

LIVRE DES RÈGLES

AVATAR STRONGHOLD

Version 2.3 – 2019



TABLE DES MATIÈRES

1. CHANGELOG	4
VERSION 2.0	4
VERSION 2.1	4
VERSION 2.2	4
VERSION 2.3	5
2. JEU ET MONDE	6
2.1 VALEURS DU JEU	6
2.2 LE MONDE DE CALDERA	7
3. MÉCANIQUES DU JEU	8
3.1 L'ARBITRAGE	8
3.2 CARACTÉRISTIQUES ET ACTIONS COMMUNES	9
3.3 LES LIMITES ABSOLUES	12
3.4 LA DÉVOTION	13
3.5 VIE, COMBAT, MALADIE, MALÉDICTION ET MORT	14
LA VIE	14
LES MARQUES DE MORT	14
LES ATTAQUES	14
LES ATTAQUES SOURNOISES	15
LES COMBATS DE MASSE	15
OÙ COMBATTRE ?	16
LES ARMES ET DÉGÂTS	17
LES NERFS	17
LES ARMURES ET PROTECTIONS	18
LES MALADIES ET MALÉDICTIONS	19
LES PIÈGES	19
LES RUBANS	19
LA MORT	20
3.6 ANNONCES	22
ANNONCES DE GESTION	22
ANNONCES DE JEU	23
3.7 LE SERVICE AU LOIN	25
3.8 SURVIVRE À L'HIVER	26
LES HAVRES	26
L'EXODE	26
3.9 LES STRONGHOLDS	28
3.10 LES RESSOURCES	29
LA FORME DES RESSOURCES	29

LE TYPE DE RESSOURCES	29
LES RESSOURCES DE SURVIE	30
LES RESSOURCES ÉGARÉES	30
3.11 L'ARTISANAT	31
LA RECETTE	31
LE GRIMOIRE	32
LE PARCHEMIN (FORGE-MAGE)	32
LA DÉCOCTION (ALCHIMISTE)	32
LA VALIDATION	32
3.12 LE JEU MARIN	34
LES NAVIRES	34
LE CAPITAINE	34
LES DRAPEAUX	35
4 LES CAMPEMENTS	36
LA SALLE DES COFFRES	36
4.1 LES ATTAQUES DE CAMPEMENT	37

1. CHANGELOG

VERSION 2.0

- Les Annonces :
 - Passage des "Annonces Arbitrales" en Annonces de gestion.
 - Suppression de « Auspex, Death, Detect Magic, Die, Infection, Iron Bet, Sense Curse, Sense Disease » en tant qu'Annonce. Les effets sont conservés.
- Retrait de l'explication du changement de système pour les dévotions.
- 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

- Déplacement de l'explication détaillée des Constitutions et Vassalités dans le Livre des Stronghold.
- Déplacement de la section « Création de Personnages » dans le livre des Métiers.
- Réorganisation des sections « Les Campements » et « Le Concilium ».
- Réécriture de l'Exode qui sera joué cette année.
- Suppression des Apparitions Spontanées.
- Réécriture des Service au Loin.
- Suppression du passage sur les Biomes.
- Modification des titres et compétences de Capitaine.
- 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.
- L'accès aux Donjons ne nécessite plus la présence d'un Explorateur.
- Réécriture de la section sur le jeu marin :
 - Possibilité de renforcer les navires.
 - Ajout du "Permis de Naviguer" pour les Capitaines.
- Ajout de la possibilité de vendre et revendre certaines décoctions.
- Remplacement des stickers de validation des décoctions par des cartes.

VERSION 2.3

- Création du "Livre des Campements ».
- Transformation de la section relative aux campements en résumé.
- Les nerfs n'ont pas d'effet sur une pièce d'armure.
-

2. JEU ET MONDE

2.1 VALEURS DU JEU

Les valeurs (résumées, l'intégralité est disponible sur le site web) ci-dessous sont un guide pour tous. Elles traduisent l'esprit dans lequel l'organisation souhaite vivre et faire vivre AVATAR Stronghold. Plus que des beaux principes, ces valeurs doivent se retrouver dans les règles du jeu, dans les scénarios, dans la communication et dans les interactions entre les participants, en jeu et hors-jeu.

Nous pensons que chacun doit être non seulement imprégné de ces valeurs, mais également investi de la mission de les diffuser autour de lui, d'en être l'ambassadeur, le garant vis-à-vis de tous.

