

LIVRE DES STRONGHOLD

AVATAR STRONGHOLD

Version 2.2 - 2019



TABLE DES MATIÈRES

1. CHANGELOG	3
VERSION 2.0	3
VERSION 2.1	3
VERSION 2.2	3
2. LES STRONGHOLDS	4
2.1 LA CONSTITUTION	5
2.2 LA VASSALITE	6
2.3 GESTION D'UN STRONGHOLD	7
LES GESTIONNAIRES DE STRONGHOLD	8
2.4 LE REGISTRE	9
2.5 AMÉNAGEMENT D'UN STRONGHOLD	10
LES OUTILS DE PRODUCTION	10
LES INFRASTRUCTURES	11
L'ACTIVATION DES OUTILS DE PRODUCTION ET DES INFRASTRUCTURES.	11
LA CONSTRUCTION DES AMÉNAGEMENTS.	12
2.6 L'ÉCHANGE DE STRONGHOLD	13
3 L'EXODE	14
4 LES EFFETS DE L'HIVER	15
LES RUNES	15
LES MALUS SUR LES AMÉNAGEMENT DES STRONGHOLDS	15
LES MALUS SUR LES HABITANTS DES STRONGHOLDS	15
5. LES DOCKS	17
6. LE COFFRE A LA BANQUE	18

1. CHANGELOG

VERSION 2.0

- Changements superficiels.

VERSION 2.1

- Changements superficiels.

VERSION 2.2

- Modification de l'Exode.
- Suppression des dommages sur les Aménagements.
- Modification de la construction des Aménagements.
- Ajout de la grâce des Mestres.
- Suppression des Docks.

2. LES STRONGHOLDS

Chaque Stronghold est unique. Ces petits îlots de survie sont autant de havres 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 ?

L'Organisation liste grossièrement des Strongholds, mais reste vague de sorte que les joueurs puissent développer et s'approprier les lieux.

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

2.1 LA CONSTITUTION

Chaque Stronghold possède une Constitution symbole de sa liberté. Cette Constitution est publique et composée de 10 articles de lois choisis par les membres du Stronghold. Ces articles définissent le mode de fonctionnement du Stronghold et son identité culturelle. Ils sont définis avant chaque event et ne peuvent pas changer durant celui-ci.

2.2 LA VASSALITE

La Constitution est gardée dans la Salle des Coffres du Campement (voir « Les Campements » page 46). Lorsqu'un Stronghold s'empare de la Constitution d'un autre Stronghold, il doit la garder dans sa propre Salle des Coffres. Le Stronghold qui a perdu sa Constitution devient alors le VASSAL du Stronghold qui s'en est emparé et celui-ci devient son SUZERAIN. Le Vassal, évidemment, peut tenter de récupérer sa Constitution pour retrouver sa liberté en attaquant son Suzerain ou en négociant sa liberté.

Lorsqu'un Stronghold est fait Vassal il perd sa Constitution (qui est gardée par son Suzerain) et adopte automatiquement la Constitution et les articles de lois de son Suzerain.

Dimanche en fin de jeu, les Strongholds doivent rapporter les Constitutions dont ils se sont emparés aux Docks. Ils confirment alors leurs statuts de Suzerains des Strongholds dont ils ont apporté la Constitution et ceux-ci restent leurs Vassaux. L'année suivante, les Suzerains récupéreront automatiquement 10% (arrondis à l'entier supérieur) de la production de ressources de leurs Vassaux (toutes productions comprises, Sources Naturelles, autres Vassaux, ... Attention qu'il s'agit d'un pourcentage sur le nombre d'unités de ressources sans différenciation entre elles. C'est au Vassal que revient le choix des ressources qu'il cède). Les Suzerains commenceront également l'année suivante avec la Constitution de leurs Vassaux sur leur Bannière. Ce système de Vassalité ne fonctionne que sur un niveau. Un Suzerain ne gagne rien directement du Vassal de son Vassal. Par contre les 10% sont prélevés sur l'entièreté des revenus du Vassal, revenu d'éventuel Vassal du Vassal compris.

Un Stronghold peut volontairement donner sa Constitution à un autre Stronghold et ainsi devenir son Vassal par choix. C'est le seul cas où une Constitution peut être échangée sans qu'il y ait eu une attaque de camp auparavant. Les dons volontaires de Constitutions doivent se faire en présence d'un Arbitre ou aux docks durant leurs heures d'ouverture.

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

On ne peut pas être le Vassal de son propre Vassal et les « boucles » de Vassalité sont également proscrites. Si un tel cas devait se présenter, les ressources normalement dues au Suzerain seraient simplement détruites. Les seuls moyens pour qu'une CONSTITUTION change de main sont l'attaque de camp et la diplomatie. Le vol de CONSTITUTION n'est pas autorisé.

