

RÈGLES DE RÉFÉRENCE

VERSION FINALE

AVATAR 2017



VERSION
6.2

BE LA
— RP

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
1. SUIVI DU DOCUMENT.....	3
1.1. Remerciements.....	3
1.2. Changelog	3
2. JEU ET MONDE.....	4
2.1. Valeurs du Jeu	4
2.2. Le monde de Caldera.....	5
3. MÉCANIQUES DU JEU.....	7
3.1. L'Arbitrage.....	7
3.2. Caractéristiques et Actions Communes.....	7
3.3. Vie, Combat, Maladie, Malédiction, Mort et destin	12
3.4. Annonces	20
3.5. Le Service au Loin.....	22
3.6. Trouver un Hivernage et Survivre à l'Hiver et l'Exode	23
4. CRÉATION ET ÉVOLUTION DU PERSONNAGE.....	24
4.1. Fil de vie et bracelet inscriptible.....	24
4.2. Races et Créatures spéciales	28
4.3. Les Compétences Libres	30
4.4. Les Métiers.....	31
5. STRONGHOLD, CULTES ET GUILDES	58
5.1. Stronghold.....	59
5.2. Culte.....	67
5.3. Guilde.....	69

1. SUIVI DU DOCUMENT

1.1. REMERCIEMENTS

Merci aux nombreux rédacteurs des versions précédentes ou partielles de ce document

...ainsi que tous ceux dont nous n'avons pas su garder la trace !

1.2. CHANGELOG

Modifié le 21 juin 2017

FUTURE

- Maj remerciements

V6.2 (VF AVATAR 2017)

- Précision actions communes
- Changement de nom réserve / grenier et ajout de la salle des coffres
- Introduction du système de fonderie

V6.1 (DEV AVATAR 2017)

- Review des mécanismes l'Alchimiste.
- Ajout des coûts de compétences.
- Ajout de nouvelles compétences.
- Nouvelles Annonce : Mass Coma / Death.
- Changement du mécanisme des Prêtres et du temple du Destin.
- Ajout des chemins de traverse.
- Règle des Cultes mise à jour.
- Changement des effets de l'annonce : TERROR

V ANTÉRIEURES :

To be Completed

AVATAR@LARP.BE

**Une remarque ? Une coquille ? Une incohérence ? Des éléments manquants ?
Contactez-nous !**

2. JEU ET MONDE

2.1. VALEURS DU JEU

Les valeurs (résumées, l'intégralité est disponible sur le site web) ci-dessous sont un guide pour tous. Elles traduisent l'esprit dans lequel l'organisation souhaite vivre et faire vivre Avatar Stronghold. Plus que des beaux principes, ces valeurs doivent se retrouver dans les règles du jeu, dans les scénarios, dans la communication et dans les interactions entre les participants, en jeu et hors-jeu.

Nous pensons que chacun doit être non seulement imprégné de ces valeurs, mais également investi de la mission de les diffuser autour de lui, d'en être l'ambassadeur, le garant vis-à-vis de tous.

RADICAL SELF INCLUSION

Personne n'est client à Avatar Stronghold. Chacun est participant et contributeur à sa manière.

RADICAL SELF RELIANCE

Avatar Stronghold est un événement de jeu de rôle Grandeur Nature géré et amené par des bénévoles. Ainsi, bien que l'organisation tende à offrir un confort maximal aux participants, avec des commodités de base (toilettes et douches), il faut tenir compte du caractère bénévole de cet événement.

RADICAL SELF EXPRESSION

Vous jouez un elfe ? Montrez-le. Créez un costume de toutes pièces ou achetez-en un qui reflète votre personnage, investissez dans votre groupe de joueurs ensemble, élaborer votre projet de jeu commun

COMMON EFFORT

L'expérience d'Avatar Stronghold est construite à la fois et autant par la centaine de bénévoles impliqués que par les joueurs qui amènent dans le jeu des éléments positifs

CIVIC RESPONSABILITY

Avatar Stronghold existe grâce à un contrat de confiance mutuelle entre les joueurs et l'organisation.

LEAVE NO TRACE

L'organisation fournit un site de jeu propre, et cherchera à rendre le site dans le même état, voire plus propre. Ceci se fait grâce à un comportement responsable et respectueux.

IMMERSION

Ne soyez pas un spectateur en attente de jeu, soyez acteur de ce jeu. Vos actions offriront bien plus de profondeur et de réalité au monde que n'importe quel scénario.

IMMEDIACY

L'expérience que chacun veut vivre dans Avatar Stronghold est une expérience de réalité alternative. Vous ne voulez pas jouer un personnage, mais être ce personnage. Ne réfléchissez pas à ce que vous penseriez de telle ou telle action, ressentez les émotions de votre personnage.

SAFETY

Vous veillerez à toujours respecter les règles de sécurité suivantes

FAIR-PLAY

Avatar Stronghold est un jeu communautaire participatif. Ainsi, bien que les arbitres soient là pour évaluer certaines actions, l'organisation compte tout d'abord sur la maturité des joueurs pour être fair-play.

2.2. LE MONDE DE CALDERA

Le rassemblement d'Avatar Stronghold se déroule dans un monde nommé Caldera. Il s'agit d'un immense cratère, aux parois si hautes que personne ne les a jamais franchies. Dans ce berceau vivent des dizaines de clans, de peuples, de familles, de tribus... Ceux-ci trouvent refuge en s'établissant généralement dans d'antiques donjons et forteresses naturelles appelés Strongholds. D'abord pour résister aux attaques éventuelles des créatures autochtones, ensuite pour se protéger du voisinage, enfin pour s'abriter contre un hiver particulièrement rigoureux.

À l'origine, les habitants de Caldera naissent en ce monde, ou arrivent d'autres mondes tels des naufragés d'autres lieux reculés... Certaines familles sont établies depuis des siècles, tandis que d'autres viennent juste d'arriver. Tous ces individus amènent avec eux leurs cultures, leurs religions et leurs traditions, faisant de Caldera une mosaïque de peuples et de genres.

La vie en Caldera est rythmée par deux grandes saisons, qui coïncident avec les deux phases d'une impressionnante marée: la Basse Lune en été et la Haute Lune en hiver.

En hiver, les eaux du cratère montent de plusieurs dizaines de mètres, avant de geler sous l'intense morsure du froid. Le blizzard est permanent et de féroces Monstres surgissent à la recherche de nourriture. Durant cette période, les habitants vivent donc calfeutrés dans leurs Strongholds, se languissant du printemps, endurant la famine et les attaques des Monstres.

Au printemps, les eaux se retirent. Il est alors possible de sortir de son abri et d'exploiter sans tarder les ressources naturelles, de chasser, de cultiver, de commercer ou de guerroyer avec son prochain, en vue de se préparer au prochain hiver.

Au centre de Caldera se trouve un second cratère, bien plus petit. C'est en ce lieu que se réunissent chaque année les peuplades issues des quatre coins de Caldera.

Tous ne s'y rendent pas. Certains y viennent en masse. Les Guildes et les Cultes s'y présentent également, chacun pour y faire leur commerce. Des échanges se font, des comptes se règlent, des décisions se prennent... Ce rassemblement dure quatre jours, au terme desquels chacun rentre chez soi pour terminer les préparatifs de l'hiver qui vient. On appelle ce chemin l'Exode.

En terre Caldérienne, chacun compte et tous se mesurent au Destin. Puissiez-vous trouver l'abondance là où tant d'autres se sont fourvoyés sans penser à l'avenir, car n'oubliez pas qu'après cet hiver en vient au moins un autre.

Avatar Stronghold raconte la vie des habitants de Caldera, qu'ils soient natifs de ce monde ou nouvellement arrivés.

Chaque année, des naufragés venus d'autres mondes échouent en Caldera, et se heurtent aux populations déjà établies. Quel accueil doit être réservé à ces naufragés? Comment nourrir tous ces estomacs? Comment faire face à leur soif de terre, de bière, de sang? De l'autre côté, les Naufragés doivent réagir à la menace imminente d'un hiver que l'on dit impitoyable. Il s'agit de trouver un toit, de le renforcer et de constituer en urgence des réserves, alors que la saison est déjà bien avancée...

Chaque année, une Cité temporaire de bois et de toile éclot, le temps de quelques jours. Ce rassemblement traditionnel sert à commercer, à négocier, à se mesurer l'un à l'autre et à régler des

comptes... La Cité est située à un endroit stratégique, passage obligé pour les richesses produites dans la région, et elle-même riche en ressources précieuses.

Quand l'aventure débute, tous, habitants comme naufragés, sont installés dans cette Cité. Tous redoutent la Curée, cet étrange et inexplicable rassemblement de Sauvages, qui cherchent à submerger les « civilisés » pour s'en repaître.

Un second moment important est la lecture annuelle des Runes par l'Oracle, qui a lieu traditionnellement le vendredi soir et le samedi soir. Cette cérémonie est déterminante: elle annonce aux peuples les augures de l'année et éclaire les Strongholds sur la rudesse de l'hiver qui attend chaque région du monde.

Ce rassemblement annuel se termine par l'Exode qui a lieu dimanche à partir de midi: les délégations plient bagage et s'en retournent dans leurs Strongholds. L'Exode est toujours un moment délicat, car les caravanes pleines de ressources, prêtent une ultime fois le flanc aux attaques sournoises.

Et entre ces trois moments clefs... Tout peut arriver! Bienvenue dans Caldera et que la fête commence!

OBJETS MAGIQUES

En Caldera, les objets perdent bizarrement de la puissance au fil de l'hiver. Nombreux sont ceux qui essaient d'expliquer le phénomène mais nul n'en a encore trouvé la raison.

De fait, tout objet magique a perdu l'intégralité de sa puissance un peu avant le nouveau Concilium. La validité de ces objets est donc périmée à chaque début d'événement. Les seuls objets qui résistent au affres du temps sont appelés alors « Artefacts ».

Exemple ; Une arme magique redevient une simple arme et devra être reforgée lors de l'événement suivant.

Note : Si vous pensez que vous possédez un objet de type Artefact, merci de prendre contact avec l'organisation pour vous en assurer.

3. MÉCANIQUES DU JEU

Avatar est avant tout un jeu de rôles, une activité ludique et immersive, non un jeu de règles et encore moins une compétition. Le but des règles qui vont suivre est de donner un **cadre** aux mécanismes d'interactions entre les joueurs et groupes de joueurs, dans l'objectif de codifier, fluidifier le jeu, pour le bien de tous.

L'important est de bien **saisir l'esprit de ces règles**, il n'est pas possible de prévoir tout à l'avance, il y aura certainement des cas non décrits ici, donc n'essayez pas de chercher à exploiter des failles, **utilisez plutôt votre bon sens** avec pour objectif le plaisir de la majorité, et n'oubliez pas ce que vous avez vraiment à gagner personnellement : ce sont des **moments gravés dans votre esprit**.

3.1. L'ARBITRAGE

Il y aura des **arbitres** sur le site. Ils sont reconnaissables à leur tablier blanc et noir. L'arbitre est LE référent des règles et de leurs applications dans le jeu. L'arbitre est là pour veiller à la sécurité et au bon déroulement du jeu.

Sur base volontaire, des joueurs peuvent être recrutés comme Arbitres Auxiliaires (AA) Le profil d'un AA est celui d'un joueur conciliant et expérimenté, qui viendra en appui d'un arbitre (Sans s'y substituer, ce dernier ayant toujours le dernier mot) en vue de fluidifier des situations de jeu. Un AA est reconnaissable par un brassard noir et blanc.

3.2. CARACTÉRISTIQUES ET ACTIONS COMMUNES

Cette section décrit « toutes » les actions que tous les joueurs peuvent réaliser en jeu.

- **Utiliser Une Arme à Une Main**
Tous les joueurs peuvent manipuler une arme à une main (longueur maximale de 110cm), avec en seconde main une arme courte (longueur maximale de 60cm).
La vraie ambidextrie est réservée aux métiers de Guerrier et de Rôdeur.
- **Porter un Casque**
Les touches à la tête sont interdites et n'infligent pas de dégâts. Mais nous encourageons le port d'un casque apportant une réelle protection contre les touches involontaires à la tête. Ce casque confèrera +1PV.
- **Porter une Armure**
Tout le monde peut porter une armure pour un gain maximum de 1PV. Certaines compétences et races permettent de porter des armures pour un gain supérieur. Voir la section sur les armures.
- **Fouiller**
Fouiller une personne inconsciente, entravée ou consentante. Il faut clamer l'annonce « SEARCH » et mimer l'action sans toucher la personne. L'action de fouiller doit durer une trentaine de secondes. La personne fouillée remet alors spontanément ses objets volables. Si certains objets ne sont pas volables, elle se justifie (objet lié, poche secrète, etc.)
- **Donner Dévotion**
Avant d'arriver en jeu, votre personnage capitalise du temps qu'il peut consacrer à des activités individuelles ou collectives. Pour le dire autrement il a cultivé une certaine carrière avant d'en arriver là, au grand Concillium. Il a soi passé son temps à surentraîner pour maîtriser des

compétences de métiers, soit il s'est investi dans des collectivités; son Stronghold, une guilde, une communauté religieuse... Ce temps capitalisé est représenté sur votre bracelet de personnage par des cases de 'dévotion' ou si vous préférez de 'temps de carrière'. Un bracelet comprend 6 cases de dévotions/temps de carrière. Décidez librement de la carrière de votre personnage mais sur les 6 cases, deux doivent porter sur une activité collective et deux autres doivent être consacrées à l'apprentissage de compétences de métiers. Les deux restantes sont laissées à votre discrétion.

L'utilisation des cases de dévotion/carrière à des fins d'apprentissage de compétences doit être faite au front-desk à la création du personnage avant le début de l'événement.

Pour donner de la dévotion à une collectivité, il faut se rendre auprès d'un Mestre de Forteresse, de Culte ou de Guilde. Ce Mestre - ou son assistant - possède un livre nommé le Précieux Registre qui liste scrupuleusement les membres de la communauté et leurs dons en dévotions. Si le Mestre accepte votre dévotion, il inscrira le nom de son groupe sur une case "dévotion" libre de votre Bracelet, et notera votre nom de personnage et ID dans son Précieux Registre. Cette inscription vous lie tous deux jusqu'à l'année suivante.

Les dévotions seront radiées des précieux Registres au fil de leur usage, par les bénévoles gérant les dévotions : ces bénévoles se trouvent aux docks pour les Forteresses, dans le quartier marchand pour les Guildes, et au Panthéarium pour les Cultes.

- **Achever**

On ne peut achever qu'un personnage en COMA. On porte un coup fatal de manière théâtrale avec l'annonce « DIE ». Cela fait, la victime enlève son fil de vie et le remet à son agresseur. L'agresseur remettra le fil de vie le plus vite possible au temple du Destin ou à l'arbitre/orga le plus proche. Seuls les charognards et les dragons peuvent conserver des fils de vie sur eux.

- **Voler sur Opportunité**

Voler des objets de jeu volables (Parchemins, Avatar Strongholds, Cartes d'arme ou d'armure magique, Ressources de Survie et ressources Précieuses « OK STEAL » ...) à portée de vue et main. Attention : aucune fouille ou déplacement de lieu (tente...) ou de contenant (coffre, vasque...) n'est permis à Avatar Stronghold.

Exception : si le lieu porte un visuel spécifique (voir ci-dessous) et qu'un gestionnaire des lieux (propriétaire, scénariste, Responsable, Arbitre, ...) est présent sur place et avalise (TO) la fouille (Par exemple : « Oui, je confirme bien que mon temple peut être pillé. ») Dans ce cas, on veillera évidemment à ne pas déplacer, briser, forcer, endommager les lieux/serrures/contenants, et sauf accord du propriétaire, on n'emportera que les objets volables et non les contenants.

Si le vol réussit, le voleur recevra soit l'objet bien précis qu'il est venu chercher, soit il recevra une "poignée" d'objets volables aléatoires provenant d'un contenant.



Chaque camp possède au moins deux petites zones (aménagées spécialement pour) où voler est permis. Il s'agit du grenier du camp où sont stockées les ressources de nourriture et commodités et la salle des coffres où sont stockés les objets de valeurs, ressources précieuses et autre objets scénarisés et volables. Ces deux lieux séparés et distincts seront validés par l'orga avant le début TI et ensuite susceptibles d'être contrôlés en jeu par des émissaires de la banque.

Les Précieux Registres des Cultes, Strongholds et Guildes ne sont pas volables.

- **Se Noyer**

Les zones exclusivement aquatiques sont représentées par une signalétique claire (voir visuel ci-dessous) : un panneau et de la rubalise bleue. Par défaut, un personnage ne sait pas nager. Quiconque se retrouve dans l'eau se noie: il doit se coucher sur le dos (Ou si la sécurité le recommande, se mettre à genoux) et peut attirer l'attention en agitant les bras et en appelant à l'aide. Au bout d'une minute, la personne se retrouve à COMA sur la berge la plus proche.



- **Etre Entravé**

Cela consiste à se faire attacher par une personne ayant la compétence « entraver ». La personne entravée porte des liens simulés (Pas d'entrave réelle), et doit suivre docilement. L'entrave ou l'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h.

- **Consommer une drogue**

La consommation d'une Drogue entraîne une dépendance. Le consommateur cherchera pour le reste de l'évènement Avatar Stronghold en cours, à ingérer au moins une Drogue par jour. Tant qu'il n'a pas pris sa dose quotidienne, il verra son maximum de PV, PP diminué de 1. L'effet se cumulera pour les jours suivants tant qu'il ne consomme pas de Drogue. On ne peut descendre sous 1PV par ce biais.

- **Se faire empoisonner**

Doit se faire en présence d'un Messenger/arbitre. L'empoisonneur doit toucher le contenant (Verre, assiette) de sa victime, sous le regard du Messenger, et la victime doit ensuite y goûter, toujours sous le regard du Messenger, pour que l'empoisonnement soit jugé réussi, le messenger expliquera alors discrètement à la victime l'effet du poison. On ne peut rien mettre dans la boisson/nourriture. Les poisons ne se cumulent pas.

- **Se faire Exécuter**

Est réalisé par un bourreau qui possède la compétence adéquate, via une cérémonie de 15 minutes minimum, (Décapitation, lapidation, ...) Il va transformer entre 1 et 5 victimes en Âmes Errantes et de manière protocolaire va les emmener vers le temple du destin. Si le bourreau n'a exécuté qu'une victime et l'accompagne au Temple du Destin pour réaliser un plaidoyer, celle-ci reçoit immédiatement 5 marques de mort et accomplit un jugement de l'âme. La présence du bourreau juste avant le jugement de l'âme influence ce dernier, comme cela est décrit dans les règles concernant la mort. Si le bourreau exécute au moins 2 victimes et les accompagne au Temple du Destin pour accomplir un plaidoyer, le bourreau répartit 5 marques de mort entre ses victimes. Le Bourreau doit laisser passer une période de Repos de minimum 30 minutes avant de pouvoir exécuter à nouveau.

Avant la cérémonie, le Bourreau peut proposer à la future victime d'acter un testament, et/ou les dernières volontés. Le document sera remis au Temple du Destin.

- **Incarner un Messenger**

Un messenger est un joueur qui accepte de se transformer temporairement (Au début d'un cérémonial hors combat, le temps strictement nécessaire, avec un maximum d'une heure) en une créature immatérielle qui ne peut faire que ce qui est noté dans la liste ci-dessous. Il assiste donc à une action de création, et rapporte auprès du destinataire qu'il vient de subir un ou des effets spécifiques.

