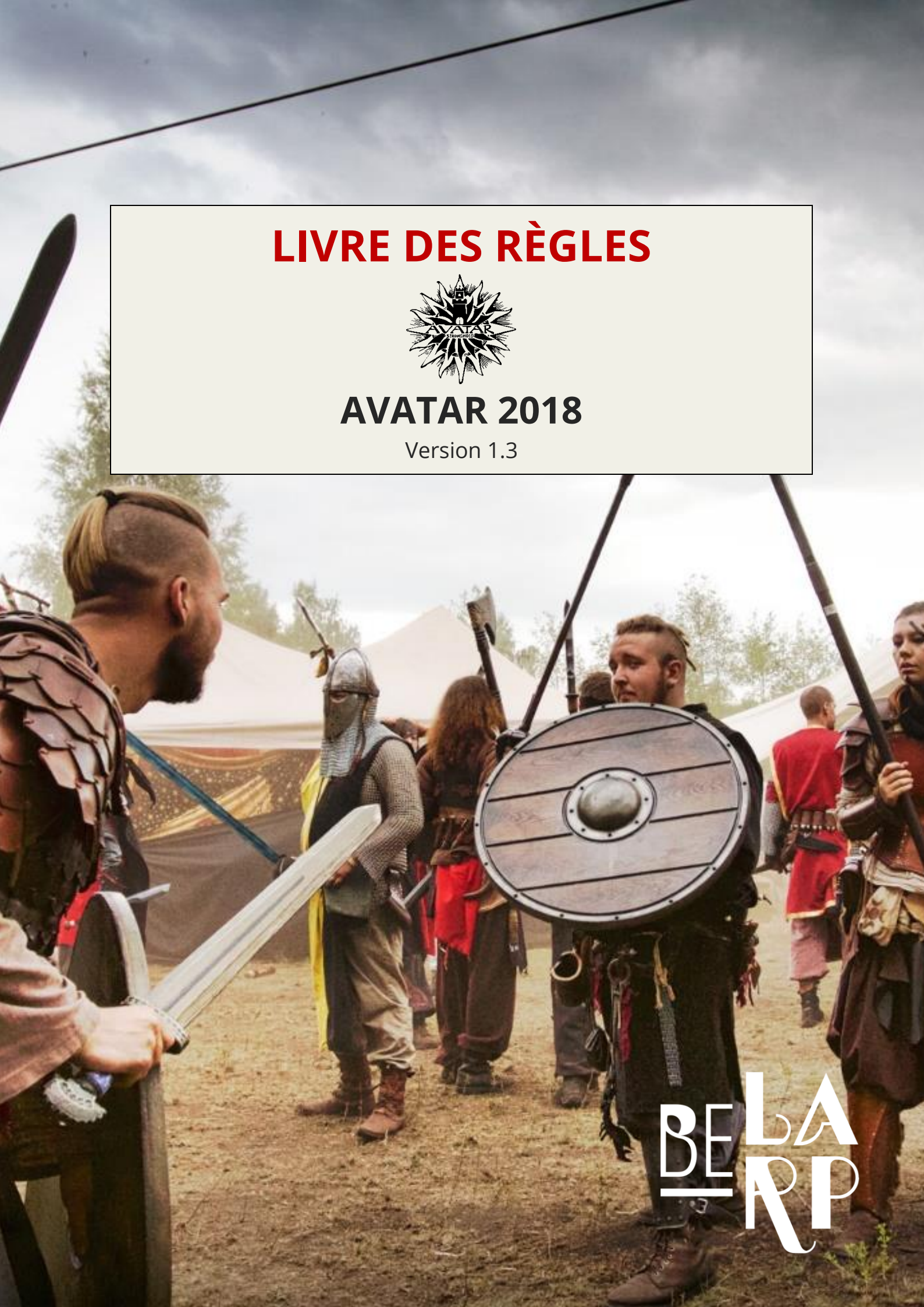


LIVRE DES RÈGLES



AVATAR 2018

Version 1.3



BE LA
RP

TABLE DES MATIÈRES

1. CHANGELOG	4
1.1 VERSION 1.3	4
2. JEU ET MONDE	5
2.1 VALEURS DU JEU	5
2.2 LE MONDE DE CALDERA	6
3. MÉCANIQUES DU JEU	7
3.1 L'ARBITRAGE	7
3.2 CARACTÉRISTIQUES ET ACTIONS COMMUNES	8
3.3 LES LIMITES ABSOLUES	11
3.4 LA DÉVOTION	12
3.5 VIE, COMBAT, MALADIE, MALÉDICTION ET MORT	13
LA VIE	13
LES MARQUES DE MORT	13
LES ATTAQUES	13
LES ATTAQUES SOURNOISES	14
LES COMBATS DE MASSE	14
OÙ COMBATTRE ?	15
LES ARMES ET DÉGÂTS	16
Armes de corps à corps :	16
Armes à distance :	16
LES NERFS	16
LES ARMURES ET PROTECTIONS	17
LES MALADIES ET MALÉDICTIONS	18
LES PIÈGES	18
LA MORT	19
3.6 ANNONCES ET RUBANS	21
ANNONCES DE GESTION	21
ANNONCES DE JEU CLASSIQUES	22
LES RUBANS	25
3.7 LE SERVICE AU LOIN	26
3.8 SURVIVRE À L'HIVER	27
LES HAVRES	27
LES STRONGHOLDS	27
3.9 LES RESSOURCES	28
LA FORME DES RESSOURCES	28
LE TYPE DE RESSOURCES	28
LES BIOMES	29

LES RESSOURCES DE SURVIE	29
LES RESSOURCES ÉGARÉES	30
LES PRODUCTIONS SPONTANÉES	31
3.10 L'ÉCONOMIE	32
VENTE AUX ENCHÈRES	32
MONNAIE ET FONDERIE	32
3.11 L'ARTISANAT	33
LA RECETTE	33
LE GRIMOIRE	33
LE PARCHEMIN (FORGE-MAGE)	35
LA DÉCOCTION (ALCHIMISTE)	35
LA VALIDATION	35
3.12 LA VASSALITÉ	36
3.13 LE JEU MARIN	37
4. CRÉATION ET ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	39
4.1 FIL DE VIE ET CARTE DE PERSONNAGE	39
FIL DE VIE	39
BRACELET D'INSCRIPTION	40
CARTE PERSONNAGE	41
4.2 RACES ET CRÉATURES SPÉCIALES	42
RACES	42
CRÉATURES SPÉCIALES	43
4.3 LES COMPÉTENCES LIBRES	44
5. LE CONCILIUM	46
5.1 LES CAMPEMENTS	46
L'ORGANISATION D'UN CAMPEMENT	46
LA SALLE DES COFFRES	46
LES CHEMINS DE TRAVERSE	47
LES ATTAQUES DE CAMPEMENT	47
5.2 LA VILLE	49
L'AGORA	49
LES DOCKS	49
LA BANQUE DE CALDÉRA	49
L'AUTEL DES ÂMES	49
LE CONSORTIUM	49
LES DONJONS	50

1. CHANGELOG

1.1 VERSION 1.3

Voici une liste des points de règles ayant subi un changement important depuis la version GOLD de 2017. Beaucoup de petits changements ne sont pas listé ici et nous t'invitons donc à lire la totalité du présent document pour en prendre connaissance.

- La Dévotions. Page 12.
- Les Armes à deux mains. Page 16.
- Les Nerfs. Page 16.
- Les Armures et Protections. Page 17.
- La Mort. Page 19.
- Les Annonces de jeu classiques. Page 22.
- Les Rubans. Page 25.
- Les Ressources. Page 28.
- L'Artisanat. Page 33.
- La Vassalité. Page 36.
- Les compétences libres. Page 44.

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 fairplay.

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 naturels 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.

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 durant quelques semaines.

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. 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. Ce rassemblement est appelé le CONCILIUM.

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 duquel chacun rentre chez soi pour terminer les préparatifs de l'hiver qui vient. On appelle ce chemin l'Exode.

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

Quand l'aventure débute, tous, habitants comme naufragés, sont installés au CONCILIUM.

Un second moment important est la lecture annuelle des Runes par l'Oracle. 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: les délégations plient bagage et s'en retournent dans leurs Strongholds.

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

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 réfèrent des règles et de leurs applications dans le jeu. L'arbitre est aussi 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.

La totalité des règles, des mécanismes, des compétences, est décrite dans ce document. Un élément utilisant des règles non présentes dans ce document est considéré comme inexistant.

En cas de litige concernant un moment de jeu, c'est à un Arbitre de trancher tout en respectant le présent document. Si un Arbitre considère que le litige dépasse ses compétences, il est alors possible de se tourner vers l'Arbitre Général qui prendra une décision finale. L'Arbitre Général à tout pouvoir concernant les règles et peut se permettre, lorsque la situation l'exige, d'outrepasser le présent document.

L'exploitation des règles vise à chercher des interprétations alambiquées dans les phrases, de tordre un peu ou beaucoup le sens des mots ou d'aller chercher des sous-entendus, ou des omissions, afin de contourner l'esprit des règles en créant des combinaisons de compétences (sur)puissantes. C'est une chose détestable, assimilée à de la triche par l'organisation, et qui vient généralement de joueurs immatures / irrespectueux d'autrui. Ne tombez pas dans cet état d'esprit !

Une règle est un assemblage de mots. Elle doit être comprise dans son sens le plus évident, avec un esprit de logique et de bon sens, et non torturée pour en retirer un quelconque avantage. N'oubliez jamais que vous jouez avec des humains, pas contre l'IA d'un ordinateur.

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.
- **Utiliser une Arme de Jet :** Petits couteaux, shurikens, petits cailloux, etc. homologués sécurité.
- **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 page 17.
- **Utiliser un Bouclier :** Tout le monde peut manier un écu de forme quelconque qui s'inscrit dans un cercle de 70cm de diamètre et une targe de forme quelconque qui s'inscrit dans un cercle de 30cm de diamètre.
- **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 une Dévotion :** Tout joueur peut donner une Dévotion à une collectivité. Voir la section sur les Dévotions page 12.
- **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 à l'Autel des Âmes 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 Brutes ou Raffinées...) 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 reçoit soit l'objet bien précis qu'il est venu



chercher, soit il reçoit une "poignée" d'objets volables aléatoires provenant d'un contenant. Chaque camp possède au moins une petite zone (aménagées spécialement) où voler est permis (voir « Les Campements » page 46). Les Précieux Registres des Cultes, Strongholds et Guildes ne sont pas volables.

- **Se Noyer** : Les zones exclusivement aquatiques sont représentées par une signalétique claire. 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.
- **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 ou 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 exécuteur qui possède la compétence adéquate via un jeu de 15 minutes (Jugement, ordonnance de mise à mort, mise en place de la scène, écriture des testaments...). Il va transformer entre 1 et 5 victimes en Âmes Errantes et de manière protocolaire va les emmener vers l'Autel des Âmes. Si l'exécuteur n'a exécuté qu'une victime et l'accompagne à l'Autel des Âmes celle-ci reçoit immédiatement 5 marques de mort. Si l'exécuteur exécute au moins 2 victimes et les accompagne à l'Autel des Âmes, le bourreau répartit 5 marques de mort entre ses victimes. L'exécuteur doit laisser passer une période de Repos de minimum 30 minutes avant de pouvoir exécuter à nouveau. Avant la cérémonie, l'exécuteur peut proposer à la future victime d'acter un testament, et/ou les dernières volontés. Le document sera remis à l'Autel des Âmes. Les victimes d'une exécution ne peuvent pas effectuer l'Épreuve de la MORT.

- **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 :

- Un joueur volontaire accepte d'incarner un Messenger pour rendre service.
 - Il enlève son fil de vie et noue un tulle noir (fourni par le commanditaire) autour de son cou.
 - Il assiste passivement à la création d'un poison comme témoin et reçoit un écrit expliquant ses effets.
 - Il suit de loin l'empoisonneur et assiste à la tentative.
 - 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.
 - 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'artefacts, etc.) Vous pouvez néanmoins faire du role-play. Au terme de cette période de repos, vous récupérez l'intégralité de vos points de vie (PV) et de pouvoir (PP). Certaines situations imposent une période de repos, par exemple la sortie d'un COMA. Les périodes de repos sont toujours de 30 minutes.
 - **Être 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.

3.3 LES LIMITES ABSOLUES

Cette section liste toutes les caractéristiques possédant une limite absolue qu'il est impossible de dépasser. Aucun personnage joueur ne pourra jamais franchir, en aucun cas, cette limite. Peu importe l'équipement, les compétences ou les modifications qu'il aura acquis en jeu.

Les Points de Vie : **La Limite Absolue est de 12PV.**

Les Points de Pouvoir : **La Limite Absolue est de 12PP.**

Les Marques de Mort : **La limite Absolue est de 5 Marques de Mort.**

3.4 LA DÉVOTION

Une Dévotion représente 2 mois de travail qui vont être effectués par le personnage du joueur lors de l'hiver qui va arriver. Une année compte donc 6 Dévotions. Ce temps de travail peut être utilisé pour apprendre un métier ou être investi dans une collectivité. Ce temps capitalisé est représenté sur votre Carte de personnage par 6 cases de 'Dévotion'. 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 d'un métier. Les deux restantes sont laissées à votre discrétion.

L'utilisation de Dévotions pour l'apprentissage d'un métier doit être faite au front-desk à la création du personnage avant le début de l'événement. Les Dévotions laissées libres peuvent être dépensées pendant le jeu au profit d'un des 3 types de collectivités que sont les Guildes, les Cultes et les Strongholds.

