

# TAOIST FUCKERY

Fantaisie Urbaine Chinoise  
avec Kung-fu, Enquête, Rituels  
et Yin-Yang



Un JdR PbtA  
amateur, inspiré de  
l'univers des romans  
«Les Chroniques  
de l'Étrange»  
de R. d'Huissier,  
par Fauvel







## INTRO ET NOTES D'INTENTIONS

---

Il s'agissait de faire jouer dans l'univers des *Chroniques de l'Étrange*, une série de roman de Romain d'Huisier, où l'on suit un *fat si*, un magicien taoïste chargé de faire régner la paix entre les mondes mystique et mortel à Hong Kong.

Je savais que l'auteur cherchait à faire éditer un jeu de rôle se déroulant dans cet univers mais, ne voyant rien venir et profitant du premier confinement, j'écrivis cette version afin de jouer avec mes amis. Pour la petite histoire, l'annonce du foulancement du jeu officiel a eu lieu quelques semaines à peine après le début de la rédaction, si je me souviens bien. Je me suis permis de piquer quelques éléments du kit de découverte de ce dernier, après avoir eu la chance de jouer à une partie de démonstration.

J'avais au départ préparé une version *Fate* mais en suis finalement venu au PbtA pour plusieurs raisons :

- J'aime le rythme des PbtA où, d'après ma petite expérience, les enquêtes sont souvent rapides et frustrant rarement les joueuses dans la recherche d'indice.
- J'aime l'idée de jouer pour voir ce qui va se passer. J'apprécie particulièrement maîtriser des PbtA, où les actions nous indiquent la direction que va prendre l'histoire. C'est étonnement reposant.
- J'aimais surtout le côté « Prêt à jouer » du PbtA. En réalité j'ai même arrêté de bosser sur la version *Fate* en me rendant compte du travail que représenteraient les explications à fournir aux joueuses pour leur faire saisir l'univers, créer des persos en accord avec ce dernier, les pouvoirs dont disposent les *fat si*, etc. Avec du PbtA, je me disais que les joueuses « ne pourraient pas ne pas jouer » des *fat si*. J'espère ainsi faire jouer facilement des gens s'intéressant à la proposition ludique sans forcément être expert de mythologie chinoise, de mystique taoïste ou de hongkongeries.

J'ai donc récupéré le [Guide de Bricolage de votre Apocalypserie maison](#) d'Acritarche et je me suis jeté dans le bain. Je n'ai jamais rédigé ou bidouillé de PbtA, ce qui explique pourquoi je me permets de solliciter vos lumières et que beaucoup d'éléments sont directement tirés de *Dungeon World* ou *The Sprawl*.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

---

Pour jouer à *Taoist Fuckery* vous devrez rassembler 3 joueuses ou plus, vous compris. Confiez à l'une des joueuses le rôle de Maître de Cérémonie (MC).

Comme une partie sera généralement étalée sur plusieurs sessions, vous devrez choisir des amies ayant du temps disponible devant elles et prêtes à un certain engagement (en règle générale, une partie nécessitera au moins 2 sessions).

Pensez à imprimer avant la partie un lot de livrets de personnage, un de chaque type (il y en a 5 différents). Chacune d'entre vous (sauf le MC) devra en choisir un après une rapide consultation. Ne dupliquez surtout pas les PJ : uniquement un de chaque catégorie de livrets pourra être incarné (un seul devin par exemple). Pensez aussi à imprimer ce document, le livret de MC, en deux exemplaires ainsi qu'une fiche de première session. Imprimez peut-être aussi une fiche de fronts, bien qu'elle ne vous sera pas nécessaire tout de suite. Les fronts constitueront vos préparations des prochaines parties, celles qui débiteront après cette première session.

Munissez-vous de crayons et de gommes, d'un carnet de notes (ou de feuilles volantes vierges) ainsi que de quelques dés à 6 faces (au moins deux).

## AVERTISSEMENT

---

- Les sections **Présentation**, **Le MC**, **Préparation du MC** et **Manœuvres du MC** ci-dessous constituent une adaptation d'un texte de Wikipédia et de deux extraits de *Dungeon World* sous licence Creative Commons Attribution – Share Alike 3.0 International  
Contenu soumis à la licence CC-BY-SA 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr>)  
Source, modifiée : Article *Apocalypse World* de Wikipédia en français ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Apocalypse\\_World](http://fr.wikipedia.org/wiki/Apocalypse_World))  
Contenu soumis à la licence CC-BY-SA 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr>)  
Source, modifiée : *Dungeon World* VF ([http://dungeonworld-fr.blogspot.com/p/blog-page\\_25.html](http://dungeonworld-fr.blogspot.com/p/blog-page_25.html))
- La section **Manœuvres et Lancers de Dés** ci-après est une traduction et une adaptation personnelles d'un extrait de la première édition VO d'*Apocalypse World*.

