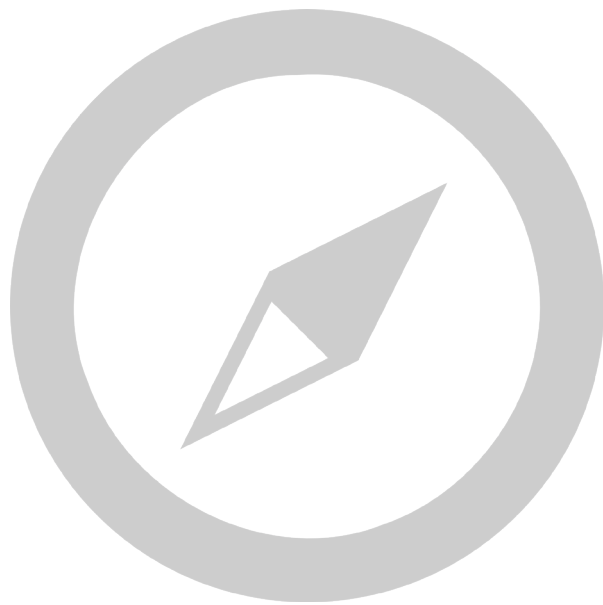
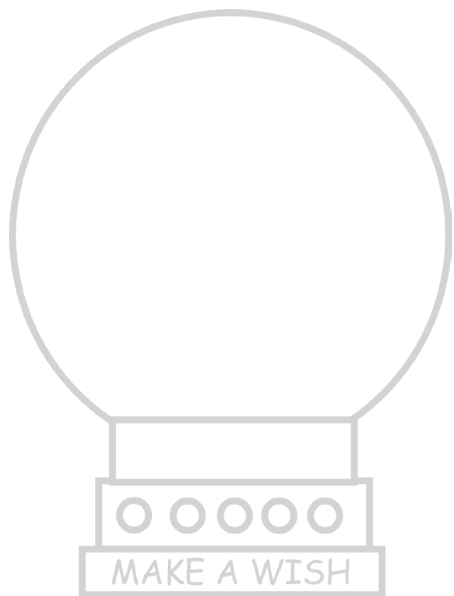


TAOIST FUCKERY



TAOIST FUCKERY

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).

Négociateur

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 voulez.
- 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.

Notes

MANŒUVRES DE BASE (SUITE ET FIN)

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 contact.

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.

Notes

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.

Notes

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.

Notes

L'ALCHIMISTE

Vous êtes un·e maître·sse des potions et des substances surnaturelles. Que vous soyez une vieille pètrie de tradition ou un jeune coq alliant science et mystique taoïste, vous alliez des composants rares en y mêlant votre Hei pour obtenir des préparations aux puissants effets. Vos camarades fat si vous sollicitent pour votre expertise concernant la chimie, vos potions aux effets extraordinaires... ou votre capacité à tout faire sauter quand cela devient nécessaire.

APPARENCE :

Choisissez 1 à chaque fois :

Vêtements : ☐ Blouse blanche ; ☐ Bretelles et bras de chemise ; ☐ Short et marcel

Équipement : ☐ Fioles dans les poches ; ☐ Gourdes et étuis de bambou ; ☐ Petit sac à dos

Allure : ☐ Gestes précis et mesurés ; ☐ Gestes exubérants ; ☐ Gestes fluides et maîtrisés

QUESTIONS À POSER AU DÉBUT :

- Une bande de trafiquants cherche à s'en prendre à vous. Qui sont-ils et pour quelle raison vous en veulent-ils ?

- Qui est votre plus grand rival ? Quelle a été sa dernière victoire ?
- Quel acteur influent fait régulièrement appel à vos services ? Pour quelle raison ?

SACERDOCE :

- ☐ *Savant fou* : tester une de vos créations sans le consentement d'autrui.
- ☐ *Alchimiste d'État* : utiliser ses connaissances pour blesser quelqu'un ou quelque chose.
- ☐ *Savanturier* : se mettre en danger pour recueillir des connaissances.

MANŒUVRES DE DÉPART :

Scientifique mystique

Vous êtes un expert concernant les préparations alchimiques, les matériaux, l'acupuncture et la chimie en général. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 lorsque vous percez les mystères à leur sujet et vous pouvez ajouter les questions suivantes à la liste :

- Quelle substance a été utilisée ici ?
- Quelle substance me serait utile ?
- Où puis-je trouver cette substance ?

