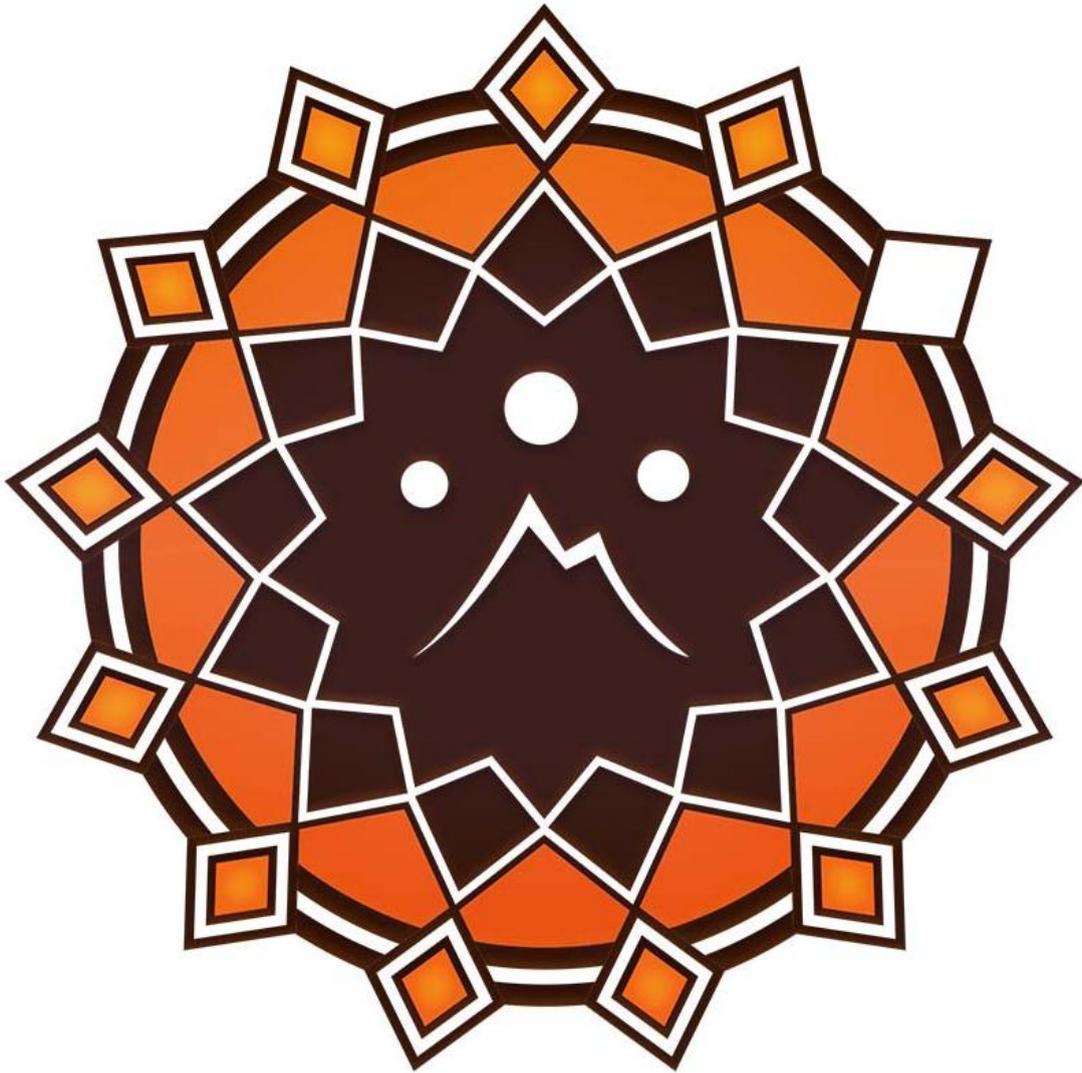


AVATAR Life
La Géostratégie



LIVRE DU JOUEUR

GÉOSTRATÉGIE

La Géostratégie	2
Organisation Politique	3
L'Autorité Provinciale	3
Les Infrastructures	4
Le Réseau des Portails	5
Le Bureau des Expéditions	5
Mission d'Espionnage	5
Caravane Marchande	5
Projet d'Aménagement Territorial	6
Proposition aux Récoltes	6
Récoltes Journalières	6
Corps Expéditionnaires	6
Donjons Ephémères	6
Donjon Permanent	7
Raids de Sabotage ou Pillage	7
Casus Belli	8
Revendications	8
Rassemblement des Armées	9
Manoeuvres de déploiement	9
Champ de Bataille	9
Fortifications	10
Engins de Siège	10
Règles de sécurité et de construction	10
Règles d'utilisation	10

La Géostratégie

La **géostratégie** concerne la production, l'utilisation et le transfert de **matériaux de construction** aux niveaux des **Provinces**, la gestion des **infrastructures** construites par les différentes Nations, et les conflits territoriaux résolus dans le cadre de la Féria.

Les différentes interactions possibles entre les personnages présents à la Féria et les Provinces de Life sont gérées par le **Bureau des Expéditions**.

CARTE DE LIFE

Organisation Politique

Le régime politique, les coutumes, traditions, collections de titres en tous genres sont laissés à l'imagination des joueuses lors de la construction de leur projet de Nation et des Provinces qui la composent. Néanmoins, quelques règles demeurent universelles :

- Le monde de Life est composé de 12 Nations.
- Chaque Nation est composée d'une dizaine de Provinces environ.
- Chacune de ces Provinces dispose d'un Chef-Lieu.
- Un de ces Chef-Lieu est la Capitale de la Nation.
- Chaque Province est gérée par son Autorité Provinciale.
 - Une Province est dite "reculée" à partir du moment où sa population doit traverser au moins 3 Provinces pour rejoindre celle de la Capitale.