## PRÉSENTATION

---

*Taoist Fuckery* est un jeu PbtA (« Powered by the Apocalypse », traduit en français par « Motorisé par l'Apocalypse » ou « Propulsé par l'Apocalypse ») ; c'est un jeu utilisant le système du jeu d'*Apocalypse World* ; de tels jeux sont souvent qualifiés d'« apocalypseries ». Dans



la mise en œuvre de ce système on retrouve les points suivants :

- Lorsqu'un personnage essaie d'effectuer une action incertaine et/ou risquée, la joueuse ou le Maître de Cérémonie rattache la situation à une manœuvre (move) ;
- Cela découle en général sur un lancer de dés : 2d6 auxquels on adjoint un modificateur (bonus ou malus), que l'on compare à des seuils ;
- Les lancer de dés servent à orienter la narration, c'est-à-dire l'évolution de l'histoire ;
- Il n'y a pas d'échec qui mènerait à une impasse, mais une gradation : « les événements se déroulent tels que le veulent les joueuses » (réussite), « les personnages arrivent à leurs fins mais des complications surgissent » (« oui mais »), « une complication vient contrecarrer les plans des personnages » (échec) ;
- Concrètement, selon le seuil atteint, la joueuse et/ou le MC peut avoir recours à des manœuvres subséquentes ;
- Les parties de jeu font la part belle à l'improvisation ;
- Le MC s'appuie sur des factions et leurs objectifs, qu'il a préparés (fronts), et sur les éléments narratifs prévus par les règles (manœuvres) afin de faire progresser l'histoire.

## LE MC

On considérera ci-dessous que « vous » êtes le MC. Une partie de *Taoist Fuckery* s'articule autour de trois concepts : Les objectifs, les principes et les manœuvres du MC.

- Les objectifs sont ce que vous avez prévu de faire lorsque vous vous êtes assis à la table de jeu.
- Les principes sont les guides qui vous permettent de rester concentré sur ces objectifs.
- Enfin, les manœuvres du MC sont les outils qui vous aident à faire évoluer le récit à tout moment. Vous utiliserez vos manœuvres dès que les joueuses rateront leur lancer de dés, lorsque les règles l'indiqueront et à chaque fois que les joueuses se tourneront vers vous afin que vous leur disiez ce qui va se passer. Vos actions maintiennent la consistance de la fiction et font progresser l'histoire.

Les objectifs, principes et manœuvres du MC sont des règles, tout comme les dégâts, l'ÉV ou encore les caractéristiques. Vous devrez prendre les mêmes pré-

cautions si vous souhaitez les modifier, voire les ignorer, tout comme pour n'importe quelle autre règle.

## Comment mener la partie de jeu ?

Lorsque vous endosserez le rôle de MC, vous accomplirez les tâches suivantes :

- Vous décrierez la situation ;
- Vous suivrez les règles ;
- Vous déclencherez vos manœuvres ;
- Vous utiliserez ce que vous avez préparé.

Les joueuses auront la part belle ; elles se contenteront d'annoncer ce que fait, dit et pense leur personnage. Pour vous, la tâche sera un peu plus vaste : il vous faudra décrire tout le reste.

## En quoi cela consiste-t-il ?

Tout d'abord vous résumerez la situation dans laquelle se trouvent les PJ. C'est valable à tout moment, que ce soit au début de la session, après une interruption, une pause cola-chips-poulet-croustillant ou encore une bonne plaisanterie. Décrivez-leur la situation de façon concrète.

Utilisez leurs sens et des détails pour les plonger dans l'ambiance. Vous ne direz pas juste qu'un revenant (*gwai*) apparaît. Il s'agit du fantôme d'un homme décapité, verdâtre et translucide, tenant sa tête sous son bras et gémissant lugubrement. Vous pouvez également utiliser l'imaginaire des joueuses et leur laisser deviner un danger : des cliquetis de cran d'arrêt ou d'arme automatique au détour d'une ruelle sombre.

La situation se résumera rarement à « Tout va bien, vous n'avez pas grand-chose à craindre ». Ce sont des aventuriers, donnez-leur du grain à moudre. Quand vous décrierez une scène, terminez toujours par la phrase « Que faites-vous ? ». *Taoist Fuckery* est un jeu d'enquête et d'action ! Amenez une situation qui appelle toujours une réaction de leur part.

Tout au long de la partie, veillez bien à suivre les règles, que ce soient celles du MC mais aussi les manœuvres des joueuses.

Il appartient à chaque joueuse, vous y compris, de veiller au moment où une action est déclenchée. Au besoin, interrompez le récit pour demander aux joueuses si leur intention était bien de déclencher telle ou telle règle.

Une partie des règles du MC consistera à déclencher vos manœuvres, différentes de celles des joueuses, qui vous permettront de changer le cours du récit et du jeu. Enfin, utilisez ce que vous avez préparé. Vous en savez plus que vos joueuses et cela doit vous aider lors de vos actions. Lorsque un *fat si* rate son lancer de rituel et attire une attention indésirable, il ne sait pas



que le démon (*mo*) qui attend dans les profondeurs du temple profané vient de sentir sa présence.

## PRÉPARATION DU MC

---

Le Maître de Cérémonie prépare des « fronts » (des factions et leur plan d'action, ce qu'ils vont faire au cours de la campagne), des « menaces » (événements soudains) et des « manœuvres sur mesure » (événements spécifiques liés à un lieu).

Le fait de définir les « manœuvres » des joueuses (et pas seulement des personnages) découle de l'application du principe de Baker-Care. C'est un outil supportant l'improvisation. Le système est pensé de manière concentrique : lorsque les joueuses annoncent l'intention de leur personnage, le MC examine, dans cet ordre (en progressant vers le cœur du système) :

- Les manœuvres spécifiques à la situation, au lieu, les manœuvres optionnelles ;
- Les manœuvres spécifiques aux livrets de personnages, les menaces et les fronts ;
- Les manœuvres de bases (communes à tous les personnages) et les manœuvres du MC ;
- Les principes généraux du MC.

Il détermine ainsi quelle action mettre en œuvre, quelle mécanique de jeu va supporter la poursuite du développement de la fiction.

