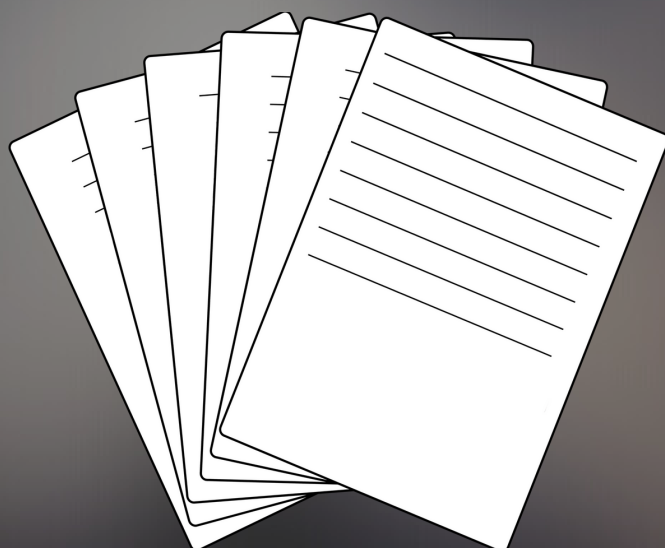


# AVATAR 2022

## LIFE : An Avatar Story

### NOTE D'INTENTION



Life  
Introduction  
Événement et encadrement du jeu  
Dynamiques de jeu

## LIFE

Life... un monde en paix, une utopie de douze nations qui coexistent sans pouvoir se faire la guerre. Un monde qui accorde à la vie une telle valeur qu'il a lui-même élevé les puissances capables de contenir les forces armées. Un monde où les Divinités, secondées par les Juges, veillent à ce que les valeurs de la planète soient respectées. Usant de leur omnipotence pour faire respecter les lois de ce monde magnifique.

Tout est permis pendant l'année: échanges, diplomatie, tourisme, colloques, conventions, processions ... tout. Seuls les actes belliqueux inter-nations sont interdits. Ainsi, chaque nation vit en paix et peut se concentrer sur la culture, l'enseignement et autres activités propices à son développement. Le tout sans empêcher de féroces négociations commerciales ou politiques.

Mais une telle utopie n'est possible que grâce à la Féria. Cet événement rassemble chaque année les meilleurs éléments de chaque Nation, les poussant à s'affronter dans diverses épreuves afin d'affirmer leur hégémonie. Mais si ces quelques jours de festivités sont tellement attendus, c'est aussi pour pouvoir régler des comptes parfois vieux de plusieurs années.

En effet, les conflits sont tolérés par Life pendant la Féria, faisant du festival un moment opportun pour conquérir de nouveaux territoires ou rendre la monnaie de sa pièce à une nation trop envahissante

## INTRODUCTION

Le projet **AVATAR : Life** proposera un jeu de rôles Grandeur Nature de masse.

Il se déroulera dans un univers médiéval fantastique High Fantasy (monde fictif où la magie est naturellement présente). On y retrouvera de la magie, des intrigues politiques, des monstres ainsi que de nouvelles races, adaptées au monde du GN et toujours inspirées des grands classiques pour que les joueuses et joueurs puissent prendre part à un type d'univers familier.

Malgré une évolution non négligeable ces dernières années, AVATAR souffre toujours d'une discrimination récurrente due à son image de festival et du manque de présence du Time In au profit d'une atmosphère nommée "barbecue". De son état de GN familial, il est vrai qu'AVATAR tend à dessiner un jeu de rôles dans lequel beaucoup de choses sont tolérées au détriment du côté immersif du jeu.

Même si AVATAR: Stronghold a amené certaines évolutions, nous désirons aller encore plus loin et adapter l'univers au GN au lieu d'adapter le GN à l'univers. Dans ce but, nous voulons faire quelques avancées et pousser plus loin les points qui permettront à AVATAR de conserver une place conséquente dans le milieu du GN Belge.

Le jeu abordera des thématiques variées : complot, compétition, guerre, politique, philosophie, religion, économie ... Nous comptons sur tout le monde pour aborder et interpréter ces aspects du jeu en respectant la sécurité, tant émotionnelle que physique. C'est pourquoi le racisme, l'homophobie, le sexisme ou la xénophobie seront interdits, TI comme TO. L'équipe orga ne manquera pas de sanctionner les actions qui iront à l'encontre de cette règle.

Notre désir est d'organiser un GN fantasy épique riche en intrigues et où les interactions (et la compétition !) entre les personnages seront au cœur du scénario, le tout dans un environnement bienveillant TO.

