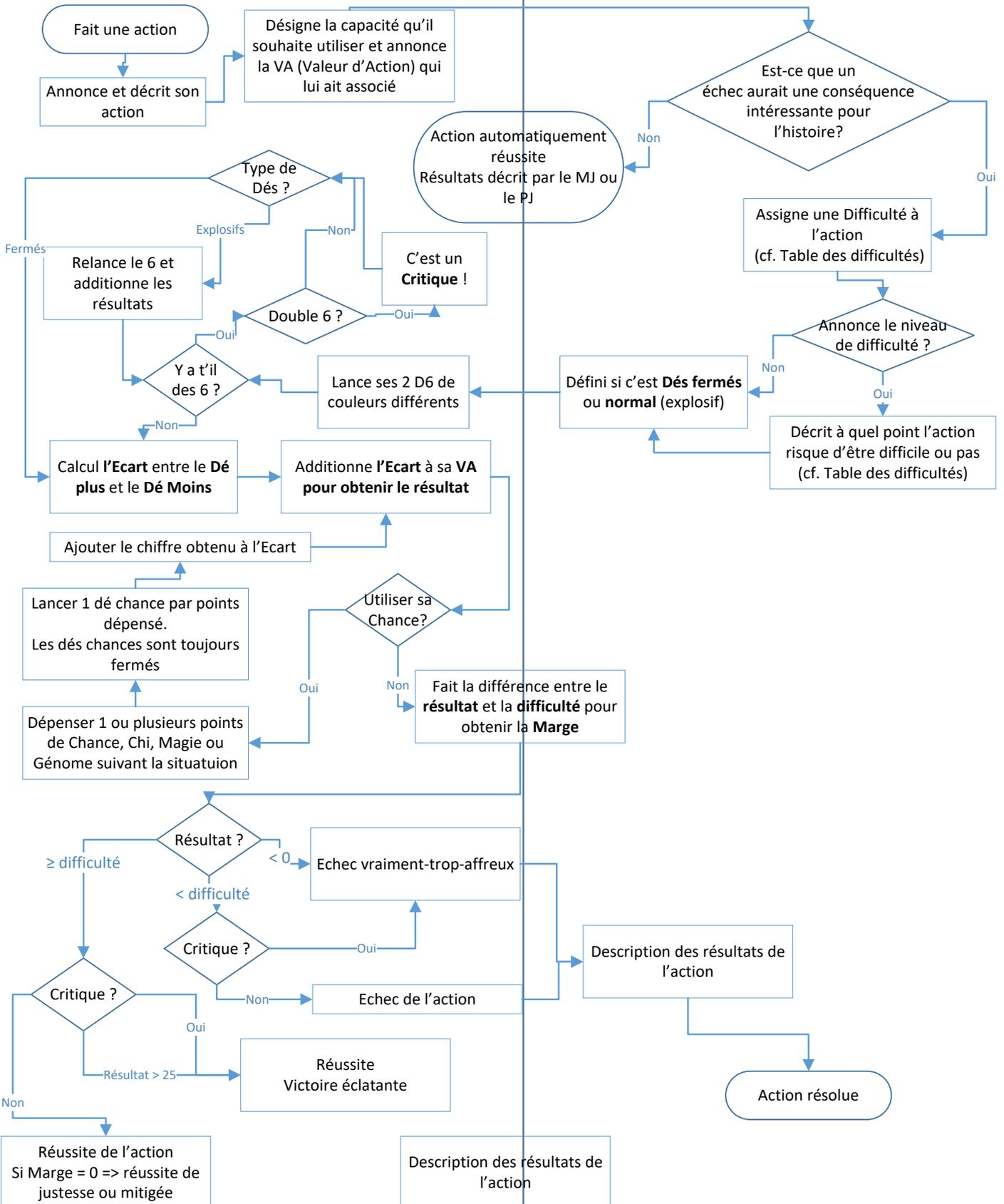


Désigne la couleur de son **Dé Plus** et du **Dé Moins** en début de partie

PJ

MJ



# Feng Shui V2

Un combat dure en général  
3 séquences qui sont  
découpées en plans

MJ

Personnage Actif

P. Cible

Séquence de combat

Déterminer l'initiative des protagonistes pour la séquence  
Test d'initiative : 1D6 (fermé) + VA Vitesse