## MANŒUVRES ET LANCERS DE DÉS

---

Les actions particulières qui font que les règles entrent en jeu sont appelées des manœuvres.

Tous les livrets de personnages listent les mêmes ensembles de manœuvres de base, tandis que chaque livret individuel liste en plus les manœuvres spécifiques à un PJ en particulier. Les fronts que vous écrirez pourront lister aussi des manœuvres spécifiques. C'est seulement lorsque une joueuse annonce que son personnage effectue une action listée en tant que manœuvre, qu'elle lance les dés.

La règle des manœuvres est « quand vous le faites, vous le faites ». Afin que cela soit effectivement une manœuvre et que la joueuse lance les dés, le personnage doit effectuer une action considérée comme une manœuvre ; et chaque fois que le personnage fait une action considérée comme une manœuvre, c'est effecti-

vement une manœuvre et la joueuse doit lancer les dés. Habituellement il n'y a pas d'ambiguïté « Mince, je rampe hors d'ici en gardant la tête baissée... j'évite le danger par mon agilité ? » « Vas-y, lance. », mais il y a deux situations où cela n'est pas si évident que cela, et cela vous incombe en tant que MC de bien les gérer.

- La première c'est lorsque une joueuse annonce seulement que son personnage va réaliser une manœuvre, sans que son personnage n'effectue réellement une telle action. Par exemple : « Je me précipite sur lui. » Votre réponse devrait être alors « OK, que fais-tu ? » « Je lui ôte le téléphone des mains. » « OK, que fais-tu ? » « J'essaie de le séduire. » « OK, que fais-tu ? »

- La seconde c'est lorsque une joueuse fait réaliser à son personnage une action considérée comme une manœuvre, mais ne l'entreprend pas réellement ou bien n'avait pas l'intention que ce soit une manœuvre. Par exemple : « Je le pousse hors de mon chemin. » Votre réponse devrait être alors « OK, tu emploies la manière forte sur lui ? » « Je boude : "Bien, si tu ne m'apprécies vraiment pas..." » « OK, tu essaies d'éviter le danger par ton charme ? » « Je me faufile entre le camion de police et le mur pour qu'on ne me voit pas. » « OK, tu essaies d'éviter le danger par ta discrétion ? »

Les questions que vous posez n'ont pas pour but de donner à la joueuse une chance de refuser de lancer les dés, mais de lui donner une chance de réviser l'action de son personnage dans le cas où elle n'avait pas vraiment l'intention d'effectuer cette manœuvre. « OK, tu emploies la manière forte sur lui ? » Légitime : « Oh ! non, non, s'il bloque vraiment le passage, de toute façon, je pars dans l'autre sens. » Non légitime : « Eh ! bien non, je le pousse juste hors de mon chemin, je ne vais pas lancer les dés pour ça. » Rappelez que la règle pour les manœuvres est que « si tu le fais, tu le fais, et alors tu lances les dés ».

Chaque manœuvre précise quelle caractéristique la joueuse doit ajouter à son lancer. Pour effectuer un lancer+la caractéristique, la joueuse jette 2d6 et les additionne. Puis elle ajoute la caractéristique concernée. Si le total de la somme est 6-, c'est un échec. Si c'est 7+, c'est une réussite. 7-9 est une réussite mitigée (« oui mais »), 10+ est une réussite totale.

Toutes les manœuvres listent ce qui doit arriver en cas de réussite, sur 7-9 ou 10+ ; suivez alors ces indications. Certaines d'entre elles listent ce qui arrive en cas d'échec ; suivez aussi ces indications. Sinon pour le reste, en cas d'échec, c'est à vous MC de décider de ce qui se passe.

Quand il est indiqué « bonus +1 à suivre » or « malus -1 en cours pendant... » ou quelque chose du genre,



voilà ce que cela veut dire ; « +1 or -1 à suivre » signifie juste qu'il faut ajouter ou soustraire 1 au prochain résultat du lancer du personnage ; « +1 or -1 en cours » signifie ajouter ou soustraire 1 à tous les lancers du PJ, à partir de maintenant et jusqu'à ce que ce qui lui a octroyé le bonus ou la pénalité ait changé.

## MANŒUVRES DU MC

---

À chaque fois que les joueuses attendent que vous leur disiez ce qui va se passer, choisissez l'une des manœuvres ci-dessous. Chacune correspond à un événement dans la fiction :

- Déclenchez la manœuvre d'un lieu, d'un danger ou d'un antagoniste (perturbations) ;
- Révélez une vérité indésirable ;
- Montrez des signes d'une menace à venir ;
- Infligez des dégâts ;
- Épuisez les ressources des PJ ;
- Séparez les PJ ;
- Retournez les actions des PJ contre eux ;
- Utilisez les inconvénients de la profession ou de l'équipement des PJ ;
- Mettez quelqu'un dans une situation difficile ;
- Créez une situation dans laquelle excelle une profession ;
- Offrez une opportunité aux PJ, avec ou sans coût ;
- Indiquez aux PJ les conditions ou les conséquences de leurs actions.

Quelle que soit la manœuvre que vous déclenchez, terminez toujours votre récit par « Que faites-vous ? ».

### Quand déclencher vos manœuvres ?

Vous déclenchez une manœuvre :

- Quand toutes les joueuses attendent que vous leur disiez ce qui va se passer ;
- Quand les joueuses vous offrent une occasion en or ;
- Quand elles obtiennent 6- sur leur lancer de dés.