RADICAL SELF INCLUSION

Personne n'est client à AVATAR Stronghold. Chacun est participant et contributeur à sa manière.

RADICAL SELF RELIANCE

AVATAR Stronghold est un événement de jeu de rôle Grandeur Nature géré et amené par des bénévoles. Ainsi, bien que l'organisation tende à offrir un confort maximal aux participants, avec des commodités de base (toilettes et douches), il faut tenir compte du caractère bénévole de cet événement.

RADICAL SELF EXPRESSION

Vous jouez un elfe ? Montrez-le. Créez un costume de toutes pièces ou achetez-en un qui reflète votre personnage, investissez dans votre groupe de joueurs ensemble, élaborer votre projet de jeu commun

COMMON EFFORT

L'expérience d'AVATAR Stronghold est construite à la fois et autant par la centaine de bénévoles impliqués que par les joueurs qui amènent dans le jeu des éléments positifs

CIVIC RESPONSABILITY

AVATAR Stronghold existe grâce à un contrat de confiance mutuelle entre les joueurs et l'organisation.

LEAVE NO TRACE

L'organisation fournit un site de jeu propre, et cherchera à rendre le site dans le même état, voire plus propre. Ceci se fait grâce à un comportement responsable et respectueux.

IMMERSION

Ne soyez pas un spectateur en attente de jeu, soyez acteur de ce jeu. Vos actions offriront bien plus de profondeur et de réalité au monde que n'importe quel scénario.

IMMEDIACY

L'expérience que chacun veut vivre dans AVATAR Stronghold est une expérience de réalité alternative. Vous ne voulez pas jouer un personnage, mais être ce personnage. Ne réfléchissez pas à ce que vous penseriez de telle ou telle action, ressentez les émotions de votre personnage.

SAFETY

Vous veillerez à toujours respecter les règles de sécurité suivantes

FAIR-PLAY

AVATAR Stronghold est un jeu communautaire participatif. Ainsi, bien que les arbitres soient là pour évaluer certaines actions, l'organisation compte tout d'abord sur la maturité des joueurs pour être fairplay.

2.2 LE MONDE DE CALDERA

Le rassemblement d'AVATAR Stronghold se déroule dans un monde nommé Caldera. Il s'agit d'un immense cratère, aux parois si hautes que personne ne les a jamais franchies. Dans ce berceau vivent des dizaines de clans, de peuples, de familles, de tribus... Ceux-ci trouvent refuge en s'établissant généralement dans d'antiques donjons et forteresses naturels appelés Strongholds. D'abord pour résister aux attaques éventuelles des créatures autochtones, ensuite pour se protéger du voisinage, enfin pour s'abriter contre un hiver particulièrement rigoureux.

La vie en Caldera est rythmée par deux grandes saisons, qui coïncident avec les deux phases d'une impressionnante marée : la Basse Lune en été et la Haute Lune en hiver.

En hiver, les eaux du cratère montent de plusieurs dizaines de mètres, avant de geler sous l'intense morsure du froid. Le blizzard est permanent et de féroces Monstres surgissent à la recherche de nourriture. Durant cette période, les habitants vivent donc calfeutrés dans leurs Strongholds, se languissant du printemps, endurant la famine et les attaques des Monstres.

Au printemps, les eaux se retirent durant quelques semaines.

Au centre de Caldera se trouve un second cratère, bien plus petit. C'est en ce lieu que se réunissent chaque année les peuplades issues des quatre coins de Caldera. Une Cité temporaire de bois et de toile éclot, le temps de quelques jours. Ce rassemblement traditionnel sert à commercer, à négocier, à se mesurer l'un à l'autre et à régler des comptes... La Cité est située à un endroit stratégique, passage obligé pour les richesses produites dans la région, et elle-même riche en ressources précieuses. Ce rassemblement est appelé le Concilium.

Tous ne s'y rendent pas. Certains y viennent en masse. Les Guildes et les Cultes s'y présentent également, chacun pour y faire leur commerce. Des échanges se font, des comptes se règlent, des décisions se prennent... Ce rassemblement dure quatre jours, au terme duquel chacun rentre chez soi pour terminer les préparatifs de l'hiver qui vient. On appelle ce chemin l'Exode.

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

Quand l'aventure débute, tous les habitants sont installés au Concilium.

Un premier 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 deux moments clefs... Tout peut arriver ! Bienvenue dans Caldera et que la fête commence !

