



Web 3 > Éléments d'équipement pour *Destinées**

Généralités

En termes de règles, rappelons d'abord qu'un objet a pour fonction essentielle de permettre une action. Une « Épée » est indispensable pour un combat à l'épée. L'objet peut ensuite apporter un bonus à l'action, selon sa valeur [voir tableau].

Valeur d'un équipement

- 1- équipement de qualité
- 2- équipement de grande qualité
- 3- équipement de qualité exceptionnelle
- 4 ou + : pièce légendaire

Selon le contexte de votre univers de jeu, des mots-clés pourraient augmenter d'un rang la valeur d'un objet : « elfique », « magique »... On peut aussi envisager des mots-clés qui réduisent d'un rang la valeur d'un équipement, cette valeur pouvant alors être négative : « abîmée », « bon marché ».

Ainsi, une « épée légendaire elfique » pourrait atteindre la valeur hors-norme de 5. À l'inverse un équipement de qualité abîmé tomberait à une valeur de « 0 ».

* * *

Tables de matériel

Voici, classés par thèmes, quelques exemples d'équipement. Pour certains d'entre eux, nous avons précisé des éléments de règles possibles.

- Vie quotidienne

- Matériel de charpentier, de construction, d'électricien, de mécanicien... (+1 aux actions concernées),
- Montre,
- Montre de luxe (bonus de prestige possible dans une interaction),
- Repas de luxe (récupération de PE possible),
- Repas simple,
- Réveil,
- Téléphone portable,
- Vêtements de luxe (bonus de prestige possible dans une interaction),
- Vêtements simples.

- Matériel d'aventure

- Boussole,
- Ceinture à poches,
- Chandelles / Lampe à huile,
- Corde,
- Couverture,
- Déguisement (+1 à l'action concernée),
- Équipement de camping, de pêche (+1 aux actions concernées),
- Grappin,
- Jumelles,
- Lampe à gaz,
- Matériel d'archéologue, d'escalade, de crochetage, d'enquêteur (+1 aux actions concernées),

- Menottes,
- Rations alimentaires,
- Sac à dos,
- Sac de voyage,
- Trousse de premiers secours (+1 à l'action concernée).

- Loisirs

- Instrument de musique,
- Matériel de sport,
- Objet d'art.

- Armes [reportez-vous aux pp. 82-83 pour les règles de portée]

- Carabine : Moyenne 0,
- Épée : Contact 0,
- Massue : Contact 0,
- Fusil : Moyenne 0,
- Hache : Contact 0,
- Holster (+1 à l'initiative),
- Pistolet : Proche 0.

- Protections

- Armure de cuir (+1),
- Armure de plaque (+3),
- Bouclier (+1),
- Casque (+1),
- Cotte de mailles (+2).

- Transports

- Automobile simple,
- Automobile de sport (+1),
- Avion,
- Avion de chasse (+1),

- Cheval,
- Mule,
- Dirigeable,
- Pur-sang (+1),
- Sous-marin,
- Train,
- Voilier.

* * *

Réparation du matériel

Reportez aux pp. 98-99 du livret des règles.

* * *

Affiner les caractéristiques d'un équipement (règle optionnelle)

Les valeurs éventuellement affectées à un équipement sont des valeurs générales. Mais il est possible d'en préciser les aspects, tant que leur moyenne reste égale à la valeur générale.

Exemple 1 : un sabre est noté : « Sabre de pirate (1) ». On pourrait préciser « Sabre de pirate (puissance : 2, équilibre : 0) » ou, à l'inverse « Sabre de pirate (puissance : 0, équilibre : 2) ». La valeur moyenne reste bien « 1 ». Mais on a donné du cachet à l'équipement. Dans un cas, on a une arme robuste, mais peu maniable. Dans le second, à l'inverse, un sabre léger qui fait peu de dégâts, mais qui donne un bonus au maniement.

Exemple 2 : un navire est noté : « Sloop(1) ». Là encore, on pourrait préciser : « Sloop (rapidité : 2, solidité: 0) » ou « Sloop (vitesse : 2,

manœuvres : 0 », voire « Sloop (vitesse : 3, manœuvres : 0, solidité : - 1 ».

Même si rien n'empêche, comme on vient de le voir, d'attribuer des valeurs négatives dans le calcul des moyennes et de multiplier le nombre d'aspects précisés, on déconseille d'aller trop loin en la matière, au risque de perdre l'esprit du jeu.

> Retrouvez-nous sur...

- facebook.com/desix.integral

- Twitter : @Studio09_CB

- studio09.net : matériel à télécharger
(fiches de personnage, aides de jeu...),
actualités, concours...

- contact : d6integral@gmail.com