Normalement, lorsque les joueuses attendent que vous leur disiez ce qui va se passer, vous déclenchez une manœuvre clémente. Autrement, il s'agit d'une manœuvre malveillante.

## PROPOSITION LUDIQUE

---

Dans *Taoist Fuckery*, vous incarnez des *fat si*, des in-

termédiaires entre le Ciel et le monde des mortels, chargés de faire respecter la paix entre le monde mystique et celui des humains grâce à leurs pouvoirs magiques. Votre ville mêle tradition et modernité, urbanité et nature, influences étrangère et chinoise. Vous enquêtez pour rétablir l'harmonie dans votre ville en mettant fin aux sentiments négatifs étant à l'origine des souffrances constatées.

Du côté du MC, lorsqu'il prépare son canevas, il partira d'un Sentiment (Ambition, Avarice, Orgueil, Désir, Intolérance, Haine, Vengeance, Devoir) qui entraînera des Actes (Violence, Mensonge, Vol, Rébellion) causant des souffrances en ville, que les PJ devront arrêter avant qu'une Catastrophe (Tyrannie, Destruction, Désordre, Pestilence, Usurpation, Malheur) n'ait lieu.

## OBJECTIFS

---

### ■ Jouez pour voir ce qui va se passer.

Préparer un cadre plutôt qu'un scénario préparé. Laisser des blancs et les remplir plus tard. Rebondir sur les idées des joueuses. Cela devient particulièrement important lorsqu'on prépare les perturbations : étant principalement des enquêtes, il devient tentant de tout rédiger (motivations, indices, etc.) alors qu'il faut au contraire ne pas hésiter à effacer toute idée préconçue devant les initiatives et réflexions des joueuses.

### ■ Remplissez la vie des personnages d'enquêtes, d'érudition et d'action.

Les *fat si* doivent remonter à la source d'une perturbation s'ils veulent restaurer l'harmonie sous le Ciel. Leurs talents d'enquêteurs seront mis à rude épreuve et les immenses connaissances qu'ils peuvent mobiliser (par le biais de leur culture, de leurs pouvoirs ou de leurs contacts) ne seront pas de trop. Une fois la perturbation identifiée, il est du devoir des *fat si* d'y mettre fin ; en utilisant la violence, si besoin.

### ■ Présentez un monde cosmopolite, entre modernité et tradition.

La ville offre au monde ce qu'il a de plus moderne tout en gardant de profondes racines traditionnelles. Le verre omniprésent des immeubles illumine le vert proche de la nature, des collines ou des mangroves à proximité. Les autoroutes et les lignes de chemin de fer







ultra-rapides croisent des routes accueillant encore des chariots ou des tacots de l'après-guerre. Les immeubles dominant des temples et des jardins zen. Un homme d'affaire possédera un autel dédié aux Fortunes dans son bureau suréquipé ou bien achètera une application envoyant régulièrement des prières pour son succès.

■ **Impliquez les personnages dans la ville, dans leurs enquêtes et leurs affrontements.**

Les personnages ne devraient jamais voir la ville comme une simple toile de fond, leurs contacts comme des distributeurs de ressources et les créatures mystiques qu'ils affrontent ou rencontrent comme des bouillies de pixel. Posez des questions aux joueuses pour lier leurs personnages à ce qu'ils voient, affrontent ou rencontrent. Si tel ouvrage faisant autorité sur les monstres de la mer est étudié par un PJ, peut-être ce dernier connaissait quelques anecdotes sur son auteur et sur comment il en est venu à acquérir ces connaissances. Si un affrontement mystique entre groupes criminels met en danger un quartier, peut-être que l'un des personnages y a des connaissances ou des intérêts.

## PRINCIPES

■ **Débutez et terminez par la fiction.**

Quand une joueuse désire utiliser une manœuvre, demandez-lui quelle(s) action(s) son personnage entreprend pour que ce soit le cas. Terminez toujours vos phrases par « Que faites-vous ? ».

■ **Pensez mise en scène.**

*Taoist Fuckery* s'inspire des classiques cinématographiques hongkongais ou d'œuvres qui s'en inspirent déjà, qu'ils traitent de surnaturel, de gangsters ou d'arts martiaux. Décrivez vos scènes à l'aide de mouvements de caméra, de plans-séquences et d'effets de montage. Décrivez des scènes où les PJ ne sont pas présents pour intensifier les enjeux. Encouragez les joueuses à faire de même. Lorsqu'une erreur autour d'un point de règle ou une confusion autour de la fiction conduit à une impasse, n'hésitez pas à revenir en arrière en décrivant les bandes qui apparaissent à l'écran alors que la VHS se rembobine.

■ **Faites vivre la ville.**

La ville est une des plus grandes métropoles mondiales : les personnes, les marchandises et les informations y circulent à toute allure. Le surnaturel rend ce pouls encore plus visible. Donnez des personnalités aux quartiers, comme s'il s'agissait de personnages. Décrivez l'activité de la ville comme vous le feriez d'un être humain ou d'un animal. Tel quartier n'est pas seulement « sale » et « isolé » : il est abandonné des autres et se terre dans son trou sans espoir de revoir la lumière. Les camions de police et d'ambulance qui se dirigent tous vers l'explosion causée par un monstre sont comme autant de poils qui se hérissent sur la peau de la ville.

