



Système de jeu

jeudi 4 février 2010, par [Shlopoto](#)

Principe de base

Action cinématique

Feng Shui est un jeu dit "cinématique", la description des actions doit être haute en couleur et originale, à tel point que le maître de jeu a pour consigne de sanctionner d'un malus les descriptions plates, banales ou répétitives. Quelle que soit la complexité de l'action décrite sa réussite n'est conditionnée que par un seul jet de dé sous la compétence appropriée. Une action telle que "Je fais tournoyer mon bâton pour frapper mon assaillant puis je lâche l'arme devant moi et shoote dedans pour l'envoyer dans la tête de l'homme à la mitraillette, et dans une position très class je tends le bras et ferme la main sur le bâton qui a rebondi vers moi" demandera un seul jet de la compétence Arts Martiaux.

Caractéristiques

Les personnages importants disposent de quatre caractéristiques principales : Physique, Esprit, Chi et Réflexes. Chacune d'entre elles contient des caractéristiques secondaires qui ne sont mentionnées que si elles ont une valeur différente de la caractéristique principale.

Physique

#Mouvement

Force

Constitution

Résistance

Esprit

#Charisme

Intelligence

Perception

Volonté

Chi

#Chance

Kung fu

Magie

Réflexes

#Agilité

Dextérité

Vitesse

Compétences

Chaque compétence est liée à une et une seule caractéristique, pour faire un jet sous cette compétence on ajoute la valeur de la caractéristique à celle de la compétence. Comme ce score ne change jamais au cours d'une partie la valeur finale, appelée Valeur d'Action (VA) est notée directement sur la feuille, inutile de faire l'addition en cours de partie.

Agilité Arts Martiaux

Intrusion

Charisme Commander

Intimidation

Tromperie

Séduction

Intelligence Infos [domaine]

Journalisme

Médecine moderne

Chance Jouer

Magie A.....e (*)

Médecine traditionnelle

Pouvoirs de créature

Sorcellerie

Dextérité Armes à feu

Conduire

Sabotage

Perception Détective

Police



Retaper

(*) Ne gâchons pas la surprise.

Jet de dés

Le jeu utilise uniquement deux D6 de couleurs différentes. L'un d'eux sera le dé négatif et l'autre le jet positif. Les D6 sont ouverts, c'est-à-dire que tant qu'on fait un 6 on relance et on additionne le nouveau résultat. Tout test de compétence se fait en lançant ces deux dés, le résultat se calcule ainsi :

résultat = compétence - d6 négatif + d6 positif

Ce résultat est comparé à la Difficulté fixée par le maître de jeu, en combat ce sera presque tout le temps l'Esquive de l'adversaire, qui correspond au score de la meilleure de ses compétences offensives. Les dégâts sont obtenus en ajoutant la marge de réussite aux dégâts standards du type d'attaque employé ou du type d'équipement utilisé.

Création d'un personnage

Etrangement la création de personnage est assez rigide : on choisit un archétype parmi une liste fournie sur le livre de base et on personnalise là où c'est possible (cela varie avec les archétypes). Ce choix est justifié par l'inspiration principale du jeu, le cinéma d'action. Il assure que chaque joueur, lorsqu'il choisit un archétype issu du cinéma, sera le meilleur dans le domaine qu'il a choisi : aucun autre joueur ne pourra venir marcher sur ses plates-bandes.

Il y a une vingtaine d'archétypes et de nombreux autres dans les extensions, sans compter ceux que l'on trouve sur le net, alors ne vous y trompez pas il y a de quoi jouer pendant des années et il y a forcément un archétype pour votre personnage préféré, que ce soit un fantôme (The Crow), un flic karateka (Police Story), un agent secret (James Bond), un adepte des arts martiaux (Iron Monkey), un bricoleur de génie (McGyver), un tueur à gage (The Killer)...

Les compétences offensives

Le jeu est complètement orienté vers le combat, les compétences non offensives sont presque décoratives (mais pas tout à fait). Quand un personnage est assez spécialisé dans une compétence offensive il peut acheter ce qu'on appelle des schticks, des capacités spéciales liées à cette compétence. Très souvent on peut prendre un même schtick plusieurs fois pour le rendre de plus en plus efficace.

Notez que toutes les compétences offensives sont aussi efficaces les unes que les autres : un bon combattant en Arts Martiaux fera autant de dégâts qu'un bon utilisateur des Armes à Feu ou de la Sorcellerie, et l'adversaire aura les mêmes chances d'esquiver l'une ou l'autre. Cependant chaque compétence offensive offre des possibilités bien particulières.

Les armes à feu

Un spécialiste des armes à feu, non content de loger une balle dans un M&M's à cinquante mètres, pourra obtenir des schticks tous plus intéressants les uns que les autres :

Main droite main gauche, pour tirer simultanément et sans malus avec un flingue dans chaque main et ainsi augmenter les dégâts de l'attaque.

Carnage à la chaîne, pour éliminer plus rapidement et plus facilement les Anonymes, ces personnages assez faibles que l'on trouve par dizaines à la solde des méchants.

Oeil d'aigle, pour tirer là où l'armure de l'adversaire ne le protège pas et réaliser des tirs impossibles.

Tir rapide, pour améliorer l'Initiative quand on utilise les armes à feu.

Sixième sens, pour ne pas se laisser surprendre par les dangers dissimulés et réagir sans malus.

Rechargement éclair, pour recharger votre arme plus rapidement, jusqu'au point où vous semblez capable de tirer sans jamais recharger !

