

Règles Vestiges V1

Règles générales

1) Termes utiles

Time in (TI) :

Ce terme définit le temps et les lieux actifs en jeu.

Time out (TO) :

Ce terme définit le temps et les lieux actifs hors-jeu..

Mourir :

Quand un personnage tombe à 0pv au torse d'une manière ou d'une autre, il agonise au sol pendant 3 minutes. Passées ces 3 minutes, le personnage meurt, et doit se diriger, le poing levé, vers la Tente Orga pour y subir son destin...

Fil de vie :

Petit ruban représentant la vie du joueur. Il peut être retiré après l'annonce « achever ». Une fois qu'un personnage a perdu son fil de vie, il meurt mais ne passe par les 3 minutes d'agonie au sol, il va directement en Tente Orga. Votre personnage sera mis à l'épreuve afin de récupérer son fil de vie... Ou non !

2) Annonces

Time freeze :

Injonction des MJ ou arbitres demandant à tous les joueurs de fermer les yeux, se boucher les oreilles et ne pas bouger pour des raisons sécuritaires ou scénaristiques

Ko :

Un personnage recevant cette annonce tombe au sol assommé pendant 3 minutes

Achever :

Permet de tuer instantanément un personnage en lui retirant son fil de vie

Coma :

Seules les armes de siège frappent à Coma. Un personnage touché par une de ces armes tombe au sol avec 0Pv au torse et agonise pendant 3 minutes

Choc :

Porte un coup puissant mettant son adversaire au sol

Destroy :

Une arme, une armure ou un bouclier destroy est détruit. Il faut donc le réparer avant de le réutiliser.

Résiste :

Le joueur donnant cette annonce résiste alors à l'annonce le ciblant.

Poison :

Un personnage touché par l'annonce poison ne peut guérir ses blessures qu'après avoir ingéré un antidote

Combat

1) Les points de vie

Chaque personnage commence l'aventure avec 2Pv par localisation (aux jambes, aux bras, au torse).

2) Les armes

Chaque arme frappe en donnant 1 dégât faisant perdre 1Pv à une localisation, sauf exceptions acquérables en jeu.

3) Les armures

Votre armure vous confèrera un certain nombre de Pv en fonction de sa qualité :

Cuir léger

simple couche de cuir ou similaire
+1Pv par loc

Cuir lourd

Couche de cuir ou similaire renforcée par d'autres éléments comme les clous, d'autres bandes de cuir,...
+2Pv par loc

Métal

Armure en métal non-complète type cotte de mailles
+3Pv par loc

Armure de plates

Armure complète ne laissant que très peu de parties du corps non-couverte
+4Pv par loc

Casque

Le casque vous permettra de résister à l'annonce KO
+1Pv au torse

4) Les boucliers

Un bouclier sert à parer un coup porté par un adversaire.

Ne sont autorisés que les boucliers faits entièrement en mousse !

Avec son propre bouclier, il est possible de repousser le bouclier d'un adversaire, ou de le mettre au contact de celui de son adversaire.

Le bouclier peut servir à aller chercher l'arme de quelqu'un d'autre, mais il ne peut pas servir à donner des coups directement à l'adversaire ou repousser un adversaire.

5) Les armes de sièges

Chaque arme a des Pv propres à sa structure. Pour en acheter une, un certain coût en ressources sera demandé. La qualité de l'arme sera aussi déterminée par ce coût.

Les structures attaquées par ses armes auront un certain nombre de Pv. Ceux-ci seront enlevés petit à petit quand la machine sera en action.

Bélier à main :

Fait perdre 1Pv à une porte toute les minutes

Catapulte : 15Pv

Utilisation en cas de siège. Si le boulet atteint une structure, 3 Pv peuvent être retirés à la structure touchée. 2 personnes sont nécessaires pour son maniement. Elle peut être sabotée.

Tour de siège : 30Pv

Utilisation en cas de siège. Pour simuler le fait d'amener la tour de siège et de l'arrimer, les joueurs devront placer des matériaux (sacs en toile de jute colorés) autour de la tour. Une fois que tous les matériaux sont placés, la tour est arrimée, et les assaillants peuvent entrer. Elle peut être sabotée.

6) La fouille

Tout le monde peut fouiller une personne se trouvant au sol et n'ayant plus de pv au torse.

Votre personnage :

Pour créer votre personnage, vous devez choisir soit une des classes générales accessibles à tout le monde, soit la classe spécifique de votre nation. Vous devez aussi choisir une race, ainsi que deux compétences dans la liste de compétences ci-dessous.