LIFE se voudra le plus immersif possible, limitant les interactions "hors-jeu" aux endroits spécifiques ou en cas de besoin d'interventions sécuritaires. L'accent sera mis sur le décor afin de faire à nouveau d'AVATAR un GN visuellement attractif.

## ÉVÈNEMENT ET ENCADREMENT DU JEU

L'intransigeance face au harcèlement, à la discrimination et au débordement social, conjointe à une politique plus sévère pour les cas de triche et de non respect des consignes de sécurité.

Seront aussi proscrits l'abus d'alcool et substances illicites selon la législation Belge.

Des règles plus accessibles et plus faciles à digérer. Avec beaucoup moins d'annonces et d'effets de jeu pour une gestion plus aisée, tout en mettant l'accent sur la confiance donnée aux joueuses et aux joueurs.

Un GN où la sécurité physique des personnes est assurée par un travail main dans la main avec les organismes d'homologations ainsi que les arbitres.

L'évènement s'adresse à tout le monde et proposera un jeu facile d'accès, tout en mettant en place un jeu plus mature accessible dans des zones précises. Ces dernières seront délimitées par une signalétique simple et visible, pour en limiter l'accès. Ces limites seront placées avant l'arrivée des joueuses et des joueurs pour que tout le monde puisse en prendre connaissance..

Définir dès le départ une liste claire des fonctions de chaque Orga en parallèle avec BE Larp dans une idée de transparence et de compréhension mutuelle afin de délimiter clairement les rôles et responsabilités.



La création d'une interface informatique est prévue, afin de permettre la gestion complète des joueuses et joueurs ainsi que de la mémoire des informations de l'événement dans un premier temps. (Tel un Wiki) Cette interface comprendrait au minimum la création de profils individuels ainsi que la gestion des personnages. La possibilité d'avoir des fonctionnalités plus avancées est envisagée mais n'a pas encore été discutée.

## DYNAMIQUES DE JEU

Des mécanismes de jeu et un univers qui sont en accord avec l'esprit du GN que nous voulons inclusif, dans le respect d'autrui ainsi que de la diversité

Ex: Notre univers n'inclut pas le racisme. Cela exclut donc totalement la discrimination raciale en tant que levier de jeu.

Assumer le statut de festival et en jouer : Créer un événement qui tourne autour d'un festival compétitif avec divers types d'épreuves qui mettront en compétition les différentes nations.

Un RESET complet des personnages et des règles. Un nouveau monde, de nouvelles nations, de nouveaux personnages.

Pousser l'accueil des novices avec un module leur étant consacré et mettre en avant la possibilité d'être directement inclus dans le jeu via ce mécanisme. Ce projet constitue un module complet et propose de passer par la case PNJ pendant les 2 premiers jours de jeu et ainsi se familiariser avec le monde et les règles. La personne pourra ensuite décider de continuer comme tel, ou prendre sa place dans le monde en tant que PJ.

Un Time IN omniprésent : le Time Out sera limité uniquement à certaines zones comme une zone propre à chaque nation et placées à l'arrière de chaque camp, le desk, les sanitaires et la *white room*.

La disponibilité des orgas pour répondre aux demandes et animer des pans de jeu scénaristique (excepté de 02h00 à 08h00 du matin et lors des réunions de gestion)

L'univers proposera des enjeux simples à comprendre ainsi que des modules de jeu accessibles à tout le monde. Le tout sera facile à appréhender mais difficile à maîtriser.

Des nations développées conjointement entre joueuses/joueurs et équipe Orga, assurant des relations accentuées ainsi que des scénarios spécifiques.

Des donjons retravaillés, directement en relation avec le scénario et l'univers qui, selon les résultats, feront évoluer le monde ou directement le festival.

Des règles de mort plus sévères mais donnant quand même le droit à l'erreur aux joueuses et joueurs, afin d'éviter un jeu passif causé par la peur de perdre son personnage.



Un travail concret sur la Géostratégie, pan de jeu trop longtemps disparu, afin que le monde évolue selon les actions des personnages.

Une revalorisation de l'artisanat en jeu, le développement d'un système de jeu riche et étoffé pour les métiers de production et de fabrication.