Prodiges alchimiques

Lorsque vous préparez des potions dont vous avez la recette et que vous disposez du temps et des installations nécessaires pour les réaliser, dépensez 1 matériel et lancez 2d6+Esprit.

- Sur 7+, retenez 3 préparations.
- Sur 7-9, choisissez 1 :
 - ☐ Les préparations seront un peu moins réussies : elles mettront plus de temps à agir, seront moins efficaces ou agiront moins longtemps.
 - ☐ Vous retenez 2 préparations.
- Sur 6-, retenez 1 préparation, mais le MJ effectue une manœuvre.

Vous pouvez dépenser 1 préparation pour appliquer l'effet d'une des recettes que vous connaissez.

Recettes de préparations

Vous commencez avec 3 recettes :

- ☐ Colle universelle : peut tout coller.
- ☐ Acide universel : peut tout dissoudre.
- ☐ Tonique : +1 continu pour les jets de Corps durant la scène.
- ☐ Antidote : soigne du poison ou d'une toxine.
- ☐ Stimulant : +1 continu pour les jets d'Esprit durant la scène.

- ☐ Pilules de cinabre : +1 continu pour les jets de *Hei* durant la scène.
- ☐ Antidouleur : soignez de 2 pour une scène. L'Énergie vitale revient à son niveau à la fin de la scène.
- ☐ Potion revigorante : soignez de 1.
- ☐ Carapace de Tortue : 1 d'armure.
- ☐ Accroissement des sens : compte comme un 10+ lorsque vous percez les mystères afin d'observer votre environnement ou +1 pour percez les mystères à l'aide de l'esprit.

Rituels de l'alchimiste

Vous connaissez les rituels de fat si ainsi que les rituels suivants :

- Purification du corps : vous purgez un corps d'un poison ou d'une toxine ; ou vous l'y rendez insensible pour une scène.
- Transfiguration, à l'aide d'aiguilles d'acupuncture : permet à quelqu'un ou soi-même de changer de visage pour quelques heures.

Choisir 1 entre :

☐ Feux d'artifice

Vous utilisez certaines de vos préparations sous formes d'armes. Vous disposez d'une

arme à distance (portée +courte, +dangereux, +recharge) que vous utilisez pour projeter vos préparations lorsque vous employez la manière forte.

Vous connaissez 3 recettes supplémentaires :

- ☐ Grenade étourdissante (2-dégâts, +étourdissant)
- ☐ Gel paralysant (+paralysant, +mystique)
- ☐ Ghostbuster (2-dégâts, +mystique)
- ☐ Lumières du Ciel (+zone, +mystique, +aveuglant)
- ☐ Explosif (3-dégâts, +zone, +bruyant, +dévastateur)
- ☐ Fumigène (+aveuglant, +zone)
- ☐ Marqueur (laisse sur la cible une trace identifiable par l'alchimiste)

☐ La recette de la coopération

Lorsque vous voulez aider un de vos camarades à affronter le danger à l'aide de vos préparations, décrivez laquelle de vos recettes peut lui venir en aide et dépensez 1 préparation pour ajouter +1 à son jet.

☐ Kung-fu

Corps :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Cœur :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esprit :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Hei :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CONTACT :

Vous débutez avec un des contacts suivants :

- ☐ Un contrebandier de matériaux rares.
- ☐ Un esprit-animal qui accepte de vous laisser prélever quelques ingrédients.
- ☐ Un de vos clients influents ou riches.

POSSESSIONS :

- Vous commencez avec 1 faveur et 1 matériel.

Choisissez 1 :

- ☐ Faveur du ciel (2 faveurs)
- ☐ Besace bien remplie (2 matériels)
- Vous commencez avec 1 atelier d'alchimiste entièrement équipé :
 - ☐ Un atelier à la pointe de la technologie.
 - mystique, hi-tech, ostentatoire*
 - ☐ Une officine miteuse.
 - mystique, traditionnelle, discrète*
 - ☐ Un van aménagé.
 - mystique, mobile, dépassé*

Nom du Perso :

Nom du Joueur :

Blessé ☐☐☐☐☐ | **Mort** ☐

Faveurs ☐☐☐☐☐ • **Matériel** ☐☐☐☐☐

Expérience ☐☐☐☐☐

LE DEVIN OU LA DEVINERESSE

Le Ciel a fait de vous son·a messenger·ère : que vous le vouliez ou non, vous recevez les signes de sa volonté, qu'ils s'agisse d'indices ou de mise en garde. Les flux de Hei modèlent les événements et vous laissent voir l'avenir dans leur déroulement. Ces présages font de vous un·e guide aux réflexes hors-pairs et apprécié·e des mortels comme des créatures mystiques.

