

1- Destinées* vise à renforcer la place du « rôle » dans les mécaniques de jeu.

Si, bien sûr, un personnage de *Destinées** est défini par des Attributs (Force, Empathie, Intellect...) et des compétences, certains éléments de son historique et de son identité sont également chiffrés et sont mobilisables dans les mécaniques de jeu pour la résolution d'actions.

Regardons ainsi à quoi ressemblent les descriptions de personnages, créés pour un univers de jeu mettant en scène le monde de la piraterie des Antilles au XVIIIème siècle.

Nom du personnage : FERNANDO DE LA CEICA

Identité : Âgé d'environ 40 ans, l'homme est un « Colosse (2) » au visage traversé par une « Longue cicatrice (2) ». « Autoritaire (1) », voire agressif, Fernando de la Ceica se fait obéir par la crainte. Particularité notable, de la Ceica est « Ambidextre (2) ».

Histoire : « Ancien officier du roi d'Espagne (3) », sa femme et son fils ont été enlevés. Il ne les a jamais revus depuis et il ne sait pas ce qu'ils sont devenus. À leur recherche, il fouille les Caraïbes, dont il a acquis une « Connaissance étendue des îles (3) ». À ses côtés, il peut compter sur Pedro, son « Fidèle second (2) ».

Aptitudes : Agilité : 2 ; Force : 4 ; Perception : 2 ; Intellect : 2.

Compétences : Sabre : 5 ; Esquive : 4 ; Navigation : 4 ; Pratiques artistiques : 3 ; Cartographie : 3 ; Langages : 2 ; Canons : 2.

Destinées* : PE : 21 ; DD : 2.

Équipement : « Sabre (2) », « Pistolets (2) », « Trousse de soins (1) ».

Mis en page sur une fiche de personnage, voici un autre exemple de personnage : Antonio de la Vuelpe. Vous pourrez y constater que les éléments d'Identité et d'Historique ont du poids et poussent réellement à considérer le personnage dans sa globalité, à ne pas le réduire à des « compétences » et à s'en approprier pleinement le « rôle ».

Destinées*

Nom du personnage : *Antonio de la Uuelle*

Nom du joueur : *Romuald* Univers de jeu : *Pirates 18è s.*

Identité :

*Gaucher (1) bravache (3),
de la Uuelle aime s'habiller
de vêtements flamboyants (1).*



Histoire : *Ancien corsaire (3),
il a accumulé une petite
fortune (1) et s'est fait de
nombreux amis à
La Barbade (1).*

Destinées *

> DD

> PE

1

12 / 12

Aptitudes :

HABILETÉ : AGILITÉ : FORCE : *1*

PERCEPTION : *1* EMPATHIE : *3* INTELLECT : *3*

Compétences :

Canons : 3 *Navigation : 3* *Sabre : 3*

..... *Orientation : 3*

.....

Équipement :

Longue-vue (1) *Carte des Antilles (1)*

..... *Sextant (1)*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Notes :

2- Destinées* vise à redonner davantage d'initiative aux joueurs.

Bien souvent, face à une situation, le système de jeu ou le MJ prime quant au choix des actions possibles. Combien de fois n'avons-nous pas entendu à une table de jeu « faites un jet en ... » ? Dans *Destinées**, à l'inverse, ce sont toujours les joueurs qui déterminent les combinaisons en vue de la réalisation d'actions. Et les possibilités sont multiples !

Donnons-en ici un exemple :

> Malo, le personnage de Jérémie, doit grimper le mur d'une forteresse espagnole. Jérémie, le joueur, décide d'utiliser sa compétence « Escalade (3) » en passant en « Force (2) ». Il aurait pu aussi choisir d'escalader en souplesse, en combinant « Escalade » avec l'« Agilité ». Jérémie déclare également que comme son personnage est « Grand (1) », cela devrait l'aider pour attraper les prises et que, ancien « Charpentier (1) », il est habitué à se mouvoir au-dessus du vide. Après hésitation, le MJ finit par accepter cette dernière proposition.

3- Destinées* inclut un système de prise de risques.

Dans *Destinées**, les personnages disposent de Points d'Énergie. Quand un personnage tombe à « 0 » Point d'Énergie, cela peut signifier, selon les cas, qu'il a perdu ses points de vie ou ses points de « santé mentale », ou bien, encore, qu'il lâche psychologiquement et décide de se « ranger ». Ce n'est donc pas forcément sa mort biologique, mais, en tout cas, sa fin dans le jeu.

Lors de certaines actions, un joueur peut décider d'engager des Points d'Énergie pour accroître ses possibilités de réussite. Mais, évidemment, si cet engagement donne plus de chance de réussite à court terme, elle peut aussi se révéler dangereuse à moyen et à long terme. Il y a donc une prise de risques à estimer au plus juste.



Et du coup, concrètement ?

- Pour savoir si une action est un échec ou un succès, on compare la valeur totale de la combinaison engagée par le personnage (et plus il dépense de Points d'Énergie, plus elle est potentiellement forte) à un niveau de difficulté déterminé par un jet de dé encadré par des seuils.
- La difficulté d'une action standard est ainsi de 2d. Si on écrit 2d[4-9], cela veut dire que tout résultat inférieur à 4 est considéré comme un 4 et que tout résultat supérieur à 9 est considéré comme un 9. Le MJ a donc la possibilité de déterminer tout à la fois le niveau de difficulté et la part d'aléatoire de l'action.
- En fonction du résultat, diverses conséquences peuvent avoir lieu :

Niveaux de réussite

- 1 : **l'action est réussie, mais...** : une difficulté mineure survient.
- 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

- 1 : **l'action échoue, mais...** : ce n'est pas passé loin et le personnage peut espérer un petit bonus pour la suite.
- 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.**

Et après ?

*Destinées** sera utilisé pour de futures productions, de genres très variés. On espère pouvoir ainsi démontrer, s'il en était besoin, l'étendue de ses possibilités.

Mais précisons, pour finir cette présentation, que le lancement du système *Destinées** ne signifie pas la fin du *D6 System*. L'un ne remplace pas l'autre, mais s'ajoute à lui !

STUDIO

