

# DESTINY VO.1

## DANS L'OMBRE DU VOYAGEUR

Jeu de rôle sur table inspiré du jeu vidéo **Destiny**.

Le jeu utilise des dés à 6 faces, noté « d » dans les pages qui suivent.

### Jet de dés

Lors d'un jet de dés, un ou plusieurs dés peuvent être lancés.

**Chaque dé indiquant un chiffre pair est comptabilisé comme un succès.**

Selon la difficulté d'une action, un joueur devra obtenir un certain nombre de succès.

En combat, les succès équivalent à des dommages causés à l'ennemi aussi bien qu'à des impacts absorbés par un bouclier énergétique.



## Les Gardiens

### Caractéristiques

- Puissance
- Agilité
- Esprit

5d à répartir entre les 3 caractéristiques avec un minimum de 1d.

### Classes

Choisir une classe

- Titan
- Chasseur
- Arcaniste

### Energie

L'énergie est une réserve à dépenser pour booster une action (en ajoutant un dé au pool) ou pour restaurer le niveau d'un bouclier énergétique ou de tout autre équipement.

Energie = Esprit + 1d6

### Armure

Les points d'armure permettent d'annuler des dommages.

Si une armure encaisse plus de points que son score actuel, elle perd un point.

A l'issue d'un combat, l'armure d'un Gardien peut être totalement hors d'usage et devra être réparée.

### Bouclier énergétique

Un bouclier énergétique est un champ de force protecteur ; sa valeur est exprimée en nombre de dés à lancer.

A chaque impact, le bouclier énergétique perd un dé ; il peut être rechargé en sacrifiant des unités d'énergie à raison d'un point par tour de jeu.

### Armes

Les armes sont qualifiées en nombre de dés.

Selon leur type, armes blanches, de jet ou de tir, les armes sont associées à la caractéristique Puissance ou Agilité, sauf pour l'Arcaniste qui peut utiliser son Esprit.  
Les armes de tir peuvent être boostées en dépensant des points d'énergie.

## Points de Vie

Puissance + 3d6 points

## Compétences

Aptitudes innées ou acquises qui se traduisent en jeu de 1 à 3 dés à lancer en bonus d'une action.

Liste non exhaustive :

- Pilotage
- *Xeno*
  - Biologie
  - Technologie
- Réparation
  - Armes
  - Armures
  - Vaisseaux
  - Technologie
- Premiers soins
- *Hacking*
- 

A la création, 5d à répartir dans les compétences.



# Combat

En combat, selon l'arme utilisée, on optera pour la Puissance (armes blanches ou de jet) ou l'Agilité (armes de tir). Les Arcanistes peuvent utiliser indifféremment l'Esprit.

On forme un pool de dés auquel viennent s'ajouter les dés associés à l'arme.

Suivant la situation, le joueur peut revendiquer un dé de bonus, avec l'accord du Meneur de Jeu.

S'il le souhaite, le joueur peut dépenser des unités d'énergie pour encore augmenter la puissance de son attaque.

Les dés sont lancés et les succès comptabilisés.

La cible peut tenter une esquive ou une parade en lançant un pool de dés correspondant à sa manœuvre d'esquive (Agilité) ou à l'arme/bouclier en cas de parade (Puissance + Arme ou Bouclier).

Les succès de l'adversaire annule les succès de l'attaquant.

Si la cible dispose d'un champ de force protecteur, il lance les dés. Chaque succès annule un succès de l'attaquant.

Finalement on décompte les points de l'armure de la cible.

Les succès restant sont déduits des Points de Vie de la cible.

On utilise la même procédure pour gérer l'attaque d'un adversaire :

1. Constitution du pool de dés suivant le type d'attaque et l'arme utilisée
2. Jet du pool de dés et comptabilisation des succès
3. On déduit l'esquive/parade de la cible
4. On déduit le Bouclier énergétique
5. On déduit l'Armure

6. Les points d'attaque restant sont soustraits aux Points de Vie de la cible, qu'il s'agisse d'un ennemi ou d'un Gardien.

L'Attaque à distance suit la même procédure.

A chaque impact, un Bouclier Énergétique perd un dé. Il peut être rechargé en dépensant une unité d'énergie, une fois par tour.

Si une Armure encaisse plus que son score actuelle, elle perd un point ; à 0, elle devient inefficace et devra être réparée.

L'Arcaniste peut utiliser son Esprit pour générer un champ de force qui agit comme un Bouclier. Il peut également lancer des attaques d'énergie.

## Ennemis

Les adversaires sont décrits comme suit :

- Attaque : nombre de dés à lancer pour attaquer/esquiver/parer
- Armure
- Bouclier énergétique
- Points de Vie

### Déchu

Attaque : 1d

Armure : 1

Points de Vie : 3

Les Déchus se déplacent rarement seuls ; en général, on les rencontre par escouade de 5 individus.

On peut gérer un groupe comme un MOB.

Groupe de Déchus (5)

Attaque : 5x1d

Armure : 5x1

Points de Vie : 15

Chaque fois qu'un Déchu sera abattu, il faudra adapter le score d'Attaque et d'Armure.

### Phalangiste de la Cabale

Attaque : 2d

Armure : 3

Bouclier énergétique : 1d

Points de Vie : 15