APPARENCE :

Choisissez 1 à chaque fois :

Regard : ☐ Lunettes rondes ; ☐ Regard perdu ; ☐ Yeux perçants

Cheveux : ☐ Cheveux longs et sales ; ☐ Coupe au bol laquée ; ☐ Cheveux en brosse

Vêtements : ☐ Vêtements traditionnels ; ☐ Vêtements dépassés ; ☐ Polo et veste de costume

QUESTIONS À POSER AU DÉBUT :

- Vous ressentez un important danger menaçant la ville. Décrivez-le :
 - La mort d'une puissante créature mys-

tique des mains d'un mortel.

- La mort d'un leader mortel de la ville des mains d'une créature mystique.
- La destruction ou la profanation d'un lieu importants pour les mortels et créatures mystiques à la fois.
- Quelle créature mystique a bénéficié de vos prédictions ?
- Quel mortel a bénéficié de vos prédictions ?
- Qui vous en veut pour une prédiction ? Pour quelle raison ?

SACERDOCE :

- ☐ *Docteur Wo* : user de vos prédictions pour protéger les innocents.
- ☐ *Chrysostome* : s'enrichir grâce à vos prédictions.
- ☐ *Sadique* : laisser une de vos prédictions se réaliser pour blesser quelqu'un.

MANŒUVRES DE DÉPART :

Émissaire du Ciel

Le Ciel tient les devins en haute estime et vous transmet des présages pour vous guider ou requérir votre aide. Au début de chaque session, lancez 2d6+Hei.

- Sur 10+, Gagnez 3 présages.

- Sur 7-9, gagnez 1 présage.
- Sur 6-, gagnez 1 présage, mais le MJ effectue une manœuvre.

À tout moment durant une scène, vous pouvez dépenser 1 présage pour choisir 1 :

- ☐ Éviter un danger.
- ☐ Ne pas être surpris.
- ☐ Protéger un allié d'un danger.
- ☐ Décrire un événement qui lui soit favorable qui se produira bientôt.

Inspirations divines

Le Ciel vous vient régulièrement en aide, pour peu que vous accomplissiez sa volonté : à tout moment, vous pouvez dépenser 1 faveur pour obtenir 1 présage.

Rituels du Devin

Vous connaissez les rituels de fat si ainsi que les rituels suivants :

- Prédications (vous pouvez poser au MC une des questions suivantes) :
 - Quel sera le meilleur moment pour...?
 - Où se trouvera ...?
 - Quand aura lieu...?
- Échos du passé (vous savez à qui appartient un objet, un lieu et qui le convoite le cas échéant).

Choisir 1 entre :

☐ **Profiter du danger**

Vos talents de prédictions vous ont permis de vous placer de sorte à utiliser le danger à votre avantage. Lorsque vous dépensez 1 présage pour éviter un danger, vous pouvez reporter le danger sur une cible de votre choix ou expliquer en quoi il vous rend finalement service.

☐ **Kung-fu**

☐ **Partager les Auspices**

Lorsque vous tentez d'aider ou gêner un joueur grâce à vos prédictions, vous lancez 2d6+Hei plutôt que 2d6+Cœur.

☐ **Coqueluche de la haute société**

Les riches et les puissants aiment à s'entourer de devins et d'haruspices pour rester sur la voie du succès. Un des habitants les plus puissants de l'île vous compte parmi ses proches collaborateurs.

Choisissez 1 parmi :

- ☐ Un homme ou une femme politique puissant-e.
- ☐ Un patron ou une cheffe d'entreprise influent-e.

- ☐ Un ou une artiste en plein succès.
- ☐ Un ou une membre de la magistrature qui n'a encore jamais perdu d'affaire.
- ☐ Un ou une chef-fe de triade en pleine ascension.