On pose un pion pour chaque participant sur le compteur  
de plan sur le chiffre de son initiative

Détermine le nombre de plan de la  
séquence avec la plus haute valeur  
d'initiative

Annonce de façon décroissante le  
numéro du plan

Calcul la difficulté de l'action  
=> VA défense (+ contre + Dé chance)

Malus opposant multiple = nombre  
d'adversaire et la VA défense la plus  
haute

Attaque ratée, description des  
conséquences

Fin de l'action

Combo ?

Si le n° de plan correspond à sa place sur le compteur de plan

Décrit son action et déplace son pion sur le compteur de plan  
du couts de l'action en nombre de plan.

Si action extralongues (plus de 3 plans) les coûts qui dépasse  
les plans restant de la séquence sont un malus à l'initiative

Test VA attaque /  
VA défense  
modifiée

Résultat ?

$\geq$  à défense

$<$  à défense

Si arme à  
feu

Ajoute la Marge à la  
VA de dégâts de  
l'arme pour avoir la  
Valeur de l'attaque

Test de  
recharge:  
Lancez 1D6

Résultat ?

$>$  VA recharge

$\leq$  VA recharge

Il reste des  
munitions pour le  
plan suivant

Chargeur vide  
pour le plan  
suivant

Actions possible plan suivant.  
**Recharger** x plans  
**Balancer et dégainer** 2 plans  
**Echanger** 3 plans  
**Balancer** 1 plan

Gestion des  
blessures

Contre ?

Oui

Décrit son  
action de  
Contre

Déplace son  
pion sur le  
compteur de plan du  
cout ( si  
c'est les 3  
derniers  
plans; le  
coût vient  
en malus à  
l'initiative)

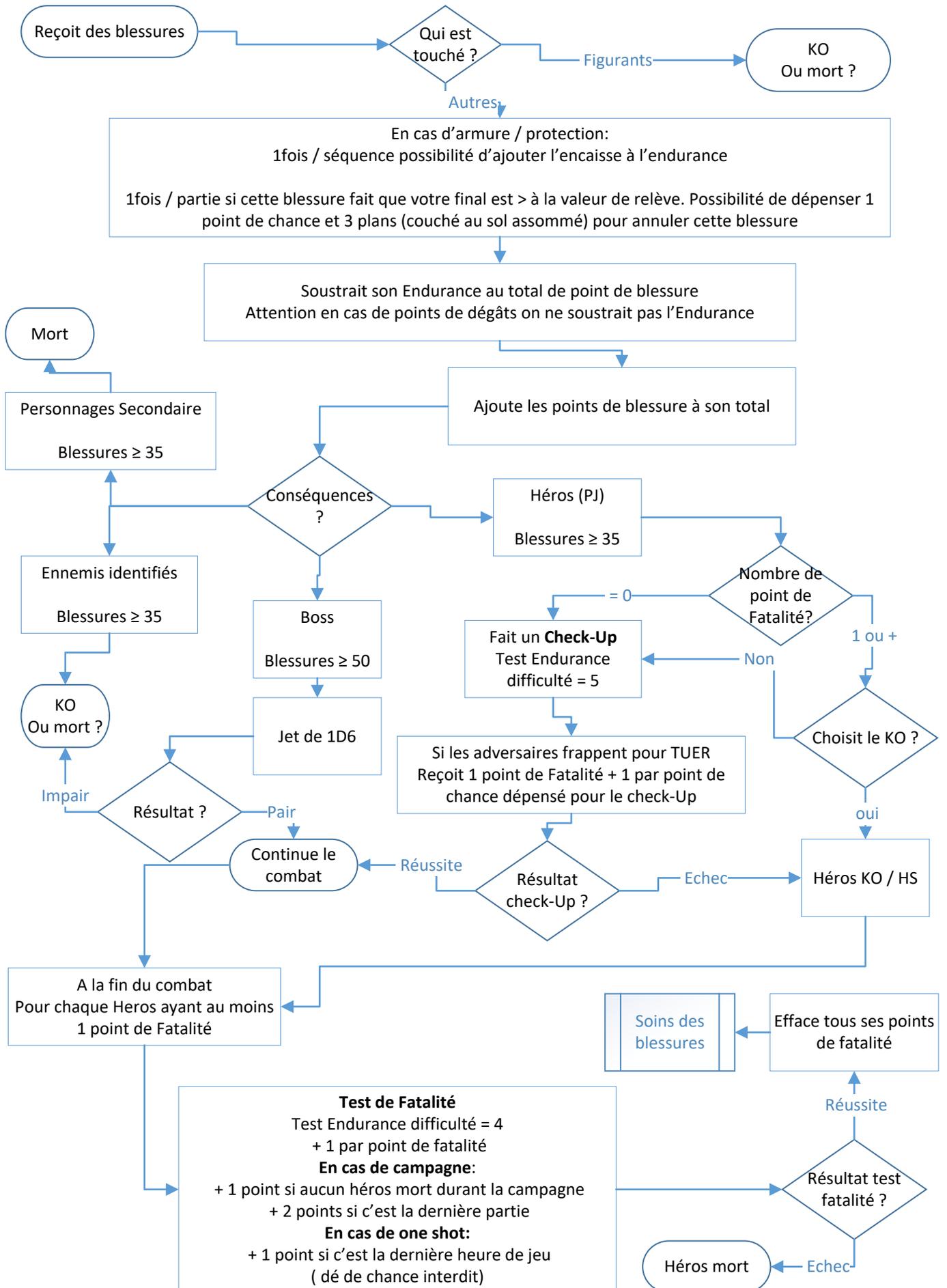
Chance ?