■ **Donnez une vie aux contacts.**

Profitez des 10+ ou des 6- de vos joueuses lors de leurs interactions avec leurs contacts pour décrire leur vie, sans hésiter à y impliquer les PJ également. Si une joueuse obtient un 10+ lors de ses achats chez l'herboriste, c'est peut-être parce que ce dernier est aidé par son fils revenu de l'étranger pour les vacances universitaires. Si elle obtient un 6-, c'est peut-être parce que les affrontements meurtriers entre triades ont fait baisser la fréquentation de son magasin à un niveau inquiétant.

■ **Posez des questions et utilisez les réponses.**

Vous n'avez pas à prendre sur vous l'entière responsabilité de l'existence de la ville et de ses habitants : lorsqu'une joueuse vous pose une question, n'hésitez pas à la lui retourner. Peut-être en profitera-t-elle pour glisser des thématiques qu'elle aimerait voir apparaître dans la partie. Encouragez-les à procéder ainsi ! Les réponses doivent en revanche être utilisées pour montrer à vos joueuses que ce qu'elle apporte vit et influence leurs aventures.

■ **Remplissez la vie des personnages de créatures surnaturelles, de divinité et de magie.**

Les personnages sont des intermédiaires entre le monde du Ciel et le monde Terrestre : ils ne seront jamais tout à fait à l'aise dans l'un ou dans l'autre et ceux-ci se rappelleront toujours à leur bon souvenir. Les fonctions qu'ils occupent et leur décision de traiter les perturbations les conduiront à rencontrer toute sortes de créatures, de dieux petits et grands et à utiliser de puissants rituels et artefacts.

■ **Mettez du mystique quand les joueuses s'attendent à du « normal » (mundane) et du normal quand les joueuses s'attendent à du mystique.**



Le monde mystique et humain sont très intimement imbriqués. Faites ressentir cette étrangeté aux joueuses en accentuant l'extraordinaire d'une situation normale, humaine, et en rendant basement humain et matériel un personnage ou une situation mystique. Tel mendiant est peut être un envoyé du dieu de la Maison, chargé de surveiller les humains. Tel roi-dragon ne supporte pas de voir une de ses concubines convoler avec un rival, etc.

## CARACTÉRISTIQUES

**Corps** : la capacité du personnage à agir sur ce qui l'entoure grâce à ses capacités physiques (agilité, force, endurance, discrétion, etc.).

**Esprit** : la capacité du personnage à saisir le monde qui l'entoure grâce à ses capacités mentales (intelligence, connaissances, calme, volonté, etc.).

**Cœur** : la capacité du personnage à entrer en relation avec le monde qui l'entoure par ses capacités sociales (intuition, sociabilité, bagout, charme, etc.).

**Hei** : la capacité du personnage à ressentir le monde surnaturel et à agir dessus.

La valeur d'une caractéristique s'étend de -3 à +3.

## MANŒUVRES DE BASE

### Affronter le danger

Lorsque vous agissez contre la montre, face au danger ou pour éviter un danger, lancez 2d6+la caractéristique concernée :

Corps pour éviter ou contrecarrer un danger physique, ou en usant de vos capacités physiques.

Esprit pour éviter ou contrecarrer un danger mental, visant votre discernement ou votre volonté, ou en usant de ces derniers.

Cœur pour éviter ou contrecarrer un danger à l'aide de votre charme et de vos talents en société.

Hei pour éviter ou contrecarrer un danger surnaturel, ou en usant de votre capacité à mobiliser votre Hei.

Sur 10+, vous parvenez à vos fins ou évitez le danger. Sur 7-9, vous hésitez, trébuchez ou flanchez : le MJ vous présentera une situation qui empire, un marché pénible ou un choix désagréable.

### Aider

Lorsque vous aidez un camarade *fat si*, indiquez comment vous vous y prenez et lancez 2d6+Cœur.

Sur 7+, il reçoit au choix +1 à son jet.

Sur 7-9, vous vous exposez également au danger, à une riposte ou à un coût.

### Aiguiser l'âme et le corps

Lorsque vous possédez 5 points d'expérience, effacez-les. Puis faites un choix parmi la liste suivante :

- Augmentez une de vos caractéristiques de 1 (maximum +3).
- Choisissez une manœuvre avancée de votre livret en respectant les prérequis.

### C'est bon, j'en ai !

Lorsque vous déclarez avoir logiquement en votre possession un objet (légal !) qui vous serait utile, dépensez 1 matériel.

### Constater une perturbation spirituelle

Lorsque vous prenez conscience d'une perturbation spirituelle en ville, répondez aux questions suivantes par oui ou par non.

- Aviez-vous conscience du risque de cette perturbation ?
- Aviez-vous un lien avec ce qui est concerné par la perturbation ? (lieu, personne, organisation).
- La perturbation prend-elle une forme que vous connaissez déjà ? (une créature déjà affrontée, un type de lieu déjà purifié, un individu déjà concerné, un type d'organisation déjà rencontrée, etc.)

Pour chaque « Oui », choisissez 1 :

- Le Ciel vous envoie un présage. Vous pouvez poser une question concernant la perturbation comme si vous aviez percé les mystères avec succès.
- Un de vos contacts et au courant et est disposé à vous aider. La prochaine fois que vous négociez avec lui, il vous aide sans contrepartie. Lorsque vous souhaitez bénéficier de ce bonus, décrivez les raisons pour lesquelles votre contact agit ainsi.
- Vous seuls êtes au courant de cette perturbation, à l'exception de ceux qu'elle a directement touchés.
- Vous sentez que le Ciel vous vient en aide. Chaque *fat si* gagne 1 faveur.
- Le mal qu'elle a déjà causé aurait pu être bien pire ; le MJ adaptera sa description et l'avancée de la perturbation en conséquence.
- La perturbation gêne les activités d'un acteur qui vous est d'habitude hostile. Nommez cet acteur : il ne vous gênera pas tant que vous agirez dans le but de mettre fin à cette perturbation.







