

LIVRE DES STRONGHOLDS



AVATAR 2018

Version 1.3



BELARP

TABLE DES MATIÈRES

1. CHANGELOG	3
VERSION 1.3	3
2. STRONGHOLD	3
2.1 LE NOUVEAU SYSTÈME DE DEVOTION	3
HIÉRARCHIE	4
2.2 GESTION D'UN STRONGHOLD	4
2.3 LE REGISTRE	5
2.4 LA BANNIÈRE	5
2.5 AMÉNAGEMENT D'UN STRONGHOLD	6
2.6 LES OUTILS DE PRODUCTION	6
2.7 LES INFRASTRUCTURES	7
2.8 L'ACTIVATION DES OUTILS DE PRODUCTION ET DES INFRASTRUCTURES.	7
2.9 LA CONSTRUCTION, L'ENTRETIEN ET LES RÉPARATIONS.	8
LES EFFETS DE L'HIVER	8
2.10 LES DOCKS	9
2.11 LE COFFRE A LA BANQUE	9

1. CHANGELOG

VERSION 1.3

Nouveau livre.

2. STRONGHOLD

Chaque Stronghold est unique. Ces petits îlots de survie sont autant de havres qu'au fil du temps, des peuples ont occupé 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.

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

2.1 LE NOUVEAU SYSTÈME DE DEVOTION

Comme indiqué dans le « Livre des Règles », cette année le principe des Dévotion est un peu modifié. Les Dévotions deviennent du « travail futur » au lieu d'être du « travail passé ». Cette modification est invisible pour un joueur lambda, mais change un peu le jeu des Strongholds.

Les Mestres vont collecter les Dévotions chez les joueurs de la même manière que les années précédentes. Celles-ci seront comptabilisées dans leur Précieux Registres également comme les années précédentes. Jusque-là aucune différence. Le changement intervient dans la manière de les dépenser et dans le timing des effets qu'elles vont produire.

Le Mestre pourra décider comment dépenser ses Dévotions sur place du jeudi soir au dimanche matin (horaire disponible aux Docks) ou par mail (ou autre moyen de communication) jusqu'au 1er juin, mais il ne recevra rien directement en échange. Les effets des Dévotions dépensées seront en fait disponibles dès le début du live, le jeudi soir, de l'année suivante. Exemple : J'ai 12 Dévotions. Dimanche j'en dépense 8 pour produire du Bois et du Blé, mais je ne les reçois pas encore. Je garde 4 Dévotions pour pouvoir réfléchir à ce que je vais en faire. Le 3 avril je contacte l'orga pour les prévenir que je vais les dépenser pour produire du Poisson. Au début du live qui suit, mon Stronghold arrive en jeu directement avec le Bois, le Blé et le Poisson.

D'un point de vue Dévotion, 2018 sera une année de transition, mais nous allons faire en sorte qu'elle soit la plus transparente possible. Les Strongholds commenceront avec une quantité de ressources indexée sur le nombre de Dévotions qu'ils ont récolté en 2017 tandis que les Guildes et les Cultes commenceront avec un nombre de points égal à celui récolté en 2017. DON'T PANIC !

HIÉRARCHIE

Chaque Stronghold établit librement ses règles hiérarchiques et règles de fonctionnement internes. Le Stronghold est dirigé par un/e Mestre, qui est son chef.

Chacun possède un Précieux Registre, dont le canevas est fourni par l'organisation.

Tout Mestre de 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 Stronghold. Ce sont les Membres Véritables. Le gestionnaire du Précieux Registre va écrire le nom du Stronghold sur une case de dévotion libre de la Carte Personnage 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 devait 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 de la Carte Personnage 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.

