LIVRE DES RÈGLES

AVATAR 2018

Version 1.4

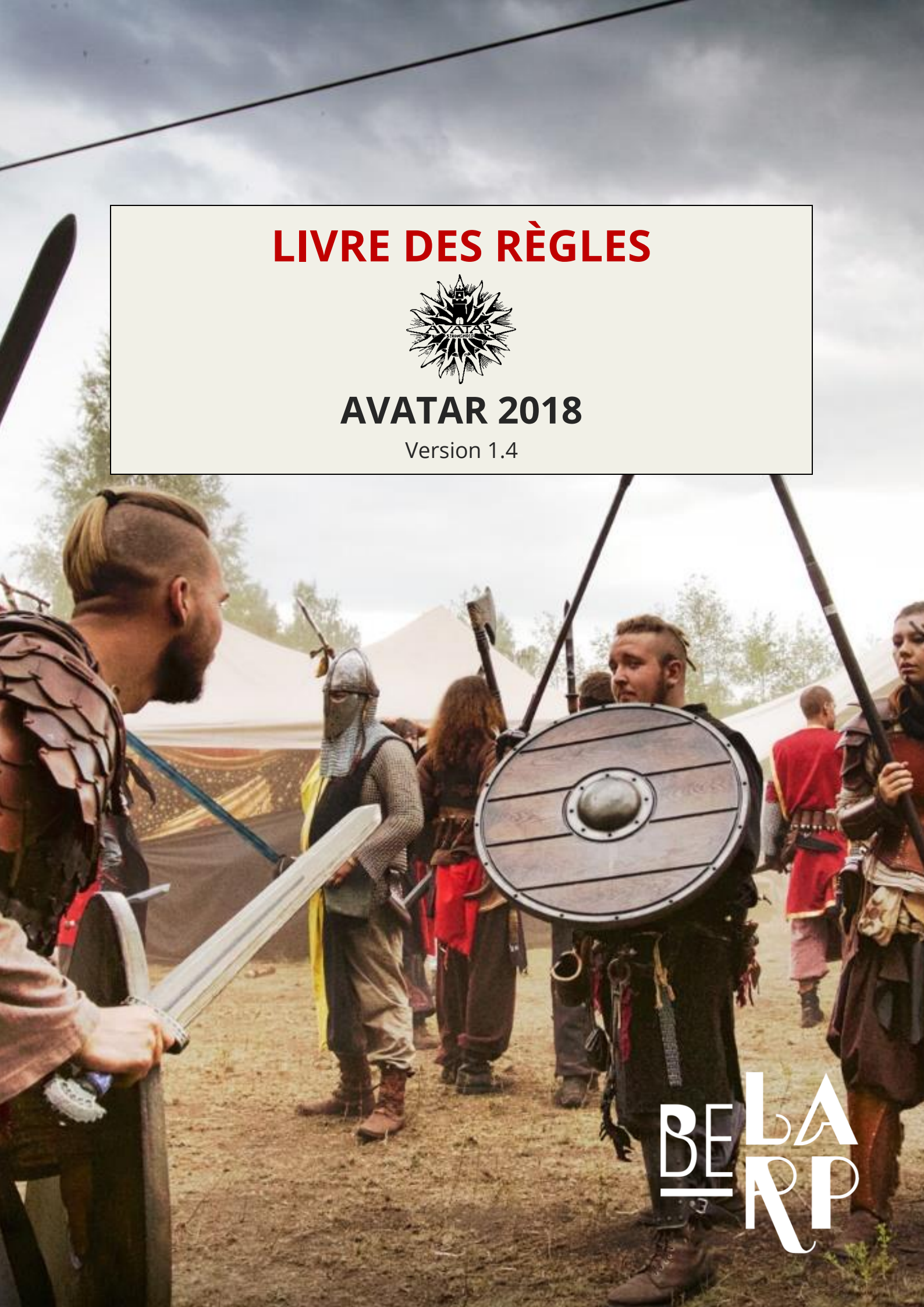


TABLE DES MATIÈRES

1. CHANGELOG 4
VERSION 1.3 4
VERSION 1.4 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
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
4.4 LES METIERS 44
5. LE CONCILIUM 45
5.1 LES CAMPEMENTS 45
L'ORGANISATION D'UN CAMPEMENT 45
LA SALLE DES COFFRES 45
LES CHEMINS DE TRAVERSE 46
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

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.

VERSION 1.4

- Caractéristiques et Actions Communes : Ajout de "manœuvrer un navire".
- La race « Métamorphe » : Ajout de la compétence « Rage Furieuse ».
- La race « Nain » : Clarification de la compétence de race en « Armure Partielle ».
- Les Armures et Protections : Clarification du port d'armures de différents types sur une même zone.
- Les Armes et Dégats : Passage de tous les fléaux à -1PV.
- La Vassalité : Précisions concernant le don volontaire de Constitution.
- Les Nerfs : Toutes les armes utilisant les munitions nerf nécessitent la compétence arquebusier.
- Annonce KO : Modification de la compétence.
- Jeu Marin : Création du « Capitaine ».
- Suppression de la liste des compétences libres qui se retrouve uniquement dans le livre des métiers. Un renvoie vers le Livre des Métiers est ajouté.
- Une section sur les métiers est ajoutée, renvoyant vers le Livre des Métiers.
- L'Organisation d'un Campement : Remplacement du terme « porte » par le terme « entrée ».
- Le Portes de campement :
    - Précision concernant la taille d'une porte. Minimum 3x3m.
    - Clarification des 3 différents types de porte.
    - Précision concernant la réparation des portes.
    - Pas d'attaque de corps à corps entre deux niveaux différents.
    - Rappel que les portes doivent être homologuées.
- Modification des "projectiles de mages" en "missiles élémentaires".

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, élaborez 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 Volte 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 référent 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 conférera +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 45). 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 Messager ou Arbitre. L'empoisonneur doit toucher le contenant (Verre, assiette) de sa victime, sous le regard du Messager, et la victime doit ensuite y goûter, toujours sous le regard du Messager, pour que l'empoisonnement soit jugé réussi, le messager 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.
- **Manœuvrer un navire :** Tous les personnages peuvent sans restriction participer à la manœuvre d'un navire. La présence d'un personnage ayant la compétence Capitaine est cependant obligatoire à bord de tout navire. Voir la section sur le jeu marin.

- **Incarner un Messager :** Un messager 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 Messager 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 Messager 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'entretient… 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	1 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
Missile élémentaires	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. Toutes les armes utilisant des munitions de type « nerf » nécessitent la compétence « Arquebusier ».

- 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 utilisé 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 attaquable.

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, c'est l'armure lourde qui prime. Hors superposition, 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 6x1PV + 1PV (casque) + 2PV (bonus) = 9PV supplémentaires.

Exemples :

- Jambières de cuir (2x), plastron de plate (dos à découvert) : 2x0,5 + 1 = gain de 2PV
- Armure de cuir complète (jambières, brassards, plastron et dos) : 2x0,5 + 2x0,5 + 0,5 + 0,5 = gain de 3PV
- Protection légère d'avant-bras et protection légère d'arrière bras sur le bras droit uniquement : 1x0,5 = 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 récupérai 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 a effectué 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 au sol et passe à 1PV pendant 1 minute, une personne qui se remet de KO a le même nombre de PV qu'avant son KO. Si une personne à KO perd son dernier PV elle passe alors à COMA.

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:

Nx**P** : 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 : **1**x**J**

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 abandonné. 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 connait 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 fait 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 connaitre 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 risque, À RETENIR PAR CŒUR.

Il existe deux types de recettes :

- **Les recettes basiques**, qu'il suffit de connaitre pour pouvoir les réaliser.
- **Les recettes complexes**, qu'il faut d'abord apprendre à maitriser pour pouvoir les réaliser. Cet apprentissage se fait au Consortium des Guildes. Lorsqu'un personnage parvient à maitriser une recette complexe il reçoit une preuve de cette maitrise 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 recopiées. 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 Griffe 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 périment 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 45). 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. Les dons volontaires de Constitutions doivent se faire en présence d'un Arbitre ou aux docks durant leurs heures d'ouverture.

Les changements de vassalité doivent être inscrits dans le Précieux Registre des Strongholds concernés.

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 pour le manœuvrer et d'un Capitaine pour le commander (personnage possédant la compétence libre « Capitaine »). Le Capitaine peut être un des 3 personnages 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. Le Capitaine 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

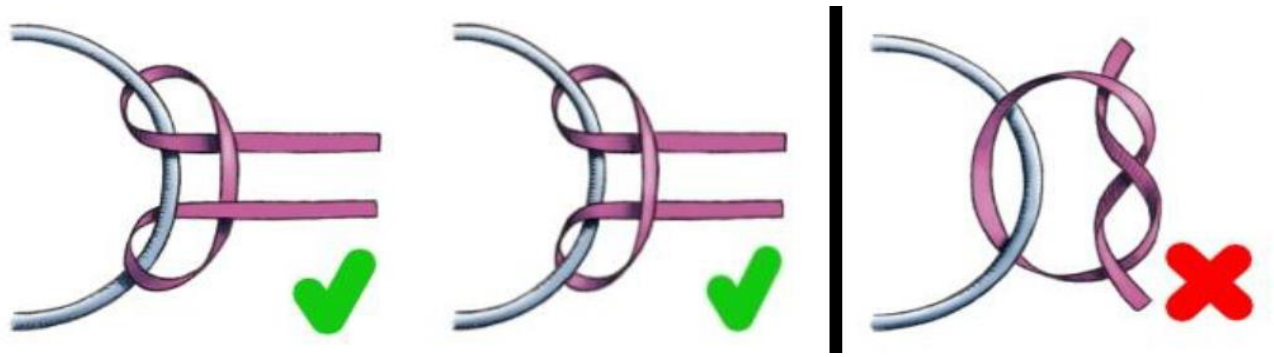
Le fil de vie symbolise l'appartenance durable du personnage au monde des vivants. Sa perte signifie la « mort » (temporaire) du personnage (qui devient une âme errante, voir section Mort).

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 choisies : 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	Dispose de la compétence « Armure Partielle ». Voir dans les compétences libres.
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.

			Possède la compétence Rage Furieuse. (voir métier « Fanatique »)
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

Voir le Livre des Métiers

4.4 LES METIERS

Voir le Livre des Métiers

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 entrée de minimum 3m de large.
B. **Le campement est occupé par plusieurs Strongholds, mais chacun d'eux dispose de sa propre entrée :** 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 entrées 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 entrée commune :** de base l'entrée doit faire 3m de large et il faut l'agrandir de 1m par Stronghold qu'elle dessert. Ainsi une entrée 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 entrée.

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 l'entrée 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.

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 et la sienne si elle s'y trouve.
- Prendre les CHARTES DE CONCESSION.

Les Portes :

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. En combat, un seul personnage peut réparer la porte en même temps. Il est impossible de réparer une porte complétement détruite (0 point de structure) avant la fin complète du combat.

Une seule porte est autorisée « gratuitement » par entrée. L'utilisation de portes supplémentaires devra faire l'objet d'un déblocage (achat, construction…) en jeu.

Le nombre de points de structure d'une porte est fixé ci-dessous mais peut-être modifié à la hausse ou à la baisse par un arbitre en fonction des améliorations et du look TI de cette porte. Toutes les portes doivent obligatoirement respecter les dimensions suivantes :

- **Largeur :** 3m + 1m par Stronghold supplémentaires présent dans le campement. Lorsque les portent sont ouvertes, cet espace doit être absolument libre de tout obstacle y compris des colonnes, piliers ou autres éléments de structure.
- **Hauteur :** Lorsque les portes sont ouvertes, la hauteur du passage libre doit au minimum faire 3m.

Tant que les dimensions ci-dessus sont respectées les portes peuvent être accompagnées de diverses fortifications. Attention cependant que les attaques aux corps à corps entre joueurs situé à des niveaux différents d'une construction sont interdites. Ex. : Un joueur situé en haut d'un rempart ne peut pas porter de coups avec son épée à un joueur situé au sol. Et inversément.

De base, il y a trois types de portes :

- Strong Door – 5 points de structure : Il s'agit d'une porte physique construite dans un matériau « lourd » et rigide. Ex. : planche de bois. Les battants de cette porte doivent au minimum mesurer 1m60 de hauteur.
- Light Door – 2 points de structure : Il s'agit d'une porte physique construite dans un matériau « léger ». Ex. : tissu, drap, corde… Les battants de cette porte doivent au minimum mesurer 1m60 de hauteur.
- No Door – 0 points de structure : 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.

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 et large d'1m minimum. 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.

ATTENTION : Pour des raisons de sécurité évidentes toutes les portes et fortifications sont soumise à l'homologation par l'équipe d'arbitrage. Celle-ci doit être effectuée sur place avant le début du jeu. Une porte non homologuée devra être démontée. Pour plus d'infos vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante : avatar@larp.be

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 mélopée. 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 maitre 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)*