## Employer la manière forte

Lorsque vous utilisez la violence pour atteindre un objectif, décrivez cet objectif et lancez 2d6+Corps.

Sur 7+, vous atteignez votre objectif et pouvez choisir d'infliger vos dégâts.

Sur 7-9, choisissez deux options dans la liste suivante :

- Vous faites trop de remue-ménage : on vous remarque, on vous identifie, ou la perturbation s'aggrave.
- Vous perdez un temps précieux.
- Vous subissez des dégâts.
- Un allié subit des dégâts.
- Quelque chose de valeur est brisé ou souillé.
- Votre matériel s'épuise ou est endommagé : cochez 1 matériel.
- Un adversaire effectue une manœuvre.

## Mener un rituel

Lorsque vous concentrez votre *Hei* pendant quelques minutes pour accomplir en sécurité un rituel que vous connaissez, dépensez 1 matériel et lancez 2d6+*Hei*.

Sur 10+, le rituel a réussi.

Sur 7-9, le rituel a réussi mais choisissez 1 :

- Il prend plus de temps que prévu ou vous a exposé au danger.
- Il a demandé des ingrédients en grand nombre : dépensez 1 matériel supplémentaire.
- Il est moins efficace que prévu : l'effet sera amoindri, partiel ou temporaire.
- Il vous a épuisé : vous subissez -1 en *Hei* jusqu'à ce que vous ayez profité du havre.

Sur 6-, le rituel a eu l'effet inverse ou vous a directement mis en danger.

Les *fat si* connaissent les rituels suivants :

- Guider le fantôme (permet à un fantôme de rejoindre le monde des morts)
- Bannissement (renvoie une créature surnaturelle dans son monde)
- Purification (fait disparaître la souillure d'un lieu).

## Négocier

Lorsque vous voulez obtenir quelque chose de quelqu'un et que vous avez une monnaie d'échange, lancez 2d6+Cœur.

Sur 10+, il fournira ou fera ce que vous demandez à condition que vous lui remettiez la monnaie d'échange.

Sur 7-9, il fournira ou fera ce que vous demandez à condition que vous lui remettiez la monnaie d'échange, mais vous choisissez 1 :

- Ce n'est pas exactement ce que vous vouliez.
- Cela va prendre plus de temps que prévu.
- Quelqu'un ou quelque chose finira par avoir vent de l'échange.

- Il vous demande un petit service en retour ou vous vous sentez redevable.
- Il demande un petit bonus ou en a besoin pour vous fournir ce que vous voulez : dépensez 1 faveur en plus de ce que vous lui promettiez.

## Négocier une faveur avec le monde surnaturel

Lorsque vous voulez obtenir quelque chose d'une créature surnaturelle et que vous ou votre offre êtes dignes de considération, dépensez entre 1 et 3 faveurs et lancez 2d6+faveurs dépensées.

Sur 10+, vous obtenez ce que vous vouliez.

Sur 7-9, vous obtenez ce que vous vouliez, mais le MC choisit 1 :

- Ce que vous vouliez se retournera contre vous.
- Le paiement est insuffisant : vous devez ajouter 1 faveur.
- Vous jurez de rendre un service futur à la créature, sans poser de question.
- La créature vous punit de votre insolence, veut vous humilier ou vous rappeler sa puissance : subissez 3-dégâts.

Sur 6-, votre offre ou vous-même avez offensé la créature, ou bien cette dernière vous tend un piège. Le MC agira en fonction.

## Percer les mystères

Lorsque vous prenez le temps d'enquêter ou de vous livrer à l'examen attentif d'un lieu, d'une personne ou d'une situation, lancez

- 2d6+Cœur si vous cherchez à discuter, persuader ou manipuler.
- 2d6+Esprit si vous mobilisez votre culture, votre intelligence ou votre sens de l'observation.
- 2d6+*Hei* si vous tentez de ressentir les flux de *Hei* pour repérer toute information surnaturelle.

Sur 10+, retenez 3.

Sur 7-9, retenez 1, mais vous perdez du temps ou négligez quelque chose d'important. Le MC adaptera la réponse ou la progression de la perturbation en fonction.

Sur 6-, retenez 1, mais votre concentration se retournera contre vous.

Lors de la scène, vous pouvez dépenser 1 pour poser une question au MC. Vous bénéficiez de +1 à suivre dans la manœuvre utilisant la réponse.

- Qu'est-ce que c'est ?
- Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ?
- Que s'est-il passé ici récemment ?
- À quoi ou à qui dois-je être attentif ?
- Quelle est la plus grande menace ici ?



- Qui ou qu'est-ce qui est aux commandes ici ?
- De quelle potentielle complication devrais-je me méfier ?
- Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?
- Qu'est-ce que l'histoire, les mythes ou la tradition peuvent m'apprendre ici ?

### Profiter du havre

Lorsque vous vous retrouvez avec vos camarades *fat si* dans votre havre durant quelques heures, vous vous soignez de 1 puis chaque *fat si* choisit 1 :

- Vous avez médité : soignez-vous de 1 supplémentaire.
- Vous en avez profité pour enquêter sur une perturbation. Décrivez comment vous vous y êtes pris et posez une question comme si vous aviez obtenu un 7-9 en perçant les mystères.
- Vous en avez profité pour faire quelques affaires, fouiner ou bénéficier de quelques services que l'on vous doit : gagnez 1 matériel.
- Vous en avez profité pour faire quelques affaires, rendre des services ou prier : gagnez 1 faveur.