 - Une Province est dite "isolée" à partir du moment où sa population doit traverser une Province d'une autre Nation pour pouvoir rejoindre celle de sa Capitale.
 - Une Province est dite "conquise" à partir du moment où elle change de Nation tutélaire, et ce jusqu'au début de la Féria suivante.
 - Une Province reculée, isolée, et/ou conquise souffre de certains malus durant l'année.
 - La Province qui contient la Capitale d'une Nation ne peut être ni isolée, ni conquise.
 - Si une Province change de Nation durant la Féria, les Juges assurent la sécurité des éventuels flux de population pendant l'année qui suit.
 - Une Province peut profiter ou souffrir de certains bonus et malus durant l'année dépendant de divers effets de jeu, tels que les conditions géo-climatiques, les effets d'un rituel, d'une maladie ou autres.

Il est important de noter que les Juges de Life s'emploient à empêcher que de vastes guerres viennent à menacer les populations des diverses Provinces. S'ils ne peuvent pas réellement empêcher de petits groupes de marauder autour des frontières, les Juges interviendront toujours pour empêcher de vastes armées conquérantes de partir en campagne durant l'année. Ainsi, toutes les revendications territoriales ne peuvent s'exprimer que durant la Féria.

L'Autorité Provinciale

Chaque Province est dirigée par un personnage possédant la compétence de **patricien**. Celui-ci assume la charge de **Gouverneur** de la Province le temps de la Féria. D'autres patriciens peuvent être nommés par le Gouverneur comme ses **Suppléants**. Toute action qui doit être effectuée par le Gouverneur d'une Province peut, en l'absence de ce dernier, être effectuée par un de ses suppléants.

Chaque Infrastructure d'une Province est dirigée par un personnage nommé comme **Intendant** par le Gouverneur. La maîtrise de certaines compétences peut être un prérequis ou apporter un avantage au statut d'Intendant de certaines infrastructures.

