



## Feng Shui : présentation

vendredi 17 avril 2009, par [Shlopoto](#)

### Présentation rapide

Dans n'importe quel film d'action, dans n'importe quel comic, on voit des héros pleins de caractère faire des actions toutes plus impressionnantes les unes que les autres, éliminant les adversaires par dizaines, sautant de voitures lancées à fond, traversant les baies vitrées, plongeant dans le souffle des explosions, arrosant tout ce qui bouge de rafales de pistolet automatique. C'est souvent gavés de ces images que les rôlistes créent un nouveau perso, rêvant de revivre les cascades les plus folles de ces héros, mais au premier scénario c'est la déception : l'adversaire le plus primaire résiste bêtement, les scènes spectaculaires se voient attribuer des difficultés peu engageantes et le moindre éclat de verre défigure votre perso à vie. On se pose alors la question : comment font les héros des films ? A mon avis, ils utilisent les règles de Feng Shui.

Dans Feng Shui les personnages sont, de base, des pros dans leur genre. Ils sont nettement supérieurs à l'humain moyen, et seuls les adversaires d'un certain rang peuvent leur donner du fil à retordre, les autres ne sont que menu fretin qu'un destin malicieux a placé en travers du chemin des personnages, dommage pour eux. Pour que ça ressemble à votre film préféré il faut encore que vous puissiez en retrouver les personnages : maître en arts martiaux, sorcier maléfique, cyborg futuriste, créature démoniaque, tueur implacable, journaliste, ninja... Feng Shui a été pensé pour pouvoir introduire n'importe lequel de ces persos, quel que soit son époque d'origine, grâce à une trame de fond un peu particulière, à laquelle le jeu doit son nom.

Feng Shui n'est ni plus ni moins bourrin que les

films d'action, lui dénier tout intérêt serait dénier tout intérêt aux films d'actions. Question de goût, mais les records d'entrées de ces films au cinéma sont là pour prouver qu'il existe un public pour ce genre de jeu, et beaucoup de rôlistes sont du nombre.

### Présentation détaillée

#### Cinéma de Hong Kong

Si Feng Shui s'inspire du cinéma d'action en général, il est tout particulièrement influencé par les films d'action de Hong Kong ; John Woo, Jackie Chan, Tsui Hark, Jet Li, Show Yun-Fat et d'autres sont cités à maintes reprises au cours de l'ouvrage. Les concepteurs du jeu ne crachent pas sur les Armes Fatales et autres Piège de Cristal mais leur préférence va tout de même à Hong Kong et c'est pourquoi ils ont choisi ce lieu comme cadre principal pour le jeu. Kowloon, le Pic de Victoria, Wanchai, la Vallée de la Joie, Fort Stanley, bientôt la géographie de Hong Kong n'aura plus de secret pour vous.

#### Deux types d'adversaires

En général dans les JdR se pose le choix suivant : fait-on un jeu où on peut éliminer facilement un adversaire, ou alors un jeu tolérant où il est facile d'encaisser et de guérir ? Dans le premier cas le monde est dangereux et les personnages, amis ou ennemis, tombent comme des adolescentes dans un concert de Bon Jovi, et dans le second cas l'adversaire le moins intéressant offrira une résistance éhontée. La solution apportée par Feng Shui est évidente, elle consiste à considérer deux types d'adversaires : les anonymes, ceux qui tombent facilement et que l'on gère avec un système de règles simplifiées, et les adversaires

uniques, ceux qui ont un nom, et pour qui on utilise le même système de règles que pour les personnages. C'est une simplification vulgaire mais efficace, qui annonce clairement son objectif, et dès la première partie on félicite les concepteurs pour ce choix.

## **Feng shui et géomancie**

Si vous cherchez "feng shui" sur internet vous trouverez des centaines de sites, mais très peu en rapport avec le JdR. Qu'est-ce donc que ce feng shui que des milliers de gens semblent connaître ? Il s'agit d'un vieil art chinois consistant à concentrer les forces de la Terre grâce à la configuration particulière d'un lieu ("feng shui" signifie littéralement "l'eau et le vent"). Les bâtiments, le mobilier, le paysage alentour, tout peut avoir une forme symbolique qui générera de bons ou de mauvais courants. Les bons courants apporteront santé et réussite aux propriétaires des lieux, tandis que les mauvais courants seront la cause d'une malchance notoire. Dans le jeu Feng Shui, de puissants groupes occultes luttent pour prendre possession des sites feng shui les plus importants de la Terre, car celui qui est en harmonie avec les forces de la Terre peut changer le destin de celle-ci. Les buts secrets de ces groupes sont tous néfastes, d'une façon ou d'une autre, pour l'humanité telle que nous la connaissons. Les personnages entrent en guerre avec ces groupes et, pour être à la hauteur, s'approprient des sites feng shui mineurs arrachés à leurs adversaires afin d'accroître leur propre puissance.

