

Les Injouables

Note initiale

Je sais que ma pratique de Feng Shui peut choquer les puristes. Après tout, le jeu est censé simuler des films de Hong Kong sérieux, voire tragiques... Seulement, il ne faut guère plus de dix minutes de réflexion à tout rôliste normalement constitué qu'avec des règles comme ça, il est pour ainsi dire impossible de jouer sérieusement.

Enfin, moi je ne peux pas.

Donc cet article n'est pas à prendre au pied de la lettre si vous tenez réellement à garder à vos campagnes de Feng Shui un côté sérieux et tragique. On vous aura prévenu...

Introduction

C'est fou ce qu'on peut avoir comme idées idiotes quand on joue à Feng Shui. Notez, avant même d'y jouer, après avoir lu seulement les règles, on a déjà des idées idiotes.

Une des mes premières — si l'on excepte faire une adaptation de *Mars Attacks!* — est venue pendant la création de personnages pour des copains. Et principalement de la crainte d'avoir une overdose d'archétypes.

D'où les Injouables, ou les persos que vous ne voudriez pas voir dans votre partie de Feng Shui...

Les Vieux de la Vieille

Chronologiquement, c'est la première. Vous n'imaginez pas les sueurs froides qu'on peut attraper en songeant à une équipe de persos composée exclusivement de Vieux Maîtres... Enfin si, maintenant vous savez...

C'est le genre de pensée qui conjure immédiatement des images de vieux croûtons qui passent leur temps à se chamailler, à se raconter des histoires d'anciens combattants parmi, de se plaindre de leurs petits tracas médico-sociaux (rhumatismes, arthrites du genou, enfants qui ne viennent jamais, etc.). Et, qui plus est, qui dégomment du sbire par pelleteuses!

Confronté à ce genre de situation, le MJ entreprenant et courageux pourra imaginer un scénario se déroulant dans une maison de retraite, qui se trouve être comme par hasard un site de feng shui, et qu'une des factions (les Transcendés, au hasard), veulent contrôler... Par la suite, lancés dans la Guerre Secrète, les persos devront faire le mur et éviter Frieda, Madame l'infirmier est-allemande pour pouvoir partir à l'aventure...

Bien sûr, on peut adapter ce genre de schéma à d'autres archétypes, d'autres vieux quelque chose: un Marine à la retraite qui a fait le Débarquement en Normandie; la fille cachée de Mata-Hari qui a espionné pour l'URSS, les États-Unis, la France et le Borzmeghistan Occidental; le Démon amnésique qui a oublié de ne pas vieillir, ou même le Toubib du lieu qui, en coursant les fugitifs grabataires, s'est retrouvé embarqué dans la panade avec les autres...

Les Jolies Colonies de Vacances

Le même, mais avec des Sales Mômes. Plein de Sales Mômes. Genre, le Club des Cinq, mais en plus destroy... À déconseiller aux âmes sensibles!

Si le titre parle de colonie de vacances, ça peut être aussi un camp scout, un internat catholique, ou même, plus simplement, un gang des rues. Douze ans, des rollers et un sale caractère...

Fuyez Triades, tremblez Lotophages, frémissez Cyber-abominations du futur, voici venus la bande des Lions de Sarcelles. Plus rien n'est sacré: attendez-vous à voir vos beaux

costumes Armani constellés de billes de paint-ball et vos limousines européennes taguées jusqu'à l'antenne d'auto-radio...

Être un Sale Môme, si ça a ses avantages, a aussi quelques inconvénients: parents irascibles, profs sadiques, aumôniers fouineurs, pas de sorties après minuit, etc. Sans compter que, si deux agents du FBI n'arrivent jamais à convaincre les masses de l'arrivée des extra-terrestres et des conspirations globales, vous imaginez la crédibilité d'un morbach que douze ans...

Le Boys' Band

Il y a à peu près un an, lors de la Convention de Lausanne, je faisais un Tigres Volants, ce qui n'a que peu de rapport avec Feng Shui, mais passons... Une bande de copains, Valaisans pour la plupart mais très gentils quand même, est venue me demander s'ils pouvaient jouer: ils voulaient faire un Boys' Band! J'avoue: j'ai eu peur et j'ai fui. Mais si cette année ils remettent ça, je leur ferai un Feng Shui. Ça les calmera, peut-être...

En bref, prenez une bande de pop-stars (il y a un Archétype "Superstar" qui traîne quelque part sur le réseau, au pire, le Playboy, également sur le réseau, fera aussi l'affaire) et jetez-les contre quelques sorciers, des Triades ou des cyborgs...

Cela pourrait commencer par une attaque pendant un spectacle, ou le tournage d'un clip/soap/pub pour laxatif. Les méchants enlèvent quelques personnes pour faire bonne mesure, essaient d'éradiquer les persos, et les voila à la poursuite! Ensuite, s'ils se ressentent pour ce genre de poussées d'adrénaline, ils peuvent ensuite tourner des films retraçant leurs aventures et gagner encore plus de sous...