S'il s'agit de transmettre un message télépathique ou de témoigner de la réussite d'un empoisonnement, il remet à la victime un papier rédigé par le créateur et qui explique les effets. S'il s'agit d'une maladie ou d'une malédiction, il attache le Bracelet au poignet de la victime après s'être assuré de son identité. S'il s'agit d'un vol, il constate avec la victime la présence d'une bille placée par un voleur dans une de ses poches, et se fait remettre ce qu'il faut. Le jeu du Messenger est proche du TO et ne peut être détourné pour réaliser toute autre activité TI ou TO.

Pour éviter que les Messagers doivent chercher les victimes dans tout le site, elles doivent leur être désignées du doigt.

Remarque: il existe quelques pouvoirs en jeu permettant de poser des questions à des Messagers, généralement en vue de tenter de découvrir les commanditaires.

Exemple pas à pas:

1. Un joueur volontaire accepte d'incarner un Messenger pour rendre service.
 2. Il enlève son fil de vie et noue un tulle noir (Fourni par l'Acteur) autour de son cou.
 3. Il assiste passivement à la création d'un poison comme témoin et reçoit un écrit expliquant ses effets.
 4. Il suit de loin l'empoisonneur et assiste à la tentative.
 5. En cas de succès, il se présente à la victime, lui atteste qu'elle vient de consommer un poison et lui donne le parchemin expliquant les effets.
 6. Il retourne à l'emplacement de sa création immédiatement et réincarne tout de suite son aventurier: il remet son fil de vie et reprend un jeu normal.
- **Se Reposer**

Vous pouvez observer une période de repos de **30** minutes pendant laquelle vous n'utilisez aucune compétence de jeu (pas de combat, de vol, de création d'artefact, etc.) Vous pouvez néanmoins faire du rôle-play.

 - Au terme de cette période de repos, vous récupérez l'intégralité de vos points de vie, points d'alchimie et points de pouvoir.
 - Certaines situations imposent une période de repos.
 - Les périodes de repos sont toujours de **30** minutes.

3.3. VIE, COMBAT, MALADIE, MALÉDICTION, MORT ET DESTIN

VIE

Les points de vie sont comptés globalement. Chaque personnage possède au minimum deux points de vie. Le maximum **absolu** permis est de 12 points de vie. Vous n'obtiendrez pas plus de 12 points de vie même si vous trouvez une combinaison de race, compétence, armure, pouvoir spécial, ... qui dépasse 12 points de vie.

Le nombre de points de vie dépend essentiellement de la race et des compétences du personnage. Le port d'armure (voir

Les Armures / Protections page 15) et d'un casque (voir section Porter un Casque page 7) augmente le nombre de points de vie.

Une période de repos permet de récupérer l'intégralité de ses points de vie. Voir Se Reposer page 11.

ATTAQUES

Comme pour les déguisements, les joueurs amènent leurs propres armes ou achèteront celles-ci chez les artisans sur place. Toute les armes, armures, boucliers et autres équipements servant dans les combats seront soumises à l'homologation par l'organisation.

Évitez autant que possible d'engager des combats dans une situation potentiellement dangereuse pour les joueurs (trou, tranchées, escaliers, rochers, débris dangereux, etc.)

Les touches "mitraillettes" ne comptent que pour une seule touche. Les frappes sont portées avec retenue, et jamais à la tête. Vos frappes devront toujours être portées de manière franche ET avec modérations, votre adversaire doit sentir qu'il a été touché mais en aucun cas avoir des douleurs suite à votre attaque. Les touches qui « glissent » le long d'une arme, vous frôlent, touchent un morceau de tissus, ... ne devront pas être prise en considération.

Les frappes des armes dites lourdes - les haches et les marteaux - à 2 mains doivent être d'autant plus 'armées' pour être correctement exécutée.

Une touche directe à la tête par arme ou projectile (flèche, dague, projectile élémentaire ou arme de siège) n'inflige aucun dégât. Il est important de s'excuser (et de s'assurer que la personne va bien) si on touche la tête par inadvertance, ou si on a fait mal.

LES ATTAQUES SOURNOISES

Pour réaliser une bonne attaque sournoise :

- Posséder la Compétence nécessaire.
- Se placer derrière sa cible, les deux pieds au sol (ne pas courir).
- Réaliser la gestuelle adéquate : **attaque diagonale dans le dos de la victime** : de l'épaule à la hanche opposée, en gardant l'arme en contact avec le dos. Et ce, à l'aide d'une arme courte uniquement (-60cm) ; ne rien tenir dans l'autre main (elle servirait dans la « réalité » à immobiliser la victime, ce qui n'est pas fait dans le jeu pour des raisons de sécurité).
- Clamer l'Annonce réalisée à la fin du mouvement (uniquement s'il est réussi).

Si la gestuelle est effectuée correctement, l'attaque provoque l'effet de l'Annonce. Si l'Attaque Sournoise est ratée, si la gestuelle n'est pas respectée, par exemple parce que la cible a senti l'attaque arriver et s'est retournée (avant ou pendant la gestuelle), elle ne subit aucun dégât dû à cette attaque ratée.

Un minimum de 5 secondes doit s'écouler entre deux Attaques Sournoises (quelles qu'elles soient). Le sournois peut bien entendu réaliser d'autres touches durant cet intervalle.

Même état de vigilance et si l'attaque est rondement menée, la victime peut bien sûr être surprise, même avec ses armes en mains.

LES COMBATS DE MASSE

Il se peut qu'il y ait des combats avec un engagement important de groupes de joueurs. Nous vous demandons d'être attentif et compréhensif lors de ces phases de jeux : il est probable qu'il y ait des coupures dans le jeu afin de préparer le placement des groupes, de briefer certaines personnes.

Lors de ces moments, la situation de jeu est alors gelée et nous vous demandons par conséquent de rester 'bons-joueurs' et de ne pas tenter d'actions particulières, infiltrations ou contournements.

Si vous arrivez en groupe sur un endroit spécifique dédié à l'organisation d'un combat de masse, vérifiez que la phase de jeu ait vraiment bien recommencé avant de tenter votre plan d'action.

De même, lors de combats de masses, les blessures (STUN, COMA et autres) sont toujours d'application ! Si vous êtes blessé, jouez-le, si vous êtes mis au sol, rampez vers l'extérieur du combat mais continuez à mimer votre état, rien de plus frustrant que de voir une masse de personnes sur le côté occupé à regarder ce qu'il se passe alors qu'en fait elle est hors-jeu.

De même ne vous faites pas piétiner inutilement, si vous êtes blessé, au sol, et que vous voyez des troupes arriver sur vous, BOUGEZ ! et allez vous mettre, au sol, un peu plus loin là où il n'a pas de danger TO. En aucun cas ne faites le touriste TO. Si vous vous n'avez rien à faire là TI et que vous ne devez pas vous rendre au temple du destin, retournez plutôt à l'auberge du coin pour relater vos exploits.

LES PIÈGES

Pour désamorcer, fabriquer et placer des pièges on utilise des pétards à ficelle. Le personnage prolonge les ficelles et noue le pétard entre deux structures fixes. Le pétard sera en général déclenché quand la victime par inadvertance le poussera du tibia. A placer à environ 30cm du sol. Le joueur amène ses propres pétards. Si le pétard n'éclate pas, il n'y a pas d'effet.

Si le pétard éclate, la victime est Coma et tombe à 0 point de vie instantanément (quel que soit son nombre total de PV et exceptions faites des créatures particulières qui perdent alors un de leur fils de vie).

DÉGÂTS

Chaque touche d'arme ou de projectile non parée par une arme ou non-bloquée par un bouclier enlève un certain nombre de point de vie (voir tableau ci-dessous).

- Les projectiles normaux ne peuvent pas être parés par une arme.
- Les projectiles d'arme de siège ne peuvent pas être parés ni par une arme ni être bloqué par un bouclier.

Arme	Dégâts
Arme une main	1 PV
Arme de jet (Dague, Shuriken, ...)	1 PV
Arme d'hast	1 PV
Arme à deux mains	2 PV
Flèche (arc et arbalète)	2 PV
Pistole et arquebuse (munition nerf)	1 PV
Projectile de mage	1 PV
Arme de siège	COMA
Piège	COMA

Si la touche réussie et accompagnée d'une annonce, on applique en plus du dégât l'effet de l'annonce.

Résister à une touche avec annonce entraîne donc quand-même la perte de point de vie.

Une attaque de mêlée parée ne fera pas de dégât même si l'arme de l'assaillant touche ensuite le défenseur. Nous ne voulons pas encourager les assauts brutaux et les arbitres pourront annuler des attaques mettant en danger les personnes

Les boulets de canon et les projectiles de siège infligent COMA (=perte de tous les PV), sont imparables, traversent les boucliers, peuvent toucher plusieurs victimes, et n'agissent plus que quand ils sont immobilisés au sol.

Les projectiles de mage et les projectiles de types flèches, carreaux et nerf peuvent être accompagnés d'annonces si les compétences le permettent. (Pas les autres).

OÙ COMBATTRE ?

Nous devons tous être attentifs à la sécurité des personnes et des biens. Indépendamment de l'existence d'une assurance, chacun de nous est responsable des actes qu'il pose, voire des dégâts aux personnes et aux biens. Si cela se produit, on pourra trouver toutes sortes d'explications, mais aucune ne constituera une excuse valable ! **En trois mots : qui casse paie.**

Règles Générales

- Il est permis de combattre dans les artères de la Cité, en extérieur.
- Il est permis de combattre dans les zones dédiées à cet effet, à l'entrée des camps.
- A proximité des structures (Bars, chapiteaux, tentes, décors, feux, murs...), la règle est de rester à plus d'un mètre. Si vous êtes trop près et qu'un combat éclate, vous avez le choix de vous écarter vivement ou de tomber à STUN (ce n'est pas KO, voir la section Annonces de Jeu page 20).
- A l'intérieur des structures, les combats sont en principe interdits.

Petites Rixes

Si un établissement porte à son entrée le visuel ci-dessous, les "petites rixes" sont autorisées, toujours sous la responsabilité de ceux qui y participent!

Par petite rixe, on entend les attaques sournoises, et les règlements de compte en très petit comité.

En aucun cas, ces rixes ne peuvent provoquer de dégâts matériels, et une bière renversée sera repayée! Si vous planifiez de lancer une rixe, vous devez si possible vous accorder au préalable avec le tenancier des lieux.



LES ARMURES / PROTECTIONS

On considère qu'il y a 6 zones pouvant être couvertes d'armure: chaque bras, chaque jambe, le torse et le dos. Pour des raisons évidentes de sécurité, la tête n'est pas considérée comme une zone et n'est donc pas attaquant.

Il y a deux types d'armure:

- armure légère (cuirs, fourrures, écorces, écailles non métalliques, ...)
- armure lourde (cotte de mailles complète, plates, écailles métalliques, ...)

Une zone sera considérée comme couverte si l'armure couvre au minimum 2/3 de la surface de la zone. L'armure doit offrir une protection visuellement crédible.

Une zone couverte par une armure légère confère un gain de 0,5PV.

Une zone couverte par une armure lourde confère un gain de 1PV.

Bien qu'on parle de zones couvertes d'armures, les PV restent globaux. Le gain total est égal à la somme des gains des différentes zones. Le gain sera arrondi à l'unité inférieure.

On peut mélanger les types d'armure mais pas les superposer. Les bonus de pièces d'armures superposées ne se cumulent pas.

Exemples:

- Jambières de cuir (2x), plastron de plate (dos à découvert): $2 \times 0,5 + 1 =$ gain de 2PV
- Armure de cuir complète (jambières, brassards, plastron et dos): $2 \times 0,5 + 2 \times 0,5 + 0,5 + 0,5 =$ gain de 3PV
- Canon d'avant-bras et canon d'arrière bras sur le bras droit uniquement: $1 \times 0,5 =$ gain de 0PV

MALADIES ET MALÉDICTIONS

Elles sont représentées par un bracelet (fourni par l'organisation) placé au poignet de la victime à côté du bracelet de personnage. Ce bracelet explique les effets. L'effet dure toujours le temps de l'événement, sauf s'il est soigné avant. Seul celui qui va guérir l'effet peut défaire le bracelet. On peut être victime de plusieurs maladies et malédictions si elles sont différentes.

MORT

La mort (temporaire et la mort définitive du personnage)

Si vous perdez l'intégralité de vos points de vie ainsi que votre fil de vie, vous devez vous rendre au temple du destin. Là vous mourrez temporairement si la mort estime que votre âme ne doit pas encore être rappelée auprès d'elle. Vous mourrez définitivement, si elle estime le contraire. Voici une explication pas à pas:

- Je suis à 0PV. Je tombe à COMA. Je me place/couche dans un endroit non dangereux un peu à l'écart du combat (5 mètre maximum) si nécessaire. Là, j'attends qu'on s'occupe de moi. Je peux gémir, supplier, appeler à l'aide, mais rien d'autre. On peut me fouiller ou m'entraver.
- Si un allié vient me sortir du COMA avec un soin, je subis un effet STUN pendant 30 minutes. Je ne peux donc plus participer au combat en cours. Cette règle n'a aucune exception ! COMA = fin du combat pour moi. Je dois observer une période de repos (voir section Se Reposer page 11).
- Si personne ne s'occupe de moi, au bout de 30 minutes, je peux me relever à 1PV spontanément. Je subis un effet STUN pendant 30 minutes. Je dois observer une période de repos (voir section Se Reposer page 11).
- Si, alors que je suis en COMA, quelqu'un vient pour m'achever, je peux le supplier de m'épargner, et négocier avec lui le prix de mon salut (promesse de payer ou n'importe quoi d'autre). Si l'ennemi accepte de ne pas m'enlever mon fil de vie, tant mieux. Soit il fait en sorte de me sortir de mon COMA, soit il me laisse et j'espère toujours être soigné par un ami.
- Si malgré tout l'ennemi m'achève (voir section Achever page 8), je lui remets aussitôt mon fil de vie. A ce moment, je deviens une âme errante. Je suis muet et immatériel. Je me lève, bras croisés sur le torse et me rends d'un pas normal, directement, au Temple du Destin.
- En chemin, bien qu'étant une âme Errante, certaines personnes ont la capacité de me voir et d'interagir avec moi (notamment les prêtres de mon culte). Retenez que **seuls les Prêtres du Temple du Destin savent nouer un fil de vie!**
- Si j'arrive au Temple du Destin, je suis pris en charge par les prêtres du destin.
- Si mon personnage meurt pour une raison ou une autres (DEATH). Je passe AUTOMATIQUEMENT par le Temple du Destin et j'y annonce la mort de mon personnage.

Note : si je perds accidentellement mon fil de vie, je deviens aussitôt une âme errante.

LE DESTIN

A mon arrivée au Temple du Destin, les prêtres du destin vont ponctionner une partie plus ou moins grande de mon âme. En pratique cela revient à mettre un nombre plus ou moins grand de marque de mort sur le bracelet.

L'attribution des marques de mort dépend d'une mécanique aléatoire dont la dureté est influencée par l'univers et dont le sort peut-être influencée de différentes manières:

- D'abord je reçois mécaniquement un certain nombre de marques de mort Mais j'ai la possibilité d'influencer ce nombre...
- Ensuite, je peux être accompagné d'amis ou d'ennemis, qui peuvent influencer mon sort, en ma faveur ou ma défaveur.
- Et pour terminer, l'état du monde (le scénario en cours) influence également ce nombre.

Important : Le minimum et maximum de marque de mort sont fixés par la cellule univers et ne dépendent pas des PNJ du Temple du Destin.

Note : Les personnages ayant les compétences ad hoc ne pourront aggraver ou diminuer la sentence que pour un nombre de personnes égal aux nombre de compétence acquise dans le métier. (Exemple : Philemon est prêtre avec 5 compétences de prêtre. Il pourra défendre/incriminer 5 joueurs à la fois.)

- **Plaider sa Cause (méthode rôle-play).**

Je choisis le prêtre du destin qui me jugera si c'est possible. Si ce dernier accepte, je lui explique pourquoi il ne devrait pas absorber une partie de mon âme (TO me mettre des marques de mort). La méthode de négociation dépend du prêtre du destin. Certains sont corruptibles, d'autres peuvent demander un service, etc.

Important : Si vous choisissez cette méthode, vous devrez accepter le jugement du prêtre quel qu'il soit.

- **S'en Remettre au Destin (méthode aléatoire)**

L'un des prêtres du temple me fera participer à un jeu de hasard. Le résultat du tirage déterminera le nombre de marques de mort.

- **Jugement de Masse**

Si les âmes errantes arrivent en nombre, le jugement se fera automatiquement par la méthode aléatoire. Les jugements seront réalisés par groupe selon l'affluence. L'un des membres du groupe sera désigné pour tirer le destin de tout le monde.

Cependant si l'une des personnes veut plaider sa cause il peut attendre la fin de l'affluence.

Sortie du Temple du Destin

Si j'ai moins de 5 marques de mort :

- Je récupère un fil de vie à mon nom qu'on me noue autour d'un doigt.
- Je sors ensuite par la porte prévue à cet effet avec la mémoire des événements qui se sont déroulé au sein du temple.
- Je repars du Temple avec 1PV et un effet STUN.
- Je me dirige vers mon camp.
- Arrivé à mon camp, je noue mon fil de vie sur mon habit et je rentre à nouveau dans le jeu.
- J'observe une période de repos obligatoire (voir section Se Reposer page 11).

J'ai atteint le seuil des 5 marques de mort :

- Mon âme est trop affaiblie. Il est l'heure du jugement final.
- Mes accompagnateurs me quittent.
- Mon âme est alors pesée. Si le Destin a décidé qu'il était temps pour moi, je quitte alors les terres de Caldera pour un dernier voyage.
- Mes compagnons ont la possibilité d'organiser mes funérailles.
- Une fois ma mort officialisée, je recrée alors un nouveau personnage.

3.4. ANNONCES

ANNONCES DE GESTION

Time In (TI) (ou 2 sonneries ou coups de trompe): Déclarer ou être (en) Time In signifie être en train de jouer. Sauf circonstances particulières, les joueurs d'Avatar Stronghold sont « Time In » 24h sur 24.

Time Out (TO) (ou 2 sonneries ou coups de trompe): tout ce qui ne fait pas partie de l'univers de jeu, sont Time Out. Certaines zones du site sont considérées comme Time Out pour diverses raisons.

Stop Time (ou 1 sonnerie ou coup de trompe): ce signal, généralement donné par des arbitres, indique que le jeu est brièvement interrompu pour raison technique ou de sécurité. Ex: des joueurs se trouvent en position dangereuse. Tous les joueurs doivent s'arrêter le temps de régler la situation potentiellement dangereuse. Lorsque tout risque est écarté, on annonce « Time In » et le jeu reprend.

Time Freeze (ou 1 sonnerie ou coup de trompe): Ce signal, généralement donné par des arbitres, indique que le jeu est brièvement « gelé » pour gérer un effet particulier. Tous les joueurs doivent s'arrêter de bouger, fermer les yeux et musser ou se boucher les oreilles. Dès l'annonce « Time In », le jeu reprend.

ANNONCES DE JEU

Quand on veut lancer une annonce, il est recommandé de combiner le visuel (rune ou projectile) avec le vocal (clamer l'annonce) et le gestuel (désigner la ou les cibles) afin de maximiser les chances que l'effet soit remarqué et donc joué.

Une annonce peut être répétée **une** fois, uniquement par le lanceur, si elle n'a pas été bien entendue par la/les cibles.

BARDIC POWER : Voir la compétence Barde (BARD) (page 52)

BLAST (Élément de la terre, couleur marron) : cette attaque traverse les blocages des armes et des boucliers.