Donner sa Dévotion à un Stronghold correspond à promettre 2 mois de travail dans les champs, à la scierie ou dans tout autre outils de production de Stronghold. Il peut également s'agit d'un travail de construction, de garde, d'entretien... En clair, donner sa dévotion à un Stronghold permet d'optimiser la production de ses ressources (selon les capacités du Stronghold) ou d'améliorer ses infrastructures afin d'assurer principalement la survie du groupe. Pour rappel, les conditions climatiques rendent très compliqués les voyages en Caldera durant l'hiver et impossible de quitter un Stronghold. Donner une Dévotion à un Stronghold signifie donc (sauf exception) qu'on y passera l'hiver. Dans le même esprit, il est impossible de travailler dans deux Strongholds différents, donc impossible de donner des Dévotions à plus d'un Stronghold.

Donner sa Dévotion à un Culte correspond à promettre 2 mois de prière ou tout autre travail de vénération. C'est un travail qui peut être effectué, peu importe où le personnage passe l'hiver. Donner sa Dévotion à un Culte permet de s'y inscrire officiellement et renforce la présence de ce Culte en Caldera, et les pouvoirs des prêtres.

Donner sa Dévotion à une Guilde correspond à promettre 2 mois d'étude et de recherche. C'est également un travail qui peut être effectué par le personnage indépendamment de là où il passe l'hiver. Donner sa Dévotion à une Guilde permet de s'y inscrire officiellement et de bénéficier de ses bienfaits.

Pour donner de la Dévotion à une collectivité, il faut se rendre auprès d'un Mestre de Stronghold, 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 Carte Personnage, et notera votre nom de personnage et ID dans son Précieux Registre. Cette inscription vous lie tous deux jusqu'à l'année suivante.

Comme une Dévotion est un travail futur, lorsqu'un personnage meurt définitivement la totalité des Dévotions qu'il a données n'existe plus. Étant mort il ne pourra pas réaliser ce travail futur. En pratique, ses Dévotions ne seront pas comptabilisées.

Il est vrai que le passage des Dévotions en un « travail futur » au lieu d'un « travail passé » peut représenter un changement conséquent pour certaines parties du jeu. Toutefois ce changement est en réalité totalement invisible pour un joueur lambda. Celui-ci pourra continuer à dépenser ses Dévotions exactement de la même manière que les années précédentes avec les mêmes effets en retour. Le réel changement se situe au niveau des Strongholds, Cultes et Guildes. Si ces parties du jeu vous concernent, nous vous invitons à prendre connaissance du Livre des Strongholds, Cultes et Guildes.

3.5 VIE, COMBAT, MALADIE, MALÉDICTION ET MORT

LA 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 jamais 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 17) modifie également le nombre de PV. Une période de repos permet de récupérer l'intégralité de ses points de vie.

LES MARQUES DE MORT

L'âme des personnages est divisée en 5 morceaux. Ces 5 morceaux sont représentés par 5 petits cercles sur la carte personnage du joueur. Sauf exception, lorsqu'un personnage perd l'entièreté de ses PV il se transforme en âme errante et rejoint l'Autel des Âmes (voir la Mort page 19). Là le personnage perdra une partie de son âme : au minimum un des petits cercles sera noirci, le personnage prend une marque de mort. Lorsqu'un personnage prend sa 5e Marque de Mort, son âme est totalement détruite et il meurt définitivement.

LES ATTAQUES

Comme pour les costumes, les joueurs amènent leurs propres armes ou achèteront celles-ci chez les artisans sur place. Toutes les armes, armures, boucliers et autres équipements servant dans les combats seront soumis 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 modération, votre adversaire doit sentir qu'il a été touché, mais en aucun cas n'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 exécutées.

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.

Bien mieux qu'une guerre sainte, les guerres saines. Les conflits TI entre groupes peuvent dégénérer en rancœurs TO si on n'y prend garde : perdre successivement plusieurs affrontements, vivre des pillages successifs où demeurer en sous-nombre, avoir le (faux) sentiment que l'autre triche, etc.

Une « guerre saine » est un conflit TI où les ennemis TI sont amis TO, et vont volontiers boire un verre ensemble après la bataille. Veillez à n'avoir que des guerres saines ! Communiquez, et retrouvez-vous avant/entre deux scènes pour (re)sympathiser, s'assurer qu'il n'y a pas de ressentiment, ou encore éclaircir les éventuels incidents. L'ambiance, la confiance et l'amusement de tous n'en seront que meilleurs !

LES ATTAQUES SOURNOISES

Pour réaliser une attaque sournoise valide, il faut :

- 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 effectuées par un même joueur (quelles qu'elles soient). Le sournois peut bien entendu réaliser d'autres touches durant cet intervalle.

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

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.
- À 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.
- À 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 un verre renversé sera repayé ! Si vous planifiez de lancer une rixe, vous devez vous accorder au préalable avec le tenancier des lieux.



LES ARMES ET DÉGÂTS

Chaque touche d'arme non parée par une arme ou non bloquée par un bouclier, ou de projectile non bloqué par un bouclier enlève un certain nombre de points 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 ni être parés par une arme ni être bloqués par un bouclier.
- L'annonce BLAST ne peut pas être parée.

ARMES DE CORPS À CORPS :

Armes	Longueur	Dégâts
Armes courtes	Max 60 cm	1 PV
Armes à une main ou bâtardes	Max 110 cm	1 PV
Fléaux à une main	Max 130 cm	1 PV
Arme à deux mains (marteaux, haches et épées à 2 mains)	Min 111 cm et Max 150 cm	2 PV
Fléaux à deux mains	Min 131 cm et Max 170 cm	2 PV
Armes d'hast	Max 220 cm	1 PV

ARMES À DISTANCE :

Armes	Dégâts
Arme de jet (Dague, Shuriken, ...)	1 PV
Flèche (arc et arbalète)	2 PV
Pistole et arquebuse (munition nerf)	1 PV
Projectile de mage	1 PV
Arme de siège	COMA

Si la touche réussie est accompagnée d'une annonce, on applique en plus du dégât l'effet de l'annonce. Résister à une touche avec annonce n'entraîne la perte d'aucun point de vie.

Les attaques d'armes à deux mains doivent obligatoirement être accompagnées de l'annonce « TWO ».

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.

Rappel : toutes les armes sont sujettes à homologation. Veuillez vous référer au document BWAT disponible sur le site de BE LARP.

LES NERFS

Seuls les nerfs de type « pistolet ou mousquet à rechargement manuel » sont autorisés et doivent bien entendu être customisés pour correspondre à l'univers de Caldera. Les divers mitrailleuses, fusils d'assauts, gatlings... sont proscrites.

- La cadence de tir maximale d'un nerf est d'un projectile toutes les 10 secondes. Entre deux tirs la recharge de l'arme doit être mimée.

- Un projectile nerf inflige 1PV de dégât ET un effet STRIKE lorsqu'il touche une zone non protégée par une pièce d'armure lourde.
- Le projectile n'inflige cependant aucun dégât ni effet sur une localisation protégée par une pièce d'armure lourde.
- Les projectiles nerfs ne peuvent pas être utilisés comme projectiles de Mages Élémentaires.

LES ARMURES ET 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'armures :

- 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.

On peut mélanger les types d'armures, mais pas les superposer. Les bonus de pièces d'armures superposées ne se cumulent pas. Si une zone est couverte par plusieurs morceaux de types différents, léger et lourd, alors on considère que cette zone est couverte par une armure légère.

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.

Tout joueur peut se vêtir d'une armure légère pour un gain total de 1PV. Pour porter des armures plus efficaces, il faut disposer des compétences requises.

Bonus : Un joueur ayant la totalité des 6 zones recouvertes par une Armure Lourde ainsi qu'un casque gagne un bonus de 2PV. Au total il aura donc $6 \times 1PV + 1PV$ (casque) + 2PV (bonus) = 9PV supplémentaires.

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
- Protection légère d'avant-bras et protection légère d'arrière bras sur le bras droit uniquement : $1 \times 0,5 =$ gain de 0PV

LES 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.

LES PIÈGES

Pour désamorcer, fabriquer et placer des pièges, on utilise exclusivement des pétards à ficelle inoffensifs vendus tels quels dans le commerce. 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. À 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 exception faite des créatures particulières qui perdent alors un de leur fils de vie).

LA MORT

Si vous perdez l'intégralité de vos points de vie ainsi que votre fil de vie, voici une explication pas à pas :

1. Je suis à 0PV. Je tombe à COMA. Je me place/couche si nécessaire dans un endroit non dangereux un peu à l'écart du combat (5 mètres maximum). 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. Si malgré tout l'ennemi m'achève, je lui remets aussitôt mon fil de vie. À 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, à l'Autel des Âmes. Le joueur à qui je remets mon fil de vie ne peut le garder pour lui-même et doit le transmettre à qui de droit (un arbitre, sauf compétence spéciale).
6. 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 et les charognards). Retenez que seuls les Prêtres du Temple des Âmes savent nouer un fil de vie !
7. Si j'arrive à l'Autel des Âmes, je suis pris en charge par les bénévoles présents sur place.
8. Si mon personnage meurt pour une raison ou une autre (DEATH). Je passe DIRECTEMENT par l'Autel des Âmes et j'y annonce la mort de mon personnage.
9. À mon arrivée à l'Autel des Âmes, les bénévoles présents sur place vont ponctionner une partie de mon âme. En pratique cela revient à noircir une et une seule Marque de Mort vierge sur ma Carte Personnage. Il n'y a plus de "jugement de l'âme". La marque est noircie de manière automatique. Il est possible, dans certaines conditions expliquées ailleurs, qu'un personnage doive noircir plusieurs marques de mort en une seule fois, mais il s'agira toujours de conditions extérieures à l'Autel des Âmes lui-même.
10. Entre le moment où je noircis la marque de mort et celui où je récupère un fil de vie, il m'est proposé d'incarner momentanément une entité au service d'un Donjon ou d'un Scénario. Ce moment se nomme le Repos de l'Âme. Si le j'accepte, je devrai mettre mon personnage de côté le temps du service. Une fois le service terminé je pourrai reprendre mon personnage et récupérer un fil de vie. Je suis libre de refuser le Repos de l'Âme, auquel cas je garderai le rôle de mon personnage et récupérerai un fil de vie.

11. Sortie du Temple des Âmes :

- a. S'il me reste au moins une Marque de Mort vierge :
 - i. Je récupère un fil de vie à mon nom qu'on me noue autour d'un doigt.
 - ii. Je sors ensuite par la porte prévue à cet effet avec la mémoire des événements qui se sont déroulés au sein de l'Autel, mais pas ceux du Repos de l'Âme.
 - iii. Je repars du Temple avec 1PV et un effet STUN.
 - iv. Je me dirige vers mon camp.
 - v. Arrivé à mon camp, je noue mon fil de vie sur mon habit et je rentre à nouveau dans le jeu.
 - vi. Si je n'ai pas effectué de Repos de l'Âme, j'observe une période de repos obligatoire.
- b. S'il ne me reste aucune Marque de Mort vierge :
 - i. Mon âme est trop affaiblie. Il est l'heure du jugement final.
 - ii. Mes accompagnateurs me quittent.
 - iii. Je quitte alors les terres de Caldera pour un dernier voyage.
 - iv. Mes compagnons ont la possibilité d'organiser mes funérailles.
 - v. Une fois ma mort officialisée, je recrée alors un nouveau personnage.

Note : si je perds accidentellement mon fil de vie, je deviens aussitôt une âme errante voir point 5 ci-dessus.

Perdre ou tuer un personnage sont des moments qui sont souvent émotionnellement plus intenses (TI comme TO). Car l'aventure rime avec le danger, et avec le danger, la mort du personnage peut tomber à tout moment.

Vous allez tenter de tuer un personnage ? Faites de ce moment un beau moment de jeu, tant pour vous que pour la victime ! Ajoutez de la scène, du drame, de l'épique. Chantez, dansez, trinquez aux dieux et aux fortunes ! Faites-en sorte que l'un et l'autre gardent un beau souvenir de la scène de mise à mort.

Vous perdez votre personnage ? Vous y étiez attaché (vous vous êtes probablement « projeté dedans », disent les psychologues). Une page se tourne. Acceptez-le pleinement, sans rancœur, et souriez. Vous rangez ce livre dans l'étagère de vos souvenirs, et vous allez ouvrir un nouveau livre aux pages blanches, et commencer à le remplir. Peut-être pour 10 pages, peut-être pour mille... Qui sait. C'est cela l'aventure.

3.6 ANNONCES ET RUBANS

ANNONCES DE GESTION

Time In (TI) : 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. Le début du TI est annoncé par un coup de trompe.

Time Out (TO) : Tout ce qui ne fait pas partie de l'univers de jeu est Time Out. Certaines zones du site sont considérées comme Time Out pour diverses raisons.

Si un joueur décide de se mettre en TO pour quelques raisons que ce soit (WC, douche...) **il doit se rendre dans sa tente et y retirer son fil de vie qu'il y laissera.** En agissant de la sorte, le joueur se met volontairement en dehors du jeu et il ne pourra prendre part à aucune activité y étant liée. Pour rentrer à nouveau dans le TI le joueur devra retourner dans sa tente pour y enfiler à nouveau son fil de vie. Il est impossible de passer TO sans avoir préalablement retiré son fil de vie dans sa tente. Il est donc impossible de passer TO pour éviter un élément de jeu, quel qu'il soit.

Stop Time : 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 : 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 muser ou se boucher les oreilles. Dès l'annonce « Time In », le jeu reprend.

ANNONCES DE JEU CLASSIQUES

Quand on veut lancer une annonce, il est obligatoire 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.

AWAY FROM ME : Hors combat, la cible doit s'éloigner immédiatement de l'annonceur et ignorer sa présence durant l'heure qui suit. Aucun RESIST possible.

