Les Vigilants

Un jeu de Fantome sur une idée de FaenyX

pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

Ce jeu est placé sous licence Creative

Commons « CC BY-SA-NC

**\* \* \***

Avant même que l’humanité ne fasse son apparition sur terre, ils étaient présents. Au fil des âges, ils ont suivi la lente évolution de l’Homme, l’observant se couper peu à peu de son lien avec la terre qui lui a donné vie.

On leur a donné bien des noms, supposant leur existence faute de pouvoir la prouver. Certains ont vu en eux des protecteurs, d’autres le considèrent comme une menace.

Êtres spirituels et éternels, ils se mêlent depuis toujours à la race humaine afin de pouvoir mieux l’accompagner vers son destin ultime.

Ils prennent corps dans les enveloppes charnelles de femmes et d’hommes pour passer inaperçus. Incarnation, possession, … peu importe le nom que vous voudrez bien donner à ce phénomène qui leur permet de prendre notre condition et notre rang.

Ils n’ont aucun pouvoir si ce n’est de traverser les siècles en d’en porter en eux la mémoire, du moins ce qu’il en reste, enfouie au plus profond de leur être.

Aujourd’hui encore ils sont là, et vous êtes l’un de ceux parmi les mortels qui les observent et les assistent, un Témoin ; ou même l’un d’entre eux, un Vigilant.

**L’univers de jeu**

Le monde décrit dans *Les Vigilants* est le nôtre, ou peu s’en faut. La seule différence avec celui, déjà périlleux, dans lequel nous évoluons tous les jours est justement la présence des Vigilants et leur influence.

Car ils sont nombreux, quoiqu’on ignore combien, de par le monde. Et leurs buts sont mystérieux pour les humains.

Que cherchent-ils, depuis ces millénaires, qu’ils arpentent la Terre, multipliant les incarnations ? Quelque pouvoir ultime ? L’accès à un savoir hors du commun ? Cela nourrit tous les fantasmes humains, mais la réalité est bien plus prosaïque : ils sont coincés ici.

Leur immortalité est toujours une surprise pour eux lorsqu’ils la découvrent. Ils meurent une première fois, puis renaissent dans un autre corps avec le souvenir de leur première vie. Puis le phénomène se répète encore et encore, à l’infini.

Toutes les théories ont été avancées pour expliquer ce particularisme, ses causes et ses buts, mais aucune hypothèse n’a jamais pris le dessus sur les autres au point de devenir un courant de pensée majoritaire.

De nombreuses recherches et expériences ont été menées, parfois contre leur gré, souvent par des puissances aux intentions discutables, mais toujours en vain. Certains Vigilants ont même voulu tester eux-mêmes les limites de leur immortalité, se donnant la mort inlassablement, en dépit de la peur et de la douleur, et cela encore vain.

Aucune prison, aussi sophistiquée soit-elle, n’a jamais empêché un Vigilant de se réincarner après avoir connu la mort.

Chaque Vigilant a donc échafaudé sa propre idée sur la chose et chacun s’est fixé ses propres objectifs pour occuper cette longue éternité qui l’attend : salut de l’humanité, connaissance encyclopédique, fortune, expertise en un domaine précis, …

**Les Vigilants**

Être un Vigilant, c’est porter en soi le souvenir de mille vies différentes. C’est bénéficier d’une expérience fabuleuse, mais également avoir le souvenir d’êtres aimés et maintenant disparus. C’est connaître les affres de la douleur, de la peur, de la mort même, et revenir à ce monde chaque fois dans un corps différent, rarement choisi.

C’est aussi poursuivre une quête personnelle, sans doute inatteignable.

Riches de toutes leurs vies passées, Les Vigilants s’affrontent parfois entre eux, pour des raisons aussi variées que celles qui opposent parfois les humains : convictions politiques, religieuses, adversité, suprématisme, intolérance, …

**Les Témoins**

Certains humains ont su déceler la présence réelle des Vigilants en ce bas monde, la manifestation matérielle de ces êtres spirituels. Ils se font appeler les Témoins.

Depuis des siècles et des siècles, les Témoins compilent et gardent jalousement tout ce qu’ils considèrent comme étant les preuves de l’existence et des agissements des Vigilants parmi l’humanité.

Les Témoins sont devenus pour la plupart des alliés pour les Vigilants, les assistants dans leur quête ultime de sens et dans leurs mésaventures plus quotidiennes.

**Des adversaires**

Les adversaires des Vigilants sont nombreux, à commencer par les pouvoirs militaires du monde entier qui aimeraient percer à jour et s’accaparer le secret de leur immortalité, pour pouvoir mieux la contrôler et l’utiliser à leurs fins intéressées.

De nombreux groupes mafieux ou terroristes y voient également un grand intérêt.