BURN (Élément du feu, couleur rouge) : -1PV supplémentaire toutes les 5 secondes, tant qu'on ne simule pas pendant 5 secondes le fait d'éteindre les flammes (On perd donc au minimum 1PV supplémentaire).

COMA : enlève tous les PV. Ne peut pas être contré par quelque moyen que ce soit. Quiconque ressort de COMA ne peut plus combattre pendant 30 minutes.

MASS COMA : Utilisable uniquement par l'organisation pour une scénarisation ou les arbitres pour la sécurité. Chaque joueur dans la zone annoncée tombe à COMA.

DEATH : Annonce réservée au Temple du Destin et à Scénario. Le personnage du joueur meurt définitivement. Il faudra alors aller refaire un personnage avec un membre de l'Organisation.

DIE : Annonce la mort temporaire de la victime. Voir la section Achever page 8 et la section Vie, Combat, Maladie, Malédiction, Mort page 12 pour plus de détails.

FREEZE (Élément de l'eau, couleur bleue) : le corps est paralysé et réduit au silence pendant 5 secondes.

HEAL[x] : la cible est soignée à hauteur de x point de vie.

KO : la victime tombe inconsciente à 0PV pendant 1 minute, une personne qui se remet de KO a le même nombre de PV qu'avant son KO.

POWER [x] : sert à attirer l'attention quand on s'apprête à utiliser une capacité spéciale sur une personne hors combat (pas en train de se battre ou sur le point de se battre). Les personnes désignées doivent alors écouter les explications de l'effet qui va les cibler. Il s'agira généralement de révéler ou de faire quelque chose... Cette annonce est liée à une compétence du personnage.

MADNESS : La victime doit jouer la folie pendant une heure. La victime peut choisir entre la paranoïa, mégalomanie, schizophrénie, la régression juvénile, la torpeur.

REANIMATE : Annule l'effet COMA. Remonte la cible automatiquement à 1PV mais subit un effet STUN pendant 30 minutes.

RESIST : annonce qui doit toujours être lancée en direction d'un « agresseur » pour manifester que l'effet ne fonctionne pas (du fait d'une résistance issue de la race, d'un rituel, d'un objet...). Une résistance à un élément doit être affichée par la rune barrée correspondante inscrite de manière visible sur le costume ou la peau du bénéficiaire, ou sur une bannière (effet de zone).

SEARCH : voir section Fouille page 7

STRIKE (Élément de l'air, couleur gris clair) : un membre atteint au choix de la victime est neutralisé (Jambe raidie, bras inutilisable) jusqu'à être soigné (Toute récupération de PV).

STRIKE DOWN : annonce qui propulse au sol (pouvoir réservé en principe à des scènes / créatures particulières). Ne peut pas être contré par quelque moyen que ce soit. L'effet est instantané, on doit immédiatement se mettre au sol, au moins une épaule doit toucher le sol.

STUN : ne sait plus utiliser de compétence de jeu en ce compris les caractéristiques et actions communes comme le combat. Doit observer une période de repos (voir section Se Reposer page 11)

TERROR (Élément obscur, couleur noire) : oblige la victime à s'éloigner vivement de l'origine de la terreur pendant 30 secondes. Si la cible est sur un bateau, elle saute à l'eau sans pouvoir être retenue.

TRICK [x] : il s'agit d'une annonce liée au Roleplay que l'on peut comparer à l'annonce 'power' mais sous une forme non-contraignante. Cette annonce est suivie d'une explication ou d'une annonce. La personne ciblée choisit de jouer, entièrement, partiellement ou pas du tout, et la durée qu'elle veut, l'effet proposé par le lanceur de sort. Cette annonce ne peut permettre de rendre des PV ou d'annuler des effets de jeu véritable.

VENUM (Représente la Nature, couleur verte) : plus de soin possible jusqu'à COMA ou la prise d'un antidote.

VERITY : La cible qui subit l'effet VERITY ne peut pas mentir.

Remarque: Une attaque ne peut contenir qu'une annonce au maximum. Pour les attaques à distance avec annonce, veillez à bien pouvoir interpeller votre cible au moment d'envoyer votre projectile à annonce, sans quoi il risque de ne pas remarquer qu'il est ciblé par une annonce.

Pour plus d'intelligibilité dans vos annonces, pensez à théâtraliser votre jeu. Si votre opposant ne compte pas une frappe dans la cohue d'un combat ou ne se rend pas compte qu'il a été victime de votre annonce, restez calme et essayez UNE fois de l'interpeller ou de lui répéter le micro événement le concernant

3.5. LE SERVICE AU LOIN

Pour les besoins de la trame principale du jeu, chaque joueur d'Avatar Stronghold va être appelé (Groupe par Groupe) pour incarner brièvement (une heure) "quelque chose d'autre". Concrètement, les aventuriers seront "irrésistiblement appelés par une force inconnue" à un moment précis. A ce rendez-vous particulier, les joueurs viendront alors ensemble, armés dans les "Coulisses" du jeu et seront briefés puis encadrés pour quelques réjouissances inédites. La zone "Coulisses" sera connue avant le Time in. Afin de préserver l'immersion de chacun, les heures de "service au loin" ne doivent pas être communiquées aux joueurs de groupes différents. Durant leur "service au loin", le camp des joueurs concernés sera fermé et rien ne pourra s'y produire en leur absence.

À tout moment, chaque joueur peut se présenter sur base volontaire pour effectuer un Service au Loin auprès de l'équipe de scénarisation et obtenir une petite rémunération pour service rendu (un peu comme un mercenaire).

- Le service au loin sera affilié aux guildes.
- Un salaire de base sera donné et variera selon le type de mission.

3.6. TROUVER UN HIVERNAGE ET SURVIVRE À L'HIVER ET L'EXODE

En fin d'événement, la brume annonce la montée des eaux pour la venue de l'Hiver. La désolation frappera ceux qui s'y sont mal préparés...

Les Strongholds doivent être à même d'abriter et nourrir leurs habitants. Les Errants, les membres des Guildes et des Cultes qui ne font pas partie d'un Stronghold doivent également trouver un toit pour l'hiver, soit en se faisant accueillir par un Stronghold (PJ), soit en acquérant un Droit de Havre (Parchemin que l'on peut obtenir en jeu, voyez vers les Docks...), un Havre étant une sorte de refuge public (PNJ), soit via d'autres moyens (magiques ou autres) ...

Le destin de chacun en hiver est fixé dimanche, au sortir de « l'Exode ». Cette phase ultime et clôturant l'événement symbolise le départ progressif de la Cité des différents Groupes et individus, qui vers son Stronghold, qui vers un Havre, qui ailleurs...

Une fois l'Exode achevé, les membres de chaque Stronghold doivent se rassembler, pour le comptage des Ressources et la fixation globale du destin de l'hiver à venir : tempêtes, attaques de Monstres, de Sauvages, mauvais sort, épidémies, décès etc., et ce sous la direction d'un bénévole. A ce moment, il peut y avoir une ultime scène TI visant à prendre d'éventuelles mesures d'urgence complémentaires (Comme un accord urgent avec un Marchand ou un Usurier PNJ, voire le sacrifice de certaines bouches à nourrir excédentaires...).

Pour les non-membres d'une Forteresse, plusieurs possibilités: soit ils accompagnent une Forteresse avec son consentement. Ils seront alors comptés comme des estomacs supplémentaires à nourrir durant l'hiver. Soit, ils partiront en Exode avec le cortège des Errants, vers un Havre. Ils devront alors être porteurs d'une Garantie de Havre (Parchemin que l'on peut tâcher d'obtenir en jeu), et la présenter à leur arrivée, pour être accueillis, chauffés et nourris. Soit ils trouvent un autre moyen en jeu de se débrouiller. Dans la négative, dans une ultime phase de jeu, la situation critique dans laquelle ils se trouveront les obligera à opter pour une des solutions de survie d'urgence qui seront disponibles... Mais il est préférable de ne pas en arriver là... Vraiment.

4. CRÉATION ET EVOLUTION DU PERSONNAGE

4.1. FIL DE VIE ET BRACELET INSCRIPTIBLE

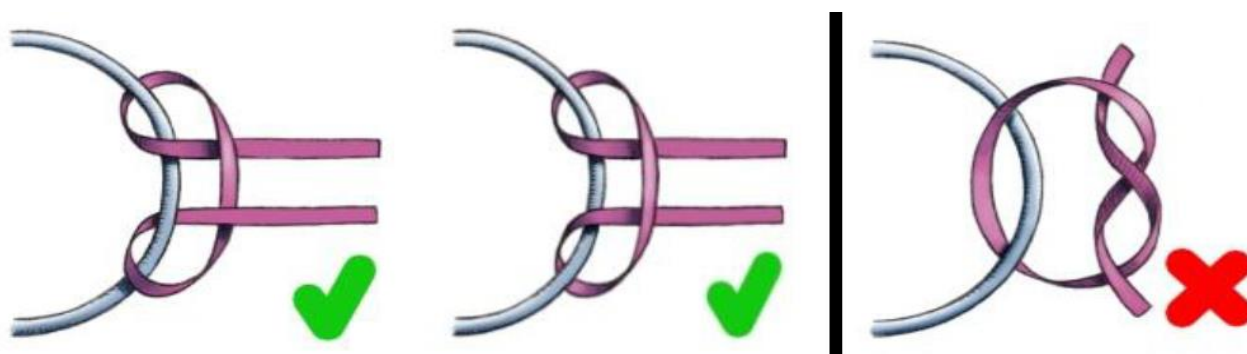
Chaque participant en ordre d'inscription reçoit au Front Desk:

- un fil de vie (nominatif ! Il faut y inscrire son ID (le même que sur le bracelet)
- un bracelet inscriptible en guise de feuille de personnage
- 2 pièces de monnaie Avatar (d'autres éléments de jeu peuvent remplacer ces pièces)

FIL DE VIE

Le fil de vie, symbolise l'appartenance durable du personnage au monde des vivants. Sa perte signifie la « mort » (temporaire) du personnage (qui devient une âme errante, voir section Mort).

Le fil de vie doit **OBLIGATOIREMENT** être attaché à l'extérieur du costume de manière à être visible directement et en toute circonstances par toute personne qui se trouve face à vous et à pouvoir être repéré et enlevé facilement (nœud de cabestan ou de tête d'alouette).



Tout joueur ne peut arborer qu'un et un seul fil de vie à son costume. Il est interdit d'être en possession d'autres fils de vie. Il est interdit de transporter des fils de vie chez un autre joueur par un autre moyen que ses mains. Mettre des fils de vie dans un conteneur, les cacher sur soi ou ailleurs, les attacher à une arme ou tout autre objet est considéré comme de la triche.

La règle du fil de vie unique souffre de quelques rares exceptions. A découvrir en jeu.

Pour avoir le droit d'ôter le fil de vie d'un personnage, celui-ci doit être achevé (voir section Achever page 8). Par conséquent, il est impossible de s'enlever son propre fil de vie. Les fils de vie pris sur les adversaires vaincus doivent être rendus à un arbitre le plus rapidement possible.

BRACELET INSCRIPTIBLE

La couleur du bracelet dépend du type d'inscription:

- gris: participant (PJ, PNJ, Artisan) de 16 ans et plus incarnant un personnage
- rouge: participant (PJ) de moins de 16 ans incarnant un personnage
- mauve: participant sans personnage (Artiste, Aide de camp, bénévole arbitre, sécurité, logistique, etc.), avec inscription manuscrite du rôle exact

QUELQUES REMARQUES

- Tout choix inscrit sur le bracelet engage le personnage jusqu'à sa mort, ou jusqu'au prochain Avatar Stronghold, où il recevra un nouveau bracelet.
- Le bracelet devrait résister les 4 jours. S'il devenait illisible, on peut se rendre au Front Desk pour le changer.
- Un bracelet peut être porté de manière discrète car il est TO. Seuls certains pouvoirs permettent à autrui de le lire.
- Les mineurs de moins de 16 ans ne peuvent légalement consommer de boissons alcoolisées. Un mineur se reconnaît par son bracelet rouge. En cas de doute, un débiteur de boissons alcoolisées est tenu de vérifier.
- Les mineurs de moins de 16 ans sont encadrés et orientés vers des activités adaptées. Ils ne peuvent participer à des combats de masse. Si vous le constatez, demandez à la personne de se retirer et prévenez immédiatement un arbitre.

Le bracelet porte les informations suivantes:

ID du joueur	L'ID du joueur sera donné au moment du passage au Front Desk.
Race & Nom	<p>On peut incarner une série de races bien connues du médiéval fantastique. Sur demande d'un nombre consistant de joueurs, l'organisation peut même prendre en considération d'autres races. Les races sont à distinguer d'éventuels états affectant un personnage (mutant, mort-vivant, vampire, lycanthrope,...).</p> <p>Si vous choisissez d'incarner une race, vous devrez porter un costume et/ou maquillage crédibles. Soyez bien conscient des conséquences possibles sur votre confort! Porter un maquillage toute la journée avec la chaleur peut s'avérer pénible.</p> <p>Les races et leurs particularités sont décrites plus loin.</p>
Nombre de XP et XP choisis	<p>Chaque personnage reçoit 1 XP pour chaque survie du personnage à un épisode d'Avatar Stronghold. Si le personnage du joueur meurt (DEATH), le joueur perdra 1 XP (avec un maximum de perte de 1XP par Avatar Stronghold).</p> <p>Chaque XP permet de choisir: soit une compétence supplémentaire dans un métier maîtrisé par le personnage pour un maximum de 2 Xp maximum par métier, soit une compétence libre.</p> <p>La plus-value des participations aux AVATAR de l'Ancien Monde du rêve se concrétise autrement, les bonus qui en découlent sont cumulatifs: 1 XP supplémentaire, par tranche initiée de 5 AVATAR (ex : 11 Avatar devient 3 xp supplémentaires).</p> <p>Attention : Les xp bonus sont ajoutés au front desk.</p>
Dévotions aux collectivités et temps d'apprentissage de métiers	<p>Les 6 cases à remplir sur le bracelet symbolisent le temps d'activité du personnage durant les 12 mois de l'année. Une case vaut donc pour 2 mois. Selon le type de jeu du joueur, son personnage répartit son temps entre sa carrière personnelle avec la pratique de métiers pour développer des compétences, et les « services » rendus au profit d'un des 3 types de collectivités que sont les Guildes, les Cultes et les Stronghold.</p> <p>Pour le Game-Play, 2 des 6 cases de votre 'temps' sont réservées pour des choix pendant le jeu. Les 4 autres sont laissées à votre appréciation lors de la création de votre personnage au front-desk. Les cases de 'temps' de travail, d'apprentissage ou de dévotion consacrés à une activité seront remplies en jeu par les Mestres de Guildes, Cultes ou Strongholds qui en bénéficieront. Quoi qu'il arrive, l'année Caldérienne comptant 12 mois, et</p>

	<p>une case symbolisant une accumulation de temps de 2mois, il ne peut y avoir que 6 cases à remplir.</p> <p>Se consacrer à un Stronghold permet d'optimiser la production de ses ressources (selon les capacités du stronghold) ou d'améliorer ses installations afin d'assurer principalement la survie du groupe.</p> <p>Consacrer sa dévotion à un Culte renforce la présence de ce Culte en Caldera, et les pouvoirs des prêtres.</p> <p>Enfin, se consacrer à une Guilde permet de bénéficier des bienfaits de cette Guilde (laquelle peut par exemple vous apprendre des Compétences particulières ou donner l'accès à des scénario ou artéfacts difficilement trouvable autrement).</p> <p>Chaque Métier est composé de Compétences. Vous pouvez consacrer jusqu'à 2 cases de « temps d'apprentissage » d'un même Métier. Le premier apprentissage vous permet d'obtenir DEUX points de compétences à dépenser uniquement dans ce métier. Si vous prenez une seconde fois le même métier, vous recevrez TROIS points de compétence supplémentaires liées à ce métier (Pour un total de 5, donc). Cette règle est un incitant à vous spécialiser, mais vous pouvez aussi bien prendre jusqu'à 4 métiers différents (et donc recevoir 2 compétences dans chacun de ces métiers).</p>
<p>Marques de mort</p>	<p>Chaque joueur aura par défaut 5 marques de mort vide sur son bracelet. Ces cercles vides représentent la force de l'âme d'un joueur. Si l'intégralité des marques de mort est noircie, le passage au temple du destin risque d'être douloureux ...</p>
<p>Stronghold</p>	<p>Ici se trouve le nom de votre Stronghold ou, à défaut, il est écrit « Errant ».</p>

4.2. RACES ET CRÉATURES SPÉCIALES

RACES

Par défaut, on incarne un personnage de type "Humanoïde" (Humain ou toute race non prévue ci-après). Quiconque opte pour une race listée ci-dessous s'engage à rendre son maquillage, costume et attitude cohérents, par rapport à l'image généralement admise des différentes races de fantasy connues.

Si vous incarnez un personnage de sang mêlé (Mi Humain, mi autre chose), vous êtes considéré comme Humanoïde en termes de caractéristiques. Si un groupe suffisamment consistant de joueurs contacte l'organisation car ils sont intéressés par incarner une race non reprise ci-dessous, l'organisation pourra décider d'ajouter cette possibilité dans la liste.

Les capacités spéciales des races seront validées par l'organisation à la création du personnage au front desk à condition d'avoir un costume et un maquillage suffisant pour clairement identifier la race de votre personnage.

Nom	Exemple	PV	Compétence Spéciale
Humanoïdes	humains, Cymériens, Norn, etc...	3	Peut, lors du jugement final, bénéficier d'un léger bonus.
Gobelinoïdes	Orcs, Trolls, Ogres, Hobgobelin, etc...	4	Peux regagner 1PV en poussant un cri lorsqu'il achève une personne dans le COMA.
Gobelinoïdes de petite taille	Gobelins, Kobolds, etc...	2	Peut, quand il tombe à 1PV, s'enfuir à toutes jambes et attendre une minute sans combattre afin de régénérer seul et sans l'intervention d'un soin son point de vie perdu une minute plus tôt.
Peuple Sylvestre	Elfes, Dryads, etc...	3	Résiste aux maladies mineures (puissance 1). Peut manier l'Arc gratuitement.
Petit peuple	Lutins, Fées, Hobbits, Gnomes, Leprechauns, etc...	2	Possède la compétence "Pickpocket". Voir métier Roublard (ROUB) page 46.
Nain	Nain, Duergar, etc...	3	Sait porter des pièces d'armure pour un gain maximum de 3PV
Créature de la nuit	Elfes Noir, Ombre, etc...	3	5 PV la nuit (du coucher au lever du soleil), résiste à l'annonce VENUM

Nom	Exemple	PV	Compétence Spéciale
Hommes-bêtes	Rats (Skaven), Faune, Félidés, Primates, etc...	3	Les homme-bêtes peuvent stocker des maladies et les répandre. Porteur sains des maladies mineures, porteur infecté des maladies majeures. (Contamination validée par l'arbitrage) Possède la compétence « Arme Lourde » voir métier Guerrier(WA) page 27
Métamorphes	Lycan, doppelganger, Drakonien, etc...	3	Peut alterner, à volonté, entre sa forme humaine et une forme imposant un costume ou un maquillage élaboré. Possède la compétence "rage furieuse" voir métier Fanatique (FAN) page 54.
Êtres d'outre plan	Démons, Diables, Anges, Infernaux, Succubes, , etc...	3	Résistance naturelle à l'élément de la couleur dominante de leur peau. La résistance doit aussi être notifiée sur le costume via la rune correspondante.