BARDIC VOICE : La cible peut bénéficier des avantages liés aux bardes.

BE MY CHAMPION : La cible fera ce qu'elle peut pour sortir l'annonceur d'une situation difficile.

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.

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

DETECT MAGIC : Peut détecter la magie et les objets magiques.

DIE : Annonce la mort temporaire de la victime. Voir la section Achever page 8 et la section Vie, Combat, Maladie, Malédiction, Mort page 13 pour plus de détails.

FREEZE : *Élément de l'eau, couleur bleue.* Le corps est paralysé et réduit au silence pendant 10 secondes.

FRIENDSHIP : Hors combat, la cible doit adopter une conduite amicale envers l'annonceur durant l'heure qui suit.

GREET ME : La cible doit effectuer un salut solennel (courbette, révérence...) à l'annonceur.

HEAL[x] : La cible est soignée à hauteur de x points de vie.

IRON BET : Peut forcer la cible à effectuer un pari. L'enjeu doit toutefois être négocié et accepté par les deux parties. Le résultat doit être honoré obligatoirement, même s'il entraîne des conséquences graves ou mortelles.

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.

MADNESS : La victime devient folle pour une durée de 1 heure.

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

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.

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...). Si le RESIST est dû à un objet, le Ruban symbolisant le RESIST doit être brandi ostensiblement au moment où le RESIST est annoncé.

SEARCH : Voir « Fouiller » page 8.

SENSE CURSE : La cible doit montrer si elle est maudite, sans la nature de la malédiction.

SENSE DISEASE : La cible doit dire si elle est malade, sans expliquer la maladie.

SILENCE : Peut imposer le silence pendant 1 minute sur une personne hors combat.

STEALING CORPSE : La cible, obligatoirement à COMA ou KO doit suivre l'annonceur durant maximum 1 minute en adoptant une gestuelle de somnambule.

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.

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 peut choisir 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 véritables.

TWO : Il s'agit d'une annonce utilisée pour signifier une touche qui de base fait 2 points de dégât (sans utiliser d'effet).

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.

Note : 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.

LES RUBANS

En plus du Parchemin qui décrit les effets de l'arme ou de l'armure, un Ruban sera remis aux joueurs lors de la Validation de cette arme ou armure ayant un effet. Ce Ruban a pour but de résumer visuellement les caractéristiques de l'arme/armure. C'est un complément du Parchemin et il n'a pas pour vocation de le remplacer. Pour voler une arme/armure, c'est le Parchemin qu'il faut voler, non le Ruban. Celui-ci doit être réclamé ensuite à la victime par le voleur.

Le RUBAN doit obligatoirement être fixé à l'Objet enchanté, visiblement pour une arme et rapidement atteignable pour une armure. Une arme physique TO ne peut être enchantée qu'une seule fois et donc ne porter qu'un seul Ruban.

Sur ce Ruban sera annoté, visible, et en grand, la FRÉQUENCE de l'Objet avec la nomenclature suivante:

NxP : N= le nombre de frappes. P= la période. Les périodes possibles sont:

- R = une période de repos
- J = une journée
- A = une année

Une arme pouvant frapper 1 fois par jour sera donc notée : **1xJ**

Le Ruban aura la couleur de son Annonce. Dans le cas d'une armure, le Ruban peut être dissimulé la plupart du temps, mais il doit être montré lors de son utilisation.

3.7 LE SERVICE AU LOIN

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 bonne rémunération pour service rendu (un peu comme un mercenaire). Durant un service au loin le joueur laisse son personnage de côté le temps d'incarner un PNJ, un monstre ou toutes autres formes selon les besoins de l'équipe de scénarisation. Le personnage du joueur sera considéré comme en mission hors du Concilium durant la durée du service.

- Le service au loin est disponible aux Consortium des Guildes.
- Un salaire de base sera donné et variera selon le type de mission.

3.8 SURVIVRE À L'HIVER

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 Marchands des Guildes...).

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

Pour les non-membres d'un Stronghold, plusieurs possibilités : soit ils accompagnent un Stronghold avec son consentement. Ils seront alors comptés comme des estomacs supplémentaires à nourrir durant l'hiver. Soit, ils partiront 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 remettre au Guide du Havre, 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.

LES HAVRES

Les Havres sont des refuges publics garantissant à ses occupants de passer un hiver doux et confortable dans la plus grande des sécurités. Un personnage passant l'hiver dans un Havre bénéficiera des effets les plus positifs de l'hiver. Pour y accéder, il suffit de disposer d'une Garantie de Havre. Celle-ci vous ouvrira les portes de l'un de ces refuges et vous pourrez y passer l'hiver sans donner de dévotion. Malheureusement le nombre de places est limité et les Garanties sont rares. Quelques-unes sont cependant trouvables en jeu, moyennant espèces sonnantes et trébuchantes ou contre service rendu.

LES STRONGHOLDS

Les Strongholds sont d'antiques places fortifiées datant d'un âge dont personne ne se souvient. Ces petits îlots de survie sont autant de refuges 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 ?

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.

Pour plus d'informations concernant les Strongholds, veuillez consulter le Livre des Strongholds.

3.9 LES RESSOURCES

En Caldera, les Ressources sont présentes sous deux FORMES et sous quatre TYPES. Toutes les ressources sont périssables, elles ne s'accumulent pas d'année en année.

LA FORME DES RESSOURCES

- **Les Ressources BRUTES** : Il s'agit de matière première non traitée directement produite par les Strongholds. Elles sont principalement utilisées pour assurer la survie des joueurs durant l'hiver, mais également pour réparer ou améliorer les Strongholds. Une Ressource Brute peut être travaillée, raffinée, en plusieurs Ressources Raffinées. Une Ressource Brute peut être raffinée en Ressources Raffinées de 5 SORTES différentes. Le raffinage d'une Ressource Brute produit 10 Ressources Raffinées qui peuvent être de SORTES diverses.
- **Les Ressources RAFFINÉES** : Il s'agit de matériaux travaillés servant principalement à la création d'objets, à l'Artisanat. Les Ressources Raffinées peuvent être obtenues en raffinant des ressources BRUTES, mais peuvent également être trouvées en jeu. Elles ne servent pas à la survie des Strongholds. Le Raffinage d'une Ressources Brutes s'effectue aux Docks en présence d'un personnage disposant de la compétence "Raffinage".

LE TYPE DE RESSOURCES

- **Les Ressources de Nourritures** : Sous forme brute, les Ressources de Nourriture sont utilisées par les Strongholds pour survivre à l'hiver. Elles sont représentées par des sacs en toile de jute. Sous forme raffinée, les Ressources de Nourriture servent d'ingrédients à diverses recettes d'Artisanat. Elles sont représentées par des cartes.
- **Les Ressources de Commodité** : Sous forme brute, les Ressources de Commodités sont utilisées par les Strongholds pour survivre à l'hiver. Elles sont représentées par des sacs en toile de jute. Sous forme raffinée, les Ressources de Commodités servent d'ingrédients à diverses recettes d'Artisanat.
- **Les Ressources de Construction** : Sous forme brute, les Ressources de Construction sont utilisées pour réparer ou améliorer les Strongholds. Elles sont représentées par des sacs en toile de jute. Sous forme raffinée, les Ressources de Constructions servent d'ingrédients à diverses recettes d'Artisanat. Elles sont représentées par des cartes.
- **Les Ressources Précieuses** : Sous forme brute, les ressources Précieuses peuvent être utiles pour de rares applications. Elles doivent être obligatoirement raffinées pour être utilisées comme Ingrédient ultime d'une recette d'Artisanat. Dans les deux cas, elles sont représentées par des cartes.

Abréviations :

- Ressources Brutes = RB
- Ressources Raffinées = RR
- Nourritures = Nou
- Commodité = Com
- Construction = Cst
- Précieuses = Pre
- Ressources Raffinées de Nourritures = RRNou

LES BIOMES

Caldera est naturellement divisée en différents écosystèmes influencés par le climat et la géographie. Ici une mer fertile abritant une vie animale riche, là un désert ardent seulement peuplé des animaux les plus résistants à la soif... Tous ces écosystèmes sont appelés « Biomes ». Il en existe de nombreux en Caldera, très différents les uns des autres. Chacun de ces Biomes permet la production de 4 Ressources BRUTES différentes.

LES RESSOURCES DE SURVIE

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 la Salle des Coffres aménagée 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 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 ou de se battre avec ce sac et il faut être deux pour le transporter.

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

Ce niveau d'aisance peut varier suivant différents facteurs :

- Tirage annuel des Runes du destin.
- Construction ou destruction d'Améliorations dans les Strongholds.
- 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.

Pour plus d'informations concernant la survie des Strongholds, veuillez consulter le Livre des Strongholds, Cultes et Guildes.

LES RESSOURCES ÉGARÉES

Fruits abandonnés de pillages de monstres ou de sauvages, reliquats de convois perdus, on peut chaque année trouver, un peu partout dans les environs immédiats du Concilium, des Ressources BRUTES qui ne demandent qu'à être saisies... Quelle aubaine !

Pour symboliser ces "aubaines" en jeu, l'organisation diffuse une liste précise des lieux et des heures auxquels les ressources pourront être découvertes. Cette liste se trouve affichée aux Docks et est consultable par tout le monde. Concrètement, le moment venu, l'organisation déposera au lieu convenu les Ressources Brutes à convoiter. **À partir de ce moment, n'importe qui pourra tenter de récupérer ces Ressources Brutes afin de le mettre en lieu sûr.**

LES PRODUCTIONS SPONTANÉES

La prophétie de l'Or ayant été menée à terme prédit la Production Spontanée de ressources. Partout en Caldera des sites ont été désignés où des ressources apparaîtront spontanément durant l'hiver, attirant la convoitise de tous les Strongholds. Ces sites sont malheureusement très difficiles d'accès. Les hivers sont rudes en Caldera et il est extrêmement dangereux, voire même impossible, de parcourir le monde durant cette saison. Il est cependant possible, pour un petit groupe expérimenté et bien préparé, de s'aventurer à l'extérieur des Strongholds sur de très courtes distances. Seuls les Strongholds les plus proches peuvent donc prétendre étendre leur emprise sur un site de Production Spontanée et il faudra compter avec l'ensemble des Strongholds se trouvant à portée afin de savoir qui pourra l'exploiter. Sans oublier qu'il serait suicidaire de livrer bataille au cours de l'hiver. C'est donc durant le Concilium que cette décision devra être prise. D'une manière ou d'une autre...

En termes de jeu : Via une carte (ou un autre document) chaque Stronghold connaît les sites de Production Spontanée qui lui sont accessibles ainsi que les autres Strongholds se trouvant à portée. En jeu, chaque site de Production Spontanée est représenté par un Objet TI, la CHARTE DE CONCESSION. Cet objet est mis en jeu le jeudi soir par le Consortium des Guildes lors d'une vente aux enchères à destination des Strongholds (un particulier ne peut pas acheter de CHARTE). Lorsque la vente aux enchères est terminée, chaque site de Production Spontanée aura normalement été attribué à un Stronghold. Le ou les sites n'ayant pas été attribués se verront remis en vente plus tard durant l'évènement.

Le Stronghold qui rapportera la CHARTE aux docks le dimanche à midi pourra exploiter la Production Spontanée durant l'hiver et ainsi arriver au Concilium suivant avec les ressources qui s'y trouvaient. Durant le jeu, la CHARTE doit être stockée dans la Salle des Coffres du campement avec les ressources. La CHARTE est un élément TI, donc volable, vendable et échangeable ...

3.10 L'ÉCONOMIE

VENTE AUX ENCHÈRES

Plusieurs fois par jour, le Consortium des Guildes organise des Ventes aux Enchères. Celles-ci peuvent être publiques ou privées selon la décision du commissaire-priseur. Seuls les personnages disposant de la compétence "Enchérisseur patenté" peuvent participer aux Enchères (vendeur ou acheteur). Les ventes publiques se déroulent sans frais d'entrée et tous les joueurs peuvent y assister (mais pas y participer). Les ventes privées se déroulent à huis clos en seule présence des participants. Les personnages voulant y participer doivent payer les frais d'entrée.

Les lots sont en majeure partie mis en vente par les Guildes, mais certains peuvent l'être par des joueurs. Un prix minimum est fixé et l'incrémentation minimum vaut 10% de ce prix. Lorsqu'un personnage veut mettre un lot en vente, il doit verser une commission de 5% du prix de vente final aux Guildes.

MONNAIE ET FONDERIE

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'inflation ou de déflation 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 nouveau 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.

3.11 L'ARTISANAT

En Caldera de nombreux Objets (armes, armures ou autres) peuvent être fabriqués par des ARTISANS chevronnés utilisant la magie.

Un Objet fabriqué par un ARTISAN est défini par les caractéristiques suivantes :

- **FRÉQUENCE** : Le nombre de fois que l'Objet peut être utilisé par période. La période de base utilisée est la période de repos, mais elle peut varier.
- **DURÉE** : Le temps que l'Objet pourra être utilisé avant que l'usure n'en vienne à bout.
- **EFFET** : L'Effet que l'Objet produit. Il s'agira souvent d'un effet lié à une ANNONCE, mais pas toujours.

Il existe 2 métiers d'ARTISANAT magique en Caldera :

- L'Alchimiste, qui va préparer des décoctions (potions, élixirs ...).
- Le Forge-Mage, qui va enchanter des Objets.

L'activité de fabriquer des objets, si elle est bien faite, peut amener un jeu et une satisfaction intenses. En effet, tout comme le guerrier qui cherche à se distinguer à la bataille, l'artisan motivé peut chercher à se mettre en valeur par son jeu (roleplay) de fabrication : fabriquer et venir avec un bel étal ou de beaux costumes et accessoires, et rituels de fabrication va vous donner une griffe, qui fera bien vite que vous soyez préféré à d'autres quand il s'agira de forger un anneau, une épée magique ou une potion. Faites du spectacle et faites en sorte qu'on parle de vous !

LA RECETTE

Pour fabriquer un objet, un ARTISAN doit tout d'abord en connaître la Recette. Chaque ARTISAN reçoit un certain nombre de Recettes basiques lors de son inscription au front desk, mais il en existe de plus complexe à découvrir en jeu. Dans une Recette est indiqué le nom de l'objet qu'elle permet de fabriquer ainsi que le nombre et le type de Ressources Raffinées (RR) nécessaires. En effet, la fabrication d'un objet consomme des RR. Il suffit de connaître une Recette pour pouvoir fabriquer autant d'objets que désiré, en fonction des RR dont on dispose. Une recette indique également le ou les métiers nécessaires pour la réaliser. La grande majorité des recettes présentes dans le jeu ne seront pas matérialisées physiquement. Ce ne sont pas des cartes que les joueurs reçoivent. Il s'agira le plus souvent d'inscriptions à RECOPIER dans son grimoire ou, plus risqué, À RETENIR PAR CŒUR.

Il existe deux types de recettes :

- **Les recettes basiques**, qu'il suffit de connaître pour pouvoir les réaliser.
- **Les recettes complexes**, qu'il faut d'abord apprendre à maîtriser pour pouvoir les réaliser. Cet apprentissage se fait au Consortium des Guildes. Lorsqu'un personnage parvient à maîtriser une recette complexe il reçoit une preuve de cette maîtrise qu'il devra présenter lors de chaque utilisation de cette recette.

LE GRIMOIRE

Chaque ARTISAN doit posséder un Grimoire qu'il doit fabriquer par ses propres moyens. Le propriétaire d'un Grimoire doit être clairement renseigné dans celui-ci. C'est dans son Grimoire qu'un joueur doit inscrire les Recettes qu'il connaît. Le Grimoire est un objet TO, il ne peut pas être volé ni échangé et

encore moins détruit. Les Recettes qu'il contient sont par contre complètement TI et peuvent être copiées. Un Grimoire peut donc être « volé » le temps d'en recopier quelques recettes. Il doit ensuite être rendu en bon état à son propriétaire.

LE PARCHEMIN (FORGE-MAGE)

Une fois la Recette connue, l'ARTISAN doit enchanter un Parchemin. Cet enchantement se réalise en décorant le Parchemin de la plus impressionnante manière possible. On encourage un rituel de création libre très personnel, avec de belles écritures voire dessins, cires, etc., pour faire du Parchemin un bel objet. La manière très personnelle de créer un parchemin d'enchantement est appelée "la Griffes de l'Artisan". Le nom de l'Objet doit y être indiqué de manière visible tandis qu'un espace est réservé pour la Validation. Chaque ARTISAN reçoit 5 Parchemins lors de son inscription au front desk. Dès qu'il en utilisera un, il pourra gratuitement en récupérer un nouveau. Après Validation le Parchemin fait office de "carte officielle" pour l'Objet créé.

En cas de Tatouage, c'est celui-ci qui doit être "décoré" et non le Parchemin. Le Parchemin doit tout de même être complété un minimum (nom du Tatouage) et la Validation s'effectue en présence du tatoué.

LA DÉCOCTION (ALCHIMISTE)

Une fois la Recette connue, l'ALCHIMISTE doit préparer une Décoction. Cette Décoction se réalise dans un Atelier de Création, éventuellement transportable, qui est l'endroit où l'Alchimiste réalise ses mélanges. La Décoction 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 soit clairement informé des tous les ingrédients employés. Cette consommation est par ailleurs facultative. L'Alchimiste ne peut transporter que 5 Décoctions à la fois et lui seul peut transporter les Décoctions qu'il a créées. Les Décoctions peuvent être consommées durant toute leur DURÉE de validité (caractéristique DURÉE) et périssent dès que celle-ci est dépassée, elles n'ont alors plus d'effet. La durée de l'effet de la potion varie en fonction de la recette.

LA VALIDATION

Une fois les ressources rassemblées et le Parchemin/Décoction réalisée l'ARTISAN doit se rendre aux Guildes pour faire Valider son travail. Les Guildes récupéreront les RR qui seront détruites dans une "cérémonie" TI, par exemple brûlées dans un brasier. Le Parchemin sera validé par une apposition d'un SCEAU. Les Guildes indiquent également sur le parchemin les caractéristiques de l'Objet qui vient d'être créé et fournit un éventuel BANDEAU. La Décoction sera Validée en la liant (physiquement avec une ficelle) à une carte fournie par les Guildes expliquant ses effets et caractéristiques. La consommation d'une Décoction se symbolise par la destruction de la carte liée. Boire la Décoction n'est pas obligatoire (allergie ...), mais conseillé.

En cas de Tatouage le Parchemin sert uniquement de "carte" officielle et ne doit pas être décoré. Les Caractéristiques du Tatouage y sont notées ainsi que son nom.

La Validation est une étape importante et une sanction sera imposée aux ARTISANS qui ne rempliront pas les conditions minimums. Si la décoration du parchemin est jugée insuffisante, si la recette est erronée, si les RR ne sont pas au complet ..., l'enchantement ne fonctionnera pas et les RR seront cependant consommées. Si la recette est erronée, les Guildes ne le signaleront qu'après consommation des RR et ne la corrigeront pas.

3.12 LA VASSALITÉ

Chaque Stronghold possède une CONSTITUTION symbole de sa liberté. Celle-ci est gardée accrochée sur la Bannière du Stronghold gardé dans la Salle des Coffres du Campement (voir « Les Campements » page 46). Lorsqu'un Stronghold s'empare de la Constitution d'un autre Stronghold, il doit l'accrocher sur sa propre Bannière. Le Stronghold qui a perdu sa Constitution devient alors le VASSAL du Stronghold qui s'en est emparé et celui-ci devient son SUZERAIN. Le Vassal, évidemment, peut tenter de récupérer sa Constitution pour retrouver sa liberté en attaquant son Suzerain ou en négociant sa liberté.

Dimanche en fin de jeu, les Strongholds doivent rapporter les Constitutions dont ils se sont emparés aux Docks. Ils confirment alors leurs statuts de Suzerains des Strongholds dont ils ont apporté la Constitution et ceux-ci restent leurs Vassaux. L'année suivante, les Suzerains récupéreront automatiquement 10% (arrondis à l'entier supérieur) de la production de ressources de leurs Vassaux (toutes productions comprises, Sources Naturelles, autres Vassaux, ... Attention qu'il s'agit d'un pourcentage sur le nombre d'unités de ressources sans différenciation entre elles. C'est au Vassal que revient le choix des ressources qu'il cède). Les Suzerains commenceront également l'année suivante avec la Constitution de leurs Vassaux sur leur Bannière. Ce système de Vassalité ne fonctionne que sur un niveau. Un Suzerain ne gagne rien directement du Vassal de son Vassal. Par contre les 10% sont prélevés sur l'entièreté des revenus du Vassal, revenu d'éventuel Vassal du Vassal compris.

Un Stronghold peut volontairement donner sa Constitution à un autre Stronghold et ainsi devenir son Vassal par choix. C'est le seul cas où une Constitution peut-être échangée sans qu'il y ait eu une attaque de camp auparavant. On ne peut pas être le Vassal de son propre Vassal et les « boucles » de Vassalité sont également proscrites. Si un tel cas devait se présenter, les ressources normalement dues au Suzerain seraient simplement détruites. Les seuls moyens pour qu'une CONSTITUTION change de main sont l'attaque de camp et la diplomatie. Le vol de CONSTITUTION n'est pas autorisé.

3.13 LE JEU MARIN

Au Concilium les chemins représentent des canaux à haut-fond. Il est possible de les emprunter à pied, mais également de les parcourir en navire. Pour posséder un navire dans le jeu, il suffit de le fabriquer. Voir le tutoriel à disposition sur le site d'AVATAR Stronghold. Tout ajout de décoration, de canons, de protections est recommandé. Un navire peut attaquer les autres navires à proximité ainsi que les éventuels piétons qu'il croise. Des piétons ne peuvent pas attaquer un navire.

La taille minimale est 1,5 mètre 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 personnages possédant la compétence Marin 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. Il n'y a pas de limite au nombre de ressources qu'un navire peut transporter.

Deux navires qui s'approchent pour en venir à 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 ne peut être endommagé ou coulé que par des armes de siège. Les armes classiques (épée ...) ne lui font aucun dégât. Il possède en règle générale 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 n'a 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 dans un haut-fond, toute personne à bord peut s'enfuir. S'il est coulé en eau profonde elles se noient (à moins de savoir nager, voir les règles de noyade page 10) puis s'échouent 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 à l'Autel des Âmes.

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 ou à leur campement avec leur navire que les membres de l'équipage partiront en âmes errantes.

4. CRÉATION ET ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Les joueurs incarnant ou ayant incarné des personnages majeurs, ceux dont les noms sont entrés dans l'histoire d'Avatar vous le diront tous : ce qui fait réellement la valeur d'un personnage, ce ne sont pas ses métiers / compétences. D'ailleurs souvent, ces joueurs-là en font peu usage !

En réalité, pour donner une vraie saveur à votre personnage, vous devez lui définir des traits de caractère, des goûts, des objectifs, des motivations, des accessoires de costume ou toutes autre chose qui vont le rendre unique et remarquable. Cela va vous permettre de vous distinguer, d'avoir plus d'interactions et donc de vous amuser davantage.

Une loyauté frisant la folie ? Un honneur sans tâche ? Une fourberie sans limites ? Négociateur hors pair ? Prêt à relever un défi impossible ? Une ambition dévorante ? Un stratège brillant ? Un cambrioleur de haut vol ? Un assassin implacable ? Un charme ravageur ? Un charisme aveuglant ? Un chapeau criard ? N'ayez pas peur de vous démarquer, osez la différence, soyez audacieux(se), mettez-vous en avant, ourdissez des plans, prenez des initiatives... Vous ne risquez rien, c'est un jeu!

4.1 FIL DE VIE ET CARTE DE PERSONNAGE

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 la carte))
- Un bracelet validant l'inscription.
- Une carte en guise de feuille de personnage.
- 10 AVATAR en pièces de monnaie.

FIL DE VIE

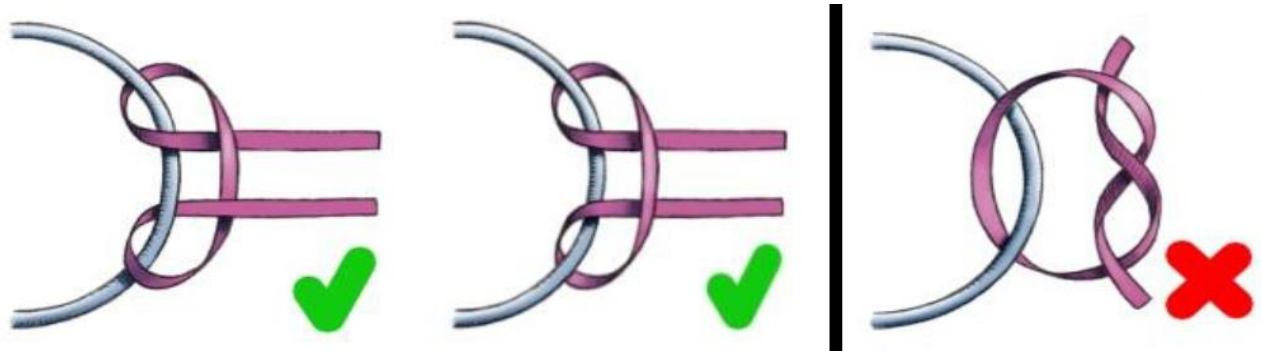
Le fil de vie symbolise l'appartenance durable du personnage au monde des vivants. Sa perte signifie la « mort » (temporaire) du personnage (qui devient une âme errante, voir section Mort).

Le fil de vie doit OBLIGATOIREMENT être attaché à l'extérieur du costume de manière à être visible directement et en toute circonstance 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 considérée comme de la triche.

La règle du fil de vie unique souffre de quelques rares exceptions. À 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 9). 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 D'INSCRIPTION

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 :
 - 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.
- Mauve : participant sans personnage (Artiste, Aide de camp, bénévole arbitre, sécurité, logistique, etc.), avec inscription manuscrite du rôle exact

CARTE PERSONNAGE

- Tout choix inscrit sur la carte engage le personnage jusqu'à sa mort, ou jusqu'au prochain AVATAR Stronghold, où il recevra une nouvelle carte.
- La carte devrait résister les 4 jours. Si elle devenait illisible, on peut se rendre au Front Desk pour la changer.
- Une carte peut être portée de manière discrète, car elle est TO. Seuls certains pouvoirs permettent à autrui de la lire.

La carte porte les informations suivantes :

ID du joueur : L'ID du joueur sera donné au moment du passage au Front Desk.

Race & Nom : 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...). Si vous choisissez d'incarner une race, vous devrez porter un costume et/ou maquillage crédible. Soyez bien conscient des conséquences possibles sur votre confort ! Porter un maquillage toute la journée avec la chaleur peut s'avérer pénible. Les races et leurs particularités sont décrites plus loin.

Nombre de XP et Compétences Libres choisis : Chaque personnage reçoit 1 XP pour chaque survie du personnage à un épisode d'AVATAR Stronghold. Cet XP n'est donc gagné qu'une fois l'épisode d'AVATAR Stronghold terminé. Si le personnage du joueur meurt (DEATH), le joueur perdra 1 XP (avec un maximum de perte de 1XP par AVATAR Stronghold). 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). Chaque XP peut être dépensé dans la liste des Compétences Libres. Attention : Les XP bonus sont ajoutés au front desk.

Dévotions : Une Dévotion représente 2 mois de travail qui vont être effectués par le personnage du joueur lors de l'hiver qui va arriver. Une année compte donc 6 Dévotions. Deux Dévotions sont obligatoirement consacrées à un métier. Deux Dévotions sont obligatoirement laissées libres pour être dépensées en jeu. L'utilisation des deux Dévotions restantes est laissée au choix du joueur. Soit les laisser libres afin de les dépenser en jeu, soit les consacrer à l'apprentissage d'un deuxième métier. Ce choix doit être fait lors de la création du personnage. Voir « Dévotion » page 12.

Les métiers ne se divisent plus en deux niveaux octroyant des XP, mais sont dorénavant "entiers". Prendre un métier signifie obtenir l'ensemble des compétences qui y sont associées. En contrepartie, l'apprentissage d'un métier demande d'y consacrer minimum 2 Dévotions. Les Dévotions laissées libres peuvent être dépensées au profit d'un des 3 types de collectivités que sont les Guildes, les Cultes et les Strongholds. Voir « Le Livre des Métiers ».

Marques de mort : Chaque joueur aura par défaut 5 Marques de Mort vide sur sa Carte de Personnage. Ces cercles vides représentent la force de l'âme d'un joueur. Si l'intégralité des marques de mort est noircie, le passage à l'Autel des Âmes risque d'être douloureux ...

Stronghold : Ici se trouve le nom de votre Stronghold où, à défaut, il est écrit « Errant ».

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	.
Gobelinoïdes	Orcs, Trolls, Ogres, Hobgobelin, etc.	4	Peut 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 un seul PV et ainsi passer à 2PV. Il faudra attendre une période de repos ou l'intervention d'un soigneur pour récupérer le reste de ses PV.
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 page 55.
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
Hommes-bêtes	Rats (Skaven), Faune, Félidés, Primates, etc.	3	Les homme-bêtes peuvent stocker des maladies et les répandre. Porteur sain des maladies mineures, porteur infecté des maladies majeures. (Contamination validée par l'arbitrage) Peut utiliser les armes à deux mains.

Métamorphes	Lycan, doppelganger, Drakonien, etc...	3	Peut alterner, à volonté, entre sa forme humaine et une forme imposant un costume ou un maquillage élaboré.
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 découvertes.

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 points 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 considérées comme actives.

Il pourrait également y avoir des états particuliers, qui concerneraient même des joueurs. Par exemple, des morts-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

Chaque personnage reçoit 1XP pour chaque survie du personnage à un épisode d'AVATAR Stronghold. Cet XP n'est donc gagné qu'une fois l'épisode d'AVATAR Stronghold terminé. Si le personnage du joueur meurt (DEATH), le joueur perdra 1XP (avec un maximum de perte de 1XP par AVATAR Stronghold). 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 3XP supplémentaires). Chaque XP peut être dépensé dans la liste des Compétences Libres. Attention : Les XP bonus sont ajoutés au front desk.

1. **Résistance à la torture** : (1XP) Une fois par jour, peut rester silencieux sous la torture PHYSIQUE. Annoncer RESIST.
2. **Nage** : (1XP) Permet de se déplacer sur un plan d'eau en mimant des mouvements de brasse avec les bras. Ne peut pas porter d'armure lourde ni d'armes de plus de 60cm en main.
3. **Marin** : (2XP) Peut manœuvrer un navire 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. Voir section jeu Naval).
4. **Maudiphobie (Kataraphobie)** : (1XP) Annonce SENSE CURSE : La cible doit montrer si elle est maudite, sans la nature de la malédiction.
5. **Pathophobie** : (1XP) Annonce SENSE DISEASE : La cible doit dire si elle est malade, sans expliquer la maladie.
6. **Hypnose** : (1XP) Annonce SILENCE : Une fois par jour, peut imposer le silence pendant 1 minute sur une personne hors combat.
7. **Convaincant** : (1XP) Annonce VERITY : Deux fois par jour, peut forcer un personnage à répondre honnêtement à une question simple (Un nom, un mot de passe, un mobile, réponse à une question fermée, un montant d'argent...).
8. **Empathie** : (1XP) Une 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.
9. **Récolteur** : (2XP) En Donjon le joueur peut trouver des RR. Il s'agira d'éléments qu'il a pu ramasser ou cueillir durant son aventure. Ces RR sont à réclamer à l'Arbitre en fin d'activité.
10. **Entraver** : (1XP) 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.
11. **Armure Partielle** : (2XP) Peut porter des pièces d'armures légères ou lourdes pour un bonus total maximum de 3PV.
12. **Saboteur** : (2XP) Sait saboter un bateau, bélier, canon, porte, char : 1 minute de sabotage simulé est requise pour enlever 1 point de structure (lesquels sont représentés par des fils d'une autre couleur que les fils de vie).
13. **Pièger** : (2XP) 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. À 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.
14. **Ambidextrie** : (3XP) Peut utiliser une arme d'1m10 ou moins dans chaque main.

15. **Messager fantôme** : (4XP) Une fois par jour, peut envoyer une missive ou un petit colis par le biais d'un Messager (Voir les règles relatives aux Messagers).
16. **Archer et Arbalétrier** : (3XP) Peut utiliser des arcs et arbalètes.
17. **Armes d'hast** : (3XP) Peut utiliser une arme d'hast.
18. **Fléau** : (3XP) Peut utiliser un fléau.
19. **Pavois** : (3XP) Peut utiliser un pavois : 90cm de diamètre ou un rectangle de 60x120cm max.
20. **Réparer** : (3XP) 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.
21. **Mécanicien** : (4XP) Peut utiliser et manœuvrer une machine complexe (Exemples connus : char, sous-marin...). Les machines complexes doivent être homologuées par l'organisation.
22. **Reiki** : (4XP) Peut régénérer ses PV et PP et ceux d'un seul bénéficiaire en posture de méditation, assis en lotus (Donc silencieux et passif), au rythme de 1PV et 1PP par minute. Le bénéficiaire doit être assis en lotus face au moine.
23. **Chemin de Traverse** : (3XP) Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).
24. **Touriste** : (1XP) Peut pénétrer dans un donjon sans explorateur.

5. LE CONCILIUM

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. 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. Ce rassemblement est appelé le CONCILIUM.

5.1 LES CAMPEMENTS

Chaque Stronghold présent au Concilium se construit un campement temporaire abritant l'ensemble des hommes, femmes et enfants qui composent ses rangs. Plusieurs Strongholds peuvent s'associer et s'établir dans un même Campement.

L'ORGANISATION D'UN CAMPEMENT

De manière générale il est demandé que les campements soient les plus TI possibles. Il est obligatoire de dissimuler toutes les tentes modernes (par exemple quechua) et de les disposer en arrière du campement, là où elles seront le moins visibles.

Il existe trois types d'agencement d'un campement :

- A. **Le campement n'est occupé que par un seul Stronghold** : il doit disposer d'une porte de minimum 3m de large.
- B. **Le campement est occupé par plusieurs Strongholds, mais chacun d'eux dispose de sa propre porte** : il s'agit ici d'une association de Stronghold purement TO, pour des raisons de catering ou autre. Il faut veiller à ce que les Strongholds soient séparés physiquement à l'intérieur du campement. Pour passer d'un Stronghold à l'autre, il faut obligatoirement passer par l'extérieur. Chacune des portes doit faire minimum 3m de large et il doit y avoir une Salle des Coffres par Stronghold.
- C. **Le campement est occupé par plusieurs Strongholds, mais il n'y a qu'une seule porte commune** : de base la porte doit faire 3m de large et il faut l'agrandir de 1m par Stronghold qu'elle dessert. Ainsi une porte desservant 3 Strongholds fera 5m de large. Il n'y a qu'une seule Salle des Coffres commune pour l'ensemble des Strongholds utilisant la même porte.

LA SALLE DES COFFRES

Chaque Stronghold présent dans un camp doit aménager, clairement visible depuis l'extérieur, une zone appelée « 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.). La distance entre la porte de campement la plus proche et cette zone ne doit pas dépasser les 15m. La BANNIÈRE, toutes les Ressources de nourriture, commodité et construction du Stronghold doivent s'y trouver entre 9h et 22h ainsi que les CONSTITUTIONS et les CHARTES DE CONCESSION.

La salle des coffres doit être clairement identifiable par le visuel 'zone volable'. Cette salle peut être aménagée par un coffre, une table, une armoire, etc. Elle peut être gardée, piégée, 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 détaillées 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 centimètres et un mètre de large et minimum 1 mètre de hauteur) que seuls les personnages ayant la compétence « Chemins de Traverse » peuvent utiliser.

Dans le cas où le campement est agencé de la manière B, chaque Stronghold doit disposer des deux chemins de Traverse menant vers l'extérieur du campement.

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.



LES ATTAQUES DE CAMPEMENT

Une attaque de camp peut avoir lieu entre 9h et 21h en présence d'un arbitre. Et ce, pour des raisons d'intendance, de sécurité 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... Prévenez un arbitre en amont de votre attaque afin qu'il s'assure de sa faisabilité.

L'attaquant remporte la victoire lorsque les défenseurs sont tous morts ou abandonnent. Dans le cas d'un campement de type C (plusieurs Strongholds, une seule porte), si l'attaquant remporte la victoire on considère qu'il a vaincu l'ensemble des Strongholds du campement.

S'il y a une porte, l'armée attaquante doit l'ouvrir en réduisant ses points de structure à 0 soit avec des armes de siège, soit par sabotage. Le nombre de points de structure d'une porte est fixé par un arbitre en fonction des améliorations et du look TI de cette 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 min 3m de large. = 5 points de structure 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 min 3m de large. = 3 points de structure 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 point de structure et 0 cible.

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.

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 ou symbolisées de part et d'autre des portes. Il s'agit de couloirs de sécurité matérialisés clairement. Toute personne qui met un pied dans une douve tombe à COMA et se met en sécurité sur le côté. On ne peut pas sauter au-dessus d'une douve. Considérez les douves comme étant remplies de pieux acérés ou de crocodiles affamés, toujours est-il que la compétence "nage" ne permet pas de s'y déplacer.

Si les attaquants remportent le combat, ils doivent faire un choix :

- Prendre les ressources BRUTES se trouvant dans la Salle des Coffres.
- Prendre les CONSTITUTIONS se trouvant dans la Salle des Coffres, y compris les CONSTITUTIONS des vassaux du ou des vaincus.
- Récupérer sa propre CONSTITUTION si celui-ci est présent dans la Salle des Coffres.
- Prendre les CHARTES DE CONCESSION.

5.2 LA VILLE

L'AGORA

Située au centre de la Ville, l'Agora est un lieu de rendez-vous important, c'est le cœur du Concilium. C'est là que se rencontrent les marchands pour commercer, les artisans pour travailler, et que se produisent certains artistes. On peut également y rencontrer des Guildes ou les prêtres de certains Cultes.

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.

LA BANQUE DE CALDÉRA

A venir.

L'AUTEL DES ÂMES

A venir.

LE CONSORTIUM

A venir.

LES DONJONS

Tout bon aventurier veut pouvoir défier ses limites...et le meilleur endroit se trouve être les DONJONS. Deux sortes de donjons te sont proposés : le donjon de nuit et le donjon d'exploration en journée.

Nul besoin de voir la nuit car celle-ci viendra te bercer et t'accueillir dans sa douce mélodie. Les donjons de nuit sont l'endroit où tu devras tester tes limites, ta ténacité et ton intelligence. Une fois rentré, tu ne pourras sortir que vainqueur ou d'une façon dont tu espères que tes proches entendront les ménestrels chanter les louanges de tes valeureux combats. Par groupe de joueurs*, vous pourrez tenter d'en sortir vivant le jeudi, vendredi et samedi de 21 heure à 02 heure du matin et par tranche de 45 minutes.

Crée ton groupe d'aventuriers*, prépare-toi à défier Caldera dans des explorations qui peuvent être de tout horizon : une recherche d'un nouveau lieu d'accueil, de ressources, de réponses aux questions sur l'évolution de Caldera, etc. Tout est possible selon ta requête. Part en donjon de jour dans un mode RP (Rôle Play). Tu auras compris que selon les interactions du groupe, votre histoire prendra forme et vous serez le héros de votre expédition. Le vendredi et le samedi nous vous proposons des explorations d'une durée de 45 minutes. Une partie narrative et assistée par un maître de jeu et, selon vos actions et votre but final, une partie en grandeur nature vous sera dédiée.

**(20 joueurs + 2 golems/créatures avec au minimum 1 explorateur pour rentrer dans les donjons)*

LIVRE DES MÉTIERS



AVATAR 2018

Version 1.3

BE LA
RP

TABLE DES MATIÈRES

1. CHANGELOG	3
VERSION 1.3	3
2. LES MÉTIERS	4
2.1 ALCHEMISTE (ALCH)	5
2.2 ARTIFICIER (ARTY)	6
FONCTIONNEMENT DES ARMES DE SIÈGE	7
2.3 BARDE (BARD)	8
2.4 BOURREAU (EXEC)	9
2.5 CHAROIGNARD (SCAV)	10
2.6 LA DAME (LADY)	11
2.7 DILETTANTE (DAND)	12
2.8 DRUIDE (DRUID)	13
2.9 EXPLORATEUR (EXPLO)	14
2.10 FANATIQUE (FAN)	15
2.11 FORGE-MAGE (ENCH)	16
2.12 GUERRIER (WA)	17
2.13 GUERRIER PRIMITIF (PRIM)	18
2.14 JUGE (JUDG)	19
2.15 MAGE ARCANIQUE (ARCAN)	21
2.16 MAGE ÉLÉMENTAIRE (ELEM)	22
2.17 MARCHAND (MERCH)	24
2.18 MOINE GUERRIER (MONK)	25
2.19 PRÊTRE (CULT)	26
2.20 RÔDEUR (ROD)	28
2.21 ROUBLARD (ROUB)	29
2.22 SOIGNEUR (HEAL)	30
2.23 SORCIER (SORC)	31
3. LES COMPÉTENCES LIBRES	33

1. CHANGELOG

VERSION 1.3

L'ensemble des métiers ont été modifiés.

Apparition de métier coutant 3 Dévotions.

2. LES MÉTIERS

Les métiers ne se divisent plus en deux niveaux octroyant des XP, mais sont dorénavant "entiers". Prendre un métier signifie obtenir l'ensemble des compétences qui y sont associées. En contrepartie, l'apprentissage d'un métier demande d'y consacrer 2 ou 3 Dévotions. Les Dévotions non utilisées seront laissées à dépenser librement en jeu.

Les 3 combinaisons possibles sont donc :

- 1 métier à 2 Dévotions et 4 Dévotions libres.
- 1 métier à 3 Dévotions et 3 Dévotions libres.
- 2 métiers à 2 Dévotions et 2 Dévotions libres.

Petit conseil : Garder des dévotions supplémentaires peut être un choix malin en termes de compétences, car des Guildes peuvent vous en apprendre de nouvelles.

Pour rappel, 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
- Des pièces d'armures (pour un gain total d'1PV maximum).
- 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.

2.1 ALCHEMISTE (ALCH)

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

COÛT : 2 Dévotions

Manipulateur des essences, métaux rares, chimies, chercheur de produits explosifs, l'Alchimiste s'est fabriqué un Atelier de Création, éventuellement transportable, qui est l'endroit où il réalise ses mélanges.

Voir « Artisanat » dans le Livre des Règles pour une explication complète.

PRÉREQUIS :

1. **Grimoire** : Les Alchimistes doivent posséder un Grimoire dans lequel ils inscrivent les formules de leurs potions. C'est un objet TO non volable, mais consultable via la compétence Espion.
2. **Almanach** : Reçoit, lors de l'inscription au Front Desk, un document contenant un listing de la majorité des Ressources présentes en jeu et de leurs lieux de production. Contient également une liste des prix conseillés des RR les plus courantes et des décoctions les plus classiques.

COMPÉTENCES :

- a) **Maitre Alchimiste** : Peut réaliser toutes les recettes réservées aux Alchimistes.
- b) **Recette de base** : Reçoit, lors de l'inscription, une série de Recettes que l'Alchimiste connaît. Il s'agit de recette lui permettant de fabriquer des décoctions basiques. Des recettes permettant de fabriquer des décoctions plus complexes sont disponibles en jeu.
- c) **Raffineur** : Peut Raffiner une Ressource Brute en plusieurs Ressources Raffinées, voir « Ressource » dans le Livre des Règles. Cette opération s'effectue aux Consortium Guildes.
- d) **Récolteur** : En Donjon, le joueur peut trouver des RR. Il s'agira d'éléments qu'il a pu ramasser ou cueillir durant son aventure. Ces RR sont à réclamer à l'Arbitre en fin d'activité.

2.2 ARTIFICIER (ARTY)

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

COÛT : 2 Dévotions

Personne spécialisée dans tout ce qui explose et tire !

COMPÉTENCES :

- a) **Arquebusier** : Peut utiliser des arquebuses à deux mains ou peut utiliser des pistolets à une main (Projectiles « nerf » uniquement, recharger manuellement entre chaque tir, pas de chargeur garni. Le rechargement doit être joué et durer au moins 10 secondes).
- b) **Artilleur** : Peut utiliser des armes de siège, avec l'aide d'une seconde personne.
- c) **Saboteur** : Sait saboter un bateau, bélier, canon, porte, char : 1 minute de sabotage simulé est requise pour enlever 1 point de structure (lesquels sont représentés par des fils d'une autre couleur que les fils de vie).
- d) **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.
- e) **Armure Partielle** : Peut porter des pièces d'armures légères ou lourdes pour un bonus total maximum de 3PV.
- f) **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. À 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) **Mécanicien** : peut utiliser et manœuvrer une machine complexe (Exemples connus : char, sous-marin...). Les machines complexes doivent être homologuées par l'organisation.

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 doivent être simulés (Transport sur roue, vitesse lente, on ne court pas, etc.) Chaque arme de siège DOIT avoir un appui au sol pour tirer valablement (sur roues, trépied, etc.). Ces trois éléments : au moins deux personnes dont un artilleur, transport lent et encombrant, appui au sol pour tirer, seront appliquées STRICTEMENT, y compris aux armes de type Bazooka. Leur non-respect entraînera la saisie par un arbitre.

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'autre que le manipuler, on ne sait pas courir avec un bélier. 30 secondes de frappes simulées sur une structure (porte, bateau, tank, etc.) enlèvent 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'armes 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 toutes 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.

2.3 BARDE (BARD)

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

COÛT : 2 Dévotions

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 marmonnement, 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 VOICE".

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

COMPÉTENCES :

- a) **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. Si on 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) **Animation des corps alliés** : Un barde qui effectue une prestation pour un maximum de 8 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 l'Autel des Âmes. Si le barde s'interrompt ou s'éloigne du temple, l'effet cesse aussitôt et la victime reprend sa route vers l'Autel des Âmes si c'est une âme ou s'effondre sur place.
- c) **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.
- d) **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 24 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, 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.

2.4 BOURREAU (EXEC)

Synonymes : inquisiteur, tortionnaire, tourmenteur.

COÛT : 2 Dévotions

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) **Entraver** : 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) **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) **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) **Exécution** : Cela consiste à transformer une à cinq victimes sous son contrôle en âmes errantes de manière protocolaire via une cérémonie de 15 minutes (décapitation, rouet ...). Le bourreau accompagne les victimes à l'Autel des Âmes avec leur fils de vie nominatif. Le bourreau remet les fils de vie nominatifs au bénévole du Temple des Âmes. Si le bourreau n'a exécuté qu'une victime, celle-ci reçoit immédiatement 5 marques de mort. Si le bourreau exécute au moins 2 victimes et les accompagne à l'Autel des Âmes, le bourreau répartit 5 marques de mort entre ses victimes. Si le bourreau n'est pas présent avec le fil de vie nominatif, l'âme errante effectue son passage à l'Autel des Âmes comme à l'ordinaire. Le Bourreau doit laisser passer une période de repos avant de pouvoir exécuter à nouveau. Avant la cérémonie, le Bourreau peut proposer aux futures victimes d'acter un testament, et/ou les dernières volontés. Le document sera remis à l'Autel des Âmes.
- e) **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) **Rendre fou** : Annonce MADNESS. Le Bourreau malmène la victime pendant 3 minutes jusqu'à la rendre momentanément folle pour une heure.
- g) **Écorcher** : La victime sera tellement affaiblie par les tourments ou la torture 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.

2.5 CHAROIGNARD (SCAV)

Synonymes : scavenger, prêtre occulte, etc.

COÛT : 2 Dévotions

Se spécialise dans la manipulation des âmes. Vu son usage particulier des Fils de Vie (voir Puits Vital), le Charognard est le seul métier à pouvoir conserver des Fils de Vie obtenus en achevant ses victimes.

Attention ! Il ne peut en recevoir d'autres personnes !

COMPÉTENCES :

- a) **Examen 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) **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 l'Autel des Âmes sans plus pouvoir être arrêtée par quiconque. On ne peut pas détourner une âme qui suit un Prêtre ou un Barde.
- c) **Plaidoyer** : Le charognard peut s'imposer à une âme Errante pour réaliser un plaidoyer en sa défaveur à l'Autel des Âmes, en lieu et place d'un prêtre ou de la personne ayant achevé la victime. Un plaidoyer augmente de 1 le nombre de marques de mort attribuées par le Bénévole du Temple des Âmes qui a jugé l'âme Errante.
- d) **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'elle possède et le charognard en choisit un seul.
- e) **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.
- f) **Transfert spirituel** : Peut, en achevant une personne, rendre un maximum de 2PP ou PA à une personne consciente. (Pour chaque achèvement on peut déclencher au choix Transfert vital ou Transfert Spirituel).
- g) **Âme fracassante** : Quand on achève le charognard, il peut annoncer STRIKE sur la personne qui lui retire le fil de vie.

2.6 LA DAME (LADY)

"Par égard pour les dames"

COÛT : 2 Dévotions - réservé aux personnages féminins

COMPÉTENCES :

- a) **Éloigner l'importun** : Annonce « AWAY FROM ME ». Hors situation de combat, ce pouvoir permet aux dames d'éloigner un ou plusieurs mâles grossiers, collants ou malvenus. La ou les victimes de ce pouvoir prennent immédiatement leurs distances et ignorent totalement la présence de la dame durant l'heure qui suit. Pas de RESIST possible. Une période de repos entre deux utilisations.
- b) **Amicalité** : Annonce « FRIENDSHIP ». Hors situation de combat, la victime doit adopter une conduite amicale envers la Dame durant l'heure qui suit... Une période de repos entre deux utilisations. Il faut résister aux affections de l'esprit pour éviter ce charme.
- c) **Salut solennel !** Annonce « GREET ME ». Hors situation de combat, la présence d'une dame est remarquée par l'assemblée, laquelle doit réagir en faisant un salut solennel (courbette, révérence...) à la dame. Une période de repos entre deux utilisations. Il faut résister aux affections de l'esprit pour éviter ce charme.
- d) **Dis-moi un secret !** Annonce « VERITY ». La cible livre une confidence véridique sur un sujet (TI) du choix de la dame. Une période de repos entre deux utilisations. Il faut résister aux affections de l'esprit pour éviter ce charme.
- e) **Mon Champion !** Annonce « BE MY CHAMPION ». Si la dame est en difficulté immédiate, elle peut désigner une personne. Cette personne est charmée et fera ce qu'elle peut pour tirer la dame de cette situation difficile. Une période de repos entre deux utilisations. Il faut résister aux affections de l'esprit pour éviter ce charme. Ceci fonctionne également pour rendre un petit service.

2.7 DILETTANTE (DAND)

COÛT : 2 Dévotions

Métier faisant référence à un style de vie : dandy oisif ou nanti, épicurien, pseudo-philosophe fréquentant les bars, cercles de jeux ou culturels... Certains sont raffinés dans leurs costumes et manières, d'autres sont plus rustres jusqu'à s'apparenter à des piliers de comptoirs.

COMPÉTENCES :

- a) **Paris d'Acier** : Annonce « IRON BET ». Par période de repos, peut forcer autrui à effectuer un pari. L'enjeu doit toutefois être négocié et accepté par les deux parties. Le résultat doit être honoré obligatoirement, même s'il entraîne des conséquences graves ou mortelles.
- b) **Paris répétés** : les Paris d'Acier peuvent s'enchaîner si le/les participants sont conscients et acceptent que les conséquences seront incontournables.
- c) **Confidences du comptoir** : s'il offre un verre (de n'importe quoi) et que ce verre est accepté, peut forcer le convive à livrer une confidence véridique sur un sujet (TI) du choix du dilettante. Annonce « VERITY ».
- d) **Aux abris !** : Si une bagarre éclate dans un lieu tel qu'une taverne ou les petites rixes sont permises, se cache sous une table, ne peut plus être blessé par des attaques physiques tant qu'il reste passif. Peut par contre, être capturé et trainé dehors, à moins qu'il ne décide de se battre.
- e) **Je suis ici chez moi !** : Les dilettantes connaissent par cœur chaque taverne ou lieu couverts de la cité. A l'intérieur de ces lieux, ils ont un bonus de 2PV et 2PP (sans dépasser les maximums de 12PV et 12PP). Cela concerne les lieux clos et que l'on peut considérer comme des « intérieurs » (tentes, forts... mais pas tout le camp).
- f) **Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).

2.8 DRUIDE (DRUID)

Ce métier est inspiré du monde celtique.

COÛT : 3 Dévotions

RESTRICTIONS :

1. **Va nu-pied** : Ne peut porter d'armures, à l'exception d'un casque.

COMPÉTENCES :

- a) **Bâton de Combat** : Peut utiliser un bâton de combat.
- b) **Cercle druidique** : le druide peut créer une (unique) zone dans un bois, appelée « Cercle druidique ». Ce cercle doit être aisément reconnaissable (décorations) et faire environ 4 mètres de diamètre. Ce Cercle doit être situé à l'écart de chemins ou de passages. Ce cercle peut être (respectueusement TO) saccagé par des vandales (et doit donc être reconstruit pour recouvrer ses propriétés).
- c) **Concile de la forêt** : quand le druide se trouve dans ce cercle, il peut annoncer « VERITY » à volonté à quiconque s'y trouve invité.
- d) **Protection de la forêt** : Dans le cercle druidique, les malédictions, maladies et poisons n'ont plus d'effet sur le druide ni toute personne invitée, aussi longtemps qu'elles y restent.
- e) **Communier avec les esprits des morts** : Le druide peut discuter avec un défunt (le joueur incarnant le défunt doit être d'accord). Cela se fait par le biais d'une cérémonie dans le cercle druidique.
- f) **Désincarnation** : Peut se désincarner une fois par jour, au terme d'une cérémonie dans son cercle druidique. Le druide allume un bâton d'encens, croise ses mains sur sa poitrine, tenant le bâton d'encens dans une main. Sous cette forme, il peut se déplacer en forêt (Il peut traverser des chemins), mais il ne peut entrer dans un autre camp que le sien. Le druide ne peut pas interagir avec des objets physiques, mais il peut murmurer. Les gens sentent sa présence, mais il est immatériel. Cette désincarnation dure le temps du bâton d'encens, et tout au plus 1 heure.
- g) **Transformation** : Depuis son cercle druidique, le druide peut se transformer en « créature de la forêt ». La forme du costume est libre, mais doit être évidente au regard. Exemples : homme arbre, homme-cerf, créature couverte de feuilles, de fourrure... Sous cette forme, le druide fera tout pour ne pas quitter les bois (évitera les chemins et zones dégagées). Il peut s'exprimer. S'il veut se battre sous cette forme, il doit utiliser des armes « naturelles » homologuées (griffes, bois, branches, à la rigueur un gourdin...). Cette créature possède 12PV. Quand elle reste sur place dans une posture d'ancrage dans le sol, hors combat, elle régénère naturellement 1PV par minute. En sacrifiant 1PV, elle peut réaliser une attaque à BLAST. Si le druide tombe à Coma, les règles d'âme errante sont identiques.

2.9 EXPLORATEUR (EXPLO)

Synonymes : chercheur, pionnier, découvreur, voyageur...

COÛT : 2 Dévotions

PRÉREQUIS :

1. **Carnet de Voyage** : Les Explorateurs doivent posséder un carnet de voyage dans lequel ils prennent note de leurs explorations en Donjon. C'est un objet TO non volable, mais consultable.
2. **Rat de Bibliothèque** : L'explorateur a une certaine connaissance des donjons, et reçoit lors de son inscription au front desk un parchemin contenant quelques infos aléatoires sur les Biomes.

COMPÉTENCES :

- a) **Guide** : Permet à 20 personnes, explorateur inclus, et à 2 créatures d'accéder à un donjon. Maximum 20 + 2 personnes par donjon. Créatures : golem, serviteurs arcaniques, morts-vivants ...
- b) **Acte héroïque** : Lorsqu'une personne demande de l'aide, peut, une fois par donjon, se soigner instantanément de 3 PV pour venir en aide à celle-ci (2 PV hors d'un donjon, une fois par période repos).
- c) **Sens accru** : En donjon, peut détecter un piège dans une zone de 5 mètres que l'orga pointe, ou à l'avance un événement du biome (tempête de sable, séisme...). Hors donjon, tombe à KO au lieu de COMA lorsqu'il déclenche un piège explosif.
- d) **Forte constitution** : Résiste aux maladies et maladies mineures.
- e) **Pionnier** : Peut changer le niveau d'influence du biome, selon certaines conditions (à découvrir en jeu).
- f) **Ambidextrie** : Peut utiliser une arme d'1m10 ou moins dans chaque main.

Note : le nombre de donjons accessibles durant l'événement est limité.

2.10 FANATIQUE (FAN)

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

COÛT : 2 Dévotions

Aventurier particulièrement motivé par les causes qu'il défend.

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) **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 Compétence Libre, résistance naturelle de race, d'objet...).
- b) **Goûteur** : peut prendre sur lui tout poison éventuel des boissons ou repas qu'il a goûtés 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) **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) **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 des pièces d'armure légère pour apporter un bonus de maximum 2PV.
- e) **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.
- f) **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.
- g) **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.

2.11 FORGE-MAGE (ENCH)

Synonymes: enchanteur, forgeron, ferronnier ...

COÛT : 2 Dévotions

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

Le Forge-Mage reçoit 5 parchemins au début du jeu.

Voir "Artisanat" dans le Livre des Règles pour une explication complète.

PRÉREQUIS :

1. **Grimoire** : Les Forge-Mages doivent posséder un Grimoire dans lequel ils inscrivent les formules de leurs potions. C'est un objet TO non volable, mais consultable via la compétence Espion.
2. **Almanach** : Reçoit, lors de l'inscription au Front Desk, un document contenant un listing de la majorité des Ressources présentes en jeu et de leurs lieux de production. Contient également une liste des prix conseillés des RR les plus courantes et des décoctions les plus classiques.

COMPETENCES :

- a) **Maitre Forge-Mage** : Peut réaliser toutes les recettes réservées aux Forge-Mage.
- b) **Recette de base** : Reçoit, lors de l'inscription, une série de Recettes que le Forge-Mage connaît. Il s'agit de recette lui permettant de fabriquer des objets basiques. Des recettes permettant de fabriquer des objets plus complexes sont disponibles en jeux.
- c) **Raffineur** : Peut Raffiner une Ressource Brute en plusieurs Ressources Raffinées. Cette opération s'effectue aux Docks.
- d) **Récolteur** : En Donjon, en exploration, lors d'une activité supervisée par un Arbitre, le joueur peut trouver des RR. Il s'agira d'éléments qu'il a pu ramasser ou cueillir durant son aventure. Ces RR sont à réclamer à l'Arbitre en fin d'activité.

2.12 GUERRIER (WA)

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

COÛT : 2 Dévotions

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 ...

COMPÉTENCES :

- a) **Archer et Arbalétrier** : Peut utiliser des arcs et arbalètes.
- b) **Ambidextrie** : Peut utiliser une arme d'1m10 ou moins dans chaque main.
- c) **Frappe précise** : Peut, en sacrifiant 1PV, frapper à STRIKE lors de la prochaine attaque une fois par période de repos.
- d) **Armure Complète** : Peut porter des pièces armures lourdes et légères pour total de 6PV supplémentaires (non compris le bonus de 2PV pour une armure lourde complète).
- e) **Maître d'Armes** : Peut utiliser toutes les armes de mêlée.
- f) **Pavois** : Peut utiliser 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.

2.13 GUERRIER PRIMITIF (PRIM)

Ce Métier fait référence aux barbares et autres combattants des civilisations proches de la nature, qui ne connaissent pas, craignent ou rejettent la technologie, ou encore les raffinements.

COÛT : 3 Dévotions

RESTRICTIONS :

1. **Primitif** : Ne peut utiliser d'armes à poudre ou de siège.

COMPÉTENCES :

- a) **Armure Partielle** : Peut porter des pièces d'armures légères ou lourdes pour un bonus total maximum de 3PV.
- b) **Peintures de Guerre** : Peut remplacer des pièces d'armure légère par des peintures guerrières criardes.
- c) **Maître d'Armes** : Peut utiliser toutes les armes de mêlée. Attention, elles doivent être d'aspect grossier ou rudimentaire.
- d) **Archer** : Peut utiliser des arcs (pas d'arbalètes).
- e) **Entraver** : Peut attacher 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.
- f) **Nager** : Permet de se déplacer sur un plan d'eau en mimant des mouvements de brasse avec les bras. Ne peut pas porter d'armure lourde ni d'armes de plus de 60cm en main.
- g) **Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).
- h) **Berserk** : Une fois entre chaque période de repos, peut lancer une « charge » furieuse suicidaire. Attention, les contacts physiques sont interdits ! Il doit donc manifester cette furie par des cris, gestuelles, et une « course respectueuse des autres et de l'environnement ». Au moment où il entre en furie, les PV du guerrier remontent à 8, et il se bat jusqu'à tomber à COMA, en enchaînant rapidement des attaques sans plus se soucier de parer, esquiver, et sans reculer. Au final, soit tous les adversaires finissent en COMA, soit c'est lui qui mord la poussière. Dans cet état, il ne peut être soigné.

2.14 JUGE (JUDG)

COÛT : 2 Dévotions

Il s'agit d'une personne qui entend rendre la justice. Soit qu'elle est mandatée par une autorité légitime pour le faire, ou bien elle s'autoattribue son pouvoir, ou encore agit au nom d'un dieu, etc. Les lois à respecter, la procédure et les sanctions varient également (par exemple, la justice chez les orcs devrait être sensiblement différente que celle rendue au sein d'une société raffinée). Par contre, les procès doivent avoir lieu contre des personnes nominalement identifiées et non contre des personnes désignées comme faisant partie d'un groupe, et au travers de procès où les accusés doivent être présents. Le juge acte donc des plaintes, mène son enquête, éventuellement réunit preuves, témoins, etc. Quand les personnes concernées sont en présence, il y a débat et puis jugement. La procédure est libre : elle peut être lourde ou expéditive, avec ou sans avocats, accusation (le juge peut être l'accusateur) ... morale ou pas (jugement objectif sur les faits, circonstances atténuantes, voir pur arbitraire ou hasard).

Le jugement n'a de valeur contraignante que si le juge se donne les moyens de les appliquer, par lui-même ou par ses alliés, son seigneur, etc.

Les compétences ci-dessous appuient et figurent le talent et le réseau d'influence du juge (Ses greffiers, assistants, messagers...).

COMPÉTENCE :

- a) **Investigation** : une fois par heure tout au plus, le juge peut envoyer un Messenger (voir les règles relatives aux Messagers) sur une personne afin d'être informée du nom TI, ID, race et faction de cette personne. Il n'y a pas de tromperie possible.
- b) **Convocation** : une fois par heure tout au plus, le juge peut envoyer un Messenger (voir les règles relatives aux Messagers) vers une personne, et lui remettre un parchemin TI qui l'informe qu'elle fait l'objet d'une instruction et qu'un jugement doit être prononcé par tel juge, de telle faction. Le parchemin peut, ou pas, détailler le pourquoi et les circonstances, et contenir les modalités pratique (lieu, heure, modalités du jugement)... De plus, le Messenger dessine sur le front de cette personne une "Marque d'instruction". Aussi longtemps que le jugement n'a pas été rendu, et au plus tard à la fin de l'événement, cette marque demeure. Chaque juge peut avoir sa propre marque.

Explication complémentaire : chaque Juge peut avoir au maximum 5 Convocations actives en même temps, et donc 5 marques d'instruction actives. Il peut (éventuellement par Messenger) lever une marque sur quelqu'un (celle-ci sera effacée). Le Juge va alors tâcher de réunir les personnes, soit de leur plein gré, soit en affichant publiquement aux Docks sur des valves dédiées que telle personne est recherchée par tel juge dans le cadre de telle affaire (avec éventuelle récompense pour la capture). Cet affichage public sert à ce que tous puissent voir les aventuriers recherchés (Chasseur de têtes devient une activité...). Dès que jugement a été rendu en présence de l'accusé (et peu importe que la personne soit acquittée ou condamnée), la marque est effacée de son front. Bien entendu, des jugements peuvent avoir lieu sans qu'il y ait eu usage de ce pouvoir de Convocation : ce dernier entraîne juste une pression supplémentaire sur quelqu'un qui ne voudrait pas faire face au jugement, par le biais de la marque...

- c) **Jugement** : quand il rend un jugement, le juge complète le document public affiché sur les valves dédiées aux docks, avec un résumé de l'affaire et son issue. Et ce, de sorte que tous puissent savoir ce qu'il s'est (selon la justice) passé. Ces documents peuvent être consultés par tous et ne peuvent être dégradés (enlevés...). Ce document informe aussi si la sanction éventuelle a été exécutée. Dans la négative, et si le condamné est à rechercher, une prime peut être proposée pour sa capture. Il est suggéré que le juge crée son style : sa procédure, son seau, prépare ses parchemins officiels, et s'entoure des personnes aidantes (Bourreau, gardes, greffiers, espions, investigateurs, messagers...). Ses services peuvent être gratuits ou payants. Au plus l'aura et la visibilité du juge seront grandes, au plus ses affaires seront florissantes.

2.15 MAGE ARCANIQUE (ARCAN)

Maîtrise pure de la magie, de l'énergie...

Synonymes : adepte, élémentien, magicien...

COÛT : 2 Dévotions

Un Mage Arcanique débute le jeu avec un potentiel de 9 points de pouvoir (PP). Il pourra en cumuler d'autres, trouvés en jeu, jusqu'à un maximum absolu de 12. Tous les points de pouvoir sont récupérés par le biais d'une période de repos.

COMPÉTENCES :

- a) **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). À distinguer du port d'une Lampe de poche en TO pour des raisons de sécurité.
- b) **Message Arcanique** : (Coût 2PP) peut envoyer un Messenger délivrer un Message verbal (rien de matériel).
- c) **Détection Arcanique** : (Coût 3PP) peut, en se concentrant, détecter la magie sur une personne (DETECT MAGIC), y compris les objets cachés, ou dans un lieu (s'il est scénarisé avec un PNJ/bénévole présent).
- d) **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) **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 entrer 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 manifeste par un costume chamarré des couleurs élémentaires.
- f) **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 tutoriel de création).

2.16 MAGE ÉLÉMENTAIRE (ELEM)

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

COÛT : 2 Dévotions

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 de la Nature (VENUM, couleur VERTE)
- Mage Obscur (TERROR, couleur NOIRE)

Un Mage Élémentaire débute le jeu avec un potentiel de 9 points de pouvoir (PP). Il pourra en cumuler d'autres, trouvé en jeu, jusqu'à un maximum absolu de 12. Tous les points de pouvoir sont récupérés par le biais d'une période de repos.

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

COMPÉTENCES :

- 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 tutoriel de création).
- 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 tutoriel de création).
- Tempête Élémentaire** : (Coût 4PP) concrètement, le mage envoie en cloche et d'un seul coup, 5 missiles Élémentaires de la couleur de son Élément vers ses adversaires, tout en clamant l'Annonce. Quiconque est touché franchement par le missile en vol subit l'effet de l'Annonce. Un bouclier peut parer le missile, SAUF pour l'annonce BLAST qui est toujours imparable.
- 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.
- 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.

- f) **Siphon Élémentaire** : Peut régénérer un PP au sacrifice d'un PV. Maximum 5 fois entre deux périodes de repos.



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

2.17 MARCHAND (MERCH)

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

COÛT : 2 Dévotions

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

Note : La banque est un mécanisme de jeu. Tout comme les gestionnaires des guildes, cultes, Stronghold, les responsables de la banque ne peuvent être tués ou volés.

COMPÉTENCE :

- a) **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 ou fouillable.
- b) **Réseau d'informateurs** : peut payer la Capitainerie en vue d'obtenir de nombreuses infos sur les Strongholds : productions, améliorations, ressources spontanées, coffres ... ; il peut également connaître le contenu de Coffres d'une personne dont on connaît le nom. Le paiement se fait en principe en monnaie d'AVATAR Stronghold.
- c) **Enchérisseur patenté** : peut participer aux ventes aux enchères organisées à la criée des Docks. Il peut participer en tant qu'acheteur, mais également en tant que vendeur en y proposant des biens de toutes sortes. Voir "vente aux enchères".
- d) **Importateur** : Commence le jeu avec un certain nombre de RR qui correspondent aux différentes ressources produites dans le Stronghold où le personnage a passé l'hiver. En cas de nouveau personnage, celui-ci recevra un ensemble de ressource aléatoire. Le samedi entre 9h00 et 17h00 le Marchand pourra venir chercher au Dock un 2e lot de ressources qui viendront d'arriver par bateau.
- e) **Récolteur** : En Donjon, en exploration, lors d'une activité supervisée par un Arbitre, le joueur peut trouver des RR. Il s'agira d'éléments qu'il a pu ramasser ou cueillir durant son aventure. Ces RR sont à réclamer à l'Arbitre en fin d'activité.

2.18 MOINE GUERRIER (MONK)

Ce métier est inspiré du monde oriental / shaolin.

COÛT : 3 Dévotions

Possède 3PP naturellement avec un maximum de 5PP.

RESTRICTIONS :

1. **Va nu-pied** : Ne peut porter d'armures, à l'exception d'un casque.

COMPÉTENCES :

- a) **Bâton de Combat** : Peut utiliser un bâton de combat.
- b) **Attaque paralysante** : Hors combat, donc avec un effet de surprise, peut infliger une Annonce KO ou FREEZE, en posant sa main sur l'épaule d'une victime. Coûte 1PP.
- c) **Arts martiaux** : Hors combat, donc avec un effet de surprise, peut infliger une Annonce STRIKE, en posant sa main sur le bras ou l'avant-bras d'une victime. Coûte 1PP.
- d) **Résistance physique** : Peut annoncer RESIST à toute forme de Torture. Coûte 2PP.
- e) **Paix intérieure** : Peut annoncer RESIST à TERROR. Coûte 2PP.
- f) **Résistance mentale** : Peut annoncer RESIST à toute forme de manipulation de l'esprit. Coûte 2PP.
- g) **Lecture de l'esprit** : peut poser une question fermée (VERITY : réponse oui/non) à un interlocuteur. Coûte 1PP.
- h) **Reiki** : peut régénérer ses PV et PP et ceux d'un seul bénéficiaire en posture de méditation, assis en lotus (Donc silencieux et passif), au rythme de 1PV et 1PP par minute. Le bénéficiaire doit être assis en lotus face au moine.
- i) **Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).
- j) **Pas léger** : Ne déclenche pas les pièges (le pétard ficelle ne lui inflige rien).

2.19 PRÊTRE (CULT)

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

COÛT : 2 Dévotions

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.

Une tâche essentielle des prêtres est de préserver les âmes de leurs ouailles, pour qu'ils évitent de devoir s'en remettre à l'Autel des Âmes. 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) **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 la Carte de Personnage)
- b) **Guide** : Bref cérémonial de 15 secondes pour détecter des âmes errantes de son culte et peut les emmener jusqu'à l'Autel des Âmes. Le prêtre reste vulnérable en chemin. S'il tombe inconscient, les âmes errantes se dirigent seules vers l'Autel des Âmes, pendant le chemin les âmes n'écoutent que le prêtre.
- c) **Porteur de Vie** : Peut transporter des coupons pour fils de Vie et réaliser une cérémonie dans l'Autel des Âmes pour rendre un fil de vie à une âme errante autre que soi-même. Ces coupons ne sont pas volables et s'obtiennent via les miracles.
- d) **Miracle** : Peut réaliser des miracles de son culte s'il en possède les ingrédients, en ce compris des malédictions ou la délivrance de malédictions. Les composants et recettes de miracles se trouvent aux "Cultes"
- e) **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) **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) **Châtiment/intercession divine** : Peut achever ou faire achever une personne et l'accompagner à l'Autel des Âmes 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. Attention, l'intervention du prêtre ne peut pas réduire à zéro le nombre de marque de mort que doit perdre un joueur. En cas de jugement de groupe, un prêtre peut intercéder (dé)favorablement pour 10 âmes. S'il veut intercéder défavorablement pour un groupe, il faut qu'il ait achevé ou fait achever les personnages qu'il vise. Un prêtre ne peut intercéder favorablement lorsqu'il s'agit de la dernière Marque de Mort d'un personnage.

2.20 RÔDEUR (ROD)

Synonymes : assassin, homme de main, truand.

COÛT : 2 Dévotions

Spécialisé dans les attaques sournoises.

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.

COMPÉTENCES :

- a) **Ambidextrie** : Peut utiliser une arme d'1m10 ou moins dans chaque main.
- b) **Coup Précis** : Peu, en sacrifiant 1PV, frapper à STRIKE lors de la prochaine attaque une fois par période de repos.
- c) **Blessure Vicieuse** : Peut réaliser une Attaque Sournoise STRIKE avec une arme courte (-60cm) tranchante. Le Rôdeur choisit le membre touché.
- d) **Estropier** : Peut réaliser une Attaque Sournoise FREEZE avec une arme courte (-60 cm) contondante.
- e) **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. À placer à moins de 30cm du sol (Effet COMA). Le joueur fournit les pétards.
- f) **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) **Escamoter un corps** : STEALING CORPSE. 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.

2.21 ROUBLARD (ROUB)

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

COÛT : 2 Dévotions

Spécialisé dans la dérobade et l'espionnage.

COMPÉTENCES :

- a) **Pickpocket** : peut placer une bille (au moins 1cm de diamètre, fourni 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) **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 Précieux Registre, ou un Grimoire lequel est non volable pour rappel) possédés par la victime (Le Messenger emporte ces documents pour lecture, laquelle durera maximum 5 minutes). Exception faite du registre des Docks ou de la Banque.
- c) **Griffe 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) **Maîtrise des cordes** : peut entraver une personne inconsciente ou consentante au moyen de liens simulés prenant 30 secondes à "nouer" (pas d'entrave réelle). La personne prisonnière doit suivre docilement. L'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h.
- e) **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) **Crochetage** : Peut tenter d'ouvrir une serrure. Une serrure est représentée par un cadenas à chiffres. Il faut résoudre un sudoku de difficulté moyenne apposée 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) **Chemin de Traverse** : Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).

2.22 SOIGNEUR (HEAL)

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

COÛT : 2 Dévotions

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).

COMPÉTENCES :

- a) **Diagnostic** : 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) **Soins Majeurs** : 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 TWO. Peut se faire assister par une personne non soignesse afin d'augmenter la compétence de +1PV par minute, le soin devient alors +3PV par minute. Si le soigneur est aidé par un autre soigneur, la compétence de soin est augmentée de +2 PV par minute et le soin devient donc +4PV par minute. L'aide-soigneur doit être entièrement occupé dans le Travail Collectif. Annonce HEAL x.
- c) **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) **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 est nécessaire entre chaque utilisation.
- e) **Psychoanalyse** : peut, après une discussion « étrange » de 5min, annuler les effets d'une folie sur un patient (annonce HEAL MADNESS) ou le rendre momentanément fou pour une heure lorsqu'il pratique des soins sur lui. Annonce MADNESS. Une période de repos est nécessaire entre chaque utilisation.

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.

2.23 SORCIER (SORC)

Synonymes : shaman, envoûteur...

COÛT : 2 Dévotions

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

Le joueur reçoit à la création du personnage au Front Desk 10 bracelets de malédiction vierges.

COMPÉTENCES :

- a) **Malédiction** : Peut apprendre et réaliser des malédiction accablantes de base et terrible. 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) **Lecture mentale** : Permet de discuter discrètement avec une personne en COMA ou KO sous l'effet VERITY. Expliquer que la personne doit dire la vérité, ou qu'elle peut choisir de se taire.
- c) **Spiritisme** : Communication avec les Morts : permet de discuter discrètement avec une personne définitivement morte (Être à son chevet où près du tombeau, le joueur du mort doit accepter d'être présent et de discuter). Cela peut avoir lieu n'importe combien de temps après la mort définitive.
- d) **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. Il est conseillé de garder un œil sur l'objet maudit.
- e) **Domptage de l'âme** : Contre un bracelet de malédiction 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.
- f) **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.

Malédiction de base :

- 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. À chaque fois que celle-ci touche de la main, même gantée, une pièce de monnaie d'AVATAR Stronghold, elle perd 1PV.

Malédiction terrible de base :

- Dégénération : chaque jour à minuit à 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 à l'Autel des Âmes.
- Peur galopante : la victime subit un effet TERROR permanent et irrésistible des membres d'un Stronghold, d'un culte ou d'une guilde 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 (DEATH), son âme rejoindra un contenant à la merci du Sorcier. Ce contenant est une composante courue...

D'autres malédictions accablantes peuvent être découvertes en jeu.

3. LES COMPÉTENCES LIBRES

Chaque personnage reçoit 1XP pour chaque survie du personnage à un épisode d'AVATAR Stronghold. Cet XP n'est donc gagné qu'une fois l'épisode d'AVATAR Stronghold terminé. Si le personnage du joueur meurt (DEATH), le joueur perdra 1XP (avec un maximum de perte de 1XP par AVATAR Stronghold). 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 3XP supplémentaires). Chaque XP peut être dépensé dans la liste des Compétences Libres. Attention : Les XP bonus sont ajoutés au front desk.

1. **Résistance à la torture** : (1XP) Une fois par jour, peut rester silencieux sous la torture PHYSIQUE. Annoncer RESIST.
2. **Nage** : (1XP) Permet de se déplacer sur un plan d'eau en mimant des mouvements de brasse avec les bras. Ne peut pas porter d'armure lourde ni d'armes de plus de 60cm en main.
3. **Marin** : (2XP) Peut manœuvrer un navire 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. Voir section jeu Naval).
4. **Maudiphobie (Kataraphobie)** : (1XP) Annonce SENSE CURSE : La cible doit montrer si elle est maudite, sans la nature de la malédiction.
5. **Pathophobie** : (1XP) Annonce SENSE DISEASE : La cible doit dire si elle est malade, sans expliquer la maladie.
6. **Hypnose** : (1XP) Annonce SILENCE : Une fois par jour, peut imposer le silence pendant 1 minute sur une personne hors combat.
7. **Convaincant** : (1XP) Annonce VERITY : Deux fois par jour, peut forcer un personnage à répondre honnêtement à une question simple (Un nom, un mot de passe, un mobile, réponse à une question fermée, un montant d'argent...).
8. **Empathie** : (1XP) Une 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.
9. **Récolteur** : (2XP) En Donjon le joueur peut trouver des RR. Il s'agira d'éléments qu'il a pu ramasser ou cueillir durant son aventure. Ces RR sont à réclamer à l'Arbitre en fin d'activité.
10. **Entraver** : (1XP) 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.
11. **Armure Partielle** : (2XP) Peut porter des pièces d'armures légères ou lourdes pour un bonus total maximum de 3PV.
12. **Saboteur** : (2XP) Sait saboter un bateau, bélier, canon, porte, char : 1 minute de sabotage simulé est requise pour enlever 1 point de structure (lesquels sont représentés par des fils d'une autre couleur que les fils de vie).
13. **Piéger** : (2XP) 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. À 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.
14. **Ambidextrie** : (3XP) Peut utiliser une arme d'1m10 ou moins dans chaque main.

15. **Messageur fantôme** : (4XP) Une fois par jour, peut envoyer une missive ou un petit colis par le biais d'un Messageur (voir les règles relatives aux Messageurs).
16. **Archer et Arbalétrier** : (3XP) Peut utiliser des arcs et arbalètes.
17. **Armes d'hast** : (3XP) Peut utiliser une arme d'hast.
18. **Fléau** : (3XP) Peut utiliser un fléau.
19. **Pavois** : (3XP) Peut utiliser un pavois : 90cm de diamètre ou un rectangle de 60x120cm max.
20. **Réparer** : (3XP) 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.
21. **Mécanicien** : (4XP) Peut utiliser et manœuvrer une machine complexe (Exemples connus : char, sous-marin...). Les machines complexes doivent être homologuées par l'organisation.
22. **Reiki** : (4XP) Peut régénérer ses PV et PP et ceux d'un seul bénéficiaire en posture de méditation, assis en lotus (Donc silencieux et passif), au rythme de 1PV et 1PP par minute. Le bénéficiaire doit être assis en lotus face au moine.
23. **Chemin de Traverse** : (3XP) Peut emprunter les chemins de traverse des campements (voir section Les Chemins de Traverse).
24. **Touriste** : (1XP) Peut pénétrer dans un donjon sans explorateur.

LIVRE DES STRONGHOLDS



AVATAR 2018

Version 1.3



BE LA
RP

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 Laitages 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 laitages. Dans le cas où le Biome Montagne serait le troisième Biome, on ne pourrait produire qu'une fois 1 laitage 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