N’oublions pas les richissimes hommes d’affaires qui seraient prêts à offrir des fortunes pour bénéficier de cette immortalité.

Bien entendu, l’immense majorité des humains ignore tout de l’existence des Vigilants, et seule une poignée ont eu vent de rumeur par le biais de rares Témoins peu scrupuleux.

**Création du personnage**

Un personnage se définit par 3 Traits :

\* Le Corps sera utilisé chaque fois que sera sollicité le physique du personnage, qu’il s’agisse de déplacer une lourde charge, de résister à une blessure ou une maladie, …

\* L’Esprit sera utilisé lorsque le personnage fait appel à sa capacité à raisonner, à sa mémoire, ou à sa coordination.

\* L’Âme sera utilisée lorsque le personnage est impliqué dans des interactions sociales, ou doit faire appel à son instinct.

A chaque Trait **Corps, Esprit, ou Âme** correspond 1D6. 4 points bonus sont en sus à répartir entre ces trois Traits. Les Traits auront donc pour valeur entre 1D6 et 1D6+4.

A ces trois Traits, s’ajoute les Persones : l’Alter et l’Ego.

Vous pouvez incarner un Vigilant ou un Témoin.

Un Témoin ne dispose que d’un score d’Ego, qui est égal à 1d6.

Un Vigilant dispose lui d’un Ego égal à 1d6 et en plus d’un score d’Alter égal à 1d6 également. Cela symbolise la difficulté du Vigilant à s’adapter à sa nouvelle incarnation et l’immense expérience acquise lors de ses vies passées.

**Les Compétences**

Pour le Vigilant comme pour le Témoin, les compétences de base à la création sont liées à la profession et aux loisirs qu’il exerce dans cette vie.

Ces compétences sont aux nombre de 5 à la création du personnage.

Voici quelques exemples de compétences par catégories. Vous pouvez créer autant de nouvelles compétences qu’il vous paraitra utile.

Il est important que joueurs et meneur de jeu soient bien d’accord sur ce qu’une compétence permet ou non de faire au personnage.

\*Tir

Armes d’assaut (Mitrailette, Fusils à pompe, ….)

Armes lourdes (Mitrailleuse, Bazooka, Lance-Flammes, …)

Armes de poing (Pistolet, Revolver, …)

Armes de trait (Arc, Arbalettes, …)

Sniper (Fusils de précision, Fusil d’épaule, …)

\*Corps à Corps

Armes contondantes (Batte, Nerf de bœuf, Barre à mine, ...)

Lames (Couteau, Dague, Epée, …)

Arme improvisée (Tesson de bouteille, Chaise de bar, Planche, ...)

Mains nues (Boxe, Lutte, Self-Défense, …)

Arts Martiaux (Karaté, Judo, Taekwondo, …)

\*Social

Eloquence

Manipulation

Interrogatoire

Intimidation

Leadership

\*Psychologie

Victimologie

Psychologie criminelle

Psychologie des organisations

Psychologie infantile

Psychopatologie

\*Déplacements

Deux-Roues (50cc, 120cc, 600cc, 1200cc, …)

Conduite (Voiture, Camion, …)

Transports en commun (conduite de Bus, Train, Tram, …)

Navigation (Fluvial, Marine, …)

Pilotage (Avions, Hélicoptère, …)

\*Sports & Jeux

Acrobatie

Endurance

Escalade

Natation

Jeux d’argent

\*Droits

Législation

Plaidoirie

Enquête administrative

Droit International

Magouille

\*Sciences de terrain

Chirurgie

Médecine

Premiers soins

Médecine légale

Investigation Scientifique

\*Culture

Arts

Histoire

Culture Générale

Langues étrangères

Esotérisme

\*Crime

Monnayage (Blanchiment, Faux Billets, …)

Falsification (Faux papiers, Faux documents, Usurpation d’identité, …)

Economie souterraine (Proxénétisme, Traffic d’armes, de stupéfiants, …)

Vol (Cambriolage, Braquage, Car-Jacking, …)

Terrorisme (Attaque à main armée, Fabrication d’explosifs, …)

\*Technique

Électronique

Robotique

Informatique

Electricité

Mécanique

\*Espionnage

Crochetage

Défaçage

Discrétion

Infiltration

Fouille

Le Témoin à en plus, lors de sa création, des Connaissances Secrètes, exactement une par Vigilant dans le groupe de PJ, qui correspondent aux recherches effectuées et notes prises sur certaines périodes d’incarnation des Vigilants.

Il peut faire appel à tout moment à ces Connaissances Secrètes.

**Le système de jeu**

Lorsque l’issue d’une action est incertaine, on procède à un jet de dés.

Dans *Les Vigilants*, les dés utilisés sont des dés à 6 faces, plus communément appelés D6.

Lorsqu’il décrit l’action, le Meneur de Jeu lui attribue une difficulté et annonce au joueur quel trait est mis à l’épreuve pour réussir cette action.