Vous n'avez pas besoin de monnaie d'échange lorsque vous négociez avec ce contact. Gardez simplement à l'esprit que son emploi du temps est au diapason de son influence.

CONTACT :

Vous débutez avec un des contacts suivants :

- ☐ Un esprit-animal dont vos prédictions ont aidé le chef.
- ☐ Un bookmaker illicite.
- ☐ Un policier superstitieux.

Notes

Corps :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Cœur :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esprit :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Hei :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

POSSESSIONS :

- Vous commencez avec 1 faveur et 1 matériel.
- Choisissez 1 :
 - ☐ Faveur du ciel (2 faveurs)
 - ☐ Besace bien remplie (2 matériels)
- Vous commencez avec 1 élément utile pour un devin :
 - ☐ Un mystérieux compte *Ali Baba* qui vous envoie des suggestions de cadeaux correspondant à la personne à qui vous parlez.
 - ☐ Un GPS habité par un dieu mineur vous indiquant toujours un chemin étonnamment rapide vers un point donné.
 - ☐ Une application météo imprégnée de votre *Hei*, et qui indique le temps à venir sans erreur possible.

Notes

Nom du Perso :

Nom du Joueur :

Blessé ☐☐☐☐☐ | ☐ **Mort**

Faveurs ☐☐☐☐☐ • **Matériel** ☐☐☐☐☐

Expérience ☐☐☐☐☐

L'EXORCISTE

Vous représentez la garde de la paix entre les créatures mystiques et les mortels : tous ont le droit de vivre sous le Ciel et votre protection leur est acquise tant qu'ils respectent le bien-être des uns et des autres. Lorsque ce n'est plus le cas, vous entrez en scène : votre connaissance des créatures surnaturelles et votre besace toujours bien remplie vous rendent capable d'affronter n'importe quelle force surnaturelle... que ce soit pour lui faire entendre raison, ou pour la supprimer.

QUESTIONS À POSER AU DÉBUT :

- Une créature surnaturelle s'est attirée votre fureur. Pour quelle raison ?
- Vous vous êtes attiré la fureur d'une créature surnaturelle. Laquelle est-ce ? Pour quelle raison vous en veut-elle ? Comment a-t-elle failli vous tuer ?
- Quel acteur en ville attache une grande importance à votre office et vous soutient ? Qui s'en offusque régulièrement ?

APPARENCE

Choisissez 1 à chaque fois :

Vêtements : ☐ Tenue de prêtre taoïste traditionnelle ; ☐ Tenue chique, détail choc ;

☐ Manteau long et queue de cheval
Regard : ☐ Regard pénétrant ; ☐ Regard chaleureux ; ☐ Regard fou
Équipement : ☐ Chapelet à la main ; ☐ Idéogrammes tatoués sur le visage ; ☐ Talismans sur les vêtements

SACERDOCE :

- ☐ *Sicaire mystique* : bannir une créature surnaturelle sans chercher une autre solution.
- ☐ *Pasteur des fantômes* : résoudre une perturbation liée à une créature surnaturelle sans la bannir ou lui faire de mal.
- ☐ *Gardien de tous les mortels* : protéger un mortel d'une créature surnaturelle.

MANŒUVRES DE DÉPART :

Expert du bannissement

Vous bénéficiez d'un +1 lorsque vous tenter de bannir une créature surnaturelle.

Lettré parmi les chasseurs

Vous êtes un expert concernant les créatures surnaturelles. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 lorsque vous percez les mystères à leur su-

jet et vous pouvez ajouter les questions suivantes à la liste :

- Quelle créature est responsable de cela ?
- Quel point faible la créature possède-t-elle ?

Rituels d'exorcisme

Vous connaissez les rituels de fat si ainsi que les rituels suivants :

- *Rituel de traque* : le fat si sent la direction dans laquelle se trouve la créature.
- *Sanctuaire des mortels* : les créatures surnaturelles ne peuvent pas entrer dans la zone.
- *Prison mystique* : vous emprisonnez une créature surnaturelle. Tant que vous restez concentré, elle ne peut pas se déplacer ou agir contre vous d'aucune façon.
- *Parchemins explosifs* : vous disposez des parchemins magiques (4 dégâts, mystiques, devastateur, zone) explosant sur commande.