Certaines infrastructures permettront à leur Intendant de réaliser certaines actions durant la Féria. D'autres auront un effet s'étalant sur l'année et dont le résultat sera remis à l'Intendant - à défaut au Gouverneur - au début de la Féria suivante.

Les Infrastructures

Les infrastructures ne considèrent pas l'ensemble des bâtiments construits à l'intérieur d'une Province, mais uniquement la part de ceux-ci qui sont directement gérés par les personnages représentant l'Autorité Provinciale.

Pour **construire ou développer une infrastructure** au sein d'une Province, un plan de chantier ainsi que des matériaux de construction sont nécessaires. Toutes les infrastructures ne peuvent pas être construites dans toutes les Provinces.

Il existe trois **matériaux de construction** différents : le **Bois**, la **Pierre** et la **Chaux**. Ceux-ci n'ont pas d'autre usage que la création ou l'amélioration d'infrastructures. Dès lors, une unité d'un matériau représente une grande quantité de celui-ci et les matériaux disponibles ne sont pas représentés physiquement en jeu mais sont comptabilisés par Province par les responsables du Bureau des Expéditions.

Il existe plusieurs catégories d'infrastructures :

- **L'Administration Provinciale** est l'infrastructure qui conditionne le développement de la Province. Ainsi, l'addition des niveaux de toutes les autres infrastructures d'une Province ne peut excéder le niveau de son Administration Provinciale. Le niveau de l'Administration Provinciale détermine également le coût d'entretien annuel de l'ensemble des Infrastructures.
- Les **infrastructures de Production et de Transformation** permettent de produire des matériaux de construction ou des ressources naturelles, ainsi que la transformation des ces dernières en ressources manufacturées. Le niveau de l'infrastructure détermine la quantité de ressources produite chaque année.
Remarque : S'il est possible de produire toutes les ressources naturelles et tous les matériaux dans toutes les Provinces, certaines d'entre elles sont capables de produire plus abondamment une ressource naturelle ou un matériau de construction particulier. Ceci se traduit par un facteur de production différent pour un même niveau d'infrastructure.
- Les **Infrastructures Civiles** ont des utilisations spécifiques liés à certains pans de jeux, tels le commerce, les guildes, les religions ou le savoir.
- Les **Infrastructures Militaires** permettent d'améliorer les défenses d'une Province contre les brigands en maraude durant l'année ainsi que des raids effectués durant la Féria.
- les **Monuments** ont des effets sur les Provinces au même titre que les infrastructures. Néanmoins, ceux-ci peuvent être déplacés d'une Province à l'autre de la même manière que les matériaux de construction.

Le Réseau des Portails

À l'occasion de la Féria, les Juges organisent un Réseau de Portails, à raison d'un par Province. Ces portails ont plusieurs vocations, parmi lesquelles :

- Permettre aux personnages de rejoindre la Féria depuis leur Province d'origine.
- Permettre aux personnages de communiquer avec leur Nation malgré la distance, ainsi que d'envoyer des expéditions à travers Life.

Les Juges et les Ildri (arbitres) exercent un contrôle absolu sur ces Portails. Ils sont les seuls à pouvoir en commander l'ouverture proprement dite. Néanmoins, toute l'administration organisationnelle du flux des personnages aux travers des Portails est déléguée aux responsables du Bureau des Expéditions.

Le Bureau des Expéditions

Durant la Féria, les personnages peuvent dépêcher des expéditions à travers Life. Celles-ci pourront poursuivre différents objectifs tout en respectant des mécaniques similaires.

Selon l'expédition à réaliser, un ou plusieurs personnages se rendent au **Bureau des Expéditions** pour compléter le **formulaire** prévu à cet effet, le remettre et/ou l'examiner avec un des responsables.

Les formulaires ne sont pas des objets de jeu volables. Ils peuvent néanmoins être transférés entre joueurs.