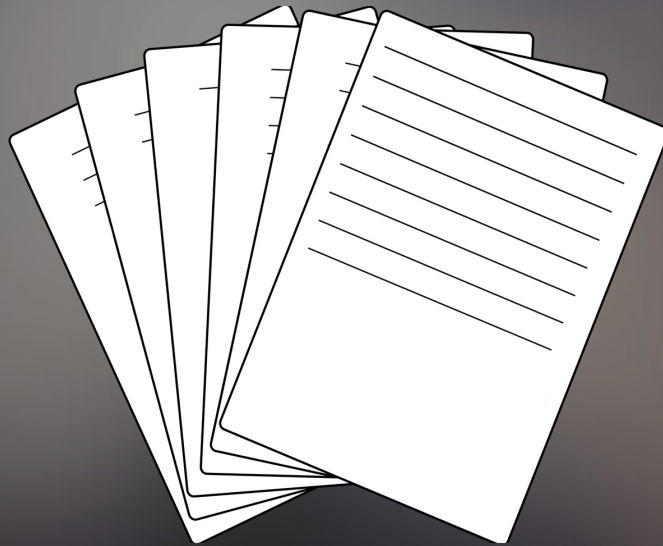
Un module de jeu "guildes" renouvelé, visant à dynamiser le jeu des métiers via un système mixte permettant confrontation et coopération entre joueurs



# AVATAR 2022

## LIFE : An Avatar Story

### INTENTIEVERKLARING



Life  
Introductie  
Evenement en omkadering van het spel  
Spelregels/dynamieken

## LIFE

Life... een wereld vol vrede, een utopie van twaalf Naties die samenleven zonder oorlog te kunnen voeren. Een wereld waar het leven een dermate hoge waarde heeft, dat ze zelf de krachten heeft ontwikkeld om de bewapening van de Naties te beperken en zelfs tegen te houden. Een wereld waar goden, ondersteund door de zogenaamde "Judges", hun volledige arsenaal aan krachten gebruiken om ervoor te zorgen dat de waarden van de planeet worden nageleefd.

Alles is toegelaten tijdens het jaar: economische activiteiten, diplomatie, toerisme, colloquia, conventies, optochten, alles. Alleen oorlogsdaden tussen de verschillende naties zijn verboden. Op deze manier kunnen de Naties zich toeleggen op cultuur, onderwijs, onderzoek en alle andere activiteiten bevorderlijk voor voorspoed. Uiteraard kan dit alles in een klimaat van gewichtige handelsovereenkomsten of diplomatieke onderhandelingen.

Zo'n utopie is natuurlijk enkel mogelijk dankzij de "Féria". Dit evenement verzamelt elk jaar het beste van elke Natie, en heeft als doel om de strijd om het heerschap van de verschillende Naties aan te wakkeren. Verwacht echter niet dat dit enkel wat dagen feesten met de goden is, jouw rivalen kunnen dit moment kiezen als moment om hun rekeningen met jou te vereffenen.

Inderdaad, conflicten zijn door Life toegelaten tijdens de "Féria". Dit maakt van de "Féria" het perfecte moment om nieuwe territoria te veroveren of om wraak te nemen over een expansieve Natie.

## **INTRODUCTIE**

Het project Avatar: LIFE is een mass larp. Het verloopt in een high fantasy medfan wereld (aldus een wereld waar magie is aanwezig in het dagdagelijks leven). Jullie kunnen dus binnen die wereld magie vinden, politieke onderhandelingen, wezens en monsters alsook nieuwe rassen; aangepast aan mass larps en geïnspireerd op de klassiekers zodat spelers in een al bekende wereld kunnen meedoen.

Ondanks een aanzienlijk evolutie de afgelopen jaren, heeft Avatar nog steeds het imago van "festival" en is de Time-In soms gelimiteerd ten gunste van de zogenaamde "barbecue" sfeer. Avatar is een "family-friendly" larp en hoe we het ook draaien of keren, laten we veel (soms te veel) toe ten koste van de immersie.

Hoewel Avatar: Stronghold bepaalde veranderingen bracht, willen wij nog verder gaan en willen wij de wereld van LIFE maken voor een larp, in plaats van de larp voor een wereld.

Om dit doel te bereiken willen wij bepaalde punten naar voor schuiven om op die manier Avatar een belangrijke plaats in de wereld van Belgische larps te kunnen geven.

De spel zal gevarieerde thematieken bevatten: complot, wedstrijd, oorlog, politiek, wijsbegeerte, religie?, economie en meer... Wij rekenen er op dat iedereen deze aspecten van het spel op dusdanige manier interpreteert en speelt dat er steeds rekening wordt gehouden met de emotionele en fysieke veiligheid van de andere spelers.

Daarom zijn racisme, homofobie, seksisme en xenofobie verboden, zowel TI als TO. De organisatie kan en zal sancties treffen tegen al wie deze regel(s) breekt.

Onze wens is om een medfan mass larp te organiseren, met een rijke geschiedenis, vol verhalen en intrige en waar interactie (zowel als competitie!) tussen spelers aan de basis zullen liggen van de scenario's, dit alles in een inclusieve omgeving.

LIFE zal gespeelde worden in een zo immersief mogelijk kader, waar Time Out interacties enkel mogelijk zijn op specifieke plaatsen of voor veiligheidsredenen. Er zal specifiek een accent geplaatst worden op het decorum, zodat Avatar een visueel aantrekkelijk spel wordt.