L'Équipement du chasseur

Certaines de vos armes ou de vos munitions sont modifiées pour pouvoir affecter les créatures surnaturelles. Vous pouvez dépenser 1 matériel pour qu'une arme que vous utilisez devienne mystique durant une scène.

Choisir 1 entre :

☐ Soldat du Ciel

Le Ciel compte sur vous pour traquer les créatures qui troublent son ordre. Lorsque vous employez la manière forte contre une créature surnaturelle, vous pouvez dépenser 1 faveur pour infliger +1 dégât.

☐ Aider contre les créatures surnaturelles

Vous bénéficiez de +1 à suivre lorsque vous aidez un camarade fat si contre une créature surnaturelle.

☐ Kung-fu

Notes

CONTACT :

Vous débutez avec un des contacts suivants :

- ☐ Un marchand de « composants » spécialisé dans les armes.
- ☐ Un érudit (antiquaire, religieux, etc.) prodigue de ses connaissances.
- ☐ Un indic surnaturel, toujours au courant de ce qui se passe dans le monde mystique.

Notes

Corps :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Cœur :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esprit :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Hei :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

POSSESSIONS :

- Vous commencez avec 1 faveur et 1 matériel.

Choisissez 1 :

- ☐ Faveur du ciel (2 faveurs)
- ☐ Besace bien remplie (2 matériels)
- Vous commencez avec 1 objet utile pour un exorciste :
 - ☐ Une épée de saule.
proche, mystique, 1-dégât, fragile
 - ☐ Un pistolet.
courte, 3-dégâts, rechargement
 - ☐ Un détecteur de fantômes.
mystique, courte, zone

Notes

Nom du Perso :

Nom du Joueur :

Blessé ☐☐☐☐☐ | ☐ Mort

Faveurs ☐☐☐☐☐ • Matériel ☐☐☐☐☐

Expérience ☐☐☐☐☐

LE GÉOMANCIEN OU LA GÉOMANCIENNE

Nul ne connaît mieux les flux de Hei que vous : vous êtes non seulement capable de remarquer ce qui perturbe leur écoulement, mais également d'arranger l'espace afin qu'ils soient les plus propices possibles. Votre maîtrise des principes du feng shui vous permettent d'obtenir l'aide de tous lieux aux vastes et fastes flux de Hei. Rien ne peut vous menacer dans un lieu familial. Et vous avez tendance à toujours tendance à considérer la ville entière comme étant chez vous...

APPARENCE :

Choisissez 1 à chaque fois :

Vêtements : ☐ Robes traditionnelles ; ☐ Style de rockstar ; ☐ Costume-cravate de consultant

Équipement : ☐ Équerres et boussoles ; ☐ Sac de sport ; ☐ Mallette de trader

Air : ☐ Air concerné ; ☐ Air arrogant et crâneur ; ☐ Je suis un homme pressé

QUESTIONS À POSER AU DÉBUT :

- L'un des bâtiments les plus connus de la ville doit son apparence à vos présages

et à vos conseils. Quel est ce bâtiment et en quoi sa forme est-elle remarquable ? Quel effet positif a-t-il sur son environnement ?

- La réalisation de ce bâtiment a mis en fureur quelqu'un ou quelque chose. Qui est-ce et pour quelle(s) raison(s) ?
- Un lieu exerce une puissante influence néfaste. Quel est ce lieu, quel effet a cette influence et pourquoi aucun-e géomancien-ne ne l'a encore fait disparaître ?

SACERDOCE :

- ☐ *Diva* : se faire mousser auprès du public ou de la haute société pour ses réalisations.
- ☐ *Petit père des pauvres* : prendre le risque d'aménager un lieu ou un espace au bénéfice des plus fragiles.
- ☐ *Égoïste* : détourner le flux de Hei d'un lieu ou d'une communauté à son bénéfice.

MANŒUVRES DE DÉPART :

Architecte mystique

Vous êtes un expert à propos de l'architecture et de ses effets sur les flux de Hei. Vous bénéficiez d'un +1 lorsque vous percez les mystères

à ce sujet et vous pouvez ajouter les questions suivantes à la liste :

- Qu'est-ce qui dérange les flux de Hei en ces lieux ?
- Comment dois-je modifier l'environnement pour rendre les flux de Hei fastes ?