2.2 GESTION D'UN STRONGHOLD

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. 30 personnes maximum peuvent passer l'hiver dans un Stronghold. Il n'y a pas de limite inférieure, mais l'équilibre du jeu a été prévu pour des Strongholds contenant entre 20 et 30 personnes. Nous vous déconseillons donc de vous lancer dans un hivernage à seulement 10... Dans cet esprit, il n'est logiquement pas possible de conquérir un Stronghold qu'on ne pourrait pas aussitôt occuper (et donc défendre et exploiter) avec 20-30 personnes pour y passer l'hiver. En effet, une fois les lieux désertés par les conquérants, n'importe qui pourrait débarquer et en prendre possession à son tour.

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 inscrites dans le Précieux Registre devant le Bénévole incarnant le comptable des Strongholds.

Durant le jeu AVATAR Stronghold, vu que le jeu se déroule dans une cité d'échange éloignée des Strongholds on ne joue pas l'attaque ou la capture de Strongholds. Un peuple peut par contre décider d'abandonner son Stronghold. Cette décision ne peut pas être prise sous la menace et doit être collective. Un Mestre ne peut pas décider unilatéralement de donner son Stronghold à un autre groupe. Si un groupe abandonne son Stronghold il doit alors se mettre (rapidement) en quête d'un autre logis ! Lors de l'Exode il n'est pas possible de se rendre dans un autre Stronghold que le sien.

2.3 LE REGISTRE

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

C'est dans ce registre que sont inscrites les Dévotions récoltées ainsi que les personnes qui y passeront l'hiver. C'est au Mestre du Stronghold de décider sous quelles conditions les joueurs peuvent ou non passer l'hiver dans son fief (Dévotions, argent, service...). Il est tout à fait possible de passer l'hiver dans un Stronghold auquel on n'a pas donné de Dévotion. Précisons qu'il est cependant impossible de donner une Dévotion à un Stronghold dans lequel on ne passe pas l'hiver. Pour rappel, il est impossible de survivre à l'hiver hors d'un Stronghold. La seule alternative connue est le recours aux Havres, sorte de cités fortifiées neutres politiquement.

Ce registre contient une description complète du Stronghold, de son histoire et de ses améliorations.

2.4 LA BANNIÈRE

Chaque Stronghold possède une Grande Bannière dont le canevas est fourni par l'organisation. Cette bannière doit être affichée, dans le campement, à la vue de tous. Sur cette bannière des espaces sont prévus pour afficher des badges et écussons. Ces badges indiqueront le statut du Stronghold : ses productions de ressources, ses Équipements, le nombre de personnes qu'il abrite, les Ressources Spontanées qu'il contrôle ... Il s'agit d'un objet TO donc non volable.

2.5 AMÉNAGEMENT D'UN STRONGHOLD

Les Strongholds peuvent être aménagés en y construisant divers Aménagements qui leur apporteront divers avantages. Mais la taille des Strongholds est limitée. Pour représenter cet espace restreint, chaque Stronghold ne dispose que de 8 Emplacements sur lesquels on peut construire. Lorsque ces 8 Emplacements sont occupés, il n'est plus possible de construire quoi que ce soit à moins de démolir une Amélioration précédemment construite (et ainsi, libérer un Emplacement). Il existe deux types d'Aménagement, les Outils de Production et les Infrastructures. Très semblables dans leur création et utilisation, ces deux types d'Aménagement se différencient dans leurs effets. La construction d'un Aménagement consomme des Dévotions et des Ressources. L'utilisation d'un Aménagement consomme des Dévotions chaque année.

Chaque Aménagement est caractérisé comme suit :

- Son type : Outils de Production ou Infrastructure.
- Sa taille : Le nombre d'Emplacements qu'elle occupe.
- Sa résistance : Le nombre de points de structure qu'elle possède.
- Son effet : Ce qu'elle apporte au Stronghold
- Son coût : Le nombre de Dévotions qu'elle consomme annuellement.

2.6 LES OUTILS DE PRODUCTION

Ce sont les Outils qui servent à produire des ressources BRUTES. La nature des ressources pouvant être produites dépend de l'environnement géographique du Stronghold, les BIOMES.