Seulement, quand on est un boys' band, il ne faut pas trop s'étonner si on se fait lourder quand on n'est plus à la mode... Sans compter qu'il y a les imprésarii véreux, les fans psychopathes, les contrats foireux genre ouverture d'hypermarché et les paparazzi, les mammarazzi et toute la famille razzi! Bref, sans même parler des qualités artistiques, être beau, riche et célèbre, c'est chiant!

La Famille Duglumeau

Très librement inspiré du *comics* "Car Wars", lui-même inspiré du jeu, dans lequel une famille américaine moyenne en vacances décidait de participer à la Grande Course à travers les territoires sauvages et les hordes qui ne l'étaient pas moins.

Dans le cas présent, ça implique papa et maman Monsieur Tout-Le-Monde, un nombre indéterminé de Sales Mômes, éventuellement le cousin Bricolo et le grand-père Vieux Maître, qui prennent la croisière à terroristes, partent au Club Med' du pays en guerre civile, ou alors achètent/héritent de la propriété avec mega-feng shui...

Bref, les Bidochons de base qui, quoi qu'il arrive, débarqueront toujours avec leurs bobs ricards et leur 405 pourrie au milieu d'une catastrophe majeure. Quand ils ne la créent pas eux-mêmes, bien entendu: le petit dernier pourrait bien être kleptomane et chourer l'artefact du Grand Sorcier — pièce maîtresse de son envoûtement majeur — pendant que les parents visitent une sucrerie à Haïti...

En variante, on peut avoir la Famille Adams, avec Sorciers, Créatures surnaturelles, Voleurs, Assassins, Ninjas et autres Artistes martiaux adeptes du sabre. C'est un peu moins drôle, de par le fait que ces braves gens sont en général mieux armés pour contrer l'adversité. Cela dit, n'importe quel MJ d'In Nomine Satanis vous le dira, tout dépend de l'adversité: si, d'aventure, un monastère de dominicains opusdéristes venait à s'installer dans le voisinage, le sabbat pourrait nuire à la santé...

Les Ténèbres font la foire

... ou: "le Cirque Barnum part en vacances"!

Les persos sont des monstres de foire. Dans le cas présent, des Créatures Surnaturelles ou même des Abominations.

De deux choses l'une: ou leur patron actuel, un Sorcier de grande puissance, est un tyran mégalomane qui abuse de ses pouvoirs pour emmerder le monde en général et les

persos en particulier, ou alors ils sont pensionnaires d'une fête foraine (peut-être l'ont-ils même montée eux-mêmes pour avoir la paix?...), qui s'est installée à demeure sur un terrain qui, au gré des installations, a développé un feng shui considérable, et de fait attire les convoitises...

Il pourrait y avoir une brebis galeuse dans le troupeau, ou plus simplement un anthropophage qui aurait du mal à se retenir. Ce qui de plus risque d'attirer les agents du FBI sus-mentionnés. Si en plus ils déboulent au moment où une horde de morts-vivants taquins viennent s'inviter à la fête, il va falloir les enfermer dans le train fantôme pendant que le reste de persos joue aux osselets avec les squelettes.

Si le MJ, honte sur lui, préfère jouer dans le même contexte, mais avec des persos un peu plus présentables, il peut introduire des contorsionnistes (Karatéka), tireur d'élite (Killer) ou dresseur de fauves (peut-être un Animal Transformé?), voire même un authentique Sorcier...

La vengeance est un plat qui se mange à plusieurs

La combinaison suivante a de forts relents de superhéros. Si vous n'aimez pas, allez vomir ailleurs... En effet, c'est le groupe de Vengeurs Masqués. La foire au lycra moule-burne, aux grandes capes malpratiques (il devrait y avoir un shtick spécial pour les Vengeurs Masqués: "Ne Pas S'Emmêler Dans Le Costume"...), aux masques grotesques et, en règle générale, aux costumes ridicules (sauf, peut-être, pour les fétichistes).

Le déhemme taquin aura pris soin de faire en sorte que les persos aient des Liens Dramatiques (*Dramatic Hook*), soit identiques, soit au contraire antagonistes, histoire de semer la pagaille...

C'est à qui ce micro?

Un espion, ça va; plus qu'un espion, bonjour les dégâts! Ce ne serait bien évidemment pas drôle si les espions étaient — au début du moins — dans le même camp...

J'avoue: "Les Barbouzes" (Georges Lautner, 1964, dialogues de Michel Audiard; avec Lino Ventura, Mireille Darc, Bernard Blier et Francis Blanche, entre autres) est un de mes films préférés. Si vous ne l'avez pas vu, vous devriez aller vous enterrer de honte sous un gravillon!

Conclusion

C'est dingue les bêtises auxquelles on peut penser quand on se lance dans ce genre de sujet. À la limite, ça fout la trouille! Alors bien sûr, ce n'est pas fait pour jouer. En théorie...

Mais si le cœur vous en dit, je ne vais rien, mais absolument rien faire pour vous en empêcher! Après tout, je vous aurai prévenu, et puis vous êtes de grandes personnes, maintenant...