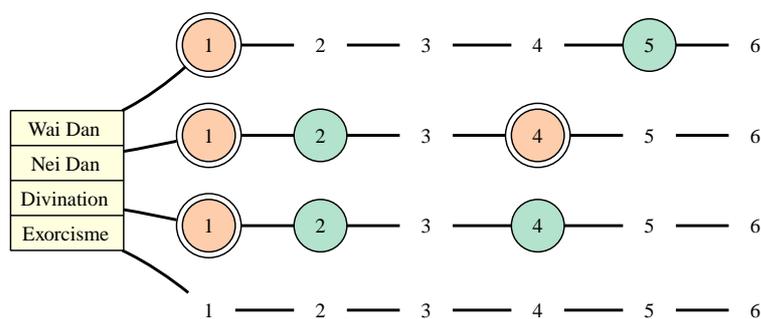
**Oracles des Mutations** [DI-3 LB-230] permet d'obtenir un oracle précis avec les préoccupations d'une personne.

**Miroir de l'Eau** [DI-4 LB-230] permet d'avoir la vision d'événements qui risquent de survenir.

**Miroir du Sang** [DI-4 LB-230] permet d'avoir la vision des futurs malheurs d'un quidam.

**Les Suaves Effluves du Lotus Bleu** [DI-5 LE-22] permet de connaître les influences bénéfiques des mois de l'année en cours avec une vision précise des événements heureux et une idée de leur lieux de réalisation probable.

## 7 Le Voyage



### 7.1 Aides au voyageur

**Purifier le Champ de Cinabre (potion)** [AE-1 LB-215] permet d'éviter les indigestions.

**La Fourrure du Lièvre (onguent)** [AE-1 LB-219] permet d'obtenir un bonus pour résister aux températures extrêmes.

**Sommeil éveillé** [AI-1 LB-223] permet de ne pas dormir tout en restant en pleine possession de ses moyens.

**Nourriture spirituelle** [AI-1 LB-224] permet de se passer de nourriture et d'eau.

**Rythme du Taiji** [DI-1 LB-231] permet de connaître l'importance des énergies Yin et Yang en un lieu, une personne ou autre.

**Sentir le Monde** [DI-1 LB-231] permet de sentir les énergies élémentaires autour de soi, pour trouver par exemple de l'eau ou des armes cachées.

**Respiration intérieure** [AI-2 LB-224] permet de pratiquer l'apnée.

**Protection des Cinq Gardiens** [DI-2 LB-231] permet d'être averti du franchissement d'un périmètre.

**Organiser les Flux** [DI-4 LB-230] permet de rendre un lieu favorable ou défavorable à la récupération du Chi et du Souffle.

### 7.2 Par les airs

Voler, tel est le rêve de l'homme, et la réalité du Fangshi.

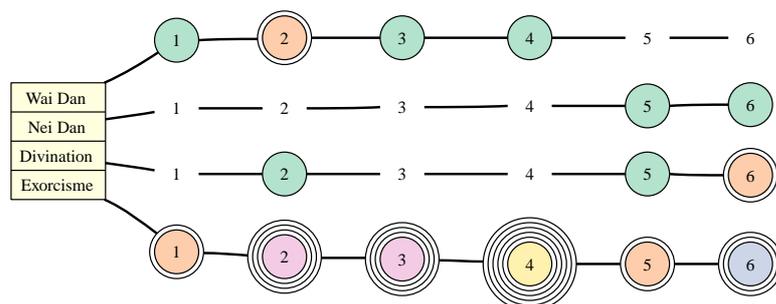
**Evanescence du Feu** [AI-4 LB-227] permet de voler comme d'autres marchent ou courent !

**Sur les plumes du Phénix (potion)** [AE-5 LE-20] permet de voler pendant une journée, jusqu'à  $100 \cdot Terre \text{ km.h}^{-1}$ .

### 7.3 Par la terre

**Fusion avec la Terre** [AI-4 LB-227] permet de se glisser dans le sol pour y voyager normalement et réapparaître.

## 8 Soi & les autres



### 8.1 Aider

Aide-toi et le ciel t'aidera, certes, mais aide aussi le ciel !

**Sentir les Remous du Fleuve** [DI-2 LB-231] permet de dire si un lieu est maudit.

**Protéger l'Âme et le Corps** [EX-2 LB-235] permet de protéger contre les attaques spirituelles des esprits malins.

**Malédiction abjecte** [EX-3 LB-238] permet de conférer pour une année une faiblesse supplémentaire à un quidam.

**Talisman de protection contre les Âmes pécheresses** [EX-3 LB-238] permet de protéger les maisons et temples contre l'intrusion des êtres maléfiques.

**Combattre les Mauvais Sorts** [EX-4 LB-238] permet de dissiper une malédiction d'un quidam.

**Lisser les Écailles du Dragon** [DI-6 LE-22] permet de supprimer les malédictions et souillures d'un endroit.

**Invoquer les Créatures célestes** [DI-6 LE-23] permet d'obtenir l'aide d'une créature céleste comme une Kilin, une Nymphé, un Tigre ou autre, selon ses capacités.

