

Aide-mémoire Feng-Shui

Actions

Résultat d'action (RA) =
Valeur d'action (VA) + lancer D6

Résultat final = RA - Difficulté

Maladresse :

- RA négatif
- Double-6 mais échec

Action multiples :

- Diff. + 2 pour seconde
- +1 / action suivante

VA Esquive : VA la plus haute parmi Agilité, Armes à Feu, Arts Martiaux, Mat. Arcano., Pouvoir de Créature, Sorcellerie (si Blast connu).

Magie

Lancer un sort :

- Jet : Sorcellerie
- Durée : 3 segments

Efforts désespérés :

- Dépenser 1 pt Magie => VA + 1
- Durée : scénario
- Affecte VA Sorcellerie !!

Retour de sort :

- Si Maladresse
- Selon sort

Blast :

- Dégâts = **VA Magie + 2**
- Retour de sort : 10 pts dégât
- Effets spéciaux : Acide, Chi, Arme Invoquée, Maladie, Désintégration, Flammes, Glace, Eclair, Vapeur, Transmutation

Combats

Initiative : **1D6 + Vitesse**

- Au début de chaque séquence
- Ordre décroissant
- Le plus haut = premier segment

Durée des actions :

- En général : 3 seg.
- Seg. 2 ou 1 : actions de 3 seg. max acceptées sans prolongation
- Action défensive : 1 seg., slt si seg. > 0

Actions précipitées :

- -1 seg. = VA - 2
- -2 seg. = VA - 5

Esquive :

- passive : 0 seg., VA Esquive
- active : 1 seg., VA Esquive + 3
- 1 pt. chance = +1D6 à Esquive active pour une seule attaque

Dégâts :

- **RA + Dégâts arme - Résistance**
- Anonyme : KO si dégâts > 5

Blessures :

- Dégâts entre 25 et 29 : VA - 1
- Dégâts entre 30 et 34 : VA - 2
- Dégâts >= 35 : jet de mort !

Jet de mort :

- Constitution
- Difficulté = Dégâts - 35
- Si >= 0 : continue, sinon : KO, cf. table
- Stabilisation : jet de médecine (ne réduit pas les dégâts)

Soins :

- Médecine, Sorcellerie / Guérison, Arts Martiaux / Guérison par le Chi
- Difficulté : Dégâts - 35
- Soustrait le RA aux dégâts