3. MÉCANIQUES DU JEU

AVATAR est avant tout un jeu de rôles, une activité ludique et immersive, non un jeu de règles et encore moins une compétition. Le but des règles qui vont suivre est de donner un cadre aux mécanismes d'interactions entre les joueurs et groupes de joueurs, dans l'objectif de codifier, fluidifier le jeu, pour le bien de tous.

L'important est de bien saisir l'esprit de ces règles, il n'est pas possible de prévoir tout à l'avance, il y aura certainement des cas non décrits ici, donc n'essayez pas de chercher à exploiter des failles, utilisez plutôt votre bon sens avec pour objectif le plaisir de la majorité, et n'oubliez pas ce que vous avez vraiment à gagner personnellement : ce sont des moments gravés dans votre esprit.

3.1 L'ARBITRAGE

Il y aura des arbitres sur le site. Ils sont reconnaissables à leur tablier blanc et noir. L'arbitre est LE réfèrent des règles et de leurs applications dans le jeu. L'arbitre est aussi là pour veiller à la sécurité et au bon déroulement du jeu.

Sur base volontaire, des joueurs peuvent être recrutés comme Arbitres Auxiliaires (AA) le profil d'un AA est celui d'un joueur conciliant et expérimenté, qui viendra en appui d'un arbitre (sans s'y substituer, ce dernier ayant toujours le dernier mot) en vue de fluidifier des situations de jeu. Un AA est reconnaissable par un brassard noir et blanc.

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

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

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

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

3.2 CARACTÉRISTIQUES ET ACTIONS COMMUNES

Cette section décrit « toutes » les actions que tous les joueurs peuvent réaliser en jeu.

- **Utiliser une Arme à une Main :** Tous les joueurs peuvent manipuler une arme à une main (longueur maximale de 110cm), avec en seconde main une arme courte (longueur maximale de 60cm). La vraie ambidextrie est réservée aux métiers de Guerrier et de Rôdeur.
- **Utiliser une Arme de Jet :** Petits couteaux, shurikens, petits cailloux, etc. homologués sécurité.
- **Porter un Casque :** Les touches à la tête sont interdites et n'infligent pas de dégâts. Mais nous encourageons le port d'un casque apportant une réelle protection contre les touches involontaires à la tête. Ce casque confèrera +1PV.
- **Porter une Armure :** Tout le monde peut porter une armure pour un gain maximum de 1PV. Certaines compétences et races permettent de porter des armures pour un gain supérieur. Voir la section sur les armures page 18.
- **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 13.
- **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 36). Les Précieux Registres des Cultes, Strongholds et Guildes ne sont pas volables.

- **Se Noyer** : Les zones exclusivement aquatiques sont représentées par une signalétique claire. Par défaut, un personnage ne sait pas nager. Quiconque se retrouve dans l'eau se noie : il doit se coucher sur le dos (ou si la sécurité le recommande, se mettre à genoux) et peut attirer l'attention en agitant les bras et en appelant à l'aide. Au bout d'une minute, la personne se retrouve à COMA sur la berge la plus proche.
- **Consommer une drogue** : La consommation d'une Drogue entraîne une dépendance. Le consommateur cherchera pour le reste de l'évènement AVATAR Stronghold en cours, à ingérer au moins une Drogue par jour. Tant qu'il n'a pas pris sa dose quotidienne, il verra son maximum de PV/ PP diminué de 1. L'effet se cumulera pour les jours suivants tant qu'il ne consomme pas de Drogue. On ne peut descendre sous 1PV par ce biais.
- **Se faire empoisonner** : Doit se faire en présence d'un Messenger ou Arbitre. L'empoisonneur doit toucher le contenant (Verre, assiette) de sa victime, sous le regard du Messenger, et la victime doit ensuite y goûter, toujours sous le regard du Messenger, pour que l'empoisonnement soit jugé réussi, le messenger expliquera alors discrètement à la victime l'effet du poison. On ne peut rien mettre dans la boisson/nourriture. Les poisons ne se cumulent pas.
- **Se faire Exécuter** : Est réalisé par un exécuteur qui possède la compétence adéquate via un jeu de 15 minutes (Jugement, ordonnance de mise à mort, mise en place de la scène, écriture des testaments...). Il va transformer entre 1 et 5 victimes en Âmes Errantes et de manière protocolaire va les emmener vers l'Autel des Âmes. Si l'exécuteur n'a exécuté qu'une victime et l'accompagne à l'Autel des Âmes celle-ci reçoit immédiatement 5 marques de mort. Si l'exécuteur exécute au moins 2 victimes et les accompagne à l'Autel des Âmes, le bourreau répartit 5 marques de mort entre ses victimes. L'exécuteur doit laisser passer une période de Repos de minimum 30 minutes avant de pouvoir exécuter à nouveau. Avant la cérémonie, l'exécuteur peut proposer à la future victime d'acter un testament, et/ou les dernières volontés. Le document sera remis à l'Autel des Âmes. Les victimes d'une exécution ne peuvent pas effectuer l'Épreuve de la MORT.
- **Manœuvrer un navire** : Tous les personnages peuvent sans restriction aider 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 Messenger :** Un messenger est un joueur qui accepte de se transformer temporairement (au début d'un cérémonial hors combat, le temps strictement nécessaire, avec un maximum d'une heure) en une créature immatérielle qui ne peut faire que ce qui est noté dans la liste ci-dessous. Il assiste donc à une action de création, et rapporte auprès du destinataire qu'il vient de subir un ou des effets spécifiques. S'il s'agit de transmettre un message télépathique ou de témoigner de la réussite d'un empoisonnement, il remet à la victime un papier rédigé par le créateur et qui explique les effets. S'il s'agit d'une maladie ou d'une malédiction, il attache le Bracelet au poignet de la victime après s'être assuré de son identité. S'il s'agit d'un vol, il constate avec la victime la présence d'une bille placée par un voleur dans une de ses poches, et se fait remettre ce qu'il faut. Le jeu du Messenger est proche du TO et ne peut être détourné pour réaliser toute autre activité TI ou TO. Pour éviter que les Messagers doivent chercher les victimes dans tout le site, elles doivent leur être désignées du doigt. Remarque : il existe quelques pouvoirs en jeu permettant de poser des questions à des Messagers, généralement en vue de tenter de découvrir les commanditaires.