Chaque Stronghold est à cheval sur 3 BIOMES dont il peut exploiter les ressources. Chaque Biome peut produire 4 types de Ressources Brutes différentes. Par exemple le Biome « Montagne » permet l'exploitation de Laitages, Métaux, Pierre et Métaux Rares.

Les Biomes liés à un Strongholds sont classés par ordre d'importance ou de proximité. Cet ordre définit la quantité de ressources BRUTES de chaque type qu'un Stronghold peut extraire du Biome :

- BIOME 1 – 4 ressources ou 2 ressources précieuses – 1 Emplacement – coûte 4 Dévotions
- BIOME 2 – 2 ressources ou 0 ressources précieuse – 1 Emplacement – coûte 4 Dévotions
- BIOME 3 – 1 ressource ou 0 ressources précieuse – 1 Emplacement – coûte 4 Dévotions

Un Outil de Production n'occupe qu'un seul Emplacement et il ne peut y avoir qu'un seul Outil pour une même Ressource. Par exemple, dans le cas où le Biome « Montagne » est le premier Biome, il est possible de produire une fois 4 Lainages pour un coup de 4 Dévotions. Comme on ne peut construire qu'un seul Outil exploitant la même ressource il est impossible de produire plus que 4 lainages. Dans le cas où le Biome Montagne serait le troisième Biome, on ne pourrait produire qu'une fois 1 lainage pour un coup de 4 Dévotions. Chacun de ces deux Outils de Production occupera un Emplacement.

La construction d'un Outil de Production consomme des Dévotions et des Ressources. L'utilisation d'un Outil de Production consomme des Dévotions chaque année.

2.7 LES INFRASTRUCTURES

Ce sont des Améliorations qui offrent divers bonus au Stronghold ou à ses occupants. La création d'Infrastructures est autorisée en fonction des particularités d'un Stronghold. La construction de l'Infrastructure doit être logique. Les Strongholds présentant des restrictions trop importantes dues à leur particularité peuvent bénéficier d'autres avantages. Cela implique de revoir un par un l'ensemble des Strongholds actuels. À titre d'exemple, il est compliqué d'autoriser la construction d'une école de navigation dans un Stronghold se trouvant au milieu d'un désert...

Les Infrastructures peuvent occuper plusieurs Emplacements en fonction de leur importance. Le coût en Dévotion varie également en fonction de l'importance de l'avantage octroyé.

La liste complète des Infrastructures possibles sera disponible aux Docks, mais voici quelques exemples :

- Fourneaux : bonus de chaleur pour résister au froid.
- Laboratoire : bonus contre les maladies.
- Église : bonus pour un Culte.
- ...

2.8 L'ACTIVATION DES OUTILS DE PRODUCTION ET DES INFRASTRUCTURES.

Pour activer un Outil de Production et donc produire des Ressources, il faut y dépenser des Dévotions. Attention que les Ressources sont produites durant l'hiver et ne seront donc disponibles au Concilium que l'année suivante. En réalité, lorsqu'un gestionnaire de Stronghold décide d'investir des Dévotions dans la production d'une Ressource, il prend la décision suivante : L'hiver qui vient, 4 hommes passeront deux mois de leur temps à cultiver/miner/couper ce type de Ressource. Exemple : En 2018 on décide d'investir 4 Dévotions pour produire 4 cargaisons de "Légumes". Ces "Légumes" seront produits durant l'hiver entre le Concilium 2018 et le Concilium 2019 et ne seront disponibles qu'en 2019, mais le Stronghold qui les a produits arrivera en jeu directement le jeudi soir avec les "Légumes".

Il en va de même pour les Infrastructures. Pour qu'elles produisent leurs effets, elles doivent être "activées" un an à l'avance. Prenons l'exemple d'une école de navigation qui permet aux membres du Stronghold de posséder la compétence "Manœuvrer un Navire". Pour que cette école entre en activité, il faut que des professeurs donnent des cours et que des élèves les suivent. Des dévotions dépensées en 2018 représentent le travail qui aura lieu pendant l'hiver suivant et la compétence ne sera donc accessible qu'en 2019.

