

Un scénario pour

TAOIST FUCKERY

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



David
Bercovici
2021

Jouez avec vos ami·e·s... un devin, une alchimiste, un exorciste, un prêtre ou un géomancien !

« Le Tigre de Nacre »

Un scénario PbtA d'après un scénario
original de Vivien "Graou" Prigent

RÉDIGER UN CANEVAS DE SCÉNARIO POUR LE MC

Les Désordres que les fat si doivent résoudre sont des perturbations qui affectent le monde lorsqu'un sentiment négatif entraîne des actes causant une souffrance. Si les fat si n'interviennent pas (ou pas assez rapidement), ces souffrances débouchent sur une catastrophe.

Restaurer l'harmonie sous le Ciel, c'est donc empêcher les catastrophes, mettre fin à cette souffrance mais également faire en sorte que le cycle qu'elle a déclenché soit terminé et qu'elle ne menace pas de repartir un jour ; en neutralisant le sentiment négatif à son origine.

Pour préparer son canevas, le MC part d'un sentiment, qui donne naissance à des actes qui déboucheraient sur des catastrophes.

- Sentiments : Ambition, Avarice, Orgueil, Désir, Intolérance, Haine, Vengeance, Devoir
- Actes : Violence, Mensonge, Vol, Rébellion
- Catastrophes : Tyrannie, Destruction, Désordre, Pestilence, Usurpation, Malheur

Le MC prépare ensuite des horloges ; où la souffrance va crescendo jusqu'à la catastrophe.

EXEMPLE DE SCÉNARIO : LE TIGRE DE NACRE

Avertissement : ce scénario est l'adaptation du scénario amateur « L'Affaire du Tigre de Nacre » de Vivien "Graou" Prigent écrit pour Les Chroniques de l'étrange, le JdR et librement téléchargeable ici : <http://www.chroniques-etrange-no.fr/downloads.html#step3>. Vous aurez besoin du pdf original.

Synopsis : Un vol (Vol) d'objets anciens (Avarice) dans une épave provoque le « réveil » (Vengeance) d'une jonque militaire coulée pendant les Guerres de l'Opium. Ce vaisseau fantôme menace à terme de s'en prendre aux ferries emplies de « diables d'étrangers » ou de « traîtres à la Chine » (Intolérance/Haine).

Le Fond de l'affaire : Les PJ vont être impliqués dans deux lignes narratives parallèles qui a priori se rejoindront en cours de jeu.

Les fat si sont tout d'abord témoins de la manifestation du fantôme d'une fillette traquée à la fois par un

fantôme de tigre et les membres d'un gang. Leur intervention les plonge dans les ennuis car la triade dont dépend ce gang va se persuader que les PJ détiennent la fillette en question (Mensonge), ignorant qu'il s'agit d'un fantôme. Or l'enfant est la fille défunte du chef d'une triade adverse, mort en même temps qu'elle.

Parallèlement, les fat si sont chargés par la sœur d'un de leur collègue exorciste d'innocenter ce dernier (Devoir), retrouvé sur les lieux d'un meurtre l'arme du crime à la main (Violence). L'enquête va les amener à découvrir un vol (Vol) commis au détriment du Roi-Dragon de l'estuaire de la Rivière des Perles, le fleuve reliant Canton à la baie de Hong Kong.

Ce vol (Vol) a entraîné des représailles (Vengeance) qui ont coûté la vie à la fillette initialement rencontrée et à son père (Violence), ce qui connecte les deux affaires.

En définitive, les PJ devront trouver le moyen d'apaiser la colère du Roi-Dragon (Orgueil). Cela leur offre l'opportunité de récupérer l'âme du père de la fillette et d'y gagner la reconnaissance de la triade qu'il commandait. Cette alliance devrait en retour leur permettre *in fine* d'innocenter leur collègue fat si et de régler leurs ennuis avec la première triade.

L'Histoire jusqu'à maintenant :

Voir p.4 du scénario original.

Intro :

Voir p.7 (« Début du scénario ») du scénario original.

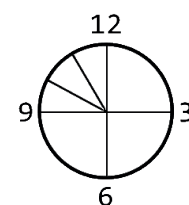
Note :

Lisez la suite du scénario original.

Horloges :

Le Roi-Dragon

Voir p.20 du scénario original.



18 h : Il lance Chao Ku à la poursuite des voleurs.

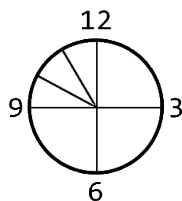
21 h : Il identifie David Fan comme le voleur et lance Chao Ku à sa poursuite.

22 h : Il lance *Le Tigre de Nacre* sur David Fan ou sur les PJ.

24 h : Catastrophe : Destruction — Il s'en prend aux ferries emplies de « diables d'étrangers » ou de « traîtres à la Chine ».

Chao Ku

Voir p. 36 du scénario original.



18 h : Il localise la *Yeung Outer Cupboard*, la société de stockage où David Fan cache une partie du trésor, grâce à son rituel.

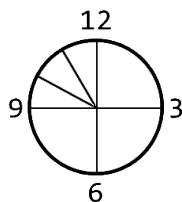
21 h : Il peut tomber sur les fat si à l'*Aberdeen Boat Club* pendant son enquête.