Exemple pas-à-pas :

- Un joueur volontaire accepte d'incarner un Messenger pour rendre service.
 - Il enlève son fil de vie et noue un tulle noir (fourni par le commanditaire) autour de son cou.
 - Il assiste passivement à la création d'un poison comme témoin et reçoit un écrit expliquant ses effets.
 - Il suit de loin l'empoisonneur et assiste à la tentative.
 - En cas de succès, il se présente à la victime, lui atteste qu'elle vient de consommer un poison et lui donne le parchemin expliquant les effets.
 - Il retourne à l'emplacement de sa création immédiatement et réincarne tout de suite son aventurier : il remet son fil de vie et reprend un jeu normal.
-
- **Se Reposer :** Vous pouvez observer une période de repos de 30 minutes pendant laquelle vous n'utilisez aucune compétence de jeu (pas de combat, de vol, de création d'artefacts, etc.) Vous pouvez néanmoins faire du role-play. Au terme de cette période de repos, vous récupérez l'intégralité de vos points de vie (PV) et de pouvoir (PP). Certaines situations imposent une période de repos, par exemple la sortie d'un COMA. Les périodes de repos sont toujours de 30 minutes.
 - **Être Entravé :** Cela consiste à se faire attacher par une personne ayant la compétence « entraver ». La personne entravée porte des liens simulés (pas d'entrave réelle), et doit suivre docilement. L'entrave ou l'emprisonnement ne doit pas dépasser 1h.

3.3 LES LIMITES ABSOLUES

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

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

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

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

3.4 LA DÉVOTION

Une Dévotion représente 2 mois de travail qui vont être effectués par le personnage du joueur lors de l'hiver qui va arriver. Une année compte donc 6 Dévotions. Ce temps de travail peut être utilisé pour apprendre un métier ou être investi dans une collectivité. Ce temps capitalisé est représenté sur votre Carte de personnage par 6 cases de 'Dévotion'. Décidez librement de la carrière de votre personnage, mais sur les 6 cases, deux doivent porter sur une activité collective et deux autres doivent être consacrées à l'apprentissage d'un métier. Les deux restantes sont laissées à votre discrétion.

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

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

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

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

Pour donner de la Dévotion à une collectivité, il faut se rendre auprès d'un Maître de Stronghold, de Culte ou de Guilde. Ce Maître - 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 Maître 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.

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 18) 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 20). 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 et fin de combat), 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 ». Seules les munitions de nerf « classiques » sont autorisées. Les autres munitions de type « méga » ou autre ne le sont pas.

- 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.
- Le projectile n'inflige cependant aucun dégât ni effet sur une localisation protégée par une pièce d'armure.
- Les projectiles nerfs ne peuvent pas être utilisés comme projectiles de Mages Élémentaires.

LES ARMURES ET PROTECTIONS

On considère qu'il y a 6 zones pouvant être couvertes d'armure : chaque bras, chaque jambe, le torse et le dos. Pour des raisons évidentes de sécurité, la tête n'est pas considérée comme une zone et n'est donc pas 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. Les gains de PV octroyés par ces compétences englobent déjà ce PV supplémentaires de base.

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

Certains tatouages, généralement réalisés par les forges-mages, peuvent offrir une protection à leurs porteurs. Un seul membre maximum peut-être protégé par de tels tatouages.

Exemples :

- Jambières de cuir (2x), plastron de plate (dos à découvert) : $2 \times 0,5 + 1 =$ gain de 2PV
- Armure de cuir complète (jambières, brassards, plastron et dos) : $2 \times 0,5 + 2 \times 0,5 + 0,5 + 0,5 =$ gain de 3PV
- Protection légère d'avant-bras et protection légère d'arrière bras sur le bras droit uniquement : $1 \times 0,5 =$ gain de 0PV

LES MALADIES ET MALÉDICTIONS

Elles sont représentées par un bracelet (fourni par l'organisation) placé au poignet de la victime. 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 60cm 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 tombée à COMA (quel que soit son nombre total de PV et exception faite des créatures particulières qui perdent alors un de leur fils de vie).

LES RUBANS

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

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

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

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

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

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

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

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 Ankous de l'Autel 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. La marque est noircie de manière automatique. Il est possible, dans certaines conditions expliquées ailleurs, qu'un personnage doive noircir plusieurs marques de mort en une seule fois, mais il s'agira toujours de conditions extérieures à l'Autel des Âmes lui-même.
10. Entre le moment où je noircis la marque de mort et celui où je récupère un fil de vie, il m'est proposé d'incarner momentanément une entité au service d'un Donjon ou d'un Scénario. Ce moment se nomme le Repos de l'Âme. Si le j'accepte, je devrai mettre mon personnage de côté le temps du service. Une fois le service terminé je pourrai reprendre mon personnage et récupérer un fil de vie. Je suis libre de refuser le Repos de l'Âme, auquel cas je garderai le rôle de mon personnage et récupérerai un fil de vie.

11. Sortie du Temple des Âmes :

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

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.

COMA ARBITRAL : Pour des raisons d'arbitrage les Arbitres peuvent annoncer un COMA à un joueur. Un joueur ciblé par un coma arbitral perdra instantanément son fil de vie, qu'il remettra à l'Arbitre. Le joueur devra ensuite aller en récupérer un nouveau à l'Autel des Âmes. Perdre son fil de vie suite à un Coma Arbitral n'entraîne pas le noircissement d'une Marque de Mort. Un joueur sous le coup d'un Coma Arbitral ne peut pas être fouillé.

MASS COMA ARBITRAL : Pour des raisons d'arbitrage les Arbitres peuvent annoncer un COMA à un groupe de joueurs. L'entièreté de ce groupe subit alors les effets d'un COMA classique mais ne peut pas être fouillé.

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.

ANNONCES DE JEU

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.

ANNONCES ÉLÉMENTAIRES :

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).

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

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.

VENUM : *Représente la Nature, couleur verte.* Plus de soin possible jusqu'à COMA ou la prise d'un antidote.

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).

ANNONCES COMMUNES

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.

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.

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

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.

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.

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

ANNONCES PARTICULIÈRES

BREATH [Élément] : Les 5 personnes ciblées subissent l'effet élémentaire annoncé (Blast, Freeze, Burn, Venum, Terror, Strike)

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.

HYPNOSE : Affliction Mentale. Permet de décrire une scène « simple »/une vision/un rêve que la cible est persuadé d'avoir vécu auparavant (durée de la scène : max 3 min). Les certitudes sur la vision de la cible se dissipent si on arrive à lui prouver le contraire.

LEECH [x] : Inflige [x] dégâts, et permet au lanceur de récupérer un nombre de point de vie équivalent aux dégâts infligés. La cible doit mimer un affaiblissement.

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

MASS DANCE : Toutes les personnes qui entendent la musique suivant l'annonce sont obligées de danser avec les bardes pour un maximum de 10 minutes.

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.

SEARCH : Voir « Fouiller » page 9.

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 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.

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.

3.7 LE SERVICE AU LOIN

Pour les besoins du jeu, chaque campement devra jouer des monstres, des sauvages ou autres PNJ durant une deux ou trois heures. Ce service est obligatoire et tous les campements devront l'effectuer. Il s'agit d'un service au bénéfice de la communauté et du reste des joueurs, pas d'une pénalité. D'un point de vue TI on considère que tous les personnages d'un campement seront partis "au loin" en expédition et sont donc absent du Concilium. Durant le Service au Loin le campement des joueurs qui l'effectue est complètement fermé. L'horaire de chaque Service au Loin sera défini en bonne intelligence avec les RTO.

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...

La raison d'être du Concilium est de permettre aux différents Strongholds de récupérer suffisamment de ressources pour 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. Pour passer l'hiver dans un Havre il être en possession d'une Garantie de Havre et aller s'enregistrer aux Docks avant le dimanche midi.

L'EXODE

Au terme du Concilium, lorsque les derniers marchandages ont été effectués, les Survivants démontent leurs campements et prennent la route avec toutes leurs ressources pour rejoindre leurs Strongholds et y passer l'hiver qui s'annonce. Ce moment est appelé l'Exode et se déroule en deux parties. La première consiste à quitter les campements du Concilium pour rallier Port Lointain. Port Lointain est l'unique point de contact entre le cratère du Concilium et le reste de Caldera. C'est un passage obligé et c'est là que tous les peuples embarquent dans leurs navires pour rejoindre leurs Strongholds. Commencent alors la deuxième partie de l'Exode qui consiste à quitter Port Lointain pour atteindre son Stronghold. Mais pour quitter Port Lointain il faut que la marée soit haute et le jour de l'Exode elle ne l'est qu'un nombre limité de fois, il ne faudra pas les rater.

Cette année la première partie de l'Exode sera jouée. C'est la partie la plus dangereuse. Celle où les sauvages et autres monstres rodant aux alentours du Concilium peuvent attaquer les Survivants dans

l'espoir de mettre la main sur quelques ressources. Celle où la proximité des Survivants entre eux peut tenter une dernière fois les voleurs ou autres profiteurs...

Pour correspondre aux marées de Port Lointain, l'Exode se fera en plusieurs Convois qui quitteront le Concilium chacun leur tour. Alors que les premiers Convois seront plus ou moins hors de danger, les sauvages auront eu le temps de se rassembler pour les derniers... La difficulté des Convois ira donc en augmentant. Chaque Stronghold pourra, durant le jeu, s'inscrire dans l'un des Convois. Evidemment les places dans les derniers Convois sont chère et limitées...

Pour plus d'informations veuillez consulter la section sur l'Exode dans le « Livre des Strongholds ».

3.9 LES STRONGHOLDS

Ce qui suit est une introduction au fonctionnement des Strongholds. Pour plus d'informations veuillez consulter le Livre des Strongholds.

Les Strongholds sont d'antiques places fortifiées datant d'un âge dont personne ne se souvient. Ces petits îlots de survie sont autant de refuges qu'au fil du temps, des peuples ont occupé et tâché d'aménager au mieux pour les nourrir et les protéger des rudesses de l'hiver. Il existe des dizaines, peut-être des centaines de Strongholds abandonnés. Leurs occupants ont-ils péri ? Ont-ils fui pensant trouver ailleurs un meilleur refuge ?

Le Stronghold est l'entité politique de base dans le monde d'AVATAR Stronghold. Tout groupe de joueurs qui rejoint le jeu AVATAR Stronghold et dont les personnages souhaitent s'implanter dans Caldera doit répondre aux conditions décrites dans le document de politiques de groupe disponible sur le site web.

Chaque Stronghold possède une Constitution symbole de sa liberté et qui définit les lois auxquels ses occupants sont soumis. Suite à une attaque de camp un Stronghold peut s'emparer de la Constitution d'un autre Stronghold et en faire son Vassal. Il pourra alors bénéficier d'une partie de ressource produite par le Stronghold soumis et lui imposer sa loi.

3.10 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.
- **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. Elles sont représentées par des cartes.
- **Les Ressources de Construction** : Sous forme brute, les Ressources de Construction sont utilisées pour réparer ou améliorer les Strongholds. Contrairement aux autres Ressources Brutes, les Ressources de Construction ne quittent jamais réellement les Docks où elles ont été débarquées à l'arrivée des Survivant. Elles sont trop encombrantes pour ça et on préfère les manipuler sous forme de « Bon au Porteur », document papier au format A5. 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 = RRNo

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 faire valider ses ressources par les Docks (voir « l'Exode »).

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.

