

VESTIGES

Vestiges est un jeu de rôle où les mythes et légendes sont tangibles. Les joueurs sont tous des Collecteurs de Vestiges.

Les Vestiges	2
Que sont les vestiges	2
Reliques	2
Artefacts	2
Classification	2
Règles	2
Le monde	2
Terres cachées	3
Mu	3
Agartha	3
Les Organisations	3
Ars Captus	3
Illuminatis	3
Omega	3
Museums	3
Freelancers	3
Mechaniques	4
Jets d'action	4
Initiative et reflexes	4
Actions classiques	4
Critiques	4
Vs enemies	4
Vs Autre Pj	5
Jets de Degats	5
Perception passive	5
Stamina	5
Expérience	5
Equipements & autres Items	5

Les Vestiges

Que sont les vestiges

Les Vestiges sont des objets mythiques dotés de pouvoir dépassant le réel. Leurs capacités varient tout comme leurs règles. En effet chaque vestige possède des règles uniques qui définissent l'activation de leur pouvoir.

Reliques

Les reliques sont des vestiges dont l'utilisation est neutre. La personne qui possède la relique accède à son pouvoir et à ses règles.

Artefacts

Les artefacts sont des vestiges dotés d'une conscience, plus ou moins développée selon les cas. Être en possession d'un artefact ne signifiera pas nécessairement pouvoir s'en servir, l'utilisation dépendra de la compatibilité entre le possesseur et le vestige et aux règles établies.

Classification

Les vestiges sont classés en fonction de leur rareté, mais surtout de leur capacité. Les "Collecteurs" ont défini un code de classification noté sur 100. Plus un vestige approche 100 de score, plus il est considéré comme puissant. Certains Vestiges sont considérés [x] Cela signifie que leur score est indéfinissable. D'autres sont considérés comme [a], ce qui signifie que leur score de puissance est supérieure à 100, ces derniers sont uniquement légendaires mais de nombreux groupes les recherchent activement.

Règles

Comme mentionné plus haut, chaque vestige possède des règles uniques pour l'utilisation de ses pouvoirs, que ce soit une simple incantation ou un pacte avec une entité d'un plan supérieur.

Suivant les cas, les règles nécessaires seront données par le GM ou gardées secrètes et dans ce cas seront à la découverte des joueurs.

Le monde

L'histoire se place la deuxième moitié du XXème siècle, peu après la fin de la seconde guerre mondiale, pendant que la guerre froide s'installe.

Terres cachées

Si les vestiges sont maintenus loin du grand public, il existe aussi des nations dans ce cas là.

Mu

Le grand continent de Mu est un vestige "territoire", les terres elles même sont le vestige. Il est invisible aux yeux de ceux qui ne sont pas reconnus comme dignent de fouler les terres de Mu.

Agartha

La cité souterraines aux multiples entrées cachées, souvent empruntées par les collecteurs pour rejoindre divers lieux au travers du globe.

Les Organisations

Outre les organisations nationales independantes de chaque pays, il existe des groupes internationaux liés aux vestiges. Biensur tout les collecteurs ne font pas parti d'une organisation.

Ars Captus

Puissante organisation oeuvrant pour la collection et securisation des vestiges. Leur but premier etant d'empêcher que ces derniers tombent entre de mauvaises mains ou soient mis sous les yeux des gens normaux.

Illuminatis

La plus grande organisation secrete. Même pour les initiés aux vestiges ils restent un grand mysteres. Ils semblent vouloir récolter les vestiges les plus puissants dans un but de domination.

Omega

Groupe terroriste aux motivations encore inconnues.

Museums

Autre organisation de collecte, au même titre que Ars Captus.

Freelancers

Ce n'est pas vraiment une organisation mais une assossiation de Collecteurs, ils echangent leurs infos entre eux comme un grand reseau, mais travaillent pour le plus offrants. Freelancers existent comme une assurance.

