



## Web 6 > Résumé des règles pour *Destinées*\*

---

Avertissement : les éléments relatifs à la création de personnages sont présentés dans le bonus « Web 5 ».

### > Fixer le ND

· Pour fixer le ND d'une épreuve, le MJ peut utiliser le tableau ci-dessous. Ces valeurs sont indicatives et un ND peut très bien être formulé en 1d+2 ou 3d-1, par exemple. En outre, on peut préciser des seuils minimaux et maximaux. Par convention, on les note entre crochets : 3D [5-15], par exemple.

#### *Valeurs indicatives des ND*

Action quotidienne : réussite automatique

Action facile : 1d

Action standard : 2d

Action difficile : 3d

Action très difficile : 4d

Action héroïque : 5d ou plus

Action impossible : échec automatique

### > Déterminer les éventuels Modificateurs (Mod.)

- Ces modificateurs s'appliquent aux ND. Un modificateur positif augmente donc la difficulté de l'action. Un modificateur négatif réduit cette difficulté.
- Exemples :
  - météo : mauvais temps (+1), tempête (+2), ouragan (+3), vent favorable (-1),
  - matériel : matériel de mauvaise qualité (+1), matériel en très mauvais état (+2 à +3), armes forgées par un expert (-1),
  - luminosité : pénombre (+1), obscurité totale (+3), ciel pur (-1),
  - réaliser plusieurs actions simultanément : +1 par action réalisée (malus valable sur toutes les actions réalisées : voir II.4.a),
  - agir en opposition à son style (+1) voire en opposition à ses convictions profondes (+3), agir conformément à son style ou à ses convictions (-1).

### > Action des personnages

- Pour faire face à l'épreuve mise en scène, le joueur peut choisir de mobiliser parmi les différents éléments chiffrés de son personnage, en les combinant de manière cohérente.
- Quand un ou deux éléments seulement sont mobilisés dans une combinaison, il n'est pas nécessaire d'engager de Point d'Énergie (PE). **Pour chaque élément en plus du deuxième, le joueur doit engager un PE.**

### > Résolution

- Si la somme des éléments engagés est supérieure au Niveau de Difficulté (ND) de l'épreuve, l'action est réussie. Dans le cas contraire, il s'agit d'un échec. En cas d'égalité, l'action reste en suspens, mais le temps pris pour tenter de la réussir est perdu.

### > Niveaux de Réussite (NR) et Niveaux d'Échec (NE)

L'écart entre la somme finale de la combinaison d'un personnage et la valeur totale du Niveau de Difficulté de l'action tentée donne le NR ou le NE. Selon le cas, l'impact sur le récit est variable.

#### Niveaux de réussite

- 0 : **l'action est réussie, mais...** : une difficulté mineure survient.
- 1, 2 ou 3 : **l'action est réussie.**
- 4 ou plus : **l'action est réussie, et...** : non seulement le personnage réussit l'action, mais il en retire par ailleurs un bénéfice immédiat ou dans la suite de l'acte. **C'est une réussite majeure.**

#### Niveaux d'échec

- 0 : **l'action échoue, mais...** : ce n'est pas passé loin et le personnage peut espérer un petit bonus pour la suite.
- 1, 2 ou 3 : **l'action échoue.**
- 4 ou plus : **l'action échoue, et...** : non seulement le personnage échoue, mais il **doit** en outre subir une difficulté immédiate ou dans la suite de l'acte. **C'est un échec critique.**

### > Cas des duels

- Un duel oppose des personnages, sans limite de nombre, qu'ils soient PJ ou PNJ. Un duel fonctionne selon les mêmes principes qu'une épreuve, mais avec quelques aménagements.
- Chacun, joueur ou MJ annonce, en respectant les règles d'initiative [lire III.2], les combinaisons de ses personnages. Chacun mise ensuite secrètement dans sa main le nombre de PE de son choix. Bien sûr, il est possible de miser « zéro » PE.

### > Cas particuliers

- **Actions multiples** : si les actions menées demandent concentration et/ou une certaine maîtrise pour être réussies, alors chaque action subit un Mod. égal au nombre total d'actions entreprises. On effectue un jet pour chacune de ces actions.
- **Actions combinées** : plusieurs personnages peuvent combiner leurs talents pour accroître leurs chances de réussite. Dans ce cas, un personnage est désigné comme étant le coordinateur. Il décide d'abord de sa combinaison pour réussir l'épreuve. Pour un coût d'1PE par « aidant », il peut ensuite recevoir l'aide d'un ou plusieurs autres personnages. Ce coût peut être payé par le coordinateur ou le personnage apportant de l'aide. Le nombre de personnages en soutien pour l'action est limité par une Aptitude ou une Compétence du coordinateur, liée à la situation. Les personnages qui apportent leur aide ne peuvent offrir qu'un et un seul élément en soutien : une Aptitude, une Compétence ou un objet, par exemple.
- **Initiative** : si l'initiative n'est pas nettement déterminée par les circonstances, on résout alors un conflit d'initiative par un duel entre tous les personnages concernés [lire II.2.d]. Le résultat du duel détermine l'ordre d'initiative.
- **Ordres d'action** : l'ordre d'initiative n'est pas nécessairement l'ordre d'action. Ce n'est que lorsque vient le tour de son PJ qu'un joueur doit déclarer les actions qu'effectue son personnage, pas avant. Cependant, s'il le souhaite, il peut aussi décider de le mettre « en attente » au lieu de déclarer ses actions quand arrive son tour. Dans ce cas, il pourra reprendre la parole quand il le souhaitera, après les joueurs suivants dans l'ordre d'action. Si plusieurs personnages sont en attente, ceux qui ont le moins bon rang d'initiative sont forcés d'agir les premiers.
- **Actions de réaction** : en payant 1PE, un personnage peut effectuer une action de réaction, c'est-à-dire une action déclarée après le tour d'annonce des actions, généralement pour s'adapter à l'évolution du combat. On ne peut effectuer qu'une et une seule action de réaction par round. Lors d'une action de réaction, le personnage subit une pénalité (Mod. +2) au ND.
- **Prise de risque** : un joueur peut placer son personnage en état offensif ou en état défensif. Cette décision s'effectue lors de l'annonce des actions. Le