La Rudesse de l'hiver peut avoir des 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.

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.**

3.11 L'ARTISANAT

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

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

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

Il existe 2 métiers d'ARTISANAT magique en Caldera :

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

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

LA RECETTE

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

Il existe deux types de recettes :

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

LE GRIMOIRE

Chaque ARTISAN doit posséder un Grimoire qu'il doit fabriquer par ses propres moyens. Le propriétaire d'un Grimoire doit être clairement renseigné dans celui-ci. C'est dans son Grimoire qu'un joueur doit inscrire les Recettes qu'il connaît. Le Grimoire est un objet TO, il ne peut pas être volé ni échangé et encore moins détruit. Les Recettes qu'il contient sont par contre complètement TI et peuvent être 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 facultative mais le joueur qui ne désire pas réellement boire la décoction devra tout de même mimer l'action de la boire.

Certaines décoctions peuvent être vendue et revendue par n'importe quel personnage. Seule la carte de jeu représentant la décoction (voir la Validation ci-dessous) passe de main en main. L'Alchimiste vendant ce type de décoction garde pour lui la fiole et son contenant. Pour consommer ces décoctions la carte doit être déchirée et le consommateur doit mimer l'action de la boire (comme pour n'importe quelle décoction). Il est conseillé à tous les joueurs désirant consommer ce type de décoction de posséder une petite fiole vide réservée à ce mime.

Certaines autres décoctions ne peuvent être transportée que par l'Alchimiste qui les a fabriquées.

Une fois fabriquée, une Décoction peut être consommées jusqu'à la fin de l'événement. La durée de l'effet de la potion varie en fonction de la recette (caractéristique DURÉE).

LA VALIDATION

Une fois les ressources rassemblées et le Parchemin/Décoction réalisée l'ARTISAN doit se rendre à la Manufacture, gérée par le Consortium des Guildes pour faire Valider son travail. La Manufacture

recupérera les RR qui seront détruites dans une "cérémonie" TI, par exemple brûlées dans un brasier. Le Parchemin sera validé par l'apposition d'un SCEAU. La Manufacture indique également sur le parchemin les caractéristiques de l'Objet qui vient d'être créé et fournit un éventuel BANDEAU. Les Alchimistes recevront une carte de jeu pour chaque Décoction validée. Celle-ci expliquera brièvement ses effets et caractéristiques. La consommation d'une Décoction se symbolise par la destruction de la carte. Boire la Décoction n'est pas obligatoire (allergie ...).

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 LE JEU MARIN

LES NAVIRES

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 TO. Voir le tutoriel à disposition sur le site d'AVATAR Stronghold. Tout ajout de décoration, de canons, de protections est recommandé.

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 et de 10 personnes maximums. 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 nécessite 3 personnages pour le manœuvrer et d'un Capitaine pour le commander (personnage possédant la compétence libre « Capitaine »). Il peut y avoir des marins en surplus pour le combat ou remplacer un blessé. Plus de personnes peuvent manœuvrer le bateau si nécessaire.

Un navire possède de base 3 points de structure et ne peut être endommagé ou coulé que par des armes de siège (ou un autre navire, voir plus loin). Les armes classiques (épée ...) ne lui font aucun dégât. Le nombre total de points de structure peut être augmenté en dépensant des Ressources Brutes à la Manufacture. 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 endéans (PS max X minute). Les éventuels sacs de Ressources de Survie et de Matériaux restent à bord, et peuvent être volés par un autre navire. Lorsqu'un bateau est coulé en eau profonde ses passagers se noient (à moins de savoir nager, voir les règles de noyade page 10) puis s'échouent sur la berge la plus proche.

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).

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. Un navire ne peut pas être capturé.

LE CAPITAINE

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. Mais le Capitaine est également le responsable TI de son bâtiment. A bord il est le seul chef et il a tout pouvoir. Un Capitaine est n'est lié qu'à un seul navire à la fois, le sien et un navire n'est lié qu'à un seul Capitaine. Il en sera l'âme et la voix. Rien n'empêche cependant un Capitaine de changer de navire mais c'est généralement très

mal vu... Le Capitaine peut être un des 3 personnages à la manœuvre mais doit obligatoirement posséder la compétence libre "Capitaine".

Pour pouvoir voguer sur les eaux du Concilium tous les Capitaines doivent s'inscrire à la Capitainerie de la ville. En retour à cette inscription les Capitaines reçoivent un permis de naviguer. Un Capitaine voguant sans ce permis sera déclaré « illégal » et pourra faire l'objet de poursuites.