## EVENEMENT EN OMKADERING VAN HET SPEL

Onverbiddelijkheid tegen lastigvallen, discriminatie en buitensporig gedrag, gekoppeld aan een veel strengere policy tov valsspelers en gebrek aan respect voor de veiligheidsmaatregelen.

Hier horen ook overdaad aan alcohol en verboden drugs bij, zoals omschreven in de Belgische wet.

Spelregels die veel makkelijker lees- en verteerbaar zijn. Zonder eindeloze lijsten aan "uitroepen" (annonces) en effecten. Met een uitdrukkelijke voorkeur om meer vertrouwen te schenken aan de spelers..

Een larp waar de fysieke veiligheid gevrijwaard wordt door een samenwerking met experts in homologatie en de scheidsrechters van het spel.

Het evenement is gemaakt voor iedereen, iedereen is dus ook welkom. Toch willen wij wat volwassen spel voorstellen in bepaalde zones. Deze zones zullen duidelijk aangegeven worden door een bord, om het begin van de zone aan te geven. De zones zullen gekend zijn voor de start van het spel, zodat iedereen er notie van kan nemen..

Een duidelijke taakomschrijving van iedere positie in de organisatie en verantwoordelijkheid in samenspraak met BE Larp, ten behoeve van volledige transparantie en wederzijds begrip.



We zullen een applicatie bouwen dewelke in zal staan voor het beheer van alle spelers alsook een soort van Wiki voor de gebeurtenissen tijdens het spel. We voorzien hiervoor een online interface voor waarop je je personage kan beheren en profielen kan raadplegen. In de aanloop aan het project kan het zijn dat wij dit verder uitbreiden naar beheer van Naties, maar hier is nog niets gefinaliseerd.

## SPELREGELS/DYNAMIEKEN

Spelmechanismen en een wereld die in functie van de waarden en normen van een inclusieve, diverse en respectvolle larp.

Onze wereld bevat bijvoorbeeld geen racisme, dit kan dus ook geen speldynamiek zijn..

Het stigma "festival" aannemen en er spel van maken:  
Een spelwereld waarin een competitief festival centraal staat met verschillende types proeven, die de verschillende naties in concurrentie zullen doen treden.

Een volledige reset van de personages en regels.  
Een nieuwe wereld, nieuwe naties, nieuwe personages.

De toestroom van nieuwe (of terugkerende) spelers vergemakkelijken via een module speciaal opgericht hiervoor. Om op deze manier iedereen meteen te betrekken bij de kern van het spel. We doen dit door iedere nieuwe speler eerst 2 dagen NPC te laten zijn, om op die manier vertrouwd te raken met de wereld en de spelregels. De speler kan daarna zelf beslissen om een Natie te vervoegen en zijn/haar rol als speler op te nemen, of verder te blijven spelen in deze groep.



Time In zal fulltime aanwezig zijn, uitgezonderd enkele zones zoals een plaats in elke Natie aan de achterkant van het kamp, de front-desk, de sanitaire voorzieningen en de white room. De organisatoren zullen ook steeds beschikbaar zijn om vragen te beantwoorden of delen van het spel te animeren (uitgezonderd 02h00 tot 08h00 's ochtends en tijdens vergaderingen over het spelverloop)

De wereld brengt een hele hoop speldynamieken en onderdelen met zich mee. Wij hopen deze allemaal te kunnen invullen met het principe "makkelijk om te leren, moeilijk om te beheersen"..

Het concept Dungeons zal worden herwerkt, zodat deze meer in lijn liggen met de gebeurtenissen in de wereld en de verhaallijnen. Alsook een impact kunnen hebben op de spelers en het festival.

Naties die zullen worden uitgewerkt, Orga en spelers samen. Met de nadruk op relaties onderling, alsook specifieke scenario's.

Veel strengere regels rond de dood van personages; met eens systeem om een onfortuinlijke situatie recht te kunnen trekken en "passief spel"; uit vrees voor verlies van personage; te vermijden.



Het spel rond  
Geostrategie, terug van  
weggeweest, zal spelers  
en naties in staat stellen  
hun rijkdommen uit te  
bouwen en hun  
gebieden te vergroten.

Opnieuw waarde aan  
Time In crafting geven,  
door middel van rijke  
spelvorm en uitgebreide  
competenties en  
eigenschappen rond  
productie en fabricage.

Een vernieuwde "Guildes" module, met als doel het spel  
rond beroepen en skills dynamisch te maken door de  
wisselwerking van confrontatie en coöperatie tussen de  
spelers.