1) Classes générales

Vorgrith (guerrier)

Port de tout type d'armure
Ko

Valkarim (rôdeur)

Port d'armure de cuir léger ou lourd
Chasseur
Bûcheron
Infiltration

Mordfange (roublard)

Port d'armure de cuir léger
Crocheter
Egorger
Infiltration

Slythaar (médecin)

Premier secours
Médecin
Connaît une langue supplémentaire

Ethrion (diplomate)

Résiste poison
Connaît toutes les langues
Astronomie
Création de liaisons entre Vestiges et Dominion. 2 liaisons maximum par live.
(voir dernier point "vers Dominion")

2) Classes spécifiques

Cindoréen (prêtre)

Empire Lumineux d'Auroria
Lecture des arcanes
Lien du sang :.

Vaelstrid (ingénieur)

Confédération des Fils du Trône
Ingénieur
Forgeron

Nyxeris (espion)

La Monarchie des Cendres
Sabotage
Sapeur
crocheter

Orrwyn (druide)

Les souverains Libres
Agriculteur
Fabrication de potions
Premiers secours

Kragorn (barbare)

Ravageurs Écarlates
Armure de cuir lourd, de plus elle donnera le bonus de l'armure de métal (+3Pv partout)
Achever
Chasseur

3) Races

Humain

1 compétence supplémentaire à la création de personnage

Orc

+1Pv au torse
1 destroy par jour

Elfe

Lecture des arcanes
Endurance

Nain

Mineur
Forge

Vampire

Mord un personnage au sol, l'achève et il récupère 1Pv à une localisation.

Homme-rat

Résiste au poison.

Sapeurs

Infiltration

Interdiction d'être Vorgrith

Les hommes rats ont une ossature trop légère pour porter toute armure de métal ou plates.

Homme-bête

Frappe 1 fois à 2 par jour.

Évite la mort définitive 1 fois par live.

Drow

Après 2 minutes s'il n'a pas été achevé quand il se retrouve dans le Coma un

Drow peut se relever 1 fois par jour avec 1 pv partout. Résiste au poison

Tieffelin

Double le Myrtheon reçu par un oracle.

4) Compétences

Achever

Achever quelqu'un au sol pour l'envoyer directement sans attendre les 3 minutes réglementaires au sol. Un personnage achevé ne peut plus être soigné et doit aller au jugement sans tarder. Le joueur doit annoncer "achever" tout en retirant le fil de vie de la victime.

Agriculteur

Permet la culture et l'exploitation d'une parcelle de terrain donnant des ressources agricoles ou de cultures diverses.

Quand vous dépensez les ressources nécessaires pour la fabrication de l'une ou l'autre culture la Tente Orga vous fournira des matériaux (sacs en toile de jute colorés) à accrocher à une parcelle (définies à l'avance par l'organisation)

Celles-ci peuvent être sabotées en enlevant les matériaux des piquets symbolisant la culture.

Les récoltes se feront à la Tente Orga en ramenant les sacs au timing donné

Armure de cuir léger

simple couche de cuir ou similaire
+1Pv par loc

Armure de cuir lourd

Couche de cuir ou similaire renforcée par d'autres éléments comme les clous, d'autres bandes de cuir,...

+2Pv par loc

Nécessite armure de cuir léger

Armure de métal

Armure en métal non-complète type cotte de mailles

+3Pv par loc

Nécessite armure de cuir lourd

Armure de plates

Armure complète ne laissant que très peu de parties du corps non-couverte

+4Pv par loc

Nécessite armure de métal

Astronomie

Le personnage a la possibilité de consulter les astres afin de connaître la destinée future d'un groupe d'individus par le biais d'un horoscope.

Bûcheron

Rendez-vous à la Tente Orga, une missions vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Chasseur

Rendez-vous à la Tente Orga, une missions vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Crocheter

Permet de crocheter les cadenas communs et non-magiques en jeu.

Cueilleur

Rendez-vous à la Tente Orga, une missions vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Égorger

Permet l'assassinat d'un personnage. Pour ce faire, le personnage qui égorge doit venir avec une dague, la poser sur l'épaule et mimer l'égorgement pour qu'il soit validé. La victime tombe directement à 0 PV au torse et agonise au sol. Le joueur doit annoncer "égorger"

Endurance

Ajoute un point de vie au torse. Octroie une résistance accrue à la mort pour une durée de 5 minutes à la place des 3 réglementaires avant d'aller en Tente Orga.