LES DRAPEAUX

Chaque bateau devra être muni d'un drapeau et celui-ci devra toujours être attaché en évidence. Lors d'un combat naval se terminant par le naufrage du navire ou la mort d'un équipage complet, le navire vainqueur pourra prendre possession du drapeau du navire vaincu pour l'ajouter sur son propre bateau. Les navires ayant perdu leur drapeau pourront tenter de les récupérer jusqu'à l'Heure des Comptes. En effet, chaque jour, à l'Heure des Comptes, les drapeaux doivent être rapportés à la Capitainerie où le nombre de drapeau possédé par chaque navire sera compté. Les horaires des Heures des Comptes seront affichés à la Capitainerie.

Un navire se présentant sans aucun drapeau à l'Heure des Comptes ne pourra plus naviguer tant qu'une taxe n'aura pas été payée au responsable de la Capitainerie pour l'achat d'un nouveau drapeau. (Qui sera idéalement celui qui aura été pris précédemment, tous les drapeaux doivent revenir à leur propriétaire d'origine).

Le Capitaine d'un navire se présentant avec plusieurs drapeaux à l'Heure des Comptes se verra récompensé jusqu'à l'Heure des Comptes suivant en fonction du tableau ci-dessous :

Nombre de drapeaux	Titre du Capitaine	Compétence du Capitaine
2 drapeaux	Capitaine de Vaisseau	Supplice de planche :
5 drapeaux	Contre-Amiral	Maitre d'Arsenal : Octroie 2 points de structure supplémentaire à son navire. Peut également saboter un navire ennemi en pleine mer lorsque tout l'équipage de celui-ci a été éliminé ou s'est rendu.
10 drapeaux	Vice-Amiral	Meneur d'hommes : Octroie 1PV supplémentaire à tous les membres réguliers de son équipage lorsqu'ils sont sur le navire (pas aux passagers occasionnels).
15 drapeaux	Amiral	Chef d'Escadre : Etends les effets de la compétence "Meneur d'homme" aux équipages de tous les navires sous ses ordres lorsqu'ils voguent ensemble. Ne se cumule pas.

Dans le cas où un navire possédant plusieurs drapeaux est vaincu, le navire vainqueur pourra choisir jusqu'à deux des drapeaux du navire vaincu.

Un rang supérieur a bien entendu accès à toutes les compétences des rangs inférieurs.

Le nombre de drapeaux requis pour obtenir un titre variera évidemment en fonction du nombre total de bateaux réellement en jeu. Pour plus d'infos veuillez-vous rendre à la Capitainerie.

4 LES CAMPEMENTS

Ce qui suit est une introduction au fonctionnement des Campements. Pour plus d'informations veuillez consulter le Livre des 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.

Pour pénétrer à l'intérieur d'un campement il n'existe que les 3 possibilités décrites ci-dessous. Il est interdit de pénétrer dans un campement d'une autre manière même si aucun obstacle physique n'est présent.

- **Les Entrées**, qui peuvent généralement être fermées par une porte possédant des points de structures.
- **Les Quais**, qui sont les moyens d'accéder à un campement depuis un plan d'eau.
- **Les Chemins de Traverse**, qui sont de petits accès dérobés seuls les personnages ayant la compétence « Chemins de Traverse » peuvent utiliser 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). Les chemins de traverses sont marqués à l'aide du visuel ci-dessous. Cette entrée ne peut pas 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 (donc pas de sac de ressources).
 - 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.



LA SALLE DES COFFRES

Chaque Stronghold présent dans un camp doit aménager, clairement visible depuis l'extérieur, une zone appelée « La salle des coffres ». 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. 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.

Ce qui suit est une introduction au fonctionnement des Campements. Pour plus d'informations veuillez consulter le Livre des Campements.

4.1 LES ATTAQUES DE CAMPEMENT

Lors d'une attaque de campement, pour remporter la victoire l'attaquant doit effectuer les actions suivantes :

- Pénétrer dans le campement attaqué via l'entrée, en détruisant les éventuelles portes ou via les quais.
- Tuer tous les défenseurs présents dans la Zone de Défense située juste derrière les portes.

Attention qu'il s'agit d'un combat, pas d'une mêlée de rugby. Pousser par la force brute les défenseurs n'est pas autorisé et sera sanctionné.

Si les attaquants remportent le combat, ils doivent faire un choix sous la surveillance 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.

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 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.

A l'arrière des portes se trouve une zone 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.

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.