- Les **demandes d'actions immédiates** sont résolues au moment où elles sont posées.
- Les **demandes d'actions cycliques** sont reçues par le BdE et validées simultanément aux heures de mise à jour.
- Les **demandes d'actions d'expéditions** sont examinées au cas par cas en fonction des disponibilités des zones de jeu prévues à cet effet.

Mission d'Espionnage

(action immédiate)

Un personnage possédant la compétence d'**espion** peut utiliser les Portails comme moyen d'observation pour collecter des informations à propos des différentes Provinces de Life. Au moment où il dépose sa demande, le responsable du Bureau des Expéditions lui soumet le prix à payer pour recevoir les informations demandées.

Caravane Marchande

(action cyclique - MAJ tous les jours à 10h, 14h, 18h, 22h)

Un **Gouverneur** peut donner l'ordre de déplacer des matériaux de construction présents dans sa Province vers une autre. S'il désire les déplacer vers une Province n'étant pas adjacente à la sienne, il doit joindre une lettre de marque à sa demande.

Projet d'Aménagement Territorial

(action cyclique - MAJ dimanche à 14h)

Un **Gouverneur** peut donner l'ordre de construire, améliorer ou détruire l'une ou l'autre des infrastructures présentes dans la Province qu'il dirige. Le chantier sera réalisé dans l'année suivant la Féria, pour peu que tous les matériaux de construction nécessaires soient présents dans la Province à la fin de la Féria, et que le plan de chantier soit joint à la demande au moment où celle-ci est déposée. Si le chantier peut se faire, les nouvelles infrastructures seront disponibles à la Féria suivante.

Proposition aux Récoltes

(action cyclique - MAJ tous les jours à 18h)

Un **Gouverneur** peut proposer les territoires d'une Province qu'il gère comme destination des expéditions de Récolte Journalière du lendemain. En cas de sélection, il sera rétribué par le Bureau des Expéditions en points de Féria pour sa nation.

Récoltes Journalières

(action d'expédition)

Chaque jour de la Féria, à heure fixe affichée au BdE, les Juges ouvrent un Portail vers une Province sélectionnée pour la fertilité de ses terres ou la richesse de son sous-sol. Ce Portail pourra être franchi par tous les **Cueilleurs** ou **Mineurs** présents à l'ouverture. Ceux-ci peuvent alors se rendre dans la zone de récolte pour tenter de récupérer un maximum de ressources végétales ou minérales à ramener à la Féria.

Corps Expéditionnaires

(actions d'expédition)

Les Corps Expéditionnaires rassemblent tous les **groupes de personnages** quittant la Féria pour accomplir une **mission spécifique**. La demande est déposée au Bureau des Expéditions par un **Représentant** mandaté par le Corps Expéditionnaire. Cette demande comportera toutes les informations nécessaires à l'ouverture du Portail : le nombre maximum de personnages constituant le Corps Expéditionnaire, le type de mission, la Province ciblée, le lieu d'arrivée, et l'heure d'ouverture *(choisie en fonction des disponibilités des zones de jeu)*.

Certaines expéditions sont susceptibles d'avoir un coût en monnaie et/ou ressource devant être payées au moment de déposer la demande au BdE.

Les personnages constituant le Corps Expéditionnaire se présenteront au Bureau des Expéditions à l'heure prévue pour franchir le Portail. Selon la mission, le nombre maximum de personnages peut être imposé par l'organisation, et des règles spécifiques peuvent s'appliquer une fois passé le Portail. Ces règles seront expliquées au Représentant du Corps Expéditionnaire par l'arbitre ou le scénariste en charge, soit lors de la demande, soit au moment de passer le Portail.

Donjons Ephémères

Un Donjon Éphémère désigne toute expédition à caractère unique, non reproductible. De telles missions sont lancées pour répondre aux besoins de l'un ou l'autre scénario, que cela

soit lié à Life, aux Guildes, au Cultes, ou interne à une Nation. Ce type d'expéditions couvre à peu près tout ce que l'on peut imaginer, de la chasse au gros gibier à la récolte de ressources précieuses en passant par la visite d'un donjon lugubre.