2.3 GESTION D'UN STRONGHOLD

Quand un groupe de personnages prend possession d'un Stronghold, il peut le gérer, c'est-à-dire : exploiter les matières premières qui s'y trouvent, réaliser de nouvelles constructions pour accroître son confort, ses défenses ou la productivité des exploitations, voire transformer ce qui s'y trouve déjà. Selon la situation du Stronghold, certaines choses peuvent plus facilement être réalisées (par exemple, des cultures sur un terrain fertile, des prospections minières dans les montagnes, etc.). Un gestionnaire avisé saura exploiter au mieux le potentiel de son Stronghold.

Comme la surface exploitable pour des Ressources de Survie est limitée et ne saurait nourrir des centaines de personnes, il est préférable de diviser les grands groupes en plus petites entités en vue d'occuper plusieurs Strongholds. 30 personnes maximum peuvent passer l'hiver dans un Stronghold. Il n'y a pas de limite inférieure, mais l'équilibre du jeu a été prévu pour des Strongholds contenant entre 20 et 30 personnes. Nous vous déconseillons donc de vous lancer dans un hivernage à seulement 10... Dans cet esprit, il n'est logiquement pas possible de conquérir un Stronghold qu'on ne pourrait pas aussitôt occuper (et donc défendre et exploiter) avec 20-30 personnes pour y passer l'hiver. En effet, une fois les lieux désertés par les conquérants, n'importe qui pourrait débarquer et en prendre possession à son tour.

Pour exploiter un Stronghold, il faut y consacrer de la main-d'œuvre (c'est-à-dire de la Dévotion). Pour aménager, réparer ou reconstruire des choses, il faut, en plus utiliser des Matériaux de Construction. Toutes ces actions sont commanditées par les Gestionnaires de Stronghold, et inscrites dans le Précieux Registre.

Chaque Stronghold possède un Précieux Registre (voir page 9) ainsi qu'une bannière.

Durant le jeu AVATAR Stronghold, vu que le jeu se déroule dans une cité d'échange éloignée des Strongholds on ne joue pas l'attaque ou la capture de Strongholds. Un peuple peut par contre décider d'abandonner son Stronghold. Cette décision ne peut pas être prise sous la menace et doit être collective. Un Mestre ne peut pas décider unilatéralement de donner son Stronghold à un autre groupe. Si un groupe abandonne son Stronghold il doit alors se mettre (rapidement) en quête d'un autre logis ! Lors de l'Exode il n'est pas possible de se rendre dans un autre Stronghold que le sien.

LES GESTIONNAIRES DE STRONGHOLD

Chaque Stronghold établit librement ses règles hiérarchiques et règles de fonctionnement internes mais les organismes de Caldera reconnaissent, regroupé sous l'appellation de « Gestionnaires de Stronghold », les 3 mandats suivant :

- **Le Mestre** : c'est la personne qui dirige le Stronghold, qui est son chef. Le Stronghold appartient cependant à la communauté qui y habite, non à une seule personne. Un Mestre ne peut donc pas disposer de son Stronghold comme bon lui semble. Un Mestre peut :
 - Bannir ou faire bannir des Membres Véritables : un cérémonial en présence du futur déchu l'informe qu'il est banni officiellement du groupe. Au terme de ce cérémonial, la case de la Carte Personnage du joueur allouée au groupe est barrée. Il s'agit d'un acte TO auquel le joueur ne peut s'opposer, et qu'il ne peut esquiver d'aucune manière. Un personnage peut se bannir lui-même à tout moment en barrant son appartenance.
 - Tenir ou déléguer la tenue du Précieux Registre. La personne gérant le Précieux Registre doit être de confiance (TO), car le Précieux Registre est un outil de gestion TO des dévotions. En cas de disparition accidentelle du Précieux Registre, la Dévotion qui s'y trouve serait perdue. C'est normalement le Premier Intendant qui tient le Précieux Registre mais ce n'est pas obligatoire.
 - Peut gracier un coupable juger selon les lois de son Stronghold.
- **Le Premier Intendant** : c'est la personne qui va s'occuper en première ligne de la gestion matérielle du Stronghold. Veiller aux productions des ressources, à la construction des Aménagement... Celui normalement à lui que revient la tenue du Précieux Registre.
- **Le Sous-Intendant** : c'est l'assistant du Premier Intendant et son rôle est de le secondar dans sa gestion matérielle. Il peut, quand l'occasion se présente, suppléer le Premier Intendant dans toutes ses missions.

Seules ces trois personnes seront reçues par les Docks et les autres organismes de Caldera en tant que représentant de leur Stronghold. C'est également à eux que l'Organisation d'Avatar Stronghold se référera quand il sera question des Stronghold (et uniquement les Stronghold, ils ne remplacent pas les RTI et RTO).