### 8.2 Contrôler

Cette partie contient les recettes basées sur le contrôle des actions.

**Geler la rivière (potion)** [AE-2 LB-216] bloque à la fois le Chi et les mouvements de celui qui la reçoit si il rate son jet, pour un certains nombre de tours.

**Musique Céleste** [EX-2 LB-235] impose un malus aux créatures surnaturelles qui entendent le tintement d'une clochette.

**Talisman de contrôle des Esprits égarés** [EX-2 LB-236] donne un talisman capable d'immobiliser ou de se faire obéir d'une créature.

**La Poigne spirituelle** [EX-4 MAF-14] permet de projeter son Chi pour immobiliser un être surnaturel, même immatériel.

**Enfermer les Mauvais Esprits** [EX-4 LB-239] permet d'emprisonner un esprit incorporels.

**Maître de la Nature** [AI-5 LE-21] permet de contrôler la nature (les branches, le vent, les animaux, les cours d'eau, etc).

**Annihiler la puissance du Yin** [EX-6 LE-23] permet de priver temporairement une créature surnaturelle d'une partie de ses pouvoirs.

**Violer le Sanctuaire de l'esprit** [AI-6 LE-21] permet de prendre le contrôle des actes d'une personne connue du Fangshi.

### 8.3 Créer

On trouvera dans cette partie les recettes permettant d'amener au monde des humains des créatures non-naturelles.

**Défier le Verdict de la Mort** [EX-4 MAF-12] permet de créer un Jiang Shi (sorte de vampire, zombi très puissant mu par la seule faim de chair humaine, se déplaçant par bonds).

**Le Sang qui anime l'Argile** [AE-4 MAF-102] permet d'animer une statue de taille humaine, ou deux plus petites pour une dose. Les doses peuvent se cumuler pour animer une statue plus grande.

**Appeler à soi la Haine et la Douleur** [DI-5 MAF-17] permet d'appeler un démon au nom connu pour qu'il serve son invocateur.

### 8.4 Repousser ou combattre

Il est des fois où il n'y a pas d'autres solutions que de se débarrasser d'un gêneur.

**Bénédictio du Bois** [EX-1 LB-234] transforme une épée de bois en une arme terrible contre les créatures surnaturelles.

**Tenir le Soleil dans sa Main** [EX-1 LB-234] permet d'émettre une lumière puissante à même de blesser fantômes, morts-vivants et démons.

**Repousser la Vermine (onguent)** [AE-1 LB-220] est une recette excellente pour ne plus être importuner par les animaux de petites tailles, insectes et araignées.

**Maîtriser le Chien sauvage (onguent)** [AE-2 LB-220] permet de faire fuir les grands animaux, au prix cependant d'incommoder aussi les humains.

**Dissiper les Âmes spectrales** [EX-2 LB-236] permet de dissiper pour un temps les créatures immatérielles.

**L'Eau qui devient Feu** [EX-3 LB-236] permet de blesser un démon avec un liquide.

**Courroux des Dieux vengeurs** [EX-3 LB-236] permet d'inspirer aux démons une peur incommensurable.

**Sceau entre la Terre et le Ciel** [EX-4 LB-239] permet de piéger une créature surnaturelle, puis déclencher sur elle la fureur du ciel.

**Rituel d'Exorcisme** [EX-4 LB-240] permet de détruire une créature surnaturelle incorporelle.

**Destruction de l'âme Po** [EX-5 LE-23] permet d'infliger le triple de son niveau de Terre comme dégât à un mort-vivant, en ignorant l'invulnérabilité et l'armure.

**Lumière éblouissante du Yang ultime** [EX-5 LE-23] permet de rendre aveugle pour un temps des créatures surnaturelles.

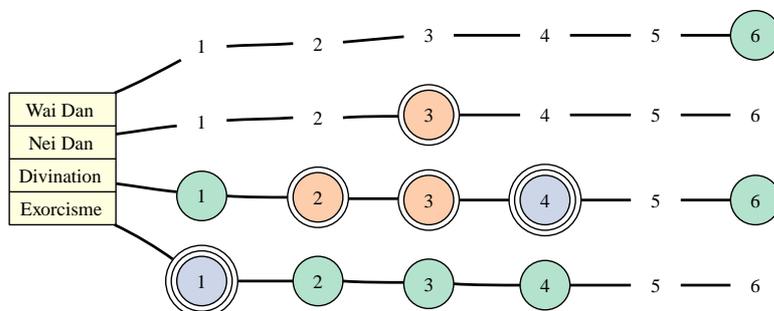
**Jugement des Dix Rois des Enfers** [EX-6 LE-24] permet de débarrasser le monde des hommes d'un démon.

**Jugement du Ciel** [EX-6 LE-24] permet d'obtenir une évolution d'un fantôme ou d'un Yao qui les font cesser d'être ce qu'ils étaient.