D'autres races non décrites dans ce tableau peuvent exister et être découverte.

CRÉATURES SPÉCIALES

Il existe des créatures qui dérogent aux règles. Il peut s'agir de monstres, de grandes créatures, de créatures invoquées... Ces exceptions sont validées et encadrées par l'organisation. Par exemple, une créature spéciale aura davantage de point de vie et des résistances particulières. Pour la reconnaître, elle aura plusieurs fils de vie.

Si, au sein de votre groupe, vous souhaitez faire entrer en guerre des créatures hors du commun (monstre géant, envoyé divin...) contactez l'organisation au préalable afin de discuter des modalités et conditions de mise en œuvre. Ces créatures doivent être au moins accompagnées d'un document de l'organisation, d'un arbitre ou d'un organisateur pour être considérée comme active.

Il pourrait également y avoir des états particuliers, qui concerneraient même des joueurs. Par exemple, des mort-vivants, des lycanthropes, des vampires... Les joueurs qui seraient concernés seraient alors toujours porteurs d'une justification / explication de leurs caractéristiques particulières.

4.3. LES COMPÉTENCES LIBRES

Cette liste est ouverte.

Les Compétences ci-dessous ne dépendent d'aucun Métier. Elles peuvent être acquises par le biais des points d'expérience gagnés par la participation aux éditions précédente d'Avatar Stronghold.

Code	Coût	Compétence
F1	1	Résistance à la torture : 1 fois par jour, peut rester silencieux sous la torture PHYSIQUE. Annoncer RESIST.
F2	1	Natation: Sait nager (Voir les règles dans le Métier Marin).
F3	1	Maudiphobie (Kataraphobie) : POWER sentir les malédictions: la cible doit montrer si elle est maudite, sans la nature de la malédiction.
F4	1	Phatophobie : POWER sentir les maladies: la cible doit dire si elle est malade, sans expliquer la maladie.
F5	1	Hypnose : 1 fois par jour, peut imposer le silence pendant 1 minute sur une personne hors combat (POWER SILENCE).
F6	1	Convaincant : 2 fois par jour, POWER répond honnêtement à une question simple (Un nom, un mot de passe, un mobile, réponse à une question fermée, un montant d'argent...).
F7	1	Empathie : 1 fois par jour, pendant une discussion de 1 minute, peut serrer la main de quelqu'un pour savoir s'il dit la vérité ou non. Si cette personne ment, elle presse la main de son interlocuteur.

Remarque: Les compétences utilisables une seule fois sur l'événement seront barrées de la fiche du personnage après utilisation.

4.4. LES MÉTIERS

Chaque joueur peut consacrer à la création de son personnage de 2 à 4 cases-temps (dévotions) dans un ou plusieurs métiers. A défaut, ces cases sont converties en dévotions.

Dépenser 1 point dans un métier permet de choisir 2 compétences de ce métier. Dépenser un point supplémentaire dans un même métier permet de choisir 3 compétences supplémentaires de ce métier (5 au total).

Les combinaisons fréquentes sont:

- 4 métiers à un point: 2 compétences maîtrisées dans chacun des 4 métiers
- 2 métiers à deux points: 5 compétences maîtrisées dans chacun des deux métiers
- 1 métier à 2 points et 2 métiers à 1 point: 2 ou 5 compétences maîtrisées suivant le métier.

Petit conseil : Garder des dévotions supplémentaires peut être un choix malin en termes de compétences, car des Guildes peuvent en échange de votre dévotion vous apprendre des compétences (de métiers que vous maîtrisez ou que vous ne maîtrisez pas).

Attention : Certaines compétences valent 2 compétences. Il faudra donc sacrifier 1 point complet de métiers pour l'obtenir.

Tout le monde peut d'office sans prendre de métier, utiliser :

- Armes à 1 main (1m10 max), hors fléaux
- Arme de jet (cailloux, petits couteaux, etc.)
- En seconde main, une arme de 60cm maximum
- Un casque (voir section 8.3 Porter un Casque)
- Des pièces d'armures (pour un gain total d'1PV maximum, voir section 8.4 Porter une Armure)
- Manier un écu de forme quelconque mais qui s'inscrit dans un cercle de 70cm de diamètre
- Manier une targe de forme quelconque mais qui s'inscrit dans un cercle de 30cm de diamètre

GUERRIER (WA)

Il s'entraîne dur au maniement des armes et au port de protections. Il peut être mercenaire ou soldat au service d'un Stronghold, d'une guilde, d'un culte, ...

Synonymes : mercenaire, combattant, homme de main, recrue, soldat, soudard, troupier, ...

COMPÉTENCES :

- A) **(Coute 1) Archer** : Maniement des arcs et arbalètes
- B) **(Coute 2) Ambidextrie** : Ambidextrie d'armes d'1m10 ou moins. Peut, en sacrifiant 1PV, frapper à STRIKE lors de la prochaine attaque une fois par période de repos.
- C) **(Coute 1) Armure** : Port d'armures: peuvent apporter jusqu'à 3PV supplémentaires (En plus du PV de base).
- D) **(Coute 1) Armure supplémentaire** : Port d'encore plus d'armures: peuvent apporter jusqu'à 3PV supplémentaires (En plus du PV de base).
- E) **(Coute 1) Arme d'Hast** : Maniement d'une arme d'hast.
- F) **(Coute 1) Fléau** : Maniement des Fléaux (1.30max à une main, jusqu'à 1m70 pour deux mains).
- G) **(Coute 2) Arme Lourde** : Spécialiste des marteaux, haches, fléaux et épées à 2 mains: Inflige deux points de dégâts.
- H) **(Coute 1) Pavois** : Port d'un pavois: 90cm de diamètre ou un rectangle de 60x120cm max.

Remarque: Les armes à poudre (arquebuses, pistolets, canons, explosifs) sont un métier à part. Voir le métier d' Artificier (ARTY) page 48.

SOIGNEUR (HEAL)

Il se dévoue au soin de son prochain. Les aptitudes du soigneur peuvent être d'origine strictement médicale, ou au contraire de source magique ou mystique (libre interprétation).

Synonymes: guérisseur, apothicaire, chirurgien, médecin, charlatan, docteur, toubib...

COMPÉTENCES :

- A) **(Coute 1) Diagnostique** : Détecte et identifie les maladies: un examen sur une personne consentante, entravée ou inconsciente permet de prendre connaissance d'éventuels bracelets de maladie et de leur contenu, et aussi de se faire expliquer des effets de drogues que subirait le patient. Examen à jouer pendant 3 minutes.
- B) **(Coute 1) Soins** : Soigne les blessures d'une personne devant être à la fois : consciente, étendue ou au moins à genoux et immobile, au rythme de 2PV par minute de soin. Attention, on ne soigne pas quelqu'un en train de se battre. Annonce HEAL 2
- C) **(Coute 1) Réanimation** : Réanime une personne en COMA, après 1 minute de traitement, pour la ramener à 1PV annonce REANIMATE. Rappel: toute personne qui sort de COMA est STUN durant 30 minutes, ce qui l'empêche de participer à un combat.
- D) **(Coute 1) Traitement** : Peut soigner des maladies, si elle connaît la formule de traitement. De nombreuses listes de maladies, de drogues et de formules de traitements sont trouvable à partir du quartier marchand et des guildes.
- E) **(Coute 1) Travail Collectif** : Peut se faire assister en continu par une personne non soigneuse afin d'augmenter la Compétence « B » de +1PV par minute, le soin devient alors +2PV par minute. Si le soigneur est aidé pas un autre soigneur, la compétence de soin est augmentée de +2 PV par minute et le soin devient donc +3PV par minute. L'aide soigneur doit être entièrement occupé dans un travail d'assistance au soin. Annonce HEAL x.
- F) **(Coute 1) Boucherie** : après une intervention théâtrale de 5 minutes peut obliger pendant 1 minute une personne entravée et consciente à répondre sans mentir par oui ou par non sous l'effet d'une torture physique. Une période de repos (voir section 8.12 Se Reposer) est nécessaire entre chaque utilisation.
- G) **(Coute 2) Hôpital de campagne** : peut stocker jusqu'à 3 potions/élixirs qui rendent des points de pouvoir ou des points de vie dans un conteneur (au moins de la taille d'une caisse) qui peut être déplacé. Ces potions/élixirs ne se périment qu'après utilisation ou à la fin de la période en cours. Seul le soigneur peut distribuer les potions du conteneur. De plus les potions du conteneur consommée à proximité de l'hôpital de campagne (5 mètres) voient leur effet augmenté de 1 (+1 PP ou +1 PV).
- H) **(Coute 1) Psychanalyse** : peut annuler les effets d'une folie sur un patient ou le rendre momentanément fou pour une heure lorsqu'il pratique des soins sur lui. Annonce POWER MADNESS (voir annonces page 20)

Il est laissé à la discrétion du soigneur de créer le décorum et les accessoires permettant de mettre en jeu et de scénographier son gameplay, ses soins, etc.

PRÊTRE (CULT)

Ce peut être l'ambassadeur et promoteur d'un dieu, d'un panthéon, d'un culte ancestral, d'une philosophie laïque, d'un concept, d'un état d'esprit... Suivant la Libre interprétation.

Synonymes : abbé, chaman, chapelain, curé, druide, Marabout, moine, pasteur, clerc, philosophe, savant.

Une tâche essentielle des prêtres est de préserver les âmes de leurs ouailles, pour qu'ils évitent de devoir s'en remettre au Temple du Destin. Une autre est de lever les malédictions des Sorciers. Dans les deux cas, comme pour tous les autres miracles, la dévotion recueillie par le Culte sera le carburant indispensable. (Il est réservé à la discrétion des prêtres la possibilité de créer des accessoires ou objets décoratifs leur permettant de pouvoir facilement distinguer leurs ouailles).

Important : Sauf précisé autrement, un prêtre ne peut officier que pour les membres véritables de son culte. Le prêtre doit donc être lui-même un membre véritable de son culte (et donc donner dévotion à son propre culte).

COMPÉTENCES:

- A) **(Coute 1) Berger** : Bref cérémonial de 15 secondes pour détecter sans tromperie possible des fidèles conscients et inconscients de son culte aux alentours. (Les joueurs doivent révéler leur appartenance ou non au culte du prêtre, au besoin le prêtre peut vérifier sur le bracelet)
- B) **(Coute 1) Guide** : Bref cérémonial de 15 secondes pour détecter des errantes de son culte et peut les emmener jusqu'au temple du destin. Le prêtre reste vulnérable en chemin. S'il tombe inconscient, les âmes errantes se dirigent seule vers le Temple du Destin, pendant le chemin les âmes n'écoutent que le prêtre.
- C) **(Coute 2) Porteur de Vie** : peut réaliser une cérémonie dans son propre temple pour rendre un fil de vie à une âme errante autre que soi-même.
- D) **(Coute 1) Miracle** : peut réaliser des miracles de son culte s'il en possède les ingrédients, en ce compris la délivrance de malédictions. Les composants et recette de miracle se trouvent aux "Cultes"
- E) **(Coute 1) Excommunier** : peut réaliser une cérémonie en présence d'un membre du culte fait prisonnier, au terme de laquelle il exclut la personne du culte (Barrer la case dévotion associée sur le Bracelet).
- F) **(Coute 1) Appel du devoir** : en COMA mais toujours muni de son fil de vie, peut, une fois entre 2 repos, se ranimer lui-même à 1PV. Est alors comme toujours sous un effet de STUN durant 30 minutes, mais permet de poser malgré tout, des actes cléricaux (en d'autres mots, utiliser ses compétences de prêtre).
- G) **(Coute 1) Châtiment/intercession divine** : peut achever ou faire achever une personne et l'accompagner au Temple du Destin pour plaider en sa défaveur OU accompagner une âme errante de son culte pour plaider en sa faveur: son intervention pourra ainsi faire perdre ou gagner une marque de mort supplémentaire, en fonction de ce qu'il se sera passé au Temple du Destin. En cas de jugement de groupe, un prêtre peut intercéder (dé)favorablement pour un nombre d'âmes égal au nombre de compétences de prêtre qu'il maîtrise. S'il veut intercéder défavorablement pour un groupe, il faut qu'il ait achevé ou fait achever les personnages qu'il vise.

MARIN (SAIL)

Sait manœuvrer un navire, et coutumier des marais et des mers de sa région.

Synonymes : navigateur, bateleur, canotier, corsaire, matelot, mousse, pêcheur, timonier, pirate...

Attention, si vous optez pour ce métier, vous devez maîtriser parfaitement les règles du jeu marin! (voir section Le Jeu Marin page 65).

COMPÉTENCES:

- A) **(Coute 1) Marin** : peut manœuvrer un navire.
- B) **(Coute 1) Nage** : permet de se déplacer sur un plan d'eau en marchant « en canard ». Ne peut pas porter d'armure lourde, ni d'armes de plus de 60cm en main.
- C) **(Coute 1) Abordage** : peut lancer une corde d'abordage, il faut lancer une corde (inoffensive) en gardant un bout en main. Si la corde touche un autre navire, ce dernier est considéré comme agrippé et doit stopper, ou se rapprocher en suivant la corde de son agresseur pour l'aborder. Ce n'est que le combat achevé qu'il peut reprendre le large.
- D) **(Coute 1) Entraver** : attache une personne inconsciente ou consentante au moyen de liens simulés (Pas d'entrave réelle). La personne prisonnière doit suivre docilement. L'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h. Peut également se détacher d'entraves après 1 minute une fois par heure.
- E) **(Coute 1) Artilleur** : peut choisir une technique d'artificier, voir métier Artificier (ARTY) page 48
- F) **(Coute 1) Supplice de la planche** : S'il représente l'autorité sur le bateau, il peut passer un joueur à la planche. Ce tourment inflige automatiquement une marque de mort au supplicié et lui retire son fil de vie (durée 5 minutes).
- G) **(Coute 1) Explorateur** : permet de guider jusqu'à 10 personnes dans certains donjons aquatiques/îles impossibles d'accès sans cela, peut être achetée deux fois pour guider 20 personnes.

MAGE ÉLÉMENTAIRE (ELEM)

BURN, FREEZE, BLAST, STRIKE, VENUM, TERROR

Ils maîtrisent les différents éléments fondamentaux, que ce soit par des moyens magiques ou scientifiques. Il en existe 6 sortes, et chacune constitue un métier à part entière:

- Mage du Feu (BURN, couleur ROUGE)
- Mage de Glace (FREEZE, couleur BLEUE)
- Mage de Terre (BLAST, couleur MARRON)
- Mage d'Air (STRIKE, couleur GRIS CLAIR)
- Mage du Cycle (VENUM, couleur VERTE)
- Mage Obscur (TERROR, couleur NOIRE)

Synonymes: adepte, élémentien, magicien, inventeur...

Chaque compétence de mage élémentaire confère un potentiel de 2 points de pouvoir (PP), lesquels se cumulent jusqu'à un maximum absolu de 12. Le maximum absolu permis est de 12 points de pouvoir. Vous n'obtiendrez pas plus de 12 points de pouvoir même si vous trouvez une combinaison de race, compétence, objet magique, pouvoir spécial, ... qui dépasse 12 points de pouvoir.

Tous les points de pouvoir sont récupérés par le biais d'une période de repos (voir section 8.12 Se Reposer). Les différents types de projectiles sont fournis par les joueurs.

COMPÉTENCES:

- A) **(Coute 1) Missile Élémentaire** (Coût 1PP): il s'agit d'une balle en mousse avec une traîne, le tout de la couleur de l'Élément du Métier employé. La traîne peut faire au maximum 60cm de long. le tout peut toucher plusieurs cibles avant de tomber au sol (Voir le tutorial de création). Un projectile nerf, une flèche ou un carreau peut remplacer la balle avec traîne, mais il faut alors avoir appris la Compétence de l'arme employée!
- B) **(Coute 1) Mur Élémentaire** (Coût 2PP): deux missiles Élémentaires reliés par une traîne de maximum 1m de long. Le tout peut toucher plusieurs cibles avant de tomber au sol (Voir le tutorial de création).
- C) **(Coute 1) Éclair Élémentaire** (Coût 2PP): La traîne peut faire au maximum 3m de long. Le tout peut toucher plusieurs cibles avant de tomber au sol (Voir le tutorial de création).
- D) **(Coute 1) Tempête Élémentaire** (Coût 5PP): concrètement, le mage envoie en cloche et d'un seul coup, une unique poignée de riz sec (contenue dans une main fermée) de la couleur de son Élément vers ses adversaires, tout en clamant l'Annonce. On cherchera à ce que le riz couvre au maximum une zone de 2X2m. Quiconque est touché franchement (Pas un grain qui se perd) par le riz en vol subit l'effet de l'Annonce. Un bouclier peut parer le riz, SAUF pour l'annonce BLAST qui est toujours imparable. Pour fabriquer le riz, voyez le Tutorial prévu à cet effet.
- E) **(Coute 1) Contre-sort** (Coût 1PP): peut annoncer RESIST pour contrer une attaque sur lui de son propre Élément ou de l'Élément dominé (Voir schéma ci-dessous). Pas besoin de préparer le sort à l'avance, ce peut être une réaction réflexe.

F) **(Coute 1) Golem élémentaire** (Coût 5PP) peut réaliser pour la durée d'une bataille, la transformation d'une et une seule personne **vivante, volontaire et non COMA** en Créature Élémentaire de son Élément, ou se transformer soi-même en une créature Élémentaire. Le joueur doit confectionner un costume adéquat et crédible (Au minimum un maquillage et un survêtement de la bonne couleur), et trouver un joueur pour incarner cette créature si ce n'est pas lui.

- Un Élémentaire résiste à son propre Élément
- Il a 10PV. Il ne porte pas d'armure et pas de bouclier.
- Il ne dispose d'aucune aptitude issue du joueur qui l'incarne (Ce n'est pas la même personne).
- Il ne parle pas et obéit aveuglément au Mage qui l'a créé.
- Il ne peut rentrer dans une structure (ne peut participer qu'à un combat de plein air).
- Il DOIT clamer l'Annonce de son Élément contre tout allié qui entre en contact avec lui physiquement, tout en perdant 1PV (Donc il n'est pas recommandé de le serrer dans un tas de guerriers).
- Il peut réaliser des attaques avec Annonce de son Élément en sacrifiant 1PV.
- Il ne peut pas être soigné. Arrivé à COMA, le Mage redevient la personne qu'il était et reste sur place, comme tout aventurier à COMA.

Si un joueur incarne l'Élémentaire, celui-ci s'éclipse à la fin du combat, et retourne se changer dans son camp. Il remet son Fil de Vie et reprend un jeu normal. Si le combat s'achève et que l'Élémentaire est toujours conscient, sa transformation va s'achever naturellement dans la minute qui suit.

G) **(Coute 2) Siphon Élémentaire** : Peut régénérer un PP au sacrifice d'un PV. Maximum 5 fois entre deux période de repos.



L'Eau domine le Feu, qui domine la Nature, qui domine la Terre, qui domine l'Air, qui domine l'Eau.

MAGE ARCANIQUE (ARCAN)

Maîtrise pure de la magie, de l'énergie...Synonymes: adepte, élémentien, magicien...

Chaque compétence de mage Arcanique confère un potentiel de 2 points de pouvoir (PP), lesquels se cumulent jusqu'à un maximum absolu de 12. Tous les points de pouvoir sont récupérés par le biais d'une période de repos (voir section Se Reposer page 11).