Oui

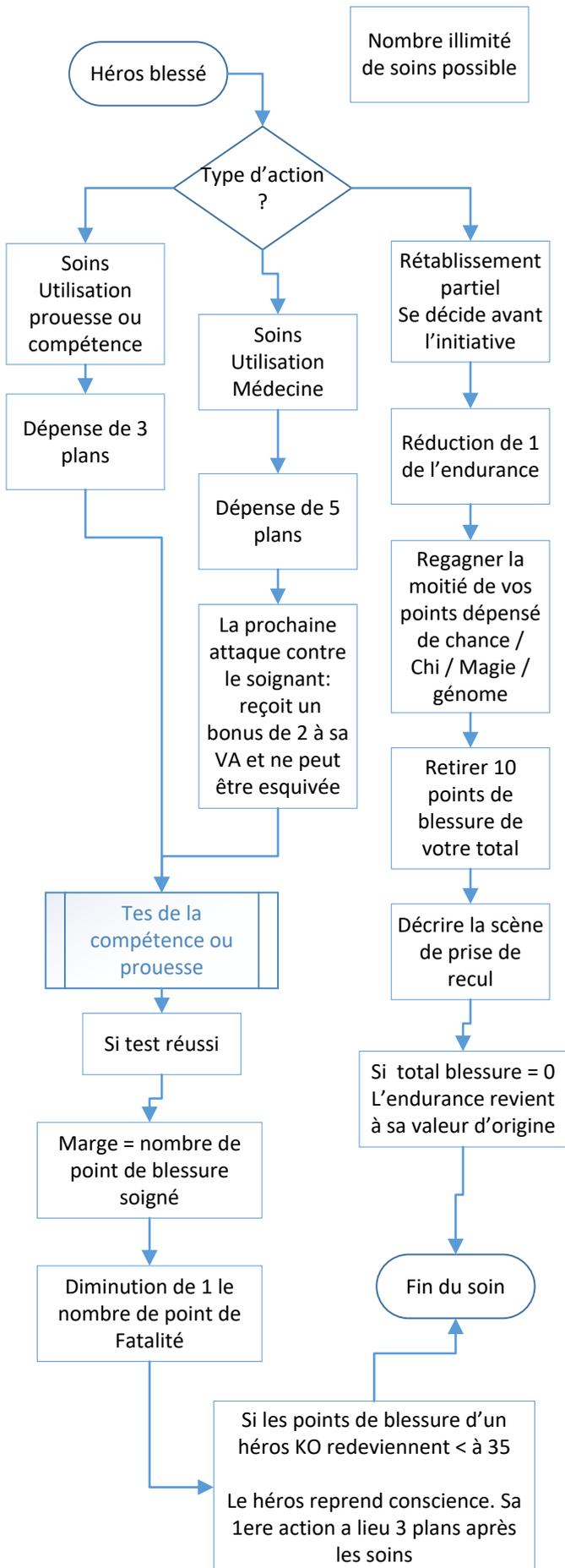
Dépense 1  
point et  
jette 1D6  
(fermé)