Raids de Sabotage ou Pillage

Si, généralement, les Juges ne cautionnent pas l'emploi des Portails pour lancer des expéditions visant à piller les matériaux de construction ou saboter les infrastructures d'une Province, ils ne s'emploient pas non plus à les empêcher.

Lorsqu'un raid est commandité, le RTI de la Nation dont dépend la Province visée est prévenu par le responsable du Bureau des Expéditions. Selon les infrastructures défensives de la Province, cet avertissement est donné entre 15 minutes et 1 heure avant l'heure prévue pour le raid. Durant ce laps de temps, le RTI doit rassembler les joueurs qui interpréteront les PNJs peuplant le lieu subissant le raid. Par mesure de facilité, ces PNJs disposent strictement des mêmes compétences que les personnages principaux des joueurs les interprétant.

Si le Raid vise le pillage d'une Province, les PNJ défendent autant de sacs de jute que la Province ne contient de matériaux de construction. Un personnage ne peut porter qu'un seul sac à la fois. Tous les sacs que le Corps Expéditionnaire parviendra à ramener par le Portail seront comptabilisés par l'arbitre en charge. Les matériaux de construction correspondant seront ajoutés à l'inventaire de la Province désignée au préalable par le commanditaire.

Si le Raid vise le sabotage d'une Infrastructure, les PNJ défendent un coffre que les attaquants doivent détruire. Libre aux attaquants de choisir leur stratégie. Le sabotage est considéré réussi dès qu'ils ont réussi à glisser la "bombe adéquate" dans le coffre.

Le Corps Expéditionnaire réalisant le Raid peut également souffrir des conséquences de celui-ci. Aucun Lumis n'étant présent pour relever les personnages et ceux réduits à l'état d'intangible ne pouvant traverser les Portails, toute mort est définitive et entraîne la disparition du personnage. De plus, selon leurs compétences, les PNJs survivant au Raid pourront enquêter pour obtenir des informations sur le Corps Expéditionnaire. Et toute information révélée aux joueurs des PNJs défenseurs pendant le Raid est considérée connue de leurs personnages principaux.

Casus Belli

Si les affrontements d'armées de conquêtes sont interdits et empêchés par les Juges durant l'année afin d'éviter aux populations et territoires d'être massacrés ou ravagés inutilement, il est possible pour une Nation d'exprimer des revendications territoriales pendant la Féria par un Casus Belli.

Un Casus Belli se résout sur **champ de bataille** par des affrontements représentatifs organisés sous la surveillance des Juges sur les plaines bordant la Féria connues sous le nom des Champs Funèbres.

Peu importe la Nation d'origine des personnages qui participent à l'affrontement, celui-ci opposera toujours deux armées, dont l'objectif est de conquérir les **bannières** de l'autre et sauvegarder les siennes.

- Les bannières de l'armée offensive représentent les points de Féria de la revendication.
- Les bannières de l'armée défensive représentent l'appartenance de la Province, les infrastructures et matériaux de construction qu'elle contient.
- Les bannières de soutien représentent les points de Féria payés pour augmenter le nombre de combattants présents sur le champ de bataille.

Pour conquérir ou sauvegarder les bannières d'une armée, celles-ci doivent être remises par un personnage à un Juge ou un Ildri spécifique gardant une des sorties du champ de bataille située à l'opposé du point de départ de l'armée. Une fois l'affrontement terminé, ces personnages déterminent l'avenir de la Province en choisissant parmi certaines récompenses ou effets selon la bannière en leur possession. Un personnage ne peut porter qu'une seule bannière à la fois et ne peut se battre ce faisant.