Rituels du Feng Shui

Vous connaissez les rituels de fat si ainsi que les rituels suivants :

- Sanctuaire : la zone devient un Havre pour quelques heures.
- Canaliser les flux de Hei : +1 à suivre pour chaque camarade *fat si* dans la zone.
- Contrôle du corps : -1 Hei, +1 à une autre caractéristique durant la scène.
- Purification du corps : vous purgez un corps d'un poison ou d'une toxine ; ou vous l'y rendez insensible pour une scène.
- Le Voile devant les mortels : les mortels n'entrent pas dans le lieu : ils ne le remarquent pas, n'y pensent pas ou ne désirent pas y entrer à moins qu'on ne leur mette l'évidence devant les yeux.
- Transformation des Vides en Pleins : les portes et fenêtres résistent de manière surnaturelle aux forces qu'un mortel ou un groupe de mortel serait capable de déployer (jusqu'au bélier de police).

- L'Arrangement des Neuf Étoiles : vous cachez un objet dans une pièce. Aidé par votre habileté à arranger l'espace et protégé par le *Hei* du lieu, l'objet sera impossible à trouver sans pouvoirs mystiques.
- Boussole mystique : vous ne pouvez pas vous perdre ni être pris par surprise dans le lieu.
- Maître de la Nuit et du Jour : vous contrôlez les sources de lumières en ce lieu.
- Sanctuaire des mortels : les créatures surnaturelles ne peuvent pas entrer dans la zone.

Maître de la purification

Vous bénéficiez d'un +1 lorsque vous tentez de purifier un lieu.

Choisir 1 entre :

☐ **Aider avec les esprits**

Lorsque les flux de Hei sont fastes et que vous voulez aider un camarade, décrivez comment l'esprit du lieu vous aide et lancez 2d6+Hei en traitant tout résultat de 7-9 comme un 10+.

☐ **Enquêter avec les esprits**

Les esprits d'un lieu ou d'un bâtiment re-

connaissent et apprécient les géomanciens. Lorsque vous vous trouvez dans un bâtiment ou un lieu au Hei faste, vous pouvez retenir 1 comme si vous aviez percé les mystères. Les esprits connaissent parfaitement leur domaine, se souviennent jusqu'à quelques jours de ce qui s'y est passé et y ressentent toute présence.

☐ **Kung-fu**

CONTACT :

Vous débutez avec un des contacts suivants :

- ☐ Une bande de lutins des greniers itinérants, capables de se faufiler n'importe où.
- ☐ Un architecte prestigieux.
- ☐ Un marchand de composants.

Notes

Corps :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Cœur :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esprit :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Hei :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

POSSESSIONS :

- Vous commencez avec 1 faveur et 1 matériel.
Choisissez 1 :
 - ☐ Faveur du ciel (2 faveurs)
 - ☐ Besace bien remplie (2 matériels)
- Vous commencez avec 1 élément utile pour un géomancien :
 - ☐ Une boussole modifiée magiquement pour indiquer les lieux souillés. *mystique, lointaine*
 - ☐ Une technique surnaturelle d'accès aux plans des bâtiments de la ville :
 - ☐ Méditer devant un plan monumental de la ville affiché chez soi.
 - ☐ Un mystérieux bienfaiteur faisant parvenir les plans.
 - ☐ Un contact avec un archiviste mystique.
 - ☐ Une équipe de déménageurs que vous employez, toujours disponible rapidement pour réorganiser un espace.

Nom du Perso :
Nom du Joueur :
Blessé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mort
Faveurs	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> • Matériel <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Expérience	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

LE PRÊTRE OU LA PRÊTESSE

Vous êtes l'interlocuteur-trice privilégié-e du Ciel et vous transmettez ses enseignements à vos fidèles. Pour les protéger, le Ciel vous offre ses armes et sa prestance : vous pouvez invoquer les attributs des dieux pour faire disparaître les obstacles dans l'accomplissement de leur volonté et aucune créature ne pourra ignorer votre qualité de serviteur du Ciel.