Endurance  
moins  
Valeur  
d'attaque  
= points de  
blessure

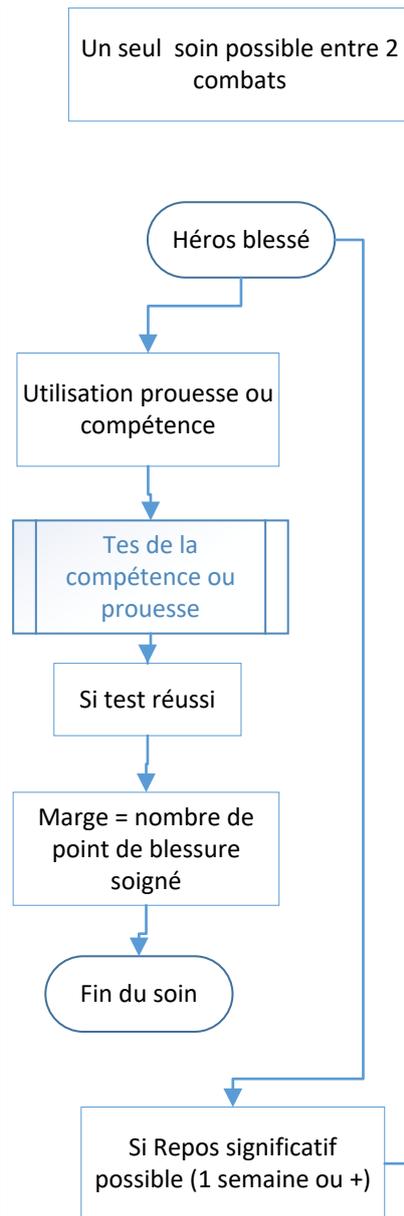
Fonction



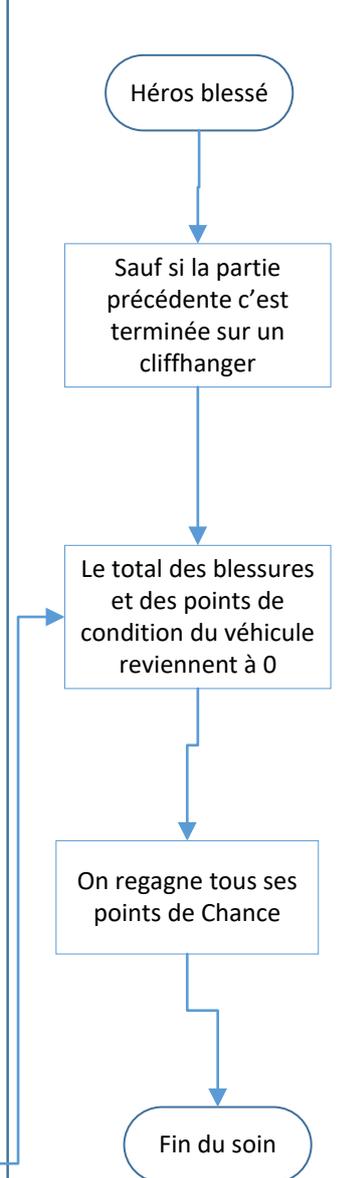
## Durant le combat



## Hors combat



## En début de partie



Participants

