

NOTE D'INTENTION

Pour définir ce projet en deux mot, nous choisirions « **Continuité** » et « **Cohérence** ». Le projet s'inscrit en effet dans la continuité des trois premières années d'**Avatar Stronghold**. Continuité du scénario puisque nous prenons notamment à notre compte l'impact des Prophéties, continuité de l'Univers et continuité des mécaniques qui sous-tendent le jeu, dont la plus évidente qui est celle...des **Strongholds**. Nous avons à cœur de promouvoir la responsabilisation des joueurs ... Mais comment allons-nous mettre cela en pratique ?

La **scénarisation** aura pour but de guider les joueurs, de leur fournir les informations et les outils nécessaires pour développer leur jeu personnel ou de groupe. Nous voulons éviter le schéma PNJ contre PNJ avec des joueurs qui les suivent. L'idée est d'arriver au point où les joueurs sont les meneurs du scénario et les PNJ, des accompagnateurs. Ainsi, des personnages importants du cycle précédent, les héros des Prophéties, notamment, resteront des joueurs. Ils auront simplement accès à des moyens particuliers pour les accompagner...du moins au début.

Le rôle de l'équipe, loin d'amener les joueurs à s'auto-gérer (dans un massLARP, c'est utopique) sera de leur fournir un cadre cohérent et riche de possibilités, tant au niveau scénaristique que des règles.

Au niveau de l'Univers, nous expliquons et décrivons de façon plausible et ouverte ce que l'équipe précédente avait imaginé, et ceci à la lumière de notre propre vision de ce monde. Rassurez-vous, nous avons pris contact avec tous les organisateurs précédents, nous avons parlé avec chacun d'entre eux, nous avons reçu accès à beaucoup de sources, nous en avons lu énormément. Je ne dis pas que nous avons pu tenir compte de tout, mais nous avons essayé.

Il est amusant d'imaginer non pas le « comment » (l'équipe précédente avait fait à ce niveau un travail remarquable) mais le « **pourquoi** » des fonctionnements de certains éléments comme la **quintessence**, les **marées** ou les **hivers**. C'est un des « gros chantiers » de l'équipe Univers. C'est sur ces explications, cette physique, cette chimie, cette biologie de Caldera que s'appuient les scénarios et c'est ce qui leur assure ... entre autre de la cohérence.

Par rapport aux derniers opuscules dans le grand livre d'Avatar, le scénario principal sera peut-être moins omniscient, omniprésent et omnipotent, mais intégrera et guidera les scénarios de guildes, de culte, de donjons, de ville et aussi de factions. Toujours dans cet esprit d'amener les joueurs au jeu et non le jeu aux joueurs. Ces scénarios « **complémentaires** et **parallèles** » auront des liens avec le scénario principal. Ils apporteront leur pierre (ou leur petit caillou) à l'édifice, ils auront un impact: blanc, noir, positif, négatif, ou neutre,... mais le scénario principal se veut pensé pour surmonter toutes ces modifications, pour s'y adapter, puisqu'il est à la disposition de tous les joueurs, même s'ils n'ont pas participé à tel ou tel donjon, action ou scénario. Il s'agit de faire en sorte que les scénarios s'adaptent pour apporter aux joueurs « *du challenge toujours, ...accessible chaque fois* ».

Ceci est rendu possible par le soin que nous mettons à assurer la **cohérence globale de l'Univers**, reliant les éléments de jeu entre eux. Cependant, cela implique la réactualisation du scénario principal à plusieurs « moments clés » du jeu, adaptant les rencontres et les événements aux résultats des actes posés par les joueurs. Un effet sera, pour les organisateurs, la nécessité d'une présence continue au service du jeu qui limite notre possibilité d'y participer en tant que PNJ principal et a fortiori comme joueur. Mais la conséquence positive est que cela supprime tout risque de favoritisme ou de copinage ... ce qui semblait aussi un point à surveiller.

L'équipe aimerait par ailleurs améliorer le fonctionnement de l'**arbitrage**. Nous restons conscients qu'il est impossible de réussir pleinement un Avatar Stronghold sans les outils de communication mis à notre disposition par BeLARP et sans un climat de confiance entre les cellules générant cet événement qui se veut *la vitrine du GN belge*.

Depuis plusieurs années et nous en sommes soulagés, BeLARP assure, à travers ses permanents, les tâches administratives, de logistique et de communication. Merci donc à Benjamin Anciaux, Fabrice Wauthy et Deborah Alves qui sont toujours disponibles pour répondre à nos questions.

Présentons maintenant l'équipe !

Durant l'évènement, sur site, la gestion des ressources humaines, le lien entre l'équipe, les bénévoles et la logistique sont entre les douces mains de **Shawna Weatherspoon**. La cellule Rules est composée comme suit : Sous la férule de **Nicolas Renard**, **Jonathan Verdy**, **Stoffel Kock** et **Nicolas Hermant** se trouvent la simplification et l'écriture des règles. Le même Jonathan et **Stoffel Kock** seront responsables du développement du module de création de personnage en ligne et, dans un premier temps, de l'enregistrement des données sous la forme digitale structurée. De plus, **Nicolas Renard** s'est proposé pour développer une micro et une macro-économie accessibles aux joueurs. **Stoffel Kock**, encore, de par son expérience personnelle, sera notre responsable bilinguisme. **Nicolas Hermant** s'applique à transmettre à cette cellule son expérience et ses connaissances. C'est une cellule pleine d'enthousiasme et d'idées. Cela représente un grand défi. Un grand merci à eux par avance pour tout le travail qu'ils abattront. A côté de ceux-ci, nous retrouvons toutes les cellules qui participent aux scénarios et à la création de l'Univers.

Pour les guildes, comme précédemment, les responsables sont **Jean-Baptiste Van Den Broucke** et **James Decker**. **Philippe Van Gelder**, **Cedric Nootens** et **Samuel Chainiaux** s'occuperont de la scénarisation et de l'élaboration des donjons de jour et des donjons de nuit. La gestion et la scénarisation des Cultes et du Temple du Destin sont assumées par **Adélaïde Kiss** et **Julian Godart** qui vient renforcer cette cellule. La gestion de la banque et des docks sera, comme d'habitude, assurée par une grande équipe dirigée de main de maître par **Bruno Van Putte** [qui sera en cela soutenu par **Kathlin Paquet**]. La gestion, l'animation et la scénarisation de la ville ainsi que les contacts avec les artisans seront pris en charge par **Cédric Coquis**.

Le scénario principal et la création de l'Univers seront assurés par **Adélaïde Kiss**, **Samuel Chainiaux**, **Valérie Pollet** et **Olivier Martens**. La coordination entre toutes les cellules impliquées dans le scénario est aussi assurée par **Valérie Pollet** et **Olivier Martens**.

Nous remercions toutes ces cellules pour l'excellente collaboration et le bon esprit qui animent la création du scénario et la construction du jeu. Les décors sont de Roger Harth et les costumes de Donald Cardwell.... euh non. Là, on s'égare ! Ceci est une présentation de projet et d'équipe, mais nous sommes ouverts aux candidatures de ceux qui voudraient renforcer l'une ou l'autre cellule.

Nous n'avons pas encore décidé du titre du prochain opus peut être « Présages »... et le suivant pourrait s'intituler « *Au travail ! Au travail !* ».