

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 !

« Les Loups de Touva »  
Un scénario PbtA de Fauvel



## 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 enclenché 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 : LES LOUPS DE TOUVA

**Synopsis :** Des bikers mongols sont en Ville pour du grabuge. Chamanisme, loups spectraux et chants de gorge au programme !

**Le Fond de l'affaire :** Un homme d'affaires peu scrupuleux et amateur d'antiquités (Avarice) a obtenu une caisse entière d'instruments de musique traditionnels mongols ayant appartenu aux grands khans (Vol). Un ordre mystique dévoué à la protection de cet héritage (Devoir) se rend alors en Ville pour les retrouver et punir l'impudent (Violence). Un fat si de la ville, nationaliste et raciste (Intolérance), est décidé à mettre les Mongols dehors (Violence) et à détruire ces instruments de musique. Ces instruments possèdent de puissants pouvoirs magiques.

#### Intro :

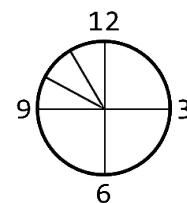
Les PJ sont contactés par la police. La boutique d'un prêteur sur gage a été prise d'assaut et les employés à

l'intérieur copieusement passés à tabac. Les fat si n'auraient pas été contactés si des récits à moitié hallucinés ne parlaient pas de loups géants et si des blessures par morsures n'étaient pas venues incarner ces élucubrations.

Le prêteur sur gage est spécialisé dans les antiquités (du toc, la plupart du temps).

#### Horloges :

##### Les Bikers

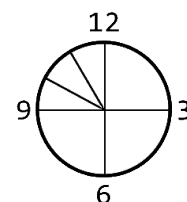


**18 h :** Les bikers enquêtent à grands coups de tatane en ville.

**21 h :** Les bikers apprennent l'identité du voleur en saccageant la galerie d'antiquité *Trésors du Lac Jaune*.

**22 h :** Les bikers prennent d'assaut la propriété sécurisée de l'homme d'affaires.

**24 h :** Catastrophe : Destruction — Les bikers invoquent le pouvoir de ces instruments par un puissant concert : la propriété est rasée et remplacée par une steppe d'un hectare.



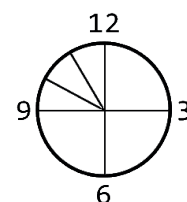
##### L'Homme d'affaires

**18 h :** Il apprend que des étrangers enquêtent sur son vol.

**21 h :** Il apprend le véritable potentiel des instruments.

**22 h :** La sécurité est renforcée et ses troupes prêtes à l'affrontement.

**24 h :** Catastrophe : Usurpation — Les instruments sont envoyés dans un entrepôt secret par un convoi sécurisé.



##### Le Fat si

**18 h :** Il prend conscience de l'arrivée des bikers en ville.

**21 h :** Il apprend les buts des bikers.

**22 h :** Il prend contact avec le propriétaire.

**24 h :** Catastrophe : Destruction — Il localise les bikers et les affronte, causant d'immense dégâts en ville.

## Lieux :

### La Propriété de l'homme d'affaires

La propriété se trouve dans un quartier riche au flanc de la montagne. Elle est protégée par un haut mur et des systèmes de sécurité (caméras, détecteurs de mouvement et alarmes). L'intérieur est très moderne, avec de grandes plages blanches et des meubles design noirs. Des œuvres antiques contrastent admirablement avec cet aspect contemporain (armes sur les murs, vases sur les meubles, etc.).

Une équipe de sécurité privée protège la propriété.

Les instruments de musique sont entreposés dans une pièce sécurisée, en sous-sol, inspirée du mastaba du docteur allemand dans *Le Mystère de la Grande Pyramide*, de Blake et Mortimer.

### Le Village côtier

Les Touvains se sont cachés dans un village côtier sur l'île principale. Leurs motos leur permettent de rejoindre n'importe quel lieu de la ville malgré la circulation. Même s'ils sont prêts à déchaîner l'enfer pour retrouver les instruments, les bikers respectent les villageois et paient généreusement leur hébergement. Leurs chamans leur ont attiré l'amitié des bêtes et des esprits des environs et il sera difficile de les convaincre de ne pas avertir les Touvains d'une intrusion.

L'esprit le plus puissant de la zone, le Vieux Pêcheur, protège habituellement le village. Il est en colère contre les problèmes que rencontrent le village et les pêcheurs (pollution, pressions sur le foncier par des promoteurs véreux, etc.). Cette colère a été rapidement perçue et utilisée par les chamans touvains. Il protégera donc ces derniers féroce-ment.

Le Vieux Pêcheur peut être aperçu errant autour du village. Il a une apparence humaine étrangement allongée et émaciée, et disparaît sous une lourde cape et un chapeau de paille.

## PNJ :

### Le Vieux Pêcheur

Énergie Vitale 4

*Mystique*

*Envoyer la fureur des vents*

*Enfermer dans un filet*

*Protéger son village*

### Chaman touvain

Énergie vitale 3

*Invoquer la fureur des esprits sur sa cible*

*Convoquer un loup spectral en entonnant un chant de gorge*

### Loup spectral

Énergie vitale 1

*Mystique*

*Attaquer en meute*

*Glacer le sang en hurlant*

### Biker touvain

Énergie vitale 2

*Puissant*

*Expédier un bourre-pif*

*Rouler à fond en hurlant*

*Utiliser une chaîne de moto de manière créative*

### Garde de la propriété

Énergie vitale 2

*Professionnel, alerte*

*Maîtriser un individu*

*Agir en équipe*

### Fat si

Énergie vitale 4

*Invoquer des Jiangshi*

*Utiliser son kung-fu*

*Utiliser ses pouvoirs de fat si (parchemins explosifs, bannissement)*

### Jiangshi

Énergie vitale 3

*Mordre et griffer (2 dégâts)*

*Aspirer le Hei d'une victime*

*Sauter et agripper*

---

Texte : Fauvel

Mise en pages : Mystery Man From Outerspace