COMPÉTENCES:

- A) **(Coute 1) Lumière Arcanique** : (Coût 1PP) peut créer une lumière magique pour mieux voir dans la nuit. TO : peut utiliser en déplacement une lampe de poche customisée pour éclairer une zone avec une lumière douce (pas de rayon aveuglant). A distinguer du port d'une Lampe de poche en TO pour des raisons de sécurité.
- B) **(Coute 1) Message Arcanique** : (Coût 2PP) peut envoyer un Messenger délivrer un Message verbal (Rien de matériel).
- C) **(Coute 1) Détection Arcanique** : (Coût 2PP) peut, en se concentrant, détecter la magie sur une personne (POWER DETECT MAGIC ITEMS), y compris les objets cachés, ou dans un lieu (S'il est scénarisé avec un PNJ/bénévole présent).
- D) **(Coute 2) Bouclier Arcanique** : (Coût 2PP) peut annoncer RESIST pour contrer immédiatement une attaque de type élémentaire de tout élément, au bénéfice de soi-même uniquement. Pas besoin de préparer à l'avance sa résistance: ce peut être un choix réflexe.
- E) **(Coute 1) Illusion Arcanique** : (2PP) peut altérer son apparence (autre déguisement, masque, oreilles d'elfe...) pour se faire passer pour quelqu'un d'autre (il faut se montrer convainquant, l'interlocuteur n'est pas forcé de croire qu'il s'agit de quelqu'un d'autre). Si l'apparence de la race change, on prend alors les caractéristiques de la race humaine. Dure au plus tard jusqu'à la perte du Fil de Vie.
- F) **(Coute 1) Serviteur Arcanique** (Coût: 5PP) peut réaliser, pour la durée d'une bataille, la transformation d'une et une seule personne **vivante, volontaire et non COMA** en serviteur arcanique. Le joueur doit confectionner un costume adéquat et trouver le joueur qui voudra bien incarner cette créature.
 - Un Serviteur arcanique est insensible à toutes les Annonces, sauf COMA
 - Il a 10PV. Il ne porte pas d'armure et pas de bouclier.
 - Le Serviteur arcanique invoqué ne parle pas et obéit aveuglément au Mage qui l'a créé.
 - Il doit sacrifier 1PV pour résister à toute annonce le ciblant ou tenter de protéger des Annonces les personnes désignées par son Maître.
 - Il ne peut rentrer dans une structure (ne peut participer qu'à un combat de plein air).
 - Il ne peut pas être soigné.

Arrivé à COMA, le joueur volontaire qui incarne le Serviteur arcanique attend la fin du combat, puis retourne se changer dans son camp. Il remet son fil de rêve et reprend un jeu normal. Si le combat s'achève et que le Serviteur arcanique est toujours conscient, sa transformation va s'achever naturellement dans la minute qui suit. Le Serviteur arcanique étant la créature de défense élémentaire universelle par excellence, cela se manifesterait par un costume chamarré des couleurs élémentaires.

- G) **(Coute 1) Missile de l'élément de son choix** (Coût 2PP): il s'agit d'une balle en mousse avec une traîne, le tout de la couleur de l'élément du Métier employé. La traîne peut faire au maximum 60cm de long. le tout peut toucher plusieurs cibles avant de tomber au sol (Voir le tutorial de création). Un projectile nerf, une flèche ou un carreau peut remplacer la balle avec traîne, mais il faut alors avoir appris la Compétence de l'arme employée!

ALCHIMISTE (ALCH)

Manipulateur des essences, métaux rares, chimies, chercheur de produits explosifs

Synonymes : hermétiste, herboriste, rebouteux, charlatan, empoisonneur, droguiste...

Les joueurs alchimistes dépensent des points d'alchimie (PA). Chaque Compétence confère un potentiel de 2 points d'alchimie. Le maximum **absolu** permis est de 12 points d'alchimie. Vous n'obtiendrez pas plus de 12 points d'alchimie même si vous trouvez une combinaison de race, compétence, objet magique, pouvoir spécial, ... qui dépasse 12 points d'alchimie.

Tous les points d'alchimie sont récupérés par le biais d'une période de repos (voir section Se Reposer page 11). Toute les créations précédentes de l'Alchimiste périssent alors.

Les Potions, Elixirs et Drogues doivent consommés dans l'heure en présence de l'Alchimiste, sans quoi elles sont périmées et n'ont plus d'effet. La création doit être le fruit d'un mélange de liquides/aliments absolument sains et comestibles. Elle ne contiendra pas d'alcool si elle est destinée à un mineur d'âge, ou à un majeur qui ne souhaite pas consommer de l'alcool. Le joueur confectionne librement son atelier de création, et sa manière de créer (la plus spectaculaire possible). Attention qu'en raison de possibles allergies, il est indispensable que celui qui va consommer la préparation, non seulement soit clairement informé des tous les ingrédients employés, mais aussi, assiste à l'ensemble de la préparation!

L'alchimiste ne peut transporter que **3** potions à la fois et seul lui peut transporter les potions qu'il a créé, à l'exception de l'hôpital de campagne. (Pour un maximum absolu de **8** avec l'hôpital de campagne et la compétence H: Large Besace)

Exemple: moi, célèbre Alchimiste, déploie sur mon atelier un jeu spectaculaire de mélange de liquides colorés, en commentant mon ouvrage par des mots savants, devant les yeux admiratifs de la foule. Je crée une potion et la tend à un client, contre une bourse d'Avatar Stronghold. Il la boit devant moi et en reçoit les effets.

COMPÉTENCES:

- A) **(Coute 1) Potions** : Permet de fabriquer des Potions, résultat du mélange de 3 liquides minimum. 5 minutes de réalisation minimum. Coût: 1 PA par dose
- B) **(Coute 1) Drogues** : Permet de fabriquer des Drogues: mélange de 3 aliments minimum. 5 minutes de réalisation minimum. Coût: 1PA par dose. La consommation d'une Drogue entraîne une dépendance. Le consommateur cherchera pour le reste de l'événement Avatar Stronghold en cours, à ingérer au moins une dose de Drogue dont il est dépendant par jour. Tant qu'il n'a pas pris sa dose quotidienne, il verra son maximum de PV, PP et PA diminué de 1. L'effet se cumulera pour les jours suivants tant qu'il ne consomme pas de Drogue. On ne peut descendre sous 1PV par ce biais.
- C) **(Coute 1) Purifier la Drogue** : peut augmenter de 1PV/1PP le malus quotidien de dépendance d'une Drogue (1 fois max par Drogue).
- D) **(Coute 2) Elixirs** : Permet de fabriquer des élixirs: résultat du mélange de 3 liquides minimum. 10 minutes de réalisation minimum. Coût: 2PA par dose.
- E) **(Coute 1) Poison** : Permet de fabriquer des Poisons: 10 minutes de préparation minimum. Coût: 2PA par dose. Les poisons ne se cumulent pas. L'empoisonneur doit toucher le contenant (Verre, assiette) de sa victime, sous le regard d'un Messenger, et la victime doit ensuite y goûter, toujours sous le regard du Messenger, pour que l'empoisonnement soit jugé réussi. On ne peut rien mettre dans la boisson/nourriture. Les poisons périssent à la fin de la période en cours.
- F) **(Coute 1) Vite et Bien** : Élixir créés en 5 minutes au lieu de 10 / Potions en 3 minutes au lieu de 5.
- G) **(Coute 1) Contagion** : Poisons qui se transmettent 1 fois, à la première personne en contact physique avec l'empoisonné, tel que constaté par le Messenger).
- H) **(Coute 1) Large besace** : Peut transporter jusqu'à 5 potions sur lui au lieu de 3.

Recettes de potion connues au départ : (D'autres recettes sont trouvables en jeu)

- Potion de Vie (regain de 1PV). Attention ne sort pas de COMA!
- Potion de Pouvoir (récupère 1PP).
- Potion de Nage (durée 1h).
- Potion de courage (Gagne 1 PV temporaire pendant 1h. La cible perd ce PV à la première touche. Ne peut être soigné, symbolisez ce PV via une gommette blanche apposée de façon visible sur le costume)
- Potion de Métamorphose (permet de changer sa race, le visuel doit être cohérent, et gagner les attributs de la race. Durée: jusqu'au prochain COMA).
- Potion de Mutation mineure (points de couleur apparaissent sur le visage de la personne ingérant la potion).
- Potion de guérison des mutations mineures.

Recettes de drogues connues au départ : (D'autres recettes sont trouvable en jeu)

- Antidote (Soigne un poison à l'exception du poison marron).
- Drogue Verte (Roche mère: +2 à son maximum de PV et - 2 à son maximum de PP et de PA). Non cumulable. (Durée 1h)
- Drogue Grise : Messenger du Vent : durant la période d'effet, permet d'envoyer jusqu'à 5 Messagers dans la journée pour communiquer des messages télépathiques à un individu.

Recettes des élixirs connues au départ : (D'autres recettes sont trouvable en jeu)

- Élixir de frénésie : le bénéficiaire ignore les effets de ses maladies, malédictions, ses poisons, ses éventuels membres neutralisés ou paralysés. L'effet dure jusqu'à ce que le bénéficiaire tombe à 0PV (donc COMA) ou 10 minutes après l'ingestion, après quoi il cesse immédiatement.
- Élixir de Mana (regain de 2 PP).
- Élixir de guérison des mutations.
- Élixir de Mutation majeure: modification esthétique majeure sur 1 zone du corps le temps de l'événement (chitine, armure légère naturelle).
- Élixir de Purge (Annule les effets de toutes les Drogues et leur dépendance prend fin).

Recettes des poisons connues au départ : (D'autres recettes sont trouvable en jeu)

- Poison Rouge « Brûlure d'estomac » : -4 à son maximum de PV (Minimum 1PV). Durée 1 jour.
- Poison Bleu « Froid intense » : Paralysie du corps durant 10 minutes, mais possibilité de parler. La victime tombe à 0PV (COMA) 10 min après ingestion.
- Poison Gris « Cadaverisme » raideur d'un membre, 1 bras ou 1 jambe neutralisée. Durée 1 jour.
- Poison Marron « Affaiblissement » (Les PV et les PP passent à 1.) Aucun remède connu, seule une période de Repos peut en guérir.

FORGE-MAGE (ENCH)

Ce Métier combine la fabrication d'objets exceptionnels et leur enchantement. L'existence de l'objet est attestée par un parchemin (volable en principe) qui l'accompagne toujours. Un objet ne peut recevoir qu'un seul enchantement.

Quand un parchemin change de détenteur, il ne sera (ré)utilisable qu'après une période de repos.

Le Forge-Mage doit écrire lui-même sur les Parchemins (donnés vierges par l'organisation). On encourage un rituel de création libre très personnel, avec de belles écritures voire dessins, cires etc., pour faire du parchemin un bel objet. Cet objet est à la fois TI (Volable, "magique") et TO (car c'est une preuve d'existence de l'objet, explique clairement et lisiblement à tout lecteur ce que fait l'enchantement, le nom TI, et l'ID du joueur créateur). La manière très personnelle de créer un parchemin d'enchantement est appelé "la Griffes du Forge-Mage".

Un Parchemin est valable l'année de sa création. Actuellement les parchemins de 2017 expireront donc au début de l'Avatar Stronghold 2018.

Le Forge-Mage reçoit **1** parchemins par compétence qu'il maîtrise dans son métier. Il est possible d'acquérir d'autres parchemins en jeu.

Synonymes: enchanteur, forgeron, enlumineur, tatoueur, shaman, peintre-mage...

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Armes Enchantées** : permet de créer des armes à une ou deux mains enchantées.
- B. **(Coute 1) Objets Enchantés** : permet de créer des objets divers enchantés (outils, structures...).
- C. **(Coute 1) Hast Enchantés** : permet de créer des objets de type armes d'hast enchantées.
- D. **(Coute 1) Protections Enchantées** : permet de créer des objets de type boucliers et armures enchantés.
- E. **(Coute 1) Tatoueur** : permet de créer des tatouages de pouvoir (Non volables). Il ne peut y avoir qu'un seul tatouage par localisation et ce tatouage ne peut posséder qu'une seule propriété.
- F. **(Coute 1) Sculpteur** : permet de créer des totems enchantés et non volables.
- G. **(Coute 2) Scribe** : Reçoit le double de parchemins prévus à la base. La compétence scribe ne compte pas dans le comptage global des points permettant d'attribuer les parchemins.

Les enchantements d'arme de base connus sont : (d'autres enchantements sont trouvables en jeu)

- Arme enflammée : Permet à son porteur de réaliser une frappe avec Annonce BURN entre deux périodes de Repos.
- Arme fracassante : Permet à son porteur de réaliser une frappe avec Annonce BLAST entre deux périodes de Repos avec une arme à deux mains (Entre 1m10 et 1m50).
- Bâton de sagesse: bâton ou sceptre entre 1m10 et 1m50, augmente de 1PP le maximum du porteur.

Les enchantements d'objet de base connus sont : (d'autres enchantements sont trouvables en jeu)

- Enchantement élémentaire : objet précis donnant à un Mage 1PP supplémentaire. Un seul par personne.
- Outils de soin enchantés : augmente de 1 les PV de l'annonce HEAL, rendus par un soigneur. Un seul par personne.
- Outils de torture enchantés: augmente d'une minute la durée de l'interrogatoire. Un seul par personne.
- Porte enchantée : augmente de 2 les Points de Structure d'une porte de Camp. Le Parchemin est fixé définitivement sur la porte avec la mention "non volable".
- Poche invisible : protège un objet (Par exemple un parchemin, une dague, une poignée d'Avatar Stronghold) contre le vol et la fouille, ainsi que la poche. Un seul par personne.
- Sauvegarde ultime : pour l'activer il faut déchirer le parchemin de Sauvegarde et effectuer la gestuelle TO suivante: bras tendus au-dessus de la tête, mains ouvertes et vides. Tant que cette gestuelle est maintenue, et pour un maximum de 10 min, la personne peut annoncer RESIST aux frappes normales et projectiles reçus à l'exception de l'annonce COMA. En contrepartie la personne cherchera à éviter/fuir toutes situations de combats ou d'hostilité à son égard.

Les enchantements des armes d'hast de base connus sont : (d'autres enchantements sont trouvables en jeu)

- Lame acérée : permet à son porteur de réaliser une frappe avec Annonce STRIKE entre deux périodes de Repos.
- Lance de commandement : si le porteur subit un effet TERROR, il peut décider de rester sur place en clamant « RESIST ! Je tiens ma position! »

Les enchantements des armures de base connus sont : (d'autres enchantements sont trouvables en jeu)

- Plates enchantées: permet au porteur d'annoncer RESIST à la première annonce élémentaire qu'il subit, entre 2 périodes de Repos. Exige de porter une armure lourde complète.
- Bouclier magique: permet d'annoncer RESIST à la première annonce BLAST qu'il subit entre 2 périodes de Repos (ne traverse pas le bouclier).
- Armure renforcée. Deux pièces d'armure légères peuvent être considérées comme des armures lourdes. Noter sur la carte les objets concernés.

Les tatouages de base connus sont : (d'autres tatouages sont trouvables en jeu)

- Renforcement physique : confère 0,5PV par localisation couverte d'un beau et large tatouage, il doit être visible; Pas d'autres protections ou renforcement sur ces localisations. En cas de grand soleil, peut être couvert d'un tissu pour raison de santé.
- Renforcement d'Esprit: confère 0,5PP par localisation couverte d'un beau et large tatouage, il doit être visible; Pas d'autres protections ou renforcement sur ces localisations, les décimales sont arrondies à l'inférieur. En cas de grand soleil, peut être couvert d'un tissu pour raison de santé.
- Tatouage élémentaire : la localisation tatouée est immunisée à l'élément de la couleur dominante du tatouage. Attention le dessin du tatouage doit clairement figurer (Et l'artiste peut se sentir libre de l'interpréter à sa guise) le visuel de l'élément dont il est question. En l'état la maîtrise de

cette compétence ne permet que d'immuniser un membre à l'attaque "Strike". Bien sûr d'autres immunités aux éléments peuvent être trouvables enjeu.

Les totems de base connus sont : (d'autres totems sont trouvables en jeu)

- Totem du Gardien : permet de poser 5 questions à tout Messenger rencontré pour tenter d'identifier son commanditaire (Le Messenger doit répondre honnêtement par oui ou par non et marquer la carte du totem d'une utilisation).
- Totem de Miséricorde : permet de se transformer en âme Errante pendant que l'on est prisonnier. On remet son Fil de Vie à son gardien.
- Totem Protecteur : peut être détruit pour bénéficier d'un nouveau tirage du Destin. Non cumulable.

ROUBLARD (ROUB)

Spécialisé dans la dérobade et l'espionnage.

Synonymes: voleur, aigrefin, bandit, brigand, cambrioleur, escroc, filou, fraudeur, fripon, gangster, larron, pickpocket, pillard, resquilleur, espion, agent.

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Pickpocket** : peut placer une bille (Au moins 1cm de diamètre, fournie par le joueur) dans le contenant d'autrui. Pour voler une personne, il faut réussir à mettre une bille dans une poche ou contenant à l'insu du détenteur. Ensuite, un Messenger se rend auprès de la victime, constate avec elle la présence de la bille dans un de ses contenants. La victime doit alors présenter spontanément tous ses objets volables au Messenger (Sans que ce dernier ne puisse examiner la nature précise de ces objets), lequel choisira rapidement soit au hasard UN objet ou UNE poignée d'Avatar Stronghold, soit suivant une préférence émise au préalable par le voleur. Par exemple: en priorité un Parchemin, en priorité des Avatar Strongholds. Attention, un vol sensible: dans une tente ou structure doit être réalisé avec l'aide d'un Arbitre, en lieu et place d'un Messenger.
- B. **(Coute 1) Espion** : permet de prendre connaissance, via la même méthode que pour effectuer un vol avec pickpocket, du contenu de tous les documents TI (Même un Registre, lequel est non volable pour rappel) possédés par la victime (Le Messenger emporte ces documents pour lecture, puis les lui rapporte tous dans les 10 minutes).
- C. **(Coute 1) Griffes des collègues** : si présent au moment d'un vol réussi, peut interpellé immédiatement le Messenger pour lui poser discrètement et en aparté 5 questions (Réponse oui/non) pour tenter de cerner ou d'identifier le voleur.
- D. **(Coute 1) Maîtrise des cordes** : peut entraver une personne inconsciente ou consentante au moyen de liens simulés pendant 30 secondes (Pas d'entrave réelle). La personne prisonnière doit suivre docilement. L'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h.
- E. **(Coute 2) Contrebandier** : peut cacher sur soi (et donc immunisé au vol, à la fouille et à la détection non magique) un parchemin, une petite bourse ou un objet de petite taille (Une dague environ).
- F. **(Coute 1) Crochetage** : peut tenter d'ouvrir une serrure. Une serrure est représentée par un cadenas à chiffres. Il faut résoudre un sudoku de difficulté moyenne apposé à côté de la serrure, au moins partiellement, de sorte de découvrir les chiffres des cases qui ont été entourées. C'est le joueur qui apporte le cadenas, tandis que les sudokus sont disponibles au front desk. Sur cette base, le crocheteur pourra découvrir la combinaison de cadenas à chiffre. Voir le dessin ci-dessous pour illustrer la technique).
- G. **(Coute 1) Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse page 62).
- H. **(Coute 1) Désamorcer les pièges** : peut défaire les pièges (pétards ficelles) protégeant les coffres ou tout lieu. Par exemple, en coupant une des ficelles. Si le pétard détonne, le désamorçage est un échec et la personne en subit l'effet.

RÔDEUR (ROD)

Spécialisé dans les attaques sournoises.

Synonymes: assassin, homme de main, truand.

Pour réaliser une attaque sournoise, il faut:

- Posséder la Compétence nécessaire.
- Se placer derrière sa cible, les deux pieds au sol (ne pas courir).
- Réaliser la gestuelle d'une attaque diagonale dans le dos de la victime: de l'épaule à la hanche opposée, en gardant l'arme en contact avec le dos. Et ce, à l'aide d'une arme courte uniquement (-60cm) ; ne rien tenir dans l'autre main (elle servirait dans la « réalité » à immobiliser la victime, ce qui n'est pas fait dans le jeu pour des raisons de sécurité).
- Clamer l'Annonce réalisée à la fin du mouvement (uniquement s'il est réussi).

Si la gestuelle est effectuée correctement, l'attaque provoque l'effet de l'Annonce. Si l'Attaque Sournoise est ratée, si la gestuelle n'est pas respectée, par exemple parce que la cible a senti l'attaque arriver et s'est retournée (avant ou pendant la gestuelle), elle ne subit aucun dégât dû à cette attaque ratée. Un minimum de 5 secondes doit s'écouler entre deux Attaques Sournoises (quelles qu'elles soient). Le Rôdeur peut bien entendu réaliser d'autres touches durant cet intervalle.

Même en état de vigilance, si l'attaque est rondement menée, la victime peut bien sûr être surprise même avec ses armes en main.

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Ambidextrie** : Ambidextrie d'armes d'1m10 ou moins. Peut, en sacrifiant 1PV, frapper à STRIKE lors de la prochaine attaque une fois par période de repos.
- B. **(Coute 1) Blessure Vicieuse** : Peut réaliser une Attaque Sournoise STRIKE avec une arme courte (-60cm) tranchante. Le Rôdeur choisi le membre touché.
- C. **(Coute 1) Estropier** : Peut réaliser une Attaque Sournoise FREEZE avec une arme courte (-60 cm) contondante.
- D. **(Coute 1) Saigner** : Peut réaliser une Attaque Sournoise VENUM avec une arme courte (-60 cm) tranchante.
- E. **(Coute 1) Piéger** : Peut désamorcer, fabriquer et placer des pièges à ficelle (Inoffensifs, vendus par paquet dans des boîtes d'allumettes). Le personnage allonge les ficelles et noue le pétard entre deux structures. Le pétard est déclenché quand on le pousse du tibia. A placer à moins de 30cm du sol (Effet COMA). Le joueur fournit les pétards.
- F. **(Coute 2) Assommer** : Peut réaliser une Attaque Sournoise KO avec une arme courte (-60cm) contondante, sur une personne non porteuse d'un casque et qui n'est pas engagée dans un combat de masse. (un combat de masse est un combat de plus de 10 personnes)
- G. **(Coute 1) Saboter** : Sait saboter un bateau, bélier, canon, porte, char: 1 minute sont requis pour enlever 1 point de structure (Lesquels sont représentés par des fils d'une autre couleur que les fils de vie).
- H. **(Coute 1) Escamoter un corps** : POWER « tu me suis docilement et en silence » (Follow me now silently). Sur une seule victime en COMA ou KO (Adopte une gestuelle de somnambule). Le Rôdeur peut courir, ramper... Dure maximum 1 minute puis le corps ne peut plus être déplacé de cette manière.

ARTIFICIER (ARTY)

Personne spécialisée dans tout ce qui explose ainsi que dans les moteurs à vapeur/énergie !

Synonymes : arquebusier, canonnier, sapeur, démineur, saboteur...

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Arquebusier** : peut utiliser des arquebuses à deux mains ou peut utiliser des pistoles à une main (Projectiles « nerf » uniquement, recharger manuellement entre chaque tir, pas de chargeur garni).
- B. **(Coute 1) Artilleur** : peut utiliser des armes de siège, avec l'aide d'une seconde personne.
- C. **(Coute 1) Saboteur** : Sait saboter un bateau, bélier, canon, porte, char: 1 minute de sabotage simulé est requis pour enlever 1 point de structure (Lesquels sont représentés par des fils d'une autre couleur que les fils de vie).
- D. **(Coute 1) Combattant** : peut choisir une Compétence de Guerrier.
(Coût maximum de la compétence de guerrier de 1)
- E. **(Coute 1) Réparer** : peut rendre un point de structure à un bateau, un bélier, un canon, une arme de siège, une porte, un char: 1 minute de travail hors combat, 10 minutes en combat.
- F. **(Coute 1) Piéger** : Peut désamorcer, fabriquer et placer des pièges à ficelle (Uniquement le modèle tel qu'affiché dans l'image ci-contre). Le personnage prolonge les ficelles et noue le pétard entre deux structures fixes. le piège au complet fera au maximum 1m50. Le pétard sera normalement déclenché quand on le pousse du tibia. A placer à maximum 30cm du sol (Effet COMA). Le joueur amène ses propres pétards. Si le pétard n'éclate pas, il n'y a pas d'effet.
- G. **(Coute 1) Ingénieur** : peut utiliser et manœuvrer une machine complexe (Exemples connus: char, sous-marin...). Les machines complexes doivent être homologuées par l'organisation.
- H. **(Coute 2) Mécanicien** : Peut utiliser et comprendre la puissance des sources d'énergie de Caldera (Pierre de lave, Pierre de Fusion etc...) afin de les intégrer dans des mécanismes requérant de l'énergie pour fonctionner. (action à faire valider par Univers)

FONCTIONNEMENT DES ARMES DE SIÈGE

Un équipage d'une arme de siège est composé d'au moins deux personnes, dont au moins un artilleur. Le second peut être un aidant n'ayant pas cette profession, donnant une aide au transport et au chargement.

Le poids et l'encombrement de l'arme de siège doit être simulé (Transport sur roue, vitesse lente ; on ne court pas, ...). Chaque arme de siège DOIT avoir un appui au sol pour tirer (sur roues, trépied, etc.).

Attention : Un Bazooka tenant au sol sur un simple bâton ne sera pas considéré comme un engin de siège !

Il existe des armes de siège pour détruire les portes qui ne tirent aucun projectile : les béliers par exemple. Ils doivent être manipulés par minimum 4 personnes, qui ne peuvent rien faire d'autres que le manipuler, on ne sait pas courir avec un bélier. 30 secondes de frappes simulées sur une structure (porte, bateau, tank, ..) enlève 2 points de structure (représentés par 2 fils de couleur).

Un artilleur ne peut tirer qu'une seule fois par minute. Et ce quel que soit le nombre d'arme de siège qu'il a à sa disposition.

Exemples:

- 1 canon et 2 artilleurs: le canon tire deux fois chaque minute, un coup toutes les trente secondes
- 5 canons et 5 artilleurs + 5 aidants: chaque canon tire une fois par minute, cinq coups toute les minutes
- 10 canons et 1 artilleur + 1 aidant: un seul canon tire une fois par minute, un coup par minute
- 1 canon et 10 artilleurs + 1 aidant: le canon tire 10 fois par minute. Un coup toutes les 6 secondes

L'annonce "COMA" ne peut être répétée qu'une seule fois, par le tireur, uniquement si elle n'a pas été bien entendue par la victime touchée.

Une arme de siège possède 1 point de structure, lequel est représenté par un fil d'une autre couleur que les fils de vie. Une touche COMA neutralise donc une arme de siège.

SORCIER (SORC)

Tourmenteur des âmes, communicateur avec l'au-delà, pactiser avec les esprits...

Synonymes: shaman, envoûteur...

Le joueur reçoit à la création du personnage au Front Desk 2 bracelets de malédiction vierges par compétence maîtrisée dans ce métier.

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Malédiction accablantes** : Peut apprendre et réaliser des malédiction accablantes. En TO, celles-ci sont transcrites sur un Bracelet qui sera attaché sur la victime par un Messenger. Une malédiction dure tout l'événement. Pour lever une malédiction, il faut un Miracle. Sans quoi, seul le sorcier qui a lancé la malédiction peut la lever (S'il meurt, la malédiction demeure). Créer une malédiction se fait au moyen d'un rituel libre de 10 minutes, en présence du Messenger et d'au moins un témoin. Il faut connaître le nom usuel de la victime, et la désigner du doigt au Messenger. Notez au dos du bracelet, votre CHAR.ID
- B. **(Coute 1) Lecture mentale** : Communication avec l'âme chancelante, permet de discuter discrètement avec une personne en COMA ou KO sous l'effet VERITY. Expliquer que la personne doit dire la vérité, ou bien elle peut choisir de se taire.
- C. **(Coute 1) Spiritisme** : Communication avec les Morts: permet de discuter discrètement avec une personne définitivement morte (Être à son chevet ou près du tombeau, le joueur du mort doit accepter d'être présent et de discuter).
- D. **(Coute 1) Malédiction d'objet** : Peut stocker une malédiction accablante dans un petit objet. La première personne à toucher volontairement l'objet, une fois celui-ci maudit, après que le Sorcier ou un Messenger l'ait déposé quelque part, subit la malédiction (Le Messenger lui remet le bracelet). Il ne peut se défaire de l'objet tant qu'il subit la malédiction.
- E. **(Coute 2) Malédiction terribles** : Peut apprendre et réaliser des malédiction terribles.
- F. **(Coute 1) Domptage de l'âme** : Contre un bracelet vierge, un joueur volontaire dont le personnage est conscient est transformé en âme consistante. Il possède 10 PV. Il doit être grimé comme tel. Il doit se taire (En TI). Il peut utiliser ses capacités et objets. Il ne peut être capturé, ni récupérer de PV. S'effondre dans l'heure au plus tard. Le joueur retourne alors à son camp, déchire le bracelet et remet son fil de vie.
- G. **(Coute 1) Esprit frappeur** : Une fois par jour, si le sorcier est conscient, peut se transformer au terme d'un rituel libre d'environ 3 minutes en être intangible pendant maximum 30 min. Il ne peut être porteur d'aucun objet de jeu (Laisse tout objet volable à l'endroit de sa transformation). Il doit maintenir la gestuelle suivante: bras tendus au-dessus de la tête, mains ouvertes et vides et porter un tulle, résiste à tout sauf COMA. Il ne peut user d'objets ou de pouvoirs, mais il peut murmurer des paroles à des personnes conscientes, et on peut tenir compte de sa présence (On ne doit pas faire semblant qu'il n'est pas là). Si l'esprit subit l'annonce COMA, il s'évapore.

MALÉDICTIONS ACCABLANTES DE BASE

D'autres malédictions accablantes peuvent être découverte en jeu

- Malédiction des Os : tout dégât subi par la victime est augmenté de 1 jusqu'à la fin de l'événement.
- Malédiction du sang : la victime ne peut plus résister à rien, d'où que viennent ses protections éventuelles.
- Abandon spirituel : le Mage ou l'Alchimiste victime perd l'usage de la moitié de ses PP/PA totaux, arrondis au supérieur.
- Avarice brûlante : les richesses brûlent les mains de la victime. A chaque fois que celle-ci touche de la main, même gantée, une pièce de monnaie d'Avatar Stronghold, elle perd 1PV.

MALÉDICTIONS TERRIBLES DE BASE

D'autres malédictions terribles peuvent être découverte en jeu

- Dégénération : chaque jour à minuit partir de maintenant, la victime va perdre 1PV naturel (PV raciaux sans aucun équipement ni sortilège). Si ses PV naturels atteignent 0, elle meurt et doit se rendre au Temple du Destin.
- Appel de la mort : Le jugement final de l'âme se fait avec un malus de 20%.
- Peur galopante : la victime subit un effet TERROR permanent et irrésistible des membres d'un Stronghold, d'un culte ou d'une guildes particulière. La victime doit pour cela être consciente de la présence ou de l'appartenance d'une telle personne. Cela entraîne que la victime cherchera à éviter ce groupe.
- Piège de l'âme : si la victime décède pour de bon, son âme rejoindra un contenant à la merci du Sorcier. Ce contenant est une composante courue...

BARDE (BARD)

Joueur d'instruments de musique, artiste, chanteur... pour divertir ou encourager son prochain. La prestation doit être évidente et clairement destinée à divertir le public. Elle doit occuper entièrement le Barde (pas de vague marmonnage, pas en train de se battre ou sur le point de l'être). Le barde doit renseigner les bénéficiaires que sa prestation a des effets de jeu, au besoin en annonçant régulièrement "BARDIC POWER".

Le barde devra être en possession d'un objet symbolisant son art de barde.

Synonymes: aède, chanteur, griot, ménestrel, poète, rhapsode, rimeuse, troubadour, trouvère

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Hymne de Protection** : le barde qui s'adonne entièrement et exclusivement à sa prestation (Ne se bat pas, ne communique pas, n'utilise pas de capacité), dans le but unique d'animer son prochain, et ce depuis au moins une minute, résiste à tous les dégâts et effets provenant de tous les projectiles, magiques ou non, sauf à annonce COMA. Et ce, aussi longtemps que sa prestation perdure. S'il l'interrompt pendant plus de 30 secondes, il doit à nouveau effectuer une nouvelle prestation au moins une minute avant de bénéficier de cet effet de protection.
- B. **(Coute 1) Animation des corps alliés** : un barde qui effectue une prestation pour un maximum de x alliés* qui sont en COMA ou transformés en âmes errantes, peut animer leurs corps (COMA, mains en avant tel un somnambule) ou détourner les âmes errantes de leur chemin, en une procession morbide. Ceux-là suivent le barde docilement. S'il y a au moins une âme le Barde doit aller vers le Temple du Destin. Si le barde s'interrompt ou s'éloigne du temple, l'effet cesse aussitôt et la victime reprend sa route vers le Temple du Destin si c'est une âme ou s'effondre sur place.
* x étant le nombre de compétence de Barde possédé par le Barde.)
- C. **(Coute 1) Versatilité guerrière** : choix d'une compétence du Métier Guerrier.
(Coût maximum de la compétence de guerrier de **1**)
- D. **(Coute 1) Prestige** : votre renommée vous offre une Garantie de Havre. Votre hivernage est donc toujours garanti au sein d'un des Havres. Vous devez néanmoins choisir lequel et partir en Exode vers celui-ci. Le prestige du barde devient son laissez-passer pour le Havre, il n'aura donc besoin de rien d'autre pour y passer l'hiver.
- E. **(Coute 1) Hymne de guerre** : aussi longtemps qu'au moins un Barde joue de la musique dans une formation de bataille (Un groupe de combattants compact d'environ $*x$ personnes), cette formation et lui-même bénéficient une seule fois d'un bonus au choix du barde, et non cumulable parmi: +1 à son maximum de PV, ou de PP, résistance à TERROR, +1PV rendu par minute de soins réalisée sur autrui par un soigneur.
L'effet cesse si l'hymne s'arrête plus de 10 secondes. On ne sait pas se battre et chanter en même temps.
* x étant le nombre de compétence de Barde possédé par le Barde multipliée par **3**.)
- F. **(Coute 1) Versatilité retorse** : choix d'une compétence, soit du métier Roublard (ROUB) (page 46), soit du métier Rôdeur (ROD) (page 47). (Coût maximum de la compétence : **1**)

- G. **(Coute 1) Destin clément** : votre talent d'artiste vous aide lorsque vous entrez au Temple du Destin. Votre présence vous permet de recevoir une marque de mort de moins que ce que le jugement des Prêtres vous avait attribué. Vous pouvez faire profiter de votre présence des âmes errantes qui vous accompagnent au Temple du Destin, à hauteur du nombre de compétences de Barde que vous maîtrisez. Attention si vous jouez pour une âme errante alors que son destin est en balance (Mort ou obtention de marques de mort), votre prestation au Temple du Destin peut éventuellement influencer favorablement ou défavorablement selon votre choix le résultat (Le signaler au Prêtre du Destin en charge).
- H. **(Coute 1) Bannière** : si le barde porte une bannière ou joue juste à côté du porteur, son hymne de guerre et animation des corps alliés impactent tous ceux qui se battent sous cette bannière.

Note sur les bannières: Une bannière peut être détruite par un projectile d'arme de siège ou si l'on tue le barde (ou le porte bannière) et emporte la bannière.

FANATIQUE (FAN)

Aventurier particulièrement motivé par les causes qu'il défend.

Synonymes: fou divin, cultiste, dévot, enragé, exalté, ardent, zélate, furieux, mordu, illuminé, séide...

Cercle du fanatique : Sauf précisé autrement, un fanatique ne peut officier que pour les membres véritables de son Stronghold/Culte/Gilde. Le fanatique doit donc être lui-même un membre véritable de son Stronghold/Culte/Gilde (et donc donner dévotion à son propre Stronghold/culte/gilde).

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Martyr :** peut transférer sur lui une maladie ou une malédiction qui affecterait un membre de son cercle. Il doit pour cela se trouver à proximité du bénéficiaire lorsque celui-ci reçoit l'effet, pour rapidement se substituer à lui (et se faire accrocher le Bracelet). Cela ne fonctionne que s'il n'est pas encore affecté par une Maladie ou une Malédiction. Un Martyr se sacrifie sincèrement: il doit réellement endurer et souffrir de la maladie ou de la malédiction. Il ne peut donc pas être résistant aux Maladies ou aux Malédictions (Par pouvoir d'XP, résistance naturelle de race, d'objet...).
- B. **(Coute 1) Goûteur :** peut prendre sur lui tout poison éventuel des boissons ou repas qu'il a goûté en premier (Faire semblant de goûter suffit). L'effet du poison éventuel devient alors: le goûteur se sent très mal et doit laisser passer un Repos avant de pouvoir goûter à nouveau.
- C. **(Coute 1) Ferveur de bataille:** tant qu'il se bat à portée d'arme de mêlée environ d'une personne de son cercle, le fanatique et le membre de son cercle, sont insensibles à l'annonce TERROR.
- D. **(Coute 1) Scarifications rituelles:** De larges et impressionnantes scarifications, runes ou tatouages couvrant une majorité de la peau, et visibles sur les parties du corps peuvent remplacer jusqu'à 4 pièces d'armure légères.
- E. **(Coute 1) Supplicié:** à proximité (portée d'arme de mêlée) d'un membre de son cercle, peut transférer vers n'importe quel bénéficiaire passif et conscient (Pas de COMA) un de ses PV, au terme d'un rituel très démonstratif de trente secondes. Il ne peut combattre pendant ce moment, tout occupé dans sa transe.
- F. **(Coute 1) Rage furieuse:** En poussant des cris de rage épouvantables et des suppliques ferventes à proximité d'un membre de son cercle (portée d'arme de mêlée), ou en se flagellant pendant une minute, ou autre rituel tout aussi démonstratif, il récupère 1PV ainsi que le membre de son cercle à portée.
Il ne peut combattre pendant ce moment, tout occupé dans sa transe.
- G. **(Coute 1) Bouclier Mental:** Sa présence à proximité (portée d'arme de mêlée) d'un membre de son cercle, l'immunise ainsi que le membre de son cercle contre toute forme d'affection de l'esprit (Toute forme de VERITY, détection du mensonge, attaques mentales etc.). Annonce RESIST.
- H. **(Coute 1) Amok :** Tant qu'un chef de l'un de ses cercles est inconscient ou coma et dans les environs direct (50 m) ; Tous les effets de ses maladies, ses malédictions, son état de faiblesse, ses poisons, ses éventuels membres neutralisés ou paralysés ne l'affectent pas, et la rage furieuse double ses effets.

MARCHAND (MERCH)

Se spécialise dans le négoce de tout ce qui peut s'acheter et se vendre.

Synonymes: boutiquier, camelot, commerçant, débitant, détaillant, forain, mercanti, négociant, trafiquant, vendeur, importateur.