2.4 LE REGISTRE

Chaque Stronghold possède un Précieux Registre dont la base est fournie par l'organisation. Le gestionnaire du Stronghold est invité à venir le chercher le jeudi au Dock dès le début du live. Il s'agira de feuillets au format A5 et perforés sur la hauteur avec une entraxe de 8cm. Ces feuillets peuvent être intégré par les joueurs dans un carnet ou autre classeur à l'aspect TI.

Ce livre est TO et ne peut être volé ou détruit, mais peut être consulté via la compétence Espion. Il sert principalement à récolter et à tenir le compte des Dévotions, il doit être tenu scrupuleusement et honnêtement. Ce Précieux Registre accompagne les Mestres ou leurs représentants quand ceux-ci vont auprès du bénévole dédié pour convertir les dévotions, en avantages et productions divers.

C'est dans ce registre que sont inscrites les Dévotions récoltées ainsi que les personnes qui y passeront l'hiver. C'est au Mestre du Stronghold de décider sous quelles conditions les joueurs peuvent ou non passer l'hiver dans son fief (Dévotions, argent, service...). Il est tout à fait possible de passer l'hiver dans un Stronghold auquel on n'a pas donné de Dévotion. Précisons qu'il est cependant impossible de donner une Dévotion à un Stronghold dans lequel on ne passe pas l'hiver. Pour rappel, il est impossible de survivre à l'hiver hors d'un Stronghold. La seule alternative connue est le recours aux Havres, sorte de cités fortifiées neutres politiquement.

Ce registre contient une description complète du Stronghold, de son histoire et de ses améliorations.

Attention : Tous les personnages passant l'hiver dans le Stronghold doivent être inscrit dans le formulaire adapté se trouvant dans le Registre. Un personnage non inscrit est un personnage qui ne survivra pas à l'hiver.

2.5 AMÉNAGEMENT D'UN STRONGHOLD

Les Strongholds peuvent être aménagés en y construisant divers Aménagements qui leur apporteront divers avantages. Mais la taille des Strongholds est limitée. Pour représenter cet espace restreint, chaque Stronghold ne dispose que de 8 Emplacements sur lesquels on peut construire. Lorsque ces 8 Emplacements sont occupés, il n'est plus possible de construire quoi que ce soit à moins de démolir une Amélioration précédemment construite (et ainsi, libérer un Emplacement). Il existe deux types d'Aménagement, les Outils de Production et les Infrastructures. Très semblables dans leur création et utilisation, ces deux types d'Aménagement se différencient dans leurs effets. La construction d'un Aménagement consomme des Dévotions et des Ressources de Construction. L'utilisation d'un Aménagement consomme des Dévotions chaque année.

Chaque Aménagement est caractérisé comme suit :

- Son type : Outils de Production ou Infrastructure.
- Sa taille : Le nombre d'Emplacements qu'elle occupe.
- Sa résistance : Le nombre de points de structure qu'elle possède.
- Son effet : Ce qu'elle apporte au Stronghold
- Son coût : Le nombre de Dévotions qu'elle consomme annuellement.

LES OUTILS DE PRODUCTION

Ce sont les Outils qui servent à produire des ressources BRUTES. La nature des ressources pouvant être produites dépend de l'environnement géographique du Stronghold, les BIOMES.

Chaque Stronghold est à cheval sur 3 BIOMES dont il peut exploiter les ressources. Chaque Biome peut produire 4 types de Ressources Brutes différentes. Par exemple le Biome « Montagne » permet l'exploitation de Laitages, Métaux, Pierre et Métaux Rares.

Les Biomes liés à un Strongholds sont classés par ordre d'importance ou de proximité. Cet ordre définit la quantité de ressources BRUTES de chaque type qu'un Stronghold peut extraire du Biome :

- BIOME 1 – 4 ressources ou 2 ressources précieuses – 1 Emplacement – coûte 4 Dévotions
- BIOME 2 – 2 ressources ou 0 ressources précieuse – 1 Emplacement – coûte 4 Dévotions
- BIOME 3 – 1 ressource ou 0 ressources précieuse – 1 Emplacement – coûte 4 Dévotions

Un Outil de Production n'occupe qu'un seul Emplacement et il ne peut y avoir qu'un seul Outil pour une même Ressource. Par exemple, dans le cas où le Biome « Montagne » est le premier Biome, il est possible de produire une fois 4 Lainages pour un coup de 4 Dévotions. Comme on ne peut construire qu'un seul Outil exploitant la même ressource il est impossible de produire plus que 4 lainages. Dans le cas où le Biome Montagne serait le troisième Biome, