

LIVRE DES CAMPEMENTS

AVATAR STRONGHOLD

Version 2.3 – 2019



TABLE DES MATIÈRES

1. CHANGELOG	3
VERSION 2.0	3
VERSION 2.1	3
VERSION 2.2	3
VERSION 2.3	3
2. LES CAMPEMENTS	4
2.1 L'ORGANISATION D'UN CAMPEMENT	4
CAMPEMENT DE TYPE A	4
CAMPEMENT DE TYPE B	4
CAMPEMENT AUX TYPE MULTIPLES	5
LES ENTRÉES	6
LES QUAIS	7
LES TAVERNES	8
LA SALLE DES COFFRES	8
LES CHEMINS DE TRAVERSE	9
2.2 LES ATTAQUES DE CAMPEMENT	10
LES PORTES	11
LES FORTIFICATIONS	12
LA ZONE DE DÉFENSE	12
LA VICTOIRE	12
LES ATTAQUES DE CAMPEMENTS DE TYPE C (PLUSIEURS PORTES)	12
LES ATTAQUES DEPUIS LES QUAIS	13

1. CHANGELOG

VERSION 2.0

- Les Campements :
 - Explications des « Entrées ».
 - Mise à jour du nombre d'Entrées par campement.
 - Précision concernant les tavernes de Campement.
- Réécriture de la section « Attaque de Campement ».
 - Nouvelles règles de victoire.
 - Fermeture des chemins de traverse durant les attaques de campement.
 - Protection des Campements des attaquants lors d'une attaque de campement.

VERSION 2.1

- Réorganisation des sections « Les Campements ».
- Ajout d'un sous-section "Fortifications" dans la section des Campements.
- Ajout d'un schéma dans la section des Campements.
- Ajout de la zone de dégagements.
- Fermeture de la Salle des Coffres de l'attaquant lors d'une attaque de campement.
- Possibilité de renforcer les portes.

VERSION 2.2

- Ajout du système de Quai dans les campements.
- Ajout de la possibilité d'une attaque de campement via les Quais.
- Ajout de précisions concernant les attaques de campement de type C.

VERSION 2.3

- Création du Livre des Campements.
- Ajout des schémas des différents types de Campement.

2. LES CAMPEMENTS

ATTENTION ! LES RÈGLES QUI SUIVENT SONT DIRECTEMENT DÉPENDANTES DE L'IMPLANTATION RÉELLE DU SITE ! VOYEZ-LES COMME UNE NOTE D'INTENTION QUE L'ORGANISATION SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER EN FONCTION DES RÉALITÉS PRATIQUES.

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.

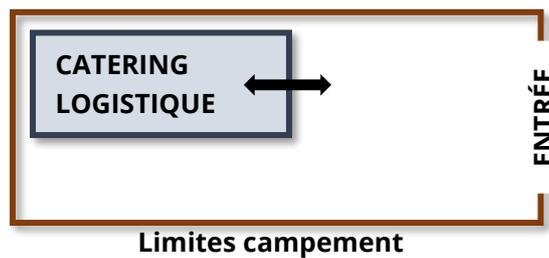
2.1 L'ORGANISATION D'UN CAMPEMENT

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 :

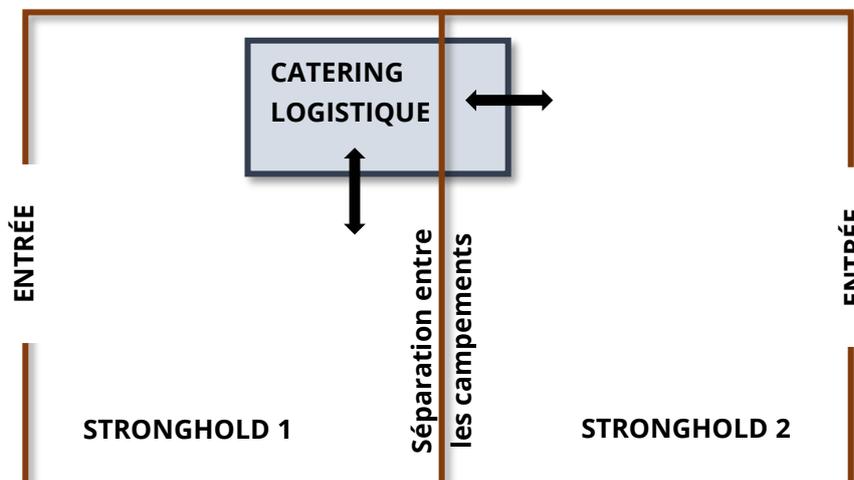
CAMPEMENT DE TYPE A

Le campement n'est occupé que par un seul Stronghold : il doit disposer d'une Entrée.



CAMPEMENT DE TYPE B

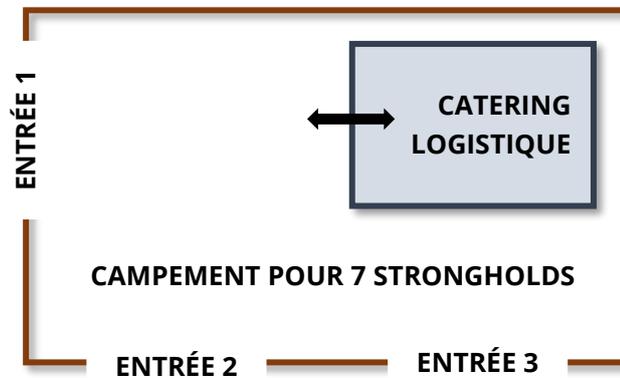
Le campement est occupé par plusieurs Strongholds, mais chacun d'eux dispose de sa propre Entrée : il s'agit ici d'une association de Stronghold purement TO, pour des raisons de catering ou autre. Il faut veiller à ce que les Strongholds soient séparés physiquement à l'intérieur du campement. Pour passer d'un Stronghold à l'autre il faut obligatoirement passer par l'extérieur et il doit y avoir une Salle des Coffres par Stronghold.



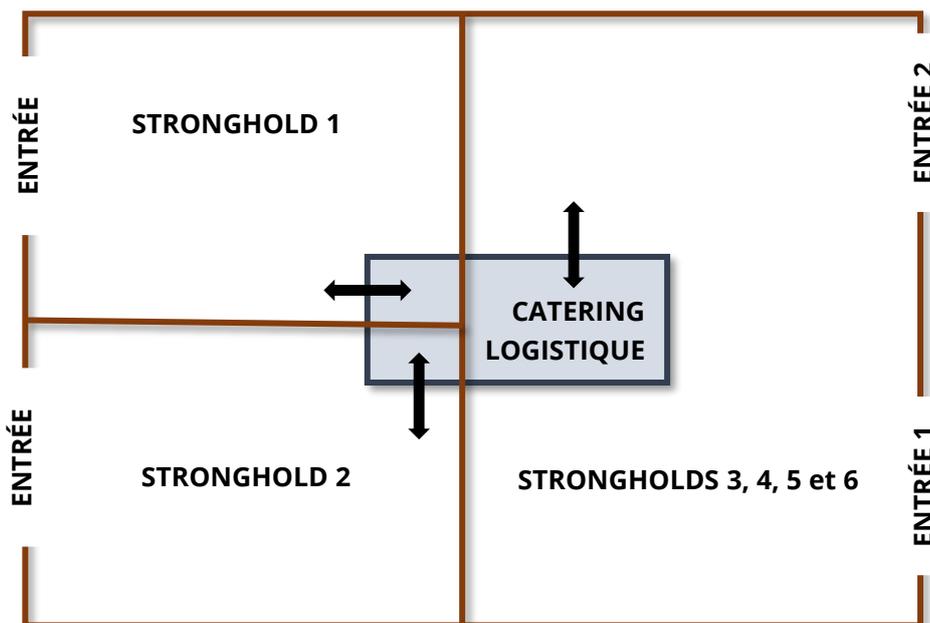
CAMPEMENT DE TYPE C

Le campement est occupé par plusieurs Strongholds, mais toutes les Entrées sont communes : Il s’agit ici d’une association TO ET TI. Le campement doit disposer d’une Entrée par série de 3 Strongholds entamées. Il n’y a qu’une seule Salle des Coffres commune pour l’ensemble des Strongholds utilisant les mêmes entrées.

- Exemples :
 - 2 Strongholds = 1 Entrées.
 - 3 Strongholds = 1 Entrées.
 - 4 Stronghold = 2 Entrées.
 - 6 Strongholds = 2 Entrées.
 - 7 Stronghold = 3 Entrées.



CAMPEMENT AUX TYPE MULTIPLES



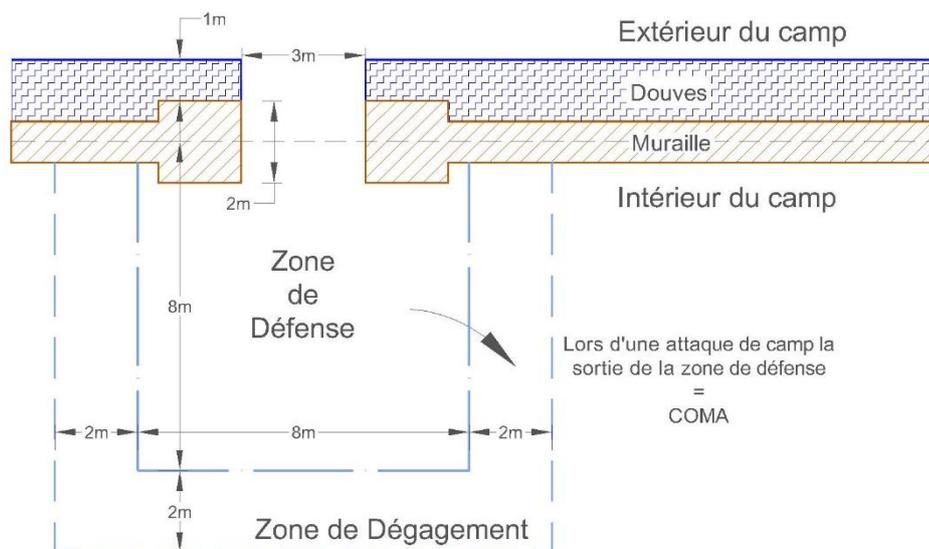
LES ENTRÉES

Le terme Entrée désigne ici l'ensemble des 4 éléments qui constitue le complexe de l'entrée : La porte, la Zone de Défense et les Douves.

Toutes les Entrées doivent posséder ces 4 éléments et ceux-ci doivent obligatoirement respecter les consignes ci-dessous :

- Une Porte de 3m minimum d'ouverture, de 3m minimum sous linteaux et de 2m maximum d'épaisseur. Les dimensions de l'ouverture, 3x3m minimum, doivent être scrupuleusement respectées, sans aucun élément dépassant, afin de laisser place à une ambulance. **Il ne peut y avoir qu'une seule porte par entrée.** Les sas ne sont pas autorisés.
- Des Douves d'1m de largeur laissant juste un passage au niveau de la porte.
- Une Zone de Défense de 8mx8m située juste derrière la porte.
- Un Zone de Dégagement d'une largeur minimum de 2m entourant la Zone de Défense.

En cas de départ de bataille les Zones de Défense et de Dégagement doivent **obligatoirement être vide tout obstacle.**



IMPORTANT : Exceptés les Chemins de Traverse et les Quais, les Entrées sont les seuls accès autorisés vers l'intérieur du camp.

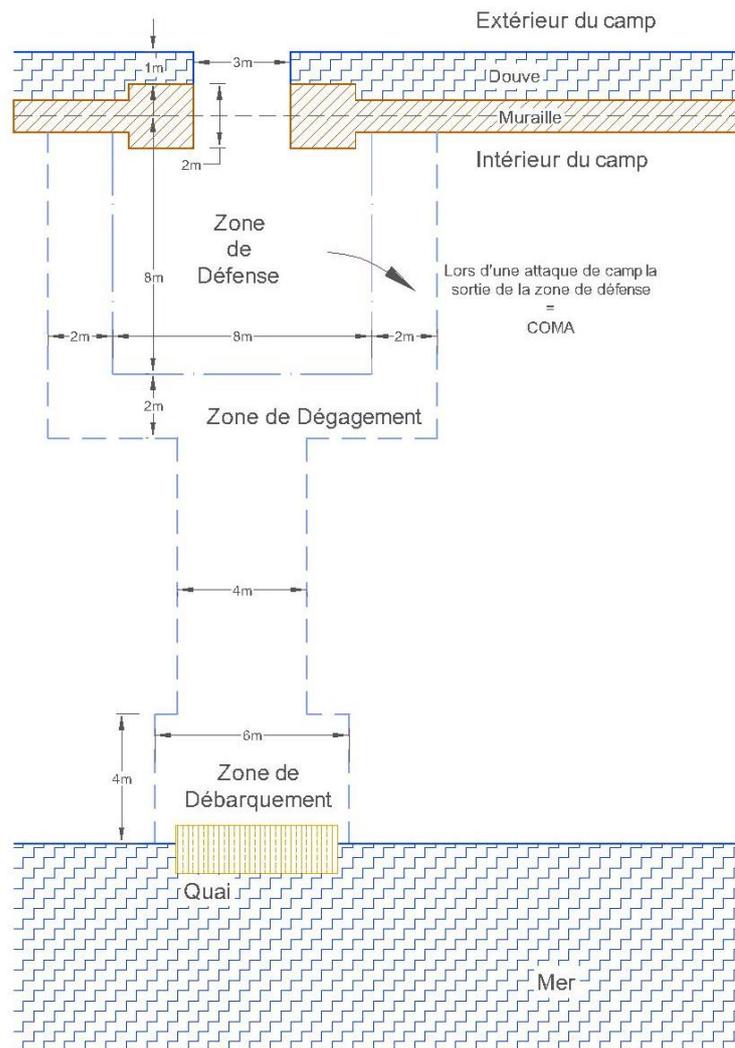
LES QUAIS

Certains camps peuvent être établis en bordure directe d'un plan d'eau, d'une mer. Il est de base interdit de pénétrer dans un camp via ce plan d'eau, que ce soit par la nage ou en débarquant d'un navire. Et ce peut-importe qu'il s'agisse d'un personnage habitant dans le campement ou d'un étranger.

Il est toutefois possible pour ces campements d'installer des quais permettant l'accès au campement depuis un navire ou à la nage. Ces quais peuvent être matérialisés de différentes manières mais doivent être sûr d'un point de vue sécurité. Ils seront d'ailleurs soumis à une homologation en début de jeu. Le visuel ci-dessous (à venir) doit être affiché aux abords du quai de manière visible depuis le plan de manière à indiquer qu'il s'agit bien d'un Quai.

A l'arrière de ces quais une "Zone de Débarquement" doit être laissée libre de tout obstacle. Ses dimensions minimums doivent être de 6m en front de mer sur 4m de profondeur. Il s'agit d'une zone permettant à un navire de débarquer ses passagers en toute sécurité en évitant tant que possible de dangereuses bousculades. Un couloir de 4m de largeur vide de tout obstacle doit relier la "Zone de Débarquement" à la "Zone de Défense."

La construction d'une porte ou d'autres fortifications fermant le passage entre les quais et l'intérieur du campement n'est pas autorisée.



LES TAVERNES

Les camps peuvent abriter des tavernes, bars, ou autres structures de divertissement. Mais celles-ci doivent absolument se trouver complètement à l'intérieur des murs du campement et hors des Zones de Défense. Ces structures ne peuvent en aucun cas servir de passage entre l'extérieur et l'extérieur du campement.

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.). Cette zone se situe à une distance de maximum 20m de la porte de campement la plus proche. La BANNIÈRE, toutes les Ressources de nourriture et de commodité 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. Attention que les objets présents dans la Salle des Coffres ne sont pas tous volable.

Dans le cas d'un campement de type A il ne peut y avoir qu'une seule Salle des Coffre. Dans le cas d'un campement de type B il doit y avoir une Salle des Coffres par « sous-campement ». Dans le cas d'un campement de type C il n'y a qu'une seule Salle des Coffre pour l'ensemble des Strongholds.

LES CHEMINS DE TRAVERSE

Chaque campement doit disposer d'au moins un « chemin 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 d'un chemin de Traverse menant vers l'extérieur du campement.

Les Chemins de Traverses doivent aboutir dans une zone discrète mais relativement dégagée et « sécurisée » du campement, pas dans un recoin encombré et difficilement praticable (ex : une forêt de tendeurs).

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.

Lorsqu'un campement est attaqué ses Chemins de Traverses sont fermés et personne ne peut les utiliser (ni l'assaillant, ni le défenseur).

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.



ATTENTION : Un plan précis de chaque construction devra être soumis à l'Organisation qui les validera. Seules les constructions validées pourront être construites. De plus, pour des raisons de sécurité évidentes toutes les portes et fortifications sont soumises à l'homologation parla BWAT. 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

De la même manière les implantations des Entrées et des limites du campement seront faites en collaboration avec l'Organisation. Les tailles et distances des différents éléments décrits ci-dessus seront soumis à la réalité du terrain et pourrons donc varier.

2.2 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...

Avant toute attaque de campement, un arbitre doit être prévenu. Celui-ci autorisera ou non l'attaque en fonction de divers paramètres (timing, effet de jeu, impératif TO, ...).

Si l'attaque est autorisée l'arbitre appose un signalétique spécifique sur l'entrée du campement des assaillant (à venir). Il est alors protégé pour la durée de l'attaque et pour 30min supplémentaires. Ainsi l'assaillant ne pourra pas lui-même subir une Attaque de Campement durant son absence et pourra bénéficier d'une période de repos après son combat. De la même manière la salle des coffres de l'attaquant sera fermée par l'arbitre durant la durée de l'attaque. Toutefois le campement n'est pas complètement fermé et les autres formes de jeux pourrons s'y poursuivre.

L'armée de l'assaillant doit ensuite directement se rassembler devant l'entrée du campement qu'elle attaque. Les Chemins de Traverse de celui-ci seront alors fermés pour toute la durée de l'attaque.

Attention, tout abus de ce système, consistant par exemple à déclarer une attaque de campement juste avant de se faire attaque soi-même dans l'unique but de se protéger en faisant fermer son propre campement sera très mal vu...

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 complètement détruite (0 point de structure) avant la fin complète du combat.

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 de l'ouverture** : Lorsque les portes sont ouvertes la largeur du passage libre doit être de minimum 3m. 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 et absolument libre de tout obstacle y compris de la décoration suspendue.
- **Épaisseur** : Lorsque les portes sont ouvertes, l'épaisseur du mur les soutenant ne peut pas dépasser les 2m.

De base, il y a trois types de portes :

- **Strong Door** – 2 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. Il est possible de renforcer cette porte en jeu en dépensant des Ressources Brutes. Une porte de ce type peut atteindre 10 points de structure max.
- **Light Door** – 1 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. Il est possible de renforcer cette porte en jeu en dépensant des Ressources Brutes. Une porte de ce type peut atteindre 5 points de structure max.
- **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'1,5m. 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.

LES FORTIFICATIONS

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 sont interdites si l'un des intervenants ne se situe pas au sol. 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 inversement. De plus il suffit qu'un attaquant pose le pied sur la structure pour que tous les défenseurs postés dessus tombent à COMA. Ex. : Lorsqu'un attaquant pose un pied sur le premier échelon d'une échelle menant à une tourelle remplie d'archer ennemis, tous les archers en question tombent à COMA.

LA ZONE DE DÉFENSE

A l'arrière des portes se trouve une zone de 8mx8m appelée « Zone de Défense ». Durant une Attaque de Campement le combat à l'intérieur du campement attaqué est autorisé uniquement dans le périmètre de cette zone. Il est interdit d'attaquer depuis l'extérieur de cette zone vers l'intérieur de cette zone. En d'autres termes, pour pouvoir attaquer un joueur présent dans la zone il faut soi-même se trouver dans la zone. De même, aucun élément de jeu n'aura d'effet dans la zone s'il est lancé depuis l'extérieur de celle-ci. Durant l'attaque, tout joueurs sortant de cette zone vers le reste du campement tombe directement à COMA.

LA VICTOIRE

Pour remporter la victoire l'attaquant doit tuer tous les défenseurs présents dans la Zone de Défense. Attention qu'il s'agit combat, pas d'une mêlée de rugby. Pousser par la force brute les défenseurs hors zone n'est pas autorisé et sera sanctionné. 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 en présence d'un arbitre :

- 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.

LES ATTAQUES DE CAMPEMENTS DE TYPE C (PLUSIEURS PORTES)

Bien que ne formant qu'un seul campement TI les campements de type C possèdent plusieurs portes. Soit ces portes sont physiquement assez éloignées et elles possèdent alors toutes une Zone de Défenses séparée, auquel cas il suffira aux attaquants de vider une seule de ces zones pour remporter la victoire. Soit ces portes sont très proches physiquement et leurs Zones de Défense sont fusionnées en une seule grande Zone de Défense que les attaquants devront vider pour remporter la victoire.

LES ATTAQUES DEPUIS LES QUAIS

Une armée peut attaquer un campement en y pénétrant depuis les Quais. Cela peut être l'unique moyen d'attaque mais cela peut également être un soutien à une attaque de portes classique.

Les arbitres devront être prévenu que ce type d'attaque aura lieu.

Lors d'une attaque depuis les Quais le but des assaillants est le même que dans une attaque de portes classique, c'est-à-dire vider la Zone de Défense de tous défenseurs. La différence réside dans le fait que la Zone de Défense ne se situe pas directement après les Quais. Les assaillants devront donc suivre le couloir menant de la Zone de Débarquement jusqu'à la Zone de Défense, parcours durant lequel ils pourront être attaqué.

Tout assaillant mettant un pied hors du couloir, de la Zone de Débarquement ou de la Zone de Dégagement tombe instantanément à COMA.

Il est interdit d'attaquer une cible à l'intérieur de ces zones si l'on se trouve à l'extérieur.

Toutes ces règles concernant les attaques de camps peuvent sembler lourdes et complexes. En réalité le concept est assez simple à comprendre : pénétrer dans un camp en forçant ses portes pour ensuite y faire place nette. Les schémas présents dans les pages précédentes en sont de bonne illustration : une porte + une zone à vider et ... c'est tout. Simple on vous dit.

La complexité nait de notre volonté de sécuriser ces parties du jeu pour éviter les accidents mais également de notre désir de limiter les abus qui peuvent être nombreux. Armez-vous de bonne volonté ainsi que de fair-play et vous pourrez laisser toutes ces considérations complexes et techniques derrière vous pour vous lancer à corps perdu dans un assaut épique !