Fabrication de potions

Permet d'avoir le savoir-faire pour fabriquer des potions, mais les recettes doivent être trouvées en jeu par le joueur. Une fois la potion fabriquée, remettez les ressources utilisées à un arbitre.

Forge

Permet de réparer les armes, boucliers et armures. Une liste des recettes vous sera fournie en début de jeu

Infiltration

Permet d'infiltrer des villes ou des campements par des installations prévues par l'organisation. Seuls les infiltrateurs peuvent passer dans ces passages. Un symbole distinctif les signalera durant le jeu..

Ingénieur

Permet de créer des engins de siège en dépensant des ressources. Une liste non exhaustive sera proposée par l'organisation.

K.O.

Pour pouvoir assommer quelqu'un, il faut approcher par derrière la personne en toute discrétion, sans qu'elle le remarque (sinon la tentative échoue), et faire semblant de frapper doucement l'arrière du crâne avec une arme molle, si possible sans armature, mais en mimant le geste. Il faut joindre la parole au geste en annonçant «KO».

Langues

Cette compétence vous donne les outils pour pouvoir parler, lire et écrire d'autres langues que la langue commune.

Cette compétence peut-être prise plusieurs fois afin de connaître plus de langues.

Lecture des arcanes

Permet de déchiffrer et d'écrire les symboles anciens.

Lien du sang

Permet de prendre le poison absorbé par un autre personnage. Il élimine le poison petit à petit, et au prochain repas celui-ci se dissipe.

Médecin

soigne dans un hôpital, n'a pas de limite de soin. rends tous ses pv à la localisation /minute

Mineur

Rendez-vous à la Tente Orga, une missions vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Pêcheur

Rendez-vous à la Tente Orga, une missions vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Premier secours

(praticable en dehors d'un hopital) ne peut rendre qu'un pv par localisation. 1pv/3 min

Sabotage

Permet de saboter des portes, des engins de siège, des cultures et des bâtiments en retirant les matériaux (les sacs en toile de jute colorés) qui les constituent.

Sapeur

Permet de créer une brèche dans une fortification.

Des planches seront accrochées avec des cordes pour symboliser l'endroit fragile de la muraille. Les sapeurs devront retirer les planches une à une avant que quiconque ne pénètre dans les fortifications.

Vol

Plusieurs petits crânes vous seront remis au début du GN. Le voleur devra en dissimuler un dans les affaires de la personne volée, et prévenir un MJ ou un arbitre de son méfait. Le MJ ou l'arbitre se chargera alors de récupérer le crâne et les objets ainsi volés et de les remettre discrètement au voleur. Cependant, si la personne volée découvre le crâne avant d'avoir eu la visite d'un MJ ou un arbitre, il devra rendre le crâne à un MJ ou un arbitre et le vol a échoué.

En cas de vol ou de fouille de potion, le voleur devra remettre la tulle de couleur dans ou autour de la fiole fournie par l'orga en début de live.

5) Faire évoluer son personnage

Si vous souhaitez développer ou apprendre d'autres compétences en jeu, des PNJ seront présents pour vous les enseigner... À vous de les trouver.

Magie

Les oracles :

Un oracle posé sur un hôtel donne du Myrtheon sur la zone à laquelle est relié l'hôtel. Vous trouverez, on vous le souhaite, des oracles sur l'île. Ceux-ci pourront être envoyés par bateau au chef de votre nation pour éventuellement le poser sur un hôtel (voir le dernier point « Vers Dominion »).

Quand un oracle est posé sur un hôtel, toutes les créatures et les personnages sensibles au Myrtheon peuvent l'utiliser.

Un personnage ou une créature qui porte un oracle sur lui génère du Myrtheon qu'il peut utiliser ou distribuer.

Les objets magiques :

Vous trouverez des objets en jeu (arme, parchemin, ou autre objet) qui ont des facultés particulières et qui ont un lien étroit avec le Myrthéon.

Utiliser un artefact n'est pas anodin. Certains artefacts peuvent s'avérer dangereux.

Vers Dominion ...

Il sera possible pour chaque Nation d'envoyer des bateaux remplis de cargaison venant de Dominion qui feront avancer les expéditions de Vestiges, en envoyant des ressources nécessaires pour continuer les investigations.

Dans l'autre sens Vestiges pourra envoyer des artefacts, des informations,... qui donneront un avantage non négligeable aux armées se battant pour les territoires sur les continents.

Seuls les Ethrions peuvent créer des liaisons.