La magie imprégnant les Champs Funèbres ne permettant pas aux personnages morts de passer en intangibles, ceux-ci se relèvent avec 1PV à l'issue de l'affrontement, les dispensant ainsi de passer par le Panthéon et de payer le coût en Éther de manière individuelle.

Revendications

Avant tout, le Casus Belli doit être exprimé et argumenté auprès d'un Juge par un des **Gouverneurs** de Province de la Nation attaquante. Le **Juge** estime alors le nombre de **points de Féria** que la nation doit sacrifier pour qu'il donne son approbation. Une fois les points de Féria payés par le Gouverneur, celui-ci pourra se présenter ou envoyer un autre personnage au Bureau des Expéditions avec un formulaire comportant les informations suivantes :

- la Nation attaquante
- la Nation et Province défendue
- le motif du Casus Belli
- le nom et l'ID du Gouverneur demandeur
- la signature du Juge approbateur

Lors du dépôt du formulaire, le Bureau des Expéditions fixera l'heure de l'affrontement, au minimum **quatre heures** plus tard. Trois heures avant le début de l'affrontement, le responsable du Bureau des Expéditions préviendra le RTI de la Nation, et si possible le Gouverneur de la Province contestée.

Pacification

Dès que le Gouverneur d'une Province contestée est averti du Casus Belli, il dispose d'une heure pour prendre contact avec l'Inquisition et demander une Pacification, pour un coût équivalent en Points de Féria à celui du Casus Belli.

Rassemblement des Armées

Durant les 3h qui précèdent l'affrontement, chaque **Gouverneur** peut se présenter au Bureau des Expéditions pour inscrire la Province qu'il dirige sous les bannières de l'une des deux armées afin d'augmenter le **nombre maximum de combattants** qu'elle pourra aligner sur le champ de bataille.

Le Gouverneur de la Province contestée par le Casus Belli peut envoyer jusqu'à 100 combattants participer à l'affrontement sans avoir à payer de coût.

Le Gouverneur ayant demandé le Casus Belli peut envoyer jusqu'à 50 combattants sans avoir à payer de coût supplémentaire.

Tous les Gouverneurs des autres Provinces de Life peuvent décider d'envoyer jusqu'à 50 combattants et combattantes en s'acquittant d'un coût en points de Féria acquis par sa Nation. Celui-ci est de 3 points de Féria si la Province est adjacente à la Province contestée, et de 6 points de Féria dans les autres cas.

Manoeuvres de déploiement

La **réunion stratégique** se tient **une heure avant l'affrontement** au Bureau des Expéditions.

Devront s'y présenter au minimum un **Stratège** appartenant à la Nation ayant exprimé le Casus Belli, un autre appartenant à la Nation possédant la Province visée. Ceux-ci assurent le rôle de Chef de Guerre pour l'affrontement à venir. D'autres Stratèges ainsi que les Gouverneurs ayant inscrit leur Province pour l'affrontement peuvent également participer à la réunion aux côtés de l'un des deux Chefs de Guerre. L'un et l'autre totaliseront ainsi des **points de stratégie**, ouvrant le choix à plusieurs options, parmi lesquelles :

- modifier les positions initiales des armées et bannières
- déterminer le nombre et les positions initiales des engins de siège
- déterminer les fortifications pouvant être utilisées ou non

Champ de Bataille

Quinze minutes avant **l'heure de l'affrontement**, les Juges avertiront tous les RTI afin d'annoncer la bataille imminente à l'ensemble des personnages présents à la Féria. Ceux qui participent à l'affrontement doivent alors se rendre au point d'accès de leur armée. L'accès au champ de bataille leur sera autorisé par les **Ildri** (arbitres) qui vérifieront plusieurs choses parmi lesquelles :

- le nombre de combattants maximum autorisé dans l'armée.
- les positions des armées et bannières.
- le déploiement des engins de siège ainsi que le paiement des projectiles
- divers aspects liés à la sécurité des joueurs et du jeu.