## **Différentes époques et Monde Inférieur**

Quand on veut s'inspirer des films d'action il est difficile de faire choix quant à l'époque : Chine du début de notre ère (69), révolution industrielle (1850), monde moderne (1999), futur proche (2056), monde décalé ? Les concepteurs n'ont pas eu le cœur de trancher face à ce dilemme, et ils ont tout simplement réuni ces univers. Dans Feng Shui, il existe un Monde Inférieur, sorte d'abysse hors du temps et de l'espace où se perdent des explorateurs, des aventuriers et des créatures innommables, et ce monde peut déboucher sur

différentes périodes de notre histoire, appelées Jonctions. Les quatre périodes citées au début de ce chapitre sont connues pour être reliées au Monde Inférieur, on peut donc voyager de l'une à l'autre si on sait trouver son chemin ; il existe peut-être d'autres Jonctions accessibles depuis le Monde Inférieur mais si c'est le cas, personne n'est revenu pour clamer leur existence. Les groupes qui projettent de dominer l'humanité ont découvert le Monde Inférieur et ont pris conscience du danger qu'il représente : si leurs ennemis prennent le contrôle de plusieurs Jonctions, ils pourront accaparer tous les sites feng shui de ces Jonctions et en tirer une puissance incommensurable, suffisante pour changer l'histoire du monde. Certains monarques ont déjà été victimes de ces changements, et réfugiés dans le Monde Inférieur ils rongent leur frein en pensant avec nostalgie à ce monde où ils étaient les dirigeants, monde aujourd'hui disparu. Seuls ceux qui ont voyagé d'une époque à l'autre gardent un souvenir de l'aspect qu'avait le monde avant que tout ne bascule.

## **Action et tours de force**

Les tours de force sont une autre particularité de Feng Shui : quand un personnage veut accomplir une action ou une combinaison d'actions spectaculaires, on regroupe le tout sous un seul jet, dont la difficulté est estimée selon des critères assez souples. Ensuite on fait le jet de résolution, et s'il est réussi son tour de force est réussi aussi. Les avantages sont multiples : d'abord ça fait du spectacle, on fait les choses de façon un peu compliquée mais ça en met plein la vue, et ensuite les effets sont souvent plus radicaux ; accessoirement ça fait aussi un seul jet pour beaucoup de choses. Si trois adversaires vous attaquent, plutôt que de leur tirer dessus l'un après l'autre faites une roulade par-dessus la table en tirant dans le bidon de produit inflammable qui se trouve juste derrière eux ; ce sera à peine plus difficile et ça éliminera les trois d'un coup. Car dans Feng Shui tout ce qui est prétexte à l'action et au spectacle est favorisé, pourvu que ce soit cohérent avec l'histoire, le lieu et la date. Si l'action se passe dans une usine il s'agira d'un bidon de produit



inflammable, si c'est dans le couloir d'un hôtel ce sera un extincteur, si c'est dans la rue ce sera le réservoir d'une voiture garée juste derrière. Chaque joueur est un peu metteur en scène, on le laisse créer les éléments dont il a besoin pour faire son action et le MJ n'intervient que si les dispositions prises par le joueur sont incongrues.

### **Archétypes et schticks**

Pour créer son personnage on choisit parmi une galerie d'archétypes, tous issus du cinéma d'action. On peut ensuite personnaliser un peu cet archétype, mais chacun a sa spécialité et on ne peut pas

empiéter sur la spécialité d'un autre archétype. Chaque archétype dispose de schticks, qui sont des "techniques secrètes" permettant de surpasser le commun des mortels. Par exemple la plupart des archétypes utilisant les armes à feu disposent de schticks d'armes à feu ; ces derniers permettent de tirer avec une arme dans chaque main, de se spécialiser avec une arme particulière, de dégommer les adversaires anonymes en pagaille, de recharger en un rien de temps, etc. Il existe aussi des schticks de magie, de kung-fu et d'autres, et certains archétypes disposent de schticks réservés à eux seuls.