joueur y met fin quand il le souhaite. Dans tous les cas, l'état d'un personnage prend fin avec le combat. Dans un état offensif, le personnage, durant le round, bénéficie d'un bonus de 1 ou 2, selon le cas, pour toucher ses adversaires, de même que ses adversaires bénéficient d'un bonus de 1 ou 2 pour le toucher. Dans un état défensif, on applique les bonus contraires. Un personnage ne peut pas passer directement d'un état offensif à un état défensif – ou réciproquement – d'un round à l'autre. Il doit d'abord passer au moins un round dans un état neutre, pour un coût d'un PE.

#### > Poursuites

- Les personnages, en respectant les règles d'initiatives [III.2], annoncent chacun leur tour de combien ils veulent augmenter le ND fixé par le MJ.

#### > Déplacements

- Pour un gain de 10 % sur le temps de réalisation d'une action, le personnage subit un malus de 2 à son épreuve. On ajoute un malus de 2 pour chaque tranche de 10 % supplémentaire, pour un gain maximum de 90 %, au risque d'un échec critique [voir II.2.c].
- À l'inverse, un personnage peut vouloir prendre plus de temps que nécessaire pour réaliser une action, afin d'assurer sa réussite. Dans ce cas, pour 10 % de temps supplémentaire, le personnage gagne un bonus de 1, jusqu'à un maximum de 90 % de temps en plus, pour un bonus de 9.
- Si les PJ le souhaitent, ils peuvent tenter de raccourcir la durée d'un trajet. Le MJ détermine alors la difficulté moyenne du parcours pour réaliser le trajet dans le temps prévu. En général, il s'agit d'un ND standard (2d). Mais, dans certains cas précis, on peut l'élever ou l'abaisser. Les PJ se confrontent alors à cette épreuve de manière classique. En cas de succès, pour chaque point de niveau de réussite, ils raccourcissent la durée du trajet de 5 %. En cas d'échec, les PJ perdent 10 % du temps de trajet initialement prévu pour chaque point de niveau d'échec. Par ailleurs, en cas d'échec critique, on considère que les personnages se sont perdus.

### > Portées

- Il existe six rangs de portée :
  - Contact : les personnages peuvent se toucher,
  - Proche : les personnages peuvent parler entre eux sans forcer la voix (par exemple, ils sont dans une même pièce),
  - Moyenne : les personnages peuvent encore se distinguer nettement, se reconnaître (par exemple, ils sont dans une rue),
  - Lointaine : on peut voir qu'il y a quelqu'un, mais on ne peut pas identifier cette personne,
  - Très lointaine : on distingue mal les formes et on peut confondre ce qu'on prend pour une silhouette humaine avec un rocher, par exemple,
  - Hors de vue : cette portée n'est valide que pour des équipements disposant de radars ou de senseurs. On précise alors les portées de ces matériels avec des unités de mesure (généralement le kilomètre),
  - Hors de détection : on échappe même aux équipements de détection.

### > Dégâts

- Lors qu'il doit subir des dégâts, un personnage perd autant de PE que son niveau d'échec [voir p. 39] pour l'action.
- En cas d'échec critique, cette perte de point peut être augmentée de moitié, arrondie à l'inférieur.

## INDEX

- Acte : p. 71  
Actions combinées : p. 68  
Actions multiples : p. 67  
Action de réaction : p. 94  
Action libre : p. 67  
Alter ego : p. 38  
Aptitude : pp. 20-21  
Bénéfice : pp. 44-45  
Combats : pp. 92 et suiv.  
Combinaison : pp. 58-61  
Compétence : pp. 24-27  
Dé du Destin : pp. 31, 48  
Dégâts : pp. 94, 96  
Distance : pp. 79-80  
Duel : pp. 65-66  
Échec critique : p. 64  
Épreuve : pp. 55 et suiv.  
Fiche de personnage : pp. 109-110  
Figurant : p. 41  
Initiative : p. 72  
Initiative active : p. 74  
Initiative passive : p. 73  
Magie : pp. 101 et suiv.  
Modificateur : p. 57  
Niveau d'Échec : pp. 63-64  
Niveau de Difficulté : p. 57  
Niveau de Réussite : pp. 63-64  
Ordre d'action : p. 75  
Personnage de légende : pp. 36-37  
Personnage secondaire : p. 39  
PJ (création) : pp. 11 et suiv.  
PNJ (création) : pp. 36 et suiv.  
Point d'Énergie : pp. 44, 59  
Portées : p. 79  
Prises de risque : p. 96  
Progression : p. 44  
Réparations : pp. 97-98  
Réussite majeure : p. 64  
Round : p. 72  
Scène : p. 72  
Situations : pp. 53-55  
Soins : pp. 97-98  
Trajets : p. 84  
Voyages : p. 84



**> 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](mailto:d6integral@gmail.com)