Note: La banque est un mécanisme de jeu. Tout comme les gestionnaires des guildes, cultes, Stronghold, les responsables de la banque ne sont ni tuable, ni volable.

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Coffre-Fort :** peut déposer un coffre à la Banque d'Avatar Stronghold (Le joueur amène le contenant, avec son nom dessus, et un éventuel verrou de son choix). Le marchand peut y déposer ou y retirer librement des ressources précieuses, des Avatar Stronghold, et des objets. Ni ce coffre, ni son contenu ne sont volables.
- B. **(Coute 1) Boutiquier :** permet d'acquérir à prix de fabrication un lot d'objets divers auprès d'un Marchand des docks.
- C. **(Coute 1) Réseau d'informateurs :** peut payer la Capitainerie en vue d'avoir des infos sur les productions potentielles, et réalisées d'un Stronghold ; en vue de connaître le contenu de Coffres d'une personne dont on connaît le nom. Le paiement se fait en principe en monnaie d'Avatar Stronghold.
- D. **(Coute 1) Négociant d'Art :** peut mettre aux enchères des objets d'art réalisés en jeu (dessins, peintures, Calligraphies, broderies, sculptures, bijoux...) si le commissaire-priseur les estime de qualité suffisante. Peut aussi les négocier comme paiement s'il possède l'aptitude « réseau d'informateurs ».
- E. **(Coute 1) Enchérisseur patenté :** peut participer aux ventes aux enchères organisées à la Criée des docks, et aux ventes aux enchères de « choses surgies d'on ne sait où » (Tout le monde a le droit de déposer des objets destinés à la vente, des ventes sont organisées régulièrement et annoncées à l'avance). Les objets transportables achetés sont remis entre ses mains.
- F. **(Coute 1) Importateur :** permet d'acquérir des Ressources disponibles éventuellement à la vente auprès d'un Marchand des docks.
- G. **(Coute 1) Mercenaire :** Double la prime du service au loin.
- H. **(Coute 1) Explorateur :** permet de guider jusqu'à 10 personnes dans certains donjons Stronghold/Terrien impossibles d'accès sans cela. Peut être achetée deux fois pour guider 20 personnes.

BOURREAU (EXEC)

Synonymes : inquisiteur, tortionnaire, tourmenteur.

Note : Selon l'humeur et la sensibilité de chaque joueur, torturer ou exécuter en jeu son personnage peut être très drôle, ou pas du tout! Le joueur qui incarne un bourreau est tenu de s'inquiéter de ce que la "victime" s'amuse aussi à jouer le supplicié. Si ce n'est pas le cas, le cérémonial en sera réduit à sa plus simple expression.

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Entraver en chaîne** : Attache jusqu'à 5 personnes inconscientes ou consentantes au moyen de liens simulés (Pas d'entrave réelle). Les personnes prisonnières (et conscientes) doivent suivre docilement. L'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h.
- B. **(Coute 1) Torture**: Tortures simulées d'une durée de 5 minutes qui force la victime à répondre durant une minute honnêtement à des questions par oui ou par non. La victime tombe par après à COMA. Ne peut plus être torturé dans l'heure.
- C. **(Coute 1) Maintenir en vie**: Peut sortir quelqu'un du COMA pour une durée de 15 minutes après une minute de « soins grossiers ». La personne obtient 1 PV temporaire. Au terme de ces 15 minutes, la victime devient d'office une âme Errante.
- D. **(Coute 2) Exécuter**: Cela consiste à transformer une victime sous son contrôle en âmes errantes de manière protocolaire via une cérémonie de 15 minutes (décapitation, rouet, ...). Le bourreau accompagne la victime au Temple du Destin avec le fil de vie nominatif de la victime. Le bourreau remet le fil de vie nominatif au prêtre du destin. La victime reçoit immédiatement 5 marques de mort et accomplit un jugement de l'âme. Si le bourreau n'est pas présent avec le fils de vie nominatif, l'âme errante effectue son passage au Temple du Destin comme à l'ordinaire. Le Bourreau doit laisser passer une période de repos (voir section Se Reposer , page 11) avant de pouvoir exécuter à nouveau. Avant la cérémonie, le Bourreau peut proposer à la future victime d'acter un testament, et/ou les dernières volontés. Le document sera remis au Temple du Destin.
- E. **(Coute 1) Imposer le silence** : Le supplicié n'aura pas la force de s'exprimer, ni de répondre à toute question au sujet de ce qu'il s'est passé alors qu'il était entre les mains du Bourreau. Un silence et une mine basse seront tout ce qu'il pourra afficher.
- F. **(Coute 1) Rendre fou** : Le Bourreau peut rendre la victime momentanément folle pour une heure. Annonce POWER MADNESS (voir annonces page 20)
- G. **(Coute 1) Écorcher** : La victime sera tellement affaiblie par les tourments (compétence H) ou la torture (compétence B) qu'elle ne pourra plus résister (annonce « RESIST ») à rien le reste de la journée (de minuit à minuit) sauf si elle résiste aux tortures physiques (compétence libre 1).
- H. **(Coute 1) Tourmenter** : cérémonie d'une durée de 3 minutes réalisée sur une personne entravée, inconsciente ou consentante, qui lui ajoute une Marque de Mort (Inscrite par le Bourreau) et transforme instantanément la victime en âme Errante. Il n'est donc pas possible de recevoir plus de 1 Marque de Mort à la fois.

CHAROGNARD (SCAV)

Se spécialise dans la manipulation des âmes

Synonymes : scavenger, prêtre occulte, etc.

COMPÉTENCES:

- A. **(Coute 1) Soumission de l'âme** : Permet de parler avec une âme errante. Le charognard marchera aux côtés de l'âme Errante. Celle-ci continuera d'avancer mais le charognard pourra poser 5 questions à l'âme qui devra répondre la vérité par oui ou non.
- B. **(Coute 1) Détournement** : un charognard peut détourner le chemin d'une âme Errante pour la destination de son choix, pendant une dizaine de minutes. Si à cette occasion l'âme ne récupère pas de Fil de Vie, elle reprend ensuite sa route vers le Temple du Destin sans plus pouvoir être arrêtée par quiconque. On ne peut pas détourner une âme qui suit un Prêtre ou un Barde.
- C. **(Coute 1) Plaidoyer** : Le charognard peut s'imposer à une âme Errante pour réaliser un plaidoyer en sa faveur ou en sa défaveur au Temple du Destin, en lieu et place d'un prêtre ou de la personne ayant achevé la victime. Si le charognard a la Compétence « Soumission de l'âme », il peut monnayer un plaidoyer favorable. Un plaidoyer augmente ou fait baisser de **1** le nombre de marques de mort attribuées par le Prêtre du Destin qui a jugé l'âme Errante.
- D. **(Coute 1) Pillage astral** : Permet à un charognard de fouiller une âme errante comme si elle était encore matérielle. L'âme lui présente tous les objets qu'il possède et le charognard en choisit un seul. Cette compétence ne fonctionne pas dans le Temple du Destin.
- E. **(Coute 1) Puits vital** : le charognard peut influencer le jugement final de l'âme d'une âme errante en donnant un bonus ou un malus de 3% par Fil de Vie nommé qu'il remet au Prêtre du Temple. Il est le seul qui peut garder le fil de vie de ses victimes. Il ne peut en recevoir d'autres personnes.
- F. **(Coute 1) Transfert vital** : peut, en achevant une personne, soit sortir du COMA (à 1PV) une autre personne allongée à ses côtés (Cette personne subit alors l'effet STUN), soit rendre un maximum de 3PV à une personne consciente.
- G. **(Coute 2) Transfert spirituel** : peut, en achevant une personne, rendre un maximum de 2PP à une personne consciente. (Pour chaque achèvement on peut déclencher au choix Transfert vital ou Transfert Spirituel si on dispose des 2 compétences.
- H. **(Coute 1) Âme fracassante** : Quand on achève le charognard, il peut annoncer STRIKE sur la personne qui lui retire le fil de vie.

5. STRONGHOLD, CULTES ET GUILDES

Chaque Stronghold, Culte ou Guilde établit librement ses règles hiérarchiques et règles de fonctionnement internes.

Chacun possède un Précieux Registre, dont le canevas est fourni par l'organisation. Ce livre est TO et ne peut être volé ou détruit. Il sert principalement à récolter et à tenir le compte des dévotions. Il doit être tenu scrupuleusement et honnêtement. Ce Précieux Registre accompagne les chefs ou leurs représentants quand ceux-ci vont auprès du bénévole dédié pour convertir les dévotions en avantages et productions divers.

Tout chef de Guilde / Culte / Stronghold peut:

- Tenir ou déléguer la tenue du Précieux Registre. La personne gérant le Précieux Registre doit être de confiance (TO) car le Précieux Registre est un outil de gestion TO des dévotions. En cas de disparition accidentelle du Précieux Registre, la dévotion qui s'y trouve serait perdue.
- Recevoir dévotion: Tout le monde peut se dire membre de tout groupe. Mais certains bénéfices sont réservés à ceux qui donneront dévotion à leur Guilde, Culte ou Stronghold. Ce sont les Membres Véritables.
- Donner dévotion: Le gestionnaire du Précieux Registre va écrire le nom du Stronghold/Culte/Guille sur une case de dévotion libre du bracelet du joueur concerné. Et, aussitôt, marquer dans le Précieux Registre la dévotion acquise du fait de ce joueur (ID, Nom TI). Si l'entrée dans le groupe devrait s'accompagner d'un cérémonial TI, cette phase d'inscription est purement TO et doit donc être réalisée correctement et scrupuleusement.
- Bannir ou faire bannir des Membres Véritables: un cérémonial en présence du futur déchu l'informe qu'il est banni officiellement du groupe. Au terme de ce cérémonial, la case du bracelet du joueur allouée au groupe est barrée. Il s'agit d'un acte TO auquel le joueur ne peut s'opposer, et qu'il ne peut esquiver d'aucune manière. Un personnage peut se bannir lui-même à tout moment en barrant son appartenance.
- Utiliser la dévotion enregistrée dans son Précieux Registre pour obtenir des bénéfices. La nature des bénéfices varie selon la nature du groupe (Stronghold, Culte ou Guilde).

5.1. STRONGHOLD

« FONDER » UN STRONGHOLD

Le Stronghold est l'entité politique de base dans le monde d'Avatar Stronghold. Tout groupe de joueurs qui rejoint le jeu Avatar Stronghold et dont les personnages souhaitent s'implanter dans Caldera doit répondre aux conditions décrites dans le document de politiques de groupe disponible sur le [site web](#)

EXPLOITATION DES STRONGHOLD

Pour les Strongholds, la dévotion servira à exploiter et/ou à développer le Stronghold. Il faut pour cela se rendre aux docks avec le Précieux Registre.

GESTION ECONOMIQUE D'UN STRONGHOLD

Chaque Stronghold est unique. Ces petits îlots de survie sont autant de havres qu'au fil du temps, des peuples ont occupés et tâché d'aménager au mieux pour les nourrir et les protéger des rudesses de l'hiver. Il existe des dizaines, peut-être des centaines de Strongholds abandonnés. Leurs occupants ont-ils péri ? Ont-ils fui pensant trouver ailleurs un meilleur refuge ?

L'Organisation liste grossièrement des Strongholds mais reste vague de sorte que les joueurs puissent développer et s'approprier les lieux. Quand un groupe de personnages prend possession d'un Stronghold, il peut le gérer, c'est-à-dire exploiter les matières premières qui s'y trouvent, réaliser de nouvelles constructions pour accroître son confort, ses défenses ou la productivité des exploitations, voire transformer ce qui s'y trouve déjà.

Selon la situation du Stronghold, certaines choses peuvent plus facilement être réalisées (par exemple, des cultures sur un terrain fertile, des prospections minières dans les montagnes etc.).

Un gestionnaire avisé saura exploiter au mieux le potentiel de son Stronghold.

Comme la surface exploitable pour des Ressources de Survie est limitée et ne saurait nourrir des centaines de personnes, il est préférable de diviser les grands groupes en plus petites entités en vue d'occuper plusieurs Strongholds. Un Stronghold très peuplé est possible, mais il sera alors fortement dépendant des importations de nourriture.

Pour exploiter un Stronghold, il faut y consacrer de la main d'œuvre (c'est-à-dire de la dévotion). Pour aménager, réparer ou reconstruire des choses, il faut, en plus utiliser des Matériaux de Construction. Toutes ces actions sont commanditées par le Mestre du Stronghold ou son Représentant, et inscrits dans le Précieux Registre devant le Bénévole incarnant le comptable des Strongholds. Notez la possibilité d'investir de la dévotion dans des activités autres que la production de Ressources, à savoir: brigandage, piraterie, patrouilles, chasse aux monstres, espionnage et contre-espionnage...

Durant le jeu Avatar Stronghold, on ne joue à priori pas l'attaque ou la capture de Strongholds, vu que le jeu se déroule dans une cité d'échange. Un peuple peut par contre décider d'abandonner son Stronghold. Il doit alors se mettre (rapidement) en quête d'un autre logis.

LES RESSOURCES

Les Strongholds peuvent produire 3 types de Ressources (via la dépense de dévotion):

- les ressources de survie
- les ressources précieuses
- les ressources de construction

Précisions importantes sur les Ressources:

- La création des Ressources doit être réalisée avant vendredi soir. Quand elles sont générées, les Ressources sont immédiatement mises entre les mains du Mestre de Stronghold qui les crée.
- Il existe d'autres moyens, mais plus rares, d'obtenir des Ressources: quêtes, marchands extérieurs, trésors enfouis...
- Toutes les Ressources sont périssables: elles ne s'accumulent pas d'année en année.
- Le coût d'exploitation d'une production Ressource de Stronghold est de 4 dévotions, peu importe son niveau de rendement, et cette dépense est à consentir en une seule fois (Pas d'exploitation partielle d'une Production de Ressource).

LES RESSOURCES DE SURVIE

Elles sont subdivisées en deux sous-catégories:

- Nourritures: il en existe 10 types: miel, fruits, légumes, laitages, viandes, poissons, céréales, eau pure, sel, champignons.
- Commodités: il en existe 5 types: peaux, alcools, outils, combustibles, lainages.

Ces Ressources-ci sont représentées par des grands sacs en toile de jute fournis par l'organisation et remplis de paille. Ces sacs doivent être accessibles, en vue et en évidence dans le grenier aménagé de chaque Stronghold, entre 10h et 20h. Hors de ces heures, ils peuvent être retirés et placés dans un autre endroit. Durant l'événement, il faut donc défendre son camp pour éviter de se faire voler ses ressources, par la force ou la ruse.

Pour améliorer ses chances de survie en hiver, chaque Stronghold doit amasser dans son campement un maximum de types de ces ressources durant l'événement. Ramener chez soi plusieurs fois la même ressource ne sert à rien: c'est la variété qui compte. Le dimanche, lors de l'Exode, chaque Stronghold doit réussir à emmener ses sacs de ressources jusqu'au terme du parcours.

Le vol de ressource est possible, mais lorsque l'on transporte un sac il faut mimer l'effet du poids. Il est **impossible** de courir avec ce sac et il faut être deux pour le transporter.

Il existe un moyen de mettre anticipativement quelques ressources de survie à l'abri, sans attendre l'Exode: c'est de profiter de courants favorables pour les transporter par bateau jusqu'à son Stronghold. Concrètement, à chaque marée favorable, UNE ressource de survie peut être amenée dans chaque Stronghold, sachant qu'un navire peut transporter qu'UN sac de ressource. La quantité et l'heure de ces courants favorables sera annoncée et affichée au niveau des Docks.

Le tableau ci-dessous montre les quantités de types de Ressources de Survie requises, par tranche de 30 joueurs composant un Stronghold, pour atteindre différents niveaux d'aisance. Les deux quantités requises doivent être atteintes pour bénéficier de ce niveau.

Niveau d'aisance	Nourriture	Commodités	Niveau de sécurité de départ
Extinction	0	0	Mort quasi certaine de tous les habitants
Agonie	1	0	S'attendre à une hécatombe
Faiblesse	2	1	Il y aura des larmes et du sang.
Suffisance	3	2	Ce sera rude mais on y arrivera.
Aisance	4	3	On a de quoi ripailler tout l'hiver (sans effet)

Ce niveau d'aisance peut varier suivant différents facteurs:

- Tirage annuel des Runes du destin (Impact important).
- Construction ou destruction de défenses dans les Strongholds.
- Patrouilles, brigandage dans la région cette année.
- Autres facteurs divers: quêtes, cérémonies...

C'est l'organisation qui détermine, sur base de différents facteurs connus et inconnus, les conséquences concrètes. Celles-ci peuvent aller du positif au très négatif et affecter tous les membres d'un Stronghold l'année d'après.

Exemples: destructions de ressources, bâtiments, maladies, malédictions, faiblesses, rencontres fâcheuses... Ou au contraire renforcements et immunités.

LES RESSOURCES PRÉCIEUSES

Il en existe 8 types: pierres précieuses, métaux rares, plantes rares, minéraux irradiants, essences précieuses, produits étranges, encres précieuses, encens.

Ces Ressources servent dans des créations d'objets de haut niveaux (à durée de vie allongée ou permanente) et peuvent aussi remplacer de la dévotion pour le développement des Guildes, Cultes et Strongholds. Ces Ressources sont représentées par des planches coupées et peintes, fournies par l'organisation. Elles peuvent être portées sur soi et sont volables.

LES RESSOURCES DE CONSTRUCTION

Il en existe 5 types: fer, bois, pierre, marbre, sable.

Elles servent à réparer, entretenir ou construire des bâtiments dans un Stronghold. Cela peut permettre par exemple d'améliorer une production, les défenses pour l'hiver ou bien d'autres choses. Elles sont représentées par des parchemins (volables) fournis par l'Organisation garantissant leur existence, et leur transport par une Guilde neutre et toute-puissante vers le Stronghold du porteur du parchemin.

LE GRENIER ET LA SALLE DES COFFRES

Chaque Stronghold présent dans un camp doit aménager en son centre, clairement visible depuis l'extérieur, une zone appelée « Le grenier et La salle des coffres ». Il s'agit d'un cercle qui mesure 2m de diamètre tracé au sol et validé par l'organisation. Le tracé peut se faire de différentes manières (ex: tulle, marquage, objets, etc.). Toutes les ressources de survie (voir section Gestion Economique d'un Stronghold page 59) du Stronghold doivent s'y trouver en permanence.

La salle des coffres doit être représentée par une petite zone clairement identifiable par le visuel 'zone volable', doit couvrir une zone de au moins 2 m². Cette salle peut être représentée par un coffre sur un promontoire ou une table ou d'une armoire. Comme le grenier, il peut être gardé, piégé, etc. Si vol il y a, les ravisseurs ne peuvent en aucun cas emporter l'entièreté des richesses. Le vol dans la salle des coffres doit être conforme aux règles classiques détaillée dans les compétences du voleur et doit être donc être supervisé par un arbitre.

LES CHEMINS DE TRAVERSE

Chaque campement doit disposer d'au moins deux « chemins de traverse ». Il s'agit de petites entrées (entre 50 centimètre et un mètre de large) que seul les personnages ayant la compétence « Chemins de Traverse » (voir le métier de Roublard (ROUB) page 46) peuvent utiliser.

Si vous n'avez pas cette compétence, vous ne pouvez strictement pas passer par là sauf si l'on porte votre corps via la compétence de Rodeur (ROD) 'Escamoter un corps', et ce même si vous êtes accompagné de quelqu'un la possédant.

Cette entrée pourra être discrète mais doit être visible, bien délimitée et dégagée. Elle sera marquée à l'aide du visuel ci-dessous. Cette entrée ne peut être gardée (par quelque moyen que ce soit).