Ce dernier choisit, de son côté, si c’est un talent de son incarnation actuelle qui est sollicité, ou, s’il est Vigilant si la compétence dont il doit faire preuve relève de l’expérience acquise au cours de ses nombreuses vies antérieures.

Dans le premier cas d’un talent de son incarnation actuelle, qui concerne Vigilants et Témoins, il lance un nombre de dés égal à [Trait + Ego], soit 2D6 à 2D6+4. Le résultat variera donc entre 2 et 16.

Dans le second cas, qui ne concerne que les Vigilants, il lance un nombre de dés égal à [Trait + Alter], soit 2D6 à 2D6+4. Le résultat variera donc entre 2 et 16.

Si le total des scores des dés est supérieur ou égal à la difficulté, l’action est réussie. Dans le cas contraire, c’est un échec.

Les niveaux de difficultés varient selon l’échelle suivante :

Jusqu’à 6  - facile

7 à 10 - moyen

11 à 14 - difficile

15 à 18 - très difficile

19 et + - extrême

Rappelez-vous que **seules les actions dont le résultat peut avoir une incidence sur l’histoire** méritent un jet de dés. Inutile de lancer les dés pour une action dont la réussite ne fait guère de doute. Par contre, dès que la tension et le stress s’en mêlent, dès que l’adversité ou l’incertitude sont de la partie, il faudra lancer les dés.

Notez également que, lorsqu’un personnage décide de faire appel à ses existences passées, il doit étayer ce choix en racontant comment dans une vie passée, en précisant laquelle, il a acquis la compétence visée.

***Exemple :***

*Edmund veut comprendre un code informatique. Dans ses vies passées, il n’a jamais eu à décrypter pareil langage, mais son incarnation actuelle comme informaticien lui octroie cette possibilité. Ce test sollicitera donc Esprit+Ego*

*Edmond se bat à l’épée. Il se souvient avoir été mousquetaire, il y a quelques siècles. Il va donc utiliser Corps+Alter. Mais auparavant, il doit d’abord narrer sa vie de mousquetaire, mais surtout comment il le devint, et comment il fût former au maniement du fleuret.*

**Oppositions**

Lorsque le personnage a affaire à une opposition (lors d’un combat, par exemple), l’adversaire, qu’il s’agisse d’un humain ou d’un *Vigilant,* lance également l’équivalent de Trait sollicités Corps, Esprit ou Âme + Alter ou Ego.

**Bonus et malus**

Selon les circonstances, le MJ peut vouloir donner un avantage ou un désavantage à un personnage.

Dans ce cas, il lui octroiera un bonus de 1 point au score obtenu par les dés s’il est *Avantagé* et de 2 points s’il est *Très Avantagé.*

A l’inverse, il faudra soustraire 1 ou 2 s’il est *Désavantagé* ou *Très Désavantagé.*

**L’Expérience**

Vous l’aurez sûrement remarqué : il n’y pas de points d’expérience, dans le jeu *Les Vigilants*. Et pourtant, les personnages vont s’enrichir lors de chaque séance de jeu.

Chaque fois que des Vigilants feront appel à leur Alter, et qu’ils évoqueront une de leurs vies passées avec succès, le personnage gagnera en épaisseur et en puissance.

En effet, l’incarnation sollicitée, si et uniquement si le jet est réussi, peut être inscrite sur la feuille de personnage avec la compétence correspondante.

Dorénavant, cette compétence pourra être utilisée par le personnage chaque fois que nécessaire avec Trait + Alter + Ego. Le résultat sera alors compris entre 3d6 et 3d6+4, soit 3 à 22.

Un Témoin pourra maîtriser bien moins de compétences, se limitant à celles liées à sa profession et ses loisirs, définies lors de sa création. Son gain en expérience se manifestera donc différemment : Chaque fois qu’il découvrira, en compagnie de Vigilants, de nouvelles informations sur leurs vies passées (chaque fois qu’un vigilant notera une nouvelle incarnation sur sa fiche), il pourra consigner dans la liste de ses Connaissances Secrètes une nouvelle période d’incarnation. Il pourra ensuite faire appel à ces connaissances pour effectuer des recherches avec Esprit + Ego + Ego, soit 3d6 à 3d6+4, de 3 à 22.

**Les Revers de l’expérience**

Bien entendu, toute médaille a son revers…

Lors de vies antérieures, un Vigilant a pu connaître bien des périls et se faire des ennemis : Sur un jet de dés raté en utilisant une incarnation avec Alter, ces ennuis auront une répercussion dans la vie actuelle du personnage.

Quant-aux Témoins, leurs connaissances secrètes sont convoitées : sur un jet raté en utilisant ses connaissances lors de recherches, un Témoin attirera une attention mal venue.