## 8.5 Séduire

**La Peau de la Fiancée (onguent)** [AE-3 LB-221] permet d'obtenir l'effet d'un équilibre Yin-Yang en séduction.

## 9 Connaitre des choses qu'en théorie...



L'espionnage est une activité de tout les temps et de toutes les époques. L'information est parfois vitale.

**A l'Écoute de la Nature** [DI-1 LB-232] permet d'interroger la nature environnante pour obtenir des réponses à des questions.

**Boussole à Esprits** [EX-1 LB-234] permet d'obtenir la direction de la plus puissante source Yin d'une zone.

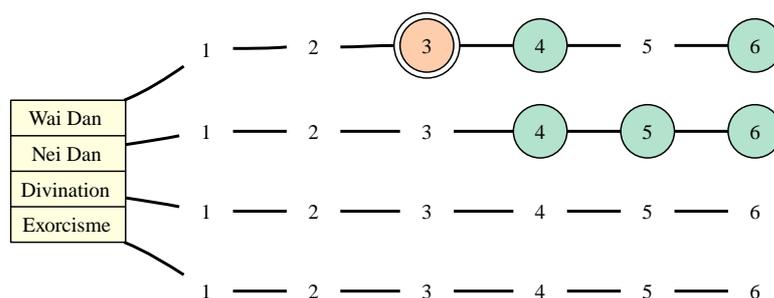
**Reffet de la Vérité** [EX-1 LB-234] permet de percevoir la vérité derrière une illusion ou une créature métamorphosée.

**Sens du Yin** [EX-1 LB-235] permet de ressentir d'éventuelles manifestations surnaturelles proches.

**Sur le Chemin des Sources jaunes** [DI-2 LB-233] permet d'avoir une idée du temps qu'il reste à vivre à un quidam.

- Demeure des Ancêtres** [DI-2 LB-233] permet de traverser un lieu en évitant de perturber le repos d'un défunt dont la tombe est proche.
- Voir au-delà du Voile** [EX-2 LB-235] permet de voir les êtres utilisant le pouvoir d'Invisibilité, ou l'objet du pouvoir de Possession.
- Explorer les Univers** [AI-3 LB-226] permet d'explorer en esprit les pensées conscientes chez des connaissances et éventuellement y mettre des phrases simples ou des images.
- Parler aux Divinités intermédiaires** [DI-3 LB-233] permet d'obtenir bénédictions et renseignements des divinités terrestres.
- Les Yeux du Ciel et de la Terre** [DI-3 LB-232] permet de rechercher un objet ou une personne.
- Voyager au-delà du Corps** [AI-3 LB-226] permet d'explorer son environnement sous forme astrale.
- Communiquer avec les Êtres célestes** [DI-4 LB-233] permet d'obtenir conseils, ordres ou réponses d'une divinité céleste.
- Ouvrir les Portes de son Corps** [DI-4 LB-233] permet de laisser le contrôle de son corps à un défunt, pour un temps limité.
- Sur la Piste du Dragon** [DI-4 LB-232] permet de repérer le passage de puissances célestes.
- Questionner l'Au-delà** [EX-4 LB-240] permet d'interroger une créature surnaturelle prisonnière du Fangshi.
- Manteau de la Lune** [EX-5 LE-23] permet de devenir quasiment invisible aux sens des créatures surnaturelles.
- Explorer les Sources jaunes** [DI-6 LE-22] permet de dialoguer avec un mort.
- Transparence de l'Onde Pure (potion)** [AE-6 LE-20] permet de devenir invisible, quasiment intangible et la discrétion même.

## 10 Immortalité & Jeunesse éternelle



### 10.1 Arrêt du vieillissement pour un temps

Avoir à la fois l'expérience et la jeunesse, cela ne tient qu'à vous !

**Elixir (élixir)** [AE-3 LB-219] arrête le vieillissement pendant un an.

**Fleur d'Elixir (élixir)** [AE-4 LB-219] arrête le vieillissement pendant dix ans, supprimant également le besoin de boire et manger en dehors de la nécessité de récupérer du Chi dépensé pendant cette période.

**Synthétiser le Principe de Vie** [AI-4 LB-228] arrête le vieillissement du pratiquant pour quelques décennies.

**Partager l'Embryon d'Immortalité** [AI-5 LE-20] permet d'arrêter le vieillissement d'un quidam au prix d'un moment que nous souhaitons bien agréable pour lui et le Fangshi.

## 10.2 Immortalité

Le rêve de bien du monde, à portée de main.

**Le Lotus d'Or (élixir)** [AE-6 LE-20] permet d'attendre l'immortalité par l'Alchimie Externe.

**Rejoindre les Monts Kunlun** [AI-6 LE-22] permet d'attendre l'immortalité par l'Alchimie Interne.

## 10.3 Régénérer

**Rendre sa Sève à l'Arbre mort (potion)** [AE-3 LB-217] permet de récupérer un membre ou un organe endommagé, tant qu'il n'a pas été détruit physiquement.