Arme personnelle, pour avoir une arme personnelle avec laquelle vous êtes nettement plus

efficace.

Le kung-fu

Les spécialistes du kung-fu sont les rois des armes blanches, des attaques à mains nues et aussi des acrobaties en tous genres. A cela s'ajoutent des techniques de kung-fu que l'on peut apprendre en suivant des Voies. Chaque Voie propose un nombre de techniques réparties en arborescence, les techniques évoluées s'apprenant seulement après les techniques plus basiques. Les Voies du livre de base sont :

- # Voie du Compagnon des Ombres, pour les ninja de tous poils.
- # Voie des Ecailles Effilées, le style du Dragon.
- # Voie des Ailes Immobiles, le style de la Grue.
- # Voie des Mains de Lumières, un style tout en rapidité.
- # Voie de l'Oeil Rusé, le style du Renard.
- # Voie des Anneaux Constricteurs, le style du Serpent.
- # Voie de la Flamme Brillante, des poings enflammés qui rappellent Street Fighter ou King of Fighters.
- # Voie du Maître Exigeant, pour utiliser les armes blanches avec une efficacité accrue.
- # Voie de l'Argile Immuable, pour manipuler les forces de la nature chez un individu.
- # Voie de la Bouteille Vide, comme dans Drunken Master (Combats de Maîtres en VF).
- # Voie du Tigre Vigoureux, le style du Tigre.
- # Voie de la Tortue des Tempêtes, le style de la Tortue.
- # Voie de la Tempête Bondissante, des attaques en déplacement toutes plus incroyables les unes que les autres : bondissez sur les toits, courez sur l'eau et enchaînez les coups de pieds rotatifs par dizaines sans toucher le sol !

La magie

Il n'y a pas de liste de sorts à Feng Shui, pas plus qu'il n'y a de points de magie. Par contre il existe des schticks donnant chacun une spécialité, le magicien est ensuite libre d'utiliser cette spécialité comme bon lui semble. Faire de la magie nécessite

juste un jet réussi avec la compétence Magie, en combat c'est une attaque comme une autre, avec juste des effets spéciaux supplémentaires. Les spécialités sont :

- # Blast, pour faire mal et détruire. Il existe des sous-spécialités parmi lesquels un sorcier doit en choisir trois pour commencer : acide, chi, arme invoquée, maladie, désintégration, flammes, glace, éclair, vapeur et transmutation.
- # Divination, pour avoir un aperçu du futur et trouver des informations sans le moindre indice.
- # Fertilité, pour analyse et manipuler le Chi, force très importante dans l'univers de Feng Shui.
- # Guérison, pour soigner les individus et créatures, ou réparer instantanément du matériel (du taille-crayon à l'avion de chasse !).
- # Influence, pour contrôler les pensées et les émotions.
- # Mobilité, pour voler et faire voler, et aussi pour modifier les vitesses de déplacement et les temps de réaction.
- # Invocation, pour faire apparaître toutes sortes de sales bêtes, les lier et les commander.
- # Climat, pour conduire les météorologues au bord du suicide.

Les pouvoirs de créatures

Les créatures, ce sont les monstres de tous poils que l'on peut imaginer : démons, mutants, zombies, fantômes... Ils sont presque tous moches et leur vitesse est trompeuse : bien qu'ils semblent se déplacer très lentement vous aurez du mal à les semer. Ils ont des pouvoirs parmi les suivants :

- # Absorption, pour voler les techniques de kung-fu utilisées contre la créature.
- # Amphibie, pour respirer sous l'eau.
- # Armure, pour améliorer sa résistance.
- # Blast, pour utiliser des attaques magiques similaires à celles utilisées en magie.
- # Drain de sang, pour boire le sang d'une victime et lui voler des points de compétence.
- # Lacération de l'esprit, pour effrayer l'adversaire et causer des dégâts cérébraux que la médecine moderne ne peut soigner.
- # Augmentation conditionnelle, pour augmenter



une caractéristique lorsqu'on est frappé par certains types d'attaque.

Corruption, pour filer de sales maladies.

Immunité aux dégâts, pour ne pas craindre certains types de dégâts (armes à feu, explosions, corps à corps...).

Domination, pour imposer sa volonté à un adversaire.

Vol, pour se déplacer dans les airs.

Vomir, pour cracher des litres de substance qui peut être glissante, gluante ou autre.

Résistance à la mort, pour rester debout plus longtemps alors qu'on a pris assez de dégâts pour être mis hors jeu.

Retour inévitable, pour disparaître dans un nuage de fumée quand on est mis hors jeu et revenir quelques secondes plus tard en assez bonne santé.

Forme éthérée, pour traverser les murs.

Poison

Haleine fétide, pour cracher des gaz toxiques et fortement corrosifs (c'est HALEINE fétide, ok ? =)).

Pointes abyssales, pour augmenter les dégâts à mains nues.

Régénération, pour faire repousser les points de vie et les membres perdus.

Distorsion de l'âme, pour attaquer l'âme d'un adversaire et lui faire mal, il devra résister avec sa Volonté ou son Chi.

Tentacules, pour disposer d'extensions extensibles qui permettent d'attaquer à distance et servent de bouclier.

Transformation, pour disposer d'une ou plusieurs formes secondaires, on peut changer de l'une à l'autre voire adopter une forme intermédiaire.

Et d'autres...

Il y a encore d'autres catégories qui ne sont pas présentées ici car elles sont liées aux secrets du jeu Feng Shui. Votre maître de jeu désirera certainement les amener à sa façon, ne gâchons pas ses effets.