- On ne peut passer qu'une personne à la fois et on ne peut porter que ce qu'on pourrait porter seul.
- On ne peut pas attaquer les gens **dans** le chemin de traverse pour des questions de sécurité, mais on peut le faire avant ou après.



MONNAIE ET FONDERIE

Tout joueur peut pour quelque raison que ce soit créer en jeu une reconnaissance de dette. Mais celle-ci n'a de valeur que si tel ou tel joueur qui la détient croit et à confiance en cette valeur. En ce sens n'importe qui peut prétendre battre monnaie et échanger des biens et des services avec des coquillages ou quoi que ce soit d'autre.

Dans ce système fragile de confiance, la banque offre la possibilité aux groupes possédant un Stronghold de se porter garante de leur propre monnaie s'ils décidaient d'en battre une. Pour cela c'est à la fonderie dans le quartier des Docks et de la Banque qu'il faut s'adresser. La création de sa propre monnaie se fait en échange de valeurs existantes en Caldera, de préférences en Avatar. Un coût TO, modeste mais à définir permettra de frapper ou de couler les pièces selon leur quantité émise.

Les monnaies coulées à la fonderie seront officiellement reconnues TI par la banque du Concillium qui indiquera sur un grand tableau visible et ostentatoire leurs valeurs reconnues en jeu. Ces monnaies seront mécaniquement garanties par la banque qui mettra sous coffre la quantité égale à la valeur du volume total de monnaie émise. La valeur de la monnaie sera donc équivalente à la somme placée en banque pour la garantir partagée par le nombre de devises sonnantes et trébuchantes produites.

Les groupes pourront donc décider s'ils produisent une monnaie de grande ou de faible valeur. Cette monnaie TI pourra circuler en jeu mais aussi subir des effets d'inflations ou de déflations selon le bon vouloir du stronghold qui bat monnaie. En effet les groupes à certaines occasions (encore à déterminer) pourront rebattre monnaie et décideront à nouveaux de la nouvelle valeur de leur monnaie. Auquel cas évidemment le Grand tableau des monnaies, visible en permanence à la banque sera mis à jour.

SIÈGE ET BATAILLES

Dans leur quête de gloire, de richesses, de sang ou simplement de survie, les Strongholds peuvent s'affronter dans des batailles de plaine ou de siège. Qu'il s'agisse d'une bataille préalablement concertée, avec un enjeu négocié, ou d'une attaque surprise, dans les artères de la cité ou une attaque de camp, tout est possible. Les batailles entre Strongholds sont donc spontanées: il suffit de prendre ses armes et de marcher vers autrui.

LES SALINES

Les récents changements du monde inquiétant les natifs, ils se tournent désormais vers l'exploitation, auparavant jugée trop risquée, des territoires salins.

Ces territoires dont les emplacements sont connus des natifs seuls, recèlent de ressources cachées découvrables en jeux lors de leur conquête. Attention, des dévotions devront être utilisées pour sonder leurs secrets et exploiter le cas échéant leur potentiel de production. Les peuples natifs peuvent évidemment s'allier pour prendre possession de ces territoires salins. Les batailles pour ces territoires salins seront programmées par ordre d'importance. Des territoires réputés les plus 'riches' aux salines 'réputées' les moins pourvues. Une carte avec un responsable sera consultable dans le quartier des Docks.

Attention: Dans les conditions actuelles du monde, les territoires seront à terme ensevelis par la montée des eaux. Ceux qui revendiqueront leur propriété et qui auront vaincu leurs adversaires sur cet enjeu, n'auront le droit de s'y aventurer le temps d'un été et le territoire salin sera remis en jeu l'an prochain.

BATAILLES DE PORTE

Une bataille de conquête de camp peut avoir lieu entre 10h et 20h. Et ce, pour des raisons d'intendance et pour laisser place au jeu nocturne. Cela n'empêche pas un jeu d'escarmouche légère, d'infiltration, de vol ou d'assassinat, si la porte du camp reste ouverte et non gardée...

S'il y a une porte, l'armée attaquante doit l'ouvrir, soit en faisant tomber le nombre de cibles d'une porte avec des armes de siège, soit avec un bélier.

Les cibles représentent les points de structures pour une porte basée sur les améliorations et le look TI de la porte. De base, il y a trois types de portes:

- Strong Door: Il s'agit d'une porte physique construite dans un matériau solide qui ne peut être ouverte de l'extérieur sans l'intervention d'une personne à l'intérieur du camp. (Ex: porte en bois, métal, pont-levis, etc.) Elle mesure environ 1m60 de hauteur et 3m de large. = 5 points de structures et 5 cibles
- Light Door: Il s'agit d'une porte physique construite dans un matériau léger. Elle symbolise l'entrée et la sortie du campement mais on peut facilement l'ouvrir de l'extérieur. (Ex: porte en tissu, drap, corde, etc.) Elle mesure environ 1m60 de hauteur et 3m de large. = 3 points de structures et 3 cibles
- No Door: Il s'agit des campements qui n'ont pas de porte ou uniquement des éléments figuratifs. (Ex: une ligne tracée au sol ou une cordelette qui pendouille) = 0 points de structures et 0 cibles.

Ouverture au bélier: Le bélier ne devra pas toucher physiquement la porte pour des raisons de sécurité. Les joueurs devront symboliser l'action avec leur bélier. Il faut 1 minute de jeu par point de structure.

Naturellement, les camps peuvent être également bombardés de l'extérieur, depuis la terre ou la mer.

Pour préserver les structures, permettre des combats sans compression autour de la porte, et permettre l'évacuation des personnes à COMA, des douves seront présentes de part et d'autre des portes. (cfr. Schéma). Il s'agit de couloirs de sécurité matérialisés par du tissu bleu de 3 m de long côté extérieur et 2 m de long côté intérieur. Toute personne qui touche une douve tombe à COMA et se met en sécurité sur le côté. On ne peut pas sauter au-dessus d'une douve.

Exemple : Camp de l'ASBL XXXX



LE JEU MARIN

Pour posséder un navire dans le jeu, il suffit de le fabriquer. Voir le tutorial à disposition sur le site d'Avatar Stronghold. Tout ajout de décoration, de canons, de protections est recommandé.

La taille minimale est 1,5 mètres sur 3 mètres. La taille n'est pas limitée, mais au plus grand est un navire, au plus lourd et moins manœuvrable il est. Pour des raisons de sécurité, la densité maximale sera de 3 personnes par m². Le bateau doit être sécuritaire. L'arbitrage homologuera et estimera les points de structures et l'emport de passagers.

En cas de doute ou de questions sur votre navire, contactez au préalable l'organisation!

Un bateau est constitué de 3 Marins à la manœuvre. Il peut y avoir des marins en surplus pour le combat ou remplacer un blessé. Plus de personnes peuvent manœuvrer le bateau si nécessaire mais au moins trois d'entre eux doivent avoir la compétence.

Le Marin à la barre est le responsable TO du navire, aux yeux de l'organisation : il doit se soucier du bon usage de son navire, et de la sécurité du jeu qui se déploie dans et autour de son navire.

Deux navires qui s'approchent pour en venir un combat de mêlée entre les passagers peuvent se toucher, mais pas se heurter. Les équipages communiquent pour éviter tout incident humain ou matériel.

Un navire peut simuler un éperonnage (un contact est possible, mais pas de choc). Les deux navires sont alors immobilisés et le navire éperonné perd 1 point de structure (Lesquels sont représentés par des fils d'une autre couleur que les Fils de Vie).

Un navire peut être endommagé ou coulé par des armes de siège. Il possède 1 point de structure par m2. Les points de structure sont représentés en évidence par des fils visibles facilement.

Quand il ne reste que 2 points de structure, le navire est immobilisé par les dégâts. Quand il ne plus de points de structure, le navire coule à moitié (s'échoue sur le fonds du marais) endéans (PV max X minute). Les éventuels sacs de Ressources de Survie et de Matériaux restent à bord, et peuvent être volés par un autre navire.

Les voleurs de ressources ont deux choix:

- soit rapporter immédiatement les ressources dans un campement de Stronghold,
- soit immédiatement les négocier ou les faire négocier au niveau des docks. L'esprit de la règle est : pas de Ressources dans la nature!

Si un bateau est coulé, toute personne à bord se noie (à moins de savoir nager, voir les règles de noyade page 9), puis s'échouera sur la berge la plus proche.

Les personnes mises à COMA restent dans le bateau si ce dernier continue à se déplacer. Elles restent donc debout pour pouvoir marcher mais restent « profil bas » pour se démarquer des personnes encore conscientes.

Les personnes achevées (à qui on a enlevé le fil de vie) peuvent traverser la mer pour se rendre au Temple du Destin.

Exception: un navire capturé est toujours manipulé par son propre équipage, lequel doit suivre docilement le navire qui l'a capturé. L'équipage reste toujours aux commandes d'un navire, même s'il a été occis, et même si ses fils de vie ont été ôtés. Et ce, de telle sorte qu'un navire ne se retrouve pas sans équipage. Ce n'est que de retour aux docks que les personnes présentes sur le navire partiront en âmes errantes.

5.2. CULTE

FONDER UN CULTE

Le terme "Culte" regroupe les religions, les concepts et les philosophies. Le principe général posé à Avatar Stronghold est qu'au plus de personnes se dévouent (dans le sens de donner dévotion) à un Culte, au plus le dieu/panthéon/concept peut déployer ses pouvoirs dans le monde, en appui de ses fidèles. L'impact le plus tangible des Cultes est l'intercession en faveur des fidèles pour leur éviter de s'en remettre au Destin pour retrouver le Fil de la Vie. La dépense de dévotion pour honorer son dieu/concept/philosophie permet aux prêtres de recevoir des fils de vie à attacher aux âmes errantes.

Pour fonder un Culte il faut:

- Un joueur Chef de Culte. **Note** : Il ne peut y avoir qu'un et un seul chef de culte.
- Le plus tôt possible, et avant le mois de **JUIN**, prendre contact avec le gestionnaire et présenter le Culte que l'on veut introduire dans le jeu. (avatar.cultes@larp.be)
- Elaborer un rituel de rattachement à la Vie des fidèles transformés en âmes errantes. Ce rituel peut impliquer des tares, des pénitences, des donations à faire. On demande qu'il soit créateur de jeu. Chaque Culte doit développer un rituel propre, qui doit être validé en avance par l'organisation. N'oubliez pas que ces rituels seront effectués au Temple du Destin.
- Construire au moins un décorum de temple ou une chapelle où réaliser les rituels autre que les rattachements de fil de Vie. Ce temple peut se trouver dans un Stronghold ou à l'entrée du Temple du Destin.
- Les Chefs de Cultes peuvent proposer de nouveaux miracles à l'organisation : moyennant un rituel, la dépense de dévotion et éventuellement des ressources précieuses, un miracle est une forme d'intervention divine qui peut prendre diverses formes.
- Le Chef de Culte reçoit le pouvoir de gestion du Culte (Gestion du Registre, recevoir dévotion, dépenser de la dévotion auprès du Gestionnaire des Cultes, Bannir ou recruter).
- Si des cultes peuvent ne concerner qu'une poignée de personnes ou un seul Stronghold, au plus un Culte comptera d'adeptes et de temples répartis dans la Cité, au plus ce Culte sera puissant, car plus à même d'assister ses ouailles transformées en âmes Errantes.
- Le Chef de Culte doit posséder un registre des dévotions qui sera validé par la gestion des Cultes. Il faudra pour ce faire amener le registre accompagné de 15 Dévotions enregistrées à la tente de Gestion des Cultes pendant l'évènement.
- Le Culte doit si possible avoir une Liturgie et une Bible ainsi qu'un Objet représentant le culte pour la Panthéarium.
- Les Cultes déjà existant doivent reconduire leur allégeance à leur(s) dieu(x) en début d'évènement via une messe/rituel, cela relancera aussi le lien avec le Panthéarium.
- Si le chef de culte change, pour une raison ou une autre, il faut recommencer la présentation du registre et sacrifier à nouveau 15 dévotions afin que le culte reste actif.

MIRACLES DES CULTES

Pour les cultes, la dévotion servira à réaliser des miracles.

Les miracles sont à découvrir en jeu notamment dans l'aile « Culte » du Temple du Destin. Les Chefs de Culte ont la possibilité de proposer de nouveaux miracles, avant (de préférence) voire pendant l'événement, au Gestionnaire des Cultes. Ce dernier évalue et décide d'accorder, de rectifier, ou de refuser la proposition. Il se coordonne pour se faire avec CORE & Scénarisation.

Tout miracle nécessite:

- De se rendre auprès des gestionnaires des Cultes (bénévole) avec le Registre du Culte, en vue de déposer son rituel avec le nombre de dévotion, la durée du rituel, et le nombre de ressources qu'il prévoit de dépenser en vue de réaliser tel Miracle.
- De réaliser une Cérémonie de Miracle pour faire jaillir en jeu les résultats de ce Miracle. La mise en scène est élaborée librement et vise à animer et créer du jeu, tout en étant cohérente avec la nature du Culte. Elle peut s'accompagner de donations / sacrifices / offrandes (Éventuellement remises au Maître des Cultes). Les demandes et l'explication sommaire des cérémonies sont soumises au Gestionnaire des Cultes, lequel devra marquer son aval et déterminera souverainement le gain. Le Gestionnaire des Cultes ou un de ses délégués peut décider d'assister à la Cérémonie du Miracle, mais ce n'est pas systématique.

Tous les autres éléments suivants peuvent potentiellement augmenter la puissance de votre miracle: le facteur temps (durée du rituel) ainsi que toutes les valeurs, ressources précieuses ou non, ainsi que tous les objets scénaristiques ou à haut potentiel symbolique. Bref libérez votre imagination.

Exemple de miracle connu : Augures de l'hiver (1 dévotion + 1 minute + 1 Avatar Stronghold) : permet de consulter les Runes du Destin de l'Hiver actuellement dévolues à une Région au Temple du Destin, avant le tirage des Runes du vendredi soir.

5.3. GUILDE

FONDER UNE GUILDE

Une Guilde désigne tout regroupement de personnes partageant un intérêt commun. Les Guildes ont la visée de rapprocher des personnes issues de Stronghold différents.

Les objectifs d'une guilde varient selon son projet, présenté et avalisé par l'organisation. Il est demandé que les guildes se spécialisent dans un domaine (pas de Guildes qui « touchent à tout et à rien »). Selon les buts et les activités de la guilde, certaines options seront disponibles.

Généralement (mais pas forcément), une guilde se concentrera sur un métier particulier (Guilde des Alchimistes, des Guerriers, etc.). Il peut y avoir plusieurs guildes traitant des mêmes domaines. Ces Guildes peuvent très bien entrer en concurrence, ou parvenir en jeu à trouver des complémentarités.

Pour créer une Guilde, il faut:

- Un joueur Chef de Guilde.
- Le plus tôt possible, et avant le mois de **JUIN**, prendre contact avec l'organisation et présenter la Guilde que l'on veut introduire dans le jeu: quels seront ses buts ? Ses modalités de fonctionnement ?
- Une Guilde doit avoir un pied à terre dans le Quartier des docks. Ce peut être un comptoir avec pignon sur rue, ou une tente discrète et obscure où n'entre pas qui veut... Mais il faut une présence, un projet qui sort du seul intérêt d'un Stronghold.
- Le Chef de Guilde reçoit le pouvoir de gestion de la Guilde (Gestion du Registre, recevoir dévotion, dépenser de la dévotion auprès du Gestionnaire des Guildes, Bannir ou recruter).

BÉNÉFICES DES GUILDES

Pour les guildes, la dévotion va servir à acquérir des Bénéfices. Ceux-ci servent par exemple à découvrir et diffuser des formules particulières de Malédiction, d'Alchimie ou d'Enchantement ; Faire venir des maladies et des malédictions; Acquérir des lots d'objets destinés à la revente ; Acquérir des savoir-faire pour réaliser des améliorations sur les Strongholds ; Enseigner des techniques de Métier aux Membres Véritables ; Découvrir et diffuser des parchemins, des Malédictions, et divers objets ; Réaliser certaines missions qui peuvent affecter des Groupes ou des Forteresses entiers, en bien ou en mal, immédiatement ou durant l'hiver qui va suivre.

Pour utiliser sa dévotion accumulée, il faut se rendre auprès du Gestionnaire des Guildes avec le Précieux Registre. Une mise en jeu préalable proposée par la Guilde et validée par le bénévole gérant les Guildes doit accompagner l'usage ou l'arrivée de tout pouvoir.

La dévotion acquise par une Guilde lui permet de mettre en œuvre divers bénéfices. Ces Bénéfices ne peuvent, sauf exception, bénéficier qu'aux Membres Véritables (Ceux qui ont fait dévotion), qui ont suivi les épreuves ou stages d'apprentissage.

L'accession à un Bénéfice nécessite pour le Maître de Guilde:

- De se rendre auprès du Quartier des Docks, auprès du Gestionnaire des Guildes (Bénévole) avec le Registre de la Guilde, en vue de dépenser de la dévotion en vue de réaliser tel Bénéfice.
- De mettre en œuvre un projet de jeu qui va manifester concrètement et en jeu l'arrivée de ce Bénéfice. Cette concrétisation est élaborée librement et vise à animer et créer du jeu, tout en étant cohérent avec les objectifs de la Guilde. Les demandes et l'explication sommaire de la concrétisation sont soumises au Gestionnaire des Guildes, lequel devra marquer son aval et déterminera souverainement le gain, s'il existe une variable dans ce gain. Le Gestionnaire des Guildes ou un de ses délégués peut décider de visiter ou d'assister à cette concrétisation, mais ce n'est pas systématique.

Il existe un bénéfice accessible à toutes les guildes: L'apprentissage. Il permet à la guilde d'entraîner tout membre véritable à l'usage d'une compétence précise. Il n'est pas nécessaire que le bénéficiaire maîtrise déjà ce métier concerné. Coût pour pouvoir enseigner une première compétence particulière est de 10 dévotions. Ensuite, successivement: 30, 60, 100 dévotions. Notez que des Ressources Précieuses peuvent, dans une certaine mesure, remplacer de la dévotion.

Exemples:

- Une guilde guerrière souhaite pouvoir enseigner l'archerie à ses membres. Elle investit pour cela 10 dévotions. En guise de concrétisation de ce Bénéfice, elle construit en jeu un stand d'entraînement et organise pour les membres bénéficiaires un entraînement à l'usage des arcs et arbalètes.
- Une guilde élémentaliste souhaite pouvoir enseigner la tempête élémentaire de feu à ses membres qui sont élémentalistes du Feu. Elle investit pour cela des dévotions. En guise de concrétisation de ce Bénéfice, elle construit en jeu un espace d'entraînement de lancer de Tempêtes de Feu et de fabrication d'ingrédients (Le riz coloré) pour les membres bénéficiaires.

Il en existe d'autres bénéfices, liés à chaque domaine d'aventure ou de métier. De plus, les maîtres de guildes ont la possibilité de proposer de nouveaux bénéfices, avant (De préférence) voire pendant l'événement, au gestionnaire des guildes. Ce dernier évalue et décide d'accorder, de rectifier, ou de refuser la proposition. Il se coordonne pour se faire avec CORE.

Tout bénéfice dure pour l'année en cours, et cesse au début de l'Avatar Stronghold suivant.

Chaque Membre Véritable peut apprendre 2 bénéfices (ou rangs de bénéfices) de son choix offert par une Guilde, par dévotion qu'il a investie dans cette guilde.