Mechaniques

Jets d'action

Initiative et reflexes

L'initiative, ou, la capacité à agir en premier peut être définie de deux manières :

Par contexte, suivant ce qu'il se passe dans le jdr, la position des pj et pnj, le GM décidera de qui possède l'initiative.

Sinon, les pj devront réaliser un jet d'initiative (1d12). Plus le résultat est élevé, plus l'initiative est haute.

Dans certaines conditions, le GM peut demander un jet d'initiative pour savoir si les réflexes du pj suivent l'action.

Actions classiques

Dans le cas d'une action (ex: porter un objet lourd), le joueur lancera 1d20. Le GM lui signifiera alors l'objectif de réussite (ex: supérieur ou égal à 10). Le résultat du jet est additionné avec la stat concernée par celui-ci et si le résultat est supérieur ou égal à l'objectif, le jet est réussi.

Exemple : "Observer les alentours"

GM: $1d20 \geq 10$

PJ: $*roll 9* +3 \text{ en perception} = 12.$

Le jet est réussi.

La difficulté est définie par rapport au niveau du pj dans la stat concernée par le jet, en moyenne $1d20 \geq 10$.

Critiques

Un jet de 20 naturel sera une réussite critique, tout comme un nat 1 sera un échec critique.

Aussi, même si un joueur roll un 19+1, il ne s'agira pas d'une RC, de la même façon, un jet 2-1 ne sera pas un échec critique.

Action en combat

Vs enemies

Dans une phase de combat de même initiative (ou de contre-attaque), le jet du joueur sera réussi s'il est supérieur au jet de son adversaire. Plus l'adversaire est dangereux plus son dé sera grand.

Si le Pj à l'initiative, l'ennemi fera un jet de blocage ou d'esquive, il échouera si son résultat est inférieur au jet du Pj.

De la même manière si c'est l'adversaire qui à l'initiative, le joueur pourra bloquer ou esquiver si son jet est supérieur au jet adverse.

Exemple : "Png voleur attaque un Pj"

Pnj: $1d12: 9$

Pj: contre-attaque; 1d20+3 : 11

Le PJ frappe le voleur.

Vs Autre Pj

De la même manière que l'affrontement face à un monstre ou un pnj, les joueurs font leurs jets de dés, le jet le plus haut l'emportera.

L'initiative pourra être définie soit par le contexte in-game soit par un jet d'initiative.

Jets de Degats

Les jets de dégats sont basés sur l'arme utilisée, un revolver inflige forcément plus de dégats potentiels qu'un couteau. Evidemment il pourra avoir des malus / bonus en fonction de l'équipement de la personne recevant les dégats.

Si un jet d'action pour frapper dépasse 20, les nb supérieurs sont ajoutés en dégats flat.

Exemple : rollAction (1d20+4) 18+4 = 22

rollDmg (2d6) 6+3 = 9 +2 dmg flat.

Perception passive

La perception passive dépend de la stat de perception et de sérénité. Elle sert au GM pour savoir si vous repérez passivement ce qui se passe autour de vous. Cela évite le metagaming lorsque le GM vous demande un jet ; vous savez que si le GM vous demande ça, c'est que quelque chose se trame.

Stamina

La Stamina définit la capacité à endurer un événement sur le long terme. Utile au GM, celui-ci vous préviendra quand vos forces commenceront à s'épuiser. Il sera temps de faire une pause, sinon, les malus vous guettent...

Expérience

Même si rien n'est affiché à ce propos sur la fiche perso, il est évident que les PJ progressent à mesure qu'ils agissent en jeu. Le GM vous notifiera si certaines compétences viennent à coûter moins cher, ou si plus de points vous sont accordés...

Equipements & autres Items

Tous les équipements offrent des stats, il est évident qu'un épais manteau de fourrure offre une meilleure résistance au froid, tout comme il encaissera mieux les dégats physiques qu'un pauvre tissu.

Aussi comme dit plus tôt les armes ont des stats uniques. Les épées auront des jets de dégats différents des lances.

Certains autres items pourront influencer sur vos stats directement, tout sera renseigné dans votre fiche perso.