La dépense de Dévotions pour l'activation des Outils de Production et des Infrastructures se fait aux docks jusqu'au dimanche (horaire disponible sur place). Il est par la suite possible de modifier cette dépense jusqu'au premier juin de l'année suivante.

2.9 LA CONSTRUCTION, L'ENTRETIEN ET LES RÉPARATIONS.

La construction d'une nouvelle Amélioration, Outils de Production ou Infrastructure, se fait aux docks et va coûter en Ressources de construction ainsi qu'en Dévotions. Avec suffisamment de Dévotions, il est possible de construire une Amélioration et de l'activer dans la même année. Il est possible que certaines Améliorations s'usent au cours du temps.

Si les Strongholds sont en eux-mêmes indestructibles, ce n'est pas le cas des Améliorations qui peuvent subir des dégâts en fonction de leur point de structure. Lorsqu'une Amélioration perd des points de structures, elle perd en efficacité jusqu'à être totalement détruite. Une Amélioration moins efficace va fonctionner plus difficilement et son rendement sera donc diminué.

L'efficacité diminue de manière égale à la perte des points de structure. -25% de point de structure = - 25% de rendement (arrondis à l'entier inférieur). Les Améliorations endommagées doivent donc être réparées avec des Ressources et un peu de Dévotion.

LES EFFETS DE L'HIVER

Les habitants des Caldera doivent faire face à de rudes hivers et l'un des seuls moyens de survie est de s'abriter dans les Strongholds. Mais lorsque l'hiver fait rage, un abri ne suffit pas, il faut également avoir mis suffisamment de ressources de côté afin de pouvoir nourrir et loger tout le monde.

Les ressources de Nourritures et de Commodités BRUTES sont les ressources utilisées par les Strongholds pour survivre à l'hiver. Elles 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 campement, entre 9h et 22h. Hors de ces heures, ils peuvent être retirés et placés dans un endroit TO. 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 tableau ci-dessous montre les quantités de types de Ressources de Survie requises par Stronghold, pour atteindre différents niveaux d'aisance. Les deux quantités requises doivent être atteintes pour bénéficier de ce niveau.

Niveau d'aisance	Nourriture	Commodités
Extinction	0	0
Agonie	2	0
Faiblesse	4	2
Suffisance	6	4
Aisance	10	6

L'Hiver ne frappe pas Caldera de manière uniforme et chaque Stronghold peut-être touché de manière différente. L'hiver peut toucher un Stronghold de plusieurs manières :

Les membres du Strongholds : Divers effets, à découvrir en jeu, peuvent mettre en péril la santé des membres du Stronghold. C'est le niveau d'aisance du Stronghold qui définira l'intensité de ces effets. Au niveau « Extinction », aucun membre du Stronghold ne survivra tandis que l'hiver n'aura aucun effet sur les membres d'un Stronghold ayant le niveau « Aisance ».

Les Infrastructures du Strongholds : L'Hiver peut également endommager les Infrastructures du Stronghold et donc les rendre moins efficaces voir les détruire. Il est cependant possible de construire diverses protections et ainsi éviter les dommages.

2.10 LES DOCKS

C'est depuis les Docks que vous pourrez gérer et améliorer votre Stronghold qui vous protège de l'impitoyable hiver Caldérien, alors n'hésitez pas, allez-y avec vos plus folles idées ou les plus sages, de préférence accompagnée de leurs plans et de l'histoire qui vous relie à cette construction. Les gestionnaires des docks se feront un plaisir d'estimer les coûts de la construction de votre chef d'œuvre.

Horaire :

- Jeudi de 20h à 22h.
- Vendredi et samedi de 10h à 12h et de 14h à 18h.
- Dimanche de 10h à 12h.

2.11 LE COFFRE A LA BANQUE

Les Strongholds peuvent ouvrir un compte officiel à la Banque de Caldera leur permettant d'y entreposer 5 ressources BRUTES de nourriture, commodités ou construction. Les Ressources entreposées restent