### Remuer ciel et terre

Quand vous avez besoin de faire appel à un nouveau contact, nommez-le et décrivez-le. Le MJ vous posera quelques questions concernant ce contact et votre relation. Ajoutez-le à votre liste de contacts.

Une fois que vous avez remué ciel et terre, il vous sera impossible de le faire à nouveau tant que vous n'aurez pas restauré l'harmonie sous le Ciel.

### Restaurer l'harmonie sous le Ciel

En fin de session, répondez aux questions suivantes.

- Avez-vous mis fin à une perturbation en vous assurant qu'elle n'en engendrerait pas de nouvelles ? Si oui, le Ciel ou votre commanditaire vous remercient pour votre ouvrage. De plus, vous en avez appris un peu plus sur la ville ou le monde qui vous entoure. Chaque *fat si* gagne en expérience et gagne 1 faveur.
- Avez-vous rencontré de puissantes créatures mystiques ou les traces d'un passé mythique ? Si oui, chaque *fat si* gagne en expérience.
- Avez-vous évité d'initier un recours à la violence ?
- Êtes-vous parvenu à protéger des innocents ?

Pour chaque «Oui», le Ciel et les habitants de la ville apprécient vos efforts et sauront vous remercier. Chaque *fat si* gagne 1 faveur.

### Se faire submerger

Lorsque vous devriez cocher votre dernier segment d'Énergie vitale, vous arrivez à vos limites : votre volonté ou votre corps menacent de lâcher définitivement. Lancez 2d6.

Sur 10+, votre corps ou votre esprit tiennent bon : vous ne cochez pas le dernier segment.

Sur 7-9, vous perdez conscience ou n'agissez plus de manière notable sur la fiction durant la scène mais vous avez le temps ou la force d'agir une dernière fois. Choisissez 1 :

- Vous mettez quelqu'un ou quelque chose à l'abri.
- Vous aidez un camarade : ce PJ gagne +1 à suivre.
- Vous vous déchaînez : infligez 2-dégâts ou brisez quelque chose.

Sur 6-, vous perdez conscience ou n'agissez plus de manière notable sur la fiction durant la scène et vous subissez une conséquence qui vous marquera.

## FAVEURS ET MATÉRIEL

### Les faveurs

En mettant fin à des perturbations et en contribuant à restaurer l'harmonie spirituelle en ville, les PJ obtiendront des faveurs. Ces faveurs représentent un mélange d'argent liquide, de réputation et d'attention faste que le Ciel porte aux personnages. Mieux ils assureront l'équilibre sous le Ciel, plus leur réputation au sein de la ville grandira, plus le Ciel les considérera, et plus leur portefeuille s'étoffera.

Lorsque les PJ reçoivent des faveurs, ne les décrivez pas encore. De même lorsqu'ils sont engagés par une personne, un individu ou une créature surnaturelle, restez évasif quand à la nature des faveurs qu'ils en tireront (« La récompense sera à la hauteur de la tâche » ; « La récompense compensera largement votre temps » ; « N'ayez aucune crainte pour la récompense »). En ville, ceux qui traitent avec le surnaturel et participent à l'équilibre sous le Ciel sont toujours récompensés justement.

### Le matériel

Le matériel représente les objets que les PJ emportent avec eux, des ingrédients aux objets du quotidien.

## GAGNER EN EXPÉRIENCE

Les PJ gagnent en expérience selon les conditions suivantes :



N'importe quand durant la partie :

- Obtenir un 6-.

En fin de partie :

- Avoir agi selon son sacerdoce.
- Restaurer l'harmonie sous le Ciel.

## BLESSER OU ÊTRE BLESSÉ

---

### Santé des PJ

La capacité à rester conscient et à accomplir des actions est appelée « Énergie vitale ».

Les PJ disposent de 6 segments d'Énergie vitale. Lorsqu'un ou une PJ doit cocher le dernier segment, la manœuvre « Se faire submerger » doit être tentée.

L'Énergie vitale peut être indifféremment affectée par des dégâts physiques, mentaux (stress, doute, etc.) et spirituels.

On décoche 1 segment par repos au havre.

### Santé des PNJ

- Type de la rue : 1 segment.
- Type entraîné : 2 segments.
- Expert : 3 segments.
- Maître : 4 segments.
- Adversaire mythique : 5 segments.

### Dégâts

- Mains nues : 1-dégât.
- Armes blanches, armes contondantes : 2-dégâts.
- Armes à feu légères : 3-dégâts.
- Armes à feu lourdes : 4-dégâts.

### Armures

- Gilet pare-balle, armure : armure 1.
- +1 armure : s'ajoute à l'armure.

### Blesser une créature surnaturelle

- Armes normales : pas de dégâts.
- Armes mystiques : dégâts normaux.
- Armes divines : +1 dégât.

### Groupes

+groupe : jusqu'à 5-6.

+bande : jusqu'à 10

+gang : jusqu'à 15-20

Inflige +1-dégât par niveau supérieur.

Subit -1-dégât par niveau supérieur.

## MARQUEURS

---

### Portée :

+contact : embrasser quelqu'un.

+proche : se serrer la main.

+courte : discuter.

+longue : hurler.