APPARENCE :

Choisissez 1 à chaque fois :

Vêtements : ☐ Habit traditionnel ; ☐ Signe religieux ostentatoire ; ☐ Signe religieux discret
Cheveux : ☐ Crâne rasé des bouddhistes ; ☐ Coiffe taoïste ; ☐ Cheveux libres
Air : ☐ Regard qui sonde l'âme ; ☐ Une bonhomie permanente ; ☐ Un air absent

QUESTIONS À POSER AU DÉBUT :

- Êtes-vous un fidèle taoïste ou un moine bouddhiste ?
- À quel temple ou communauté êtes-vous rattaché ?
- Quel danger, mortel ou mystique, menace ce dernier ou cette dernière ?

SACERDOCE :

- ☐ *Gardien* : protéger un innocent d'un grave danger.
- ☐ *Boussole morale* : ramener l'harmonie entre deux partis par la négociation.
- ☐ *Puits de science* : rassembler et conserver des connaissances rares.

MANŒUVRES DE DÉPART :

Lettré-e du divin

Vous êtes un expert concernant les mythologies, rites et pratiques des différentes religions. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 lorsque vous percez les mystères à leur sujet et vous pouvez ajouter les questions suivantes à la liste :

- Comment devrais-je agir pour respecter mes croyances ?
- Un dieu ou une créature divine est-elle impliquée ici ?

Rituels divins

Vous connaissez les rituels de fat si ainsi que les rituels suivants :

- Invocation d'attribut divin.
- Protection du ciel : +1 d'armure pour chaque *fat si* dans la zone.

- Armes célestes : vos camarades *fat si* bénéficient du marqueur mystique pour une scène.

Attributs divins :

- Le bâton du Roi-Singe
contact, proche, longue, indestructible, divin
- Dragon Rouge, le guandao du dieu de la guerre
3-dégâts, courte, divin, dévastateur, mortel, lent
- Rayon d'Or, le jian de l'empereur de jade
2-dégâts, proche, divin, mortel, rapide
- Roseau d'Airain, l'éventail de la déesse de la Lune
repousse les ennemis dans la zone
- Le Plastron de l'Ouest, l'armure du dieu de la guerre
armure 2, divin
- Le Miroir de Vérité du dieu des Lettrés
révèle la véritable nature des choses dans la pièce
- La Cage aux Oiseaux du dieu de la beauté ou de la déesse de la beauté
mystique, paralysant

- Les Rouleaux Infinis du dieu des Lettrés
+1 continu pour percer les mystères à l'aide de votre Esprit
- La Torche mystique
repousse les ténèbres
- Les Ailes du Dragon
permet de se déplacer à toute vitesse et de voler quelques instants

Choisir 1 entre :

☐ Aura divine

Vous pouvez dépenser 1 faveur pour bénéficier du marqueur divin durant la scène en cours.

☐ Soins

Le Ciel récompense ceux qui accompagnent ses plus fidèles serviteurs. Une fois par scène, vous pouvez dépenser 1 faveur pour vous soigner ou soigner un camarade de 1.

☐ Kung-fu

Notes

CONTACT :

Vous débutez avec un des contacts suivants :

- ☐ Un mei (objet éveillé) religieux qui continue de servir votre divinité.
- ☐ Une créature divine au service de votre divinité.
- ☐ Un de vos moines ou prêtres errant en ville.

Notes

Corps : ☐☐☐
Esprit : ☐☐☐

Cœur : ☐☐☐
Hei : ☐☐☐

☐ POSSESSIONS :

- Vous commencez avec 1 faveur et 1 matériel.
Choisissez 1 :
 - ☐ Faveur du ciel (2 faveurs)
 - ☐ Besace bien remplie (2 matériels)
- Vous commencez avec 1 élément utile pour un prêtre :
 - ☐ Un chapelet bouddhiste ou un talisman taoïste (1 faveur gratuite par session).
 - ☐ Une bande de fidèles serviables.
groupe, loyal, amateurs
 - ☐ Une manière surnaturelle de repérer les lieux saints ou mystiques en ville :
 - ☐ Une carte qui se tache toujours à ces endroits.
 - ☐ Des photos qui apparaissent dans les flux de vos réseaux sociaux.
 - ☐ Un mystérieux moine masqué qui sait toujours vous trouver lorsque vous avez besoin de cette information.

Nom du Perso :

Nom du Joueur :

Blessé ☐☐☐☐☐ | ☐ Mort

Faveurs ☐☐☐☐☐ • Matériel ☐☐☐☐☐

Expérience ☐☐☐☐☐