Fortifications

Des fortifications sont installées sur le champ de bataille de façon permanente, leur usage étant soumis aux conditions de l'affrontement. Dans tous les cas, il est interdit de se battre à moins de 1 mètre d'une fortification, de s'appuyer dessus ou de tenter de l'escalader. On ne peut porter des frappes au corps à corps depuis, vers ou au travers d'une fortification. Les projectiles magiques, d'armes de jet ou à distance et les projectiles d'armes de guerre peuvent passer par dessus une fortification, être tirés depuis ou vers celle-ci.

Il existe trois type de fortifications différentes :

- Les murailles sont fixes et infranchissables.
- les portes peuvent être fermées, ouvertes ou détruites selon les conditions et évolutions de l'affrontement. Néanmoins, seuls les arbitres sont autorisés à les manipuler directement.
- les tourelles sont des plateformes surélevées à 1m50 du sol. Elles sont limitées à 1 joueur/m² de surface. Sauf impératifs de sécurité, il est strictement interdit de monter ou de descendre d'une tourelle durant l'affrontement.

Engins de Siège

Règles de sécurité et de construction

Les [règles d'homologation de la BWAT](#) sont d'application. Celle-ci sont disponibles sur larp.be.

Les engins de siège ne peuvent être utilisés que lors d'un champ de bataille, d'épreuves de la Féria ou d'une expédition. Le reste du temps, ils doivent obligatoirement être stationnés à l'intérieur ou à l'entrée du campement. Les personnages en train de déplacer un engin de siège entre un campement et le champ de bataille, le Portail ou l'arène ne peuvent être ciblés par une action néfaste tel un sort ou une attaque.

Tout engin de siège doit disposer d'une base stable et solide, naturellement immobilisée au sol. Si le déplacement de l'engin nécessite des roues, il doit s'immobiliser de lui-même sur n'importe quel terrain lorsqu'il n'est pas manipulé par un joueur. Si le déplacement de l'engin nécessite un quelconque moteur, l'engin doit être muni d'un système de freinage, le moteur doit impérativement être éteint pour la durée de l'affrontement, et l'engin être stationné à l'extérieur du campement lorsqu'il n'est pas utilisé.

Une ou plusieurs armes de guerre peuvent être montées sur la base et pivoter sur celle-ci. Pour chaque arme de guerre, un levier de tir (gâchette, fil,...) ne peut activer qu'un seul système de propulsion (baliste, canon à air comprimé,...) qui ne peut envoyer qu'un seul projectile (boulet, trait,...) à la fois. Chaque système de propulsion doit être réarmé manuellement de façon indépendante, aucun moteur ou réservoir (bouteille de plongée,...) n'est autorisé.

Règles d'utilisation

L'**Ingénieur** se présentant à l'entrée du champ de bataille, d'une épreuve ou devant le Portail avec un engin de siège comportant une ou plusieurs armes de guerre est le seul personnage autorisé à introduire les projectiles qui seront tirés par l'engin. Pour chaque

projectile qu'il transporte, l'Ingénieur devra payer une carte de **munitions lourdes** à l'Arbitre effectuant le contrôle de l'engin de siège.

Le joueur incarnant le personnage Ingénieur demeure responsable TI & TO de son engin de siège pour toute la durée de l'affrontement. Ainsi, il est le seul joueur autorisé à tirer avec les armes de guerre présente sur l'engin, et il ne pourra s'éloigner de celui-ci, même si cela signifie la mort de son personnage.

Les projectiles d'armes de guerre peuvent viser différentes cibles :

- un tir direct ou un rebond qui touche un personnage fait tomber celui-ci à coma.
- un certain nombre de tirs directs sur une fortification détruisent celle-ci.
- un certain nombre de tirs directs sur une tourelle font tomber ses occupants à coma.
- un certain nombre de tirs directs sur une autre arme de siège détruisent celle-ci.