+lointaine : inaudible.

### Effets :

+adaptable : bénéficie d'une portée supplémentaire.

+automatique : peut tirer de longues rafales.

+aveuglant : empêche l'ennemi de voir.

+bruyant : sera forcément entendu jusque à une certaine distance.

+dangereux : utilisation à risque pour soi ou ses alliés.

+dévastateur : provoque des dégâts spectaculaires.

+discret : échappe facilement au regard ou aux fouilles.

+divin : possède une signature de *Hei Yang* qui affecte les créatures divines, qui impose une aura de majesté aux créatures alentours et impose des effets renforcés sur les créatures mystiques non-divines.

+encombrant : prend de la place et pèse son poids.

+étourdissant : permet d'étourdir sans risque de blesser ou de tuer.

+lancé : peut être lancé sur l'ennemi.

+mortelle : +1 dégât.

+mystique : affecte les créatures surnaturelles et possède une signature de *Hei Yin* qui permet de ressentir leur proximité.

+paralysant : empêche l'adversaire de bouger.

+perforant : ignore 1-armure.

+précis-e : permet de viser un endroit spécifique.

+rapide : se manie avec vitesse, permet d'agir vite.

+recharge : munitions limitées, doit être rechargé régulièrement.

+silencieux : peut être utilisé sans faire trop de bruit.

+zone : affecte plusieurs cibles ou toute une pièce.

## KUNG-FU

---

Vos attaques à mains nues infligent 2-dégâts.

Vous retenez 2 à chaque scène.

Au cours de la scène, vous pouvez dépenser 1 pour choisir 1 :

- Vous esquivez ou parez une attaque au corps-à-corps à portée proche. Donnez le nom de votre technique.
- Vous infligez vos dégâts à un adversaire à portée proche. Donnez le nom de votre technique.





- Vous vous placez à la portée proche d'un adversaire.
- Vous désarmez un adversaire.
- Vous frappez un élément du décor (pour gêner un adversaire, vous ouvrir une voie, faire une démonstration, lancer un défi, etc.).

Au cours d'un affrontement, vous pouvez affronter le danger pour rassembler votre énergie et vous concentrer afin de retenir 2 à nouveau.

Choisissez un style ainsi que 2 de ses opportunités :

#### • **Gun-fu**

Vous maîtrisez les armes à feu et avez appris à en tirer le meilleur, même au corps-à-corps.

- Vous atteignez une cible à une distance normalement trop longue.
- Vous infligez les dégâts de votre arme à distance à portée +proche.
- Vous esquiviez une attaque à distance.
- Vous mettez votre adversaire au sol et le maîtrisez à l'aide de votre arme.

#### • **Close combat**

Vous maîtrisez un style rugueux développé par les militaires, dédaignant les fioritures et le développement personnel des autres martiaux pour atteindre une efficacité maximale.

- Vous annulez l'effet d'une manœuvre de kung-fu vous prenant pour cible.
- Vous retournez l'arme d'un adversaire contre lui.
- Vous vous libérez d'une étreinte ou d'une saisie.
- Vous frappez un point vital chez l'adversaire.

#### • **Style de kung-fu : Baji Quan (Baat Gik Kyun)**

Vous maîtrisez ce style fondé sur une position stable et des frappes puissantes avec les coudes et les genoux.

- Vous projetez votre adversaire au loin.
- Vous infligez vos dégâts en ignorant 1 d'armure.
- Vous résistez à une attaque qui vous jetterait au sol ou vous projetterait.
- Vous percez une défense ou une armure impénétrable.

#### • **Style de kung-fu : Wing Ceon Kyun (Wing Chun)**

Vous maîtrisez l'art du Wing Ceon, un style de kung-fu permettant d'affronter son adversaire à très courte portée, jouant de votre rapidité et de l'explosivité de vos poings pour le vaincre.

- Vous infligez vos dégâts à la portée +contact.
- Vous infligez vos dégâts avant une attaque ennemie.
- Vous vous placez à la portée +contact d'un adversaire.
- Vous infligez vos dégâts en ignorant 1 d'armure.

#### • **Style de l'Homme Ivre (Zui Quan, Zeoi Kyun)**

Vous utilisez l'art de la Boxe Ivre pour mettre en difficulté votre adversaire par des mouvements, des esquives et des coups erratiques inspirés de l'état d'ivresse.

- Vous vous relevez immédiatement et mettez un adversaire à portée +proche à terre.
- Vous évitez une attaque de votre adversaire et l'infligez à un autre à portée +proche.
- Vous n'apparaissez plus comme une menace.
- Vous amenez un adversaire où vous le voulez.



## CRÉATION DE PERSONNAGES

---

- 1 – Choisir un livret
- 2 – Donner un nom au personnage
- 3 – Choisir une apparence
- 4 – Répondre aux questions posées
- 5 – Choisir son sacerdoce
- 6 – Prendre connaissance des manœuvres et choisir les manœuvres supplémentaires
- 7 – Prendre connaissance de l'équipement de départ
- 8 – Choisir une caractéristique à +2, deux à +1, une à 0

---

Texte : Fauvel

Compléments de texte : cf section **Avertissement**

Liant des Compléments : Mystery Man From Outerspace

Mise en pages : Mystery Man From Outerspace

Photo de couverture : Boris Ulzibat, Pexels.com

Photo p. 5 : Jimmy Chan, Pexels.com

Photo p. 8 : Jimmy Chan, Pexels.com

Photo p. 12 : Cottonbro, Pexels.com



