

Harmonie et Archétypes

Aide de jeu *Feng Shui*.

Introduction

Pour avoir eu un Enquêteur du surnaturel (*Magic Cop*) parmi mes joueurs, je sais par expérience que c'est un archétype quelque peu déséquilibré. En fait, un des gros défauts de *Feng Shui* est que beaucoup d'archétypes sont déséquilibrés – ne serait-ce que par les différences entre les **VA** de combat des personnages.

Le système de jeu est en effet conçu de façon à ce qu'un seul point en plus ou en moins dans une compétence résulte en une différence très importante de puissance. Ce qui fait que, dans un même combat contre des créatures de puissance égale, on peut avoir un personnage qui survole la mêlée en tronçonnant tout ce qui passe, pendant qu'un autre peine face à un simple sbire.

Certes, certains personnages ont des compétences annexes, théoriquement très utiles, mais ne nous voilons pas la face : *Feng Shui*, c'est baston, baston et re-baston ! Les compétences annexes sont le plus souvent très annexes...

Modifier les archétypes

Une solution simple serait de faire en sorte, à la création des personnages, de n'autoriser que des archétypes avec une VA de combat similaire, ou très proche : 13-14 pour des personnages peu puissants, 14-15 pour la taille au-dessus, 15-16 pour des monstres. Telles que je les vois, les VAs des archétypes correspondent à peu près à ceci : 12 = non-combattant ; 13 = combattant occasionnel, pas très doué ; 14 = qui a l'habitude des combats ; 15 = le combat, c'est son métier ; 16 = « oui, *sensei* ! ».

L'autre solution consiste à compenser les Archétypes, soit parfois en renforçant leurs compétences, ou alors en leur ajoutant quelques schticks supplémentaires.

Enquêteur du surnaturel

Le problème de l'Enquêteur du surnaturel, c'est qu'il est (très) moyen partout et qu'en plus, il a des schticks de merde – à part son schtick spécial, qui lui a le potentiel pour flinguer un scénario...

Ma solution est la suivante : l'Enquêteur du surnaturel a les compétences Flingues (Max14), Sorcellerie (Max13) et Arts martiaux (Max 12) ; le joueur peut décider de changer ces trois valeurs maximales dans les talents qu'il préfère : plutôt privilégier la Sorcellerie ou les Arts martiaux, etc.

De plus, il aura deux schticks de la catégorie de sa meilleure compétence de combat et un dans celle de sa deuxième meilleure compétence de combat ; il a d'ailleurs accès à tous les schticks de sorcellerie – y compris le Blast !

Quant à son schtick unique de Réversion, je serais d'avis de le changer de la manière suivante : il s'agit d'une attaque normale, qui se fait sous Sorcellerie, et qui, au lieu de

faire des dommages normaux, occasionne des points de Réversion (ou de mutation). Les dommages de base sont de zéro, +5 si on dépense un point de Magie, +10 si cette dépense est permanente ; la victime encaisse avec sa Résistance (Tgh), comme pour une attaque normale.

Ainsi, on peut faire des variantes sur le thème « moine guerrier », « sorcier exorciste », etc.

Grosse brute

En théorie, la Grosse brute est un des archétypes les plus rigolos à jouer : il cogne fort et encaisse comme un montagne. Il faut grosso-modo y aller au lance-missile pour lui faire mal. En pratique, il cogne fort mais touche en moyenne une fois tous les deux mois... En d'autres termes : il une VA de merde.

La solution la plus simple, bien sûr, serait de gonfler son niveau en Arts martiaux ; c'est faisable, mais pas forcément la meilleure des idées : en passant de 13 à 14, il rentre dans la catégorie des bastonneurs quasi-professionnels, ce qui ne colle pas forcément au style.

Une idée plus intéressant serait de définir un schtick général, « Berserk », qui permet (par niveau) d'échanger un point de VA défensive pour un point de VA offensive. Un personnage qui passe en mode « berserk » est donc plus facile à toucher, mais touche aussi plus facilement – mais les Grosses brutes n'ont pas trop à s'en faire de ce côté-là. Le comportement berserk dure pendant toute une action de combat.

Exemple : Big Mack, routier et Grosse brute de son état, a maille à partir avec des *Hell's Angels* un tantinet inconscients. Il a deux niveaux de Berserk et décide donc d'y aller plein pot pour sa première attaque ; il a donc sa VA d'Arts martiaux qui passe de 13 à 15, mais dans le même temps, son niveau d'esquive passive tombe de 13 à 11. Cet état de fait durera jusqu'à sa prochaine attaque, lors de laquelle il pourra décider s'il continue à taper comme un sourd ou s'il devient plus prudent.

Animaux transformés

Un de mes gros problèmes, avec les Animaux transformés, c'est que ça ne devrait pas être un archétype en soi, mais plus un bonus pour un archétype. Pour reprendre une analogie, ce n'est pas une classe, mais une race. Et non, ce n'est pas de la politique (ou alors vous prenez le jeu de rôle vraiment trop au sérieux...).

Seulement voilà : si, dans l'absolu, les packs d'Animaux transformés ont le potentiel de rendre intéressant un archétype faible, ils ont aussi celui de transformer un archétype puissant en quelque chose de réellement monstrueux. Il faut donc agir avec modération.

Si on souhaite faire un mélange d'archétype à base d'animaux transformés, je conseillerais les changements suivants :

Caractéristiques : choisir entre les modificateurs de l'Animal ou celui de l'archétype ; pas les deux.

Compétences : celles de l'archétype, à quelques exceptions près : la compétence de combat principale est de 14 (si elle est inférieure, elle monte à 14, si elle est supérieure, pas de bol, elle descend...) et le personnage gagne le talent Info/Guerre du secret à +1.

Schticks : si l'archétype a des schticks, il peut en échanger jusqu'à trois pour des schticks d'Animal transformé, à concurrence de un pour un (un pour deux, dans le cas d'un schtick unique) ; s'il n'a qu'un schtick unique, il le garde et gagne un schtick d'Animal transformé en plus ; s'il n'a pas de schticks du tout, il en gagne trois.

Autre : pas de sorcellerie – mais ça, vous l'aviez deviné...

Caveat MJ

Le problème de ce genre de règles dogmatiques, c'est que les joueurs sont, dans l'ensemble, des gens pas raisonnables. C'est pourquoi il est fortement conseillé aux meneurs de jeu tentés d'introduire ces règles de bien faire attention à ce que vont leur bricoler leurs joueurs.

Les combinaisons à base d'Animaux transformés, pour ne citer qu'elles, ont un potentiel de gros-billisme assez massif.