22 h : Il localise David Fan dans le petit temple local de Tin Hau.

24 h : Catastrophe : Pestilence — Il mène le rituel de la Cinquième Voie sur David Fan ; la victime devient un *goengsi*.

David Fan

Voir p. 32 du scénario original.



18 h : Il voit de la lumière lorsqu'il retourne chez lui et décide de prendre la fuite.

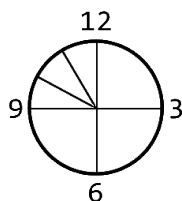
21 h : Il est clair pour lui que le *White Dolphin* est grillé ; il l'abandonne et engage un pêcheur pour l'emmener à Sha Chau.

22 h : Il se terre dans le petit temple local de Tin Hau.

24 h : Catastrophe : Usurpation — Le trésor du Roi-Dragon n'est pas rendu à son propriétaire.

Triade de la Lune en fleurs

Voir p. 27 du scénario original.



18 h : Ses dirigeants soupçonnent la triade de la Conque des 7 sapèques d'avoir assassiné Daniel Pak et sa fille.

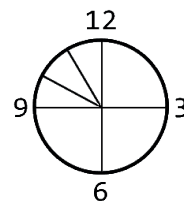
21 h : —

22 h : L'enquête de police n'ayant pas abouti, les dirigeants sont persuadés de la culpabilité de la triade de la Conque des 7 sapèques.

24 h : Catastrophe : Désordre — Une guerre entre triades est lancée.

Triade de la Conque des 7 sapèques

Voir p. 29 du scénario original.



18 h : Ses dirigeants soupçonnent les fat si de détenir Rosy Pak.

21 h : Pikachu trouve les traces des fat si grâce aux images des PJ prises par la caméra de sécurité du *Nid de Courge*. Il poursuit les fat si à l'*Aberdeen Boat Club*.

22 h : Pikachu localise le havre des fat si.

24 h : Catastrophe : Tyrannie — La triade somme les fat si de leur livrer Rosy Pak.

Lieux :

L'Appartement de Paul Jr

Voir p. 13 du scénario original.

La Morgue de Kowloon

Voir p. 13 du scénario original.

Le Van de Paul Jr

Voir p. 14 du scénario original.

La Boutique et l'appartement de Chris Yip

Voir p. 15 du scénario original.

L'Aberdeen Boat Club

Voir p. 16 du scénario original.

Tuen Mun et l'appartement de David Fan

Voir p. 17 du scénario original.

La Yeung Outer Cupboard

Voir p. 18 du scénario original.

Le Temple de Tin Hau sur Sha Chau

Voir p. 19 du scénario original.

Les Fonds sous-marins et les épaves

(*Le Tigre de Nacre et le Kasasagi*)

Voir p. 20 du scénario original.

PNJ:

Les Macaques Verts (Voir p. 37)

Énergie vitale 1

+gang

Armes blanches, armes contondantes

Mains nues pour Luke Chow

Rosy Pak (fantôme) (Voir p. 37)

Énergie vitale 2

Immatérialité

Le Tigre Fantôme (Voir p. 38)

Énergie vitale 2

Crocs et griffes spectraux (+mortelle)

Feulement de l'âme brisée (+dévastateur)

Se nourrir de l'angoisse (+1 EV)

Mauvais rêve (immatérialité)

Rosy Woo (Voir p. 38)

Énergie vitale 1

Tim Chau (Voir p. 38)

Énergie vitale 1

Expédier un bourre-pif

Dan Mok, dit Pikachu (Voir p. 39)

Énergie vitale 2

Taser (+étourdissant)

Utiliser son kung-fu (style de l'Homme Ivre)

Hommes de main de Pikachu (Voir p. 39)

Énergie vitale 1

+groupe

Armes blanches, armes contondantes

David Fan (Voir p. 40)

Énergie vitale 1

Expédier un bourre-pif

Meng Kun (Voir p. 40)

Énergie vitale 2

Aspirer la vie (aspire le Hei d'une victime)

Sabre de la vengeance (+mortelle)

Les Soldats Qing (Voir p. 41)

Énergie vitale 1

+bande

Armes blanches

Chair des abysses (+1 armure)

Chao Ku (Voir p. 41)

Énergie vitale 3

Crocs (+mortelle)

Corps massif (+1 armure)

Limier sanglant

Sentir le hei

Suranné

Trouver la perle dans le silo

Mener sur la Cinquième Voie

Les Esprits-squilles (Voir p. 42)

Énergie vitale 2

Carapace (+1 armure)

Détente mortelle (+mortelle)

Cavitation (+étourdissant)

Mangeur de Perles (Le Roi-Dragon) (Voir p. 43)

Énergie Vitale 5

Mystique

Ngou Gwong (L'Huissier de Corail) (Voir p. 43)

Énergie vitale 3

Mystique

Général des abysses (+étourdissant)

Hydromancie

Toucher urticant (+paralysant)

DI Michael Chan (Voir p. 44)

Énergie vitale 2

Expédier un bourre-pif

Jimmy Tsang (Voir p. 44)
Énergie vitale 1

Expédier un bourre-pif

DCI Paul Hung (Voir p. 45)
Énergie vitale 1

Expédier un bourre-pif

Louis Pak (Voir p. 45)
Énergie vitale 2

Expédier un bourre-pif