

Bienvenue à l'Akademia

Le mot de la directrice

Chères étudiantes, chers étudiants,

C'est avec fierté que je vous accueille dans ce qui sera, pendant quelques années, votre nouveau foyer. La plupart d'entre vous sont ici au bénéfice d'une bourse de notre Fondation, pour recevoir un enseignement qui fera de vous des jeunes gens forts et équilibrés, aptes à bâtir le futur de l'Humanité.

Notre Académie compte dans ses rangs de prestigieux professeurs, les meilleurs dans leurs domaines, qui sauront vous donner les connaissances nécessaires pour vous donner les meilleures chances en ce monde.

Les récents événements ont une fois de plus placé l'Humanité au bord de l'abîme, et c'est aux générations futures, dont vous êtes les dignes représentants, qu'il convient de l'aider à ~~faire un grand pas en avant~~ se sortir de ce mauvais pas.

Grand est votre potentiel ; des forces puissantes sont en vous et il nous appartient, à mes collègues professeurs de l'Académie et à moi-même, de vous apprendre à vous en servir du mieux possible, pour notre bien à tous.

Miss Maureen MacLarrigan,

Directrice de l'Akademia

Professeurs

Col. (Ret.) John Guile

(gymnastique, auto-défense, stratégie militaire et awareness).

Mlle Wilhelmina Murray

(histoire, sorcellerie, démonologie et investigation).

Dr. Mammoth

(anglais et langues assimilées, armes modernes et combat de rue).

Prof. Abdel Al'Azred

(mathématiques, géométrie non-euclidienne, alchimie).

M. Egg Shen

(jardinage, aménagement intérieur, médecine appliquée).

Abbé Eusebio Cafarelli, Jr.

(théologie, exorcisme).

Miss Haruha Ruharu (infirmière)

Q (questions techniques).

L'Akademia

Ancien hôtel alpin, situé au cœur des montagnes suisses, l'Akademia accueille trente-six étudiants, âgés entre 14 et 18, du monde entier, sans distinction de sexe, race, croyance ou milieu social.

Entièrement rénové il y a peu, le site compte toutes les facilités modernes, dans un cadre enchanteur de nature et d'air pur : bibliothèque avec accès Internet, salles de cours, dortoirs, cuisine, salle de gymnastique, stand de tir, etc.

Les étudiants ont aussi la possibilité de participer à quelques événements sportifs locaux (Patrouille des Glaciers, Sierra-Zinal, etc.) ou participer à des séances d'entraînement avec les parachutistes britanniques.

De plus, le site est constamment surveillé pour garder un environnement karmiquement neutre. Nos experts en géomancie entretiennent un flux de chi optimal.

Système de jeu

À la base, *Feng Shui* est prévu pour simuler des films de Hong Kong ; le principe est donc d'avoir quelque chose de pas forcément crédible, mais qui bouge vite.

Les dés

On utilise deux dés standards, la variété à six faces, de couleur différente ; l'un est le dé positif, l'autre le négatif (on est prié d'annoncer à l'avance, sinon je pars du principe que le plus haut est le négatif...). On soustrait le négatif au positif et on ajoute le tout à la caractéristique ou au talent y relatif.

Si on fait un 6 sur un des dés, on relance et on ajoute ; si c'est le négatif, pas de bol... En cas de « double six », on l'annonce au meneur de jeu, là maintenant tout de suite ; ça veut dire que quelque chose de spécial se passe. Ensuite on relance les deux dés ; si le résultat du jet est positif, c'est bien, s'il est négatif, c'est mal.

Les difficultés

Le principe de base de *Feng Shui* est que la difficulté ne dépend pas de

ce qu'on fait, mais du résultat final désiré. En conséquence, les actions « je tire » et « je saute par-dessus la table, dégaine au vol et tire » ont exactement la même difficulté. Par contre, tirer sur plusieurs cibles en même temps entraîne un malus, de même que de viser le défaut de la cuirasse, etc.

Dans les combats, la difficulté de base pour toucher un adversaire est son niveau d'esquive, qui équivaut à sa plus haute compétence de combat (Flingues, Sorcellerie, Arts martiaux, Pouvoirs de créature, etc.).

Les combats

Chaque **tour de combat** est divisé en un certain nombre de **phases** ; ce nombre dépend du plus haut niveau d'initiative des combattants. L'initiative se calcule en lançant un dé et en y rajoutant son score de **Vitesse** (on ne relance pas les 6, dans ce cas).

On place les marqueurs représentant les combattants sur un compteur ad hoc et on joue chaque phase après l'autre, de la plus haute à la plus basse. Si plusieurs combattants peuvent agir dans la même phase,

on privilégie d'abord les PJs, éventuellement par ordre décroissant de Vitesse, si on se sent taquin.

Une action standard (taper, tirer, se déplacer) prend 3 phases ; on peut faire une action plus rapide de 1 ou 2 phases, avec un malus de -2 et -5, respectivement. Certaines actions spéciales peuvent prendre plus ou moins de temps.

Pour toucher un adversaire, il faut donc faire plus que son esquive avec le talent ad hoc ; la marge, plus les dommages inhérents à l'arme, donnent les dommages totaux, auquel on soustrait une éventuelle armure et la **Résistance** de la cible ; le solde donne le nombre de points de vie perdus. Lorsqu'on arrive à 10 points de vie, on a un **Handicap** de 1, ce qui signifie que toutes les actions sont à -1 ; à 5 points de vie, on a un handicap de 2. À partir de 0 points de vie et moins, on commence à tirer les jets de mort : un jet de Constitution avec, en difficulté, le nombre de points de vie négatifs accumulés ; s'il est raté, le personnage est mort. Bye !

On peut augmenter son niveau d'esquive de 3 contre une attaque

(et une seule) en faisant une **esquive active** et, surtout, en l'annonçant **avant** de prendre la baffe... On recule d'une phase sa prochaine action ; il peut ainsi arriver qu'on passe tout le combat à faire des esquives actives, c'est en général une mauvaise nouvelle...

Les sbires

Racaille anonyme au service de l'Adversité, les sbires n'ont pour eux que l'avantage du nombre. Pour les éliminer, il suffit de réussir une attaque avec une marge de 5 ; comme en général ils ont un niveau risible (7-9), c'est plutôt facile.

Les schticks de kung fu

Chaque *schtick* a un coût en phases et en Fu. Les phases indiquent le nombre de phases que prend l'action (par opposition aux trois phases de l'action normale), le coût en Fu doit lui être déduit des points de Fu du personnage. On récupère ses points de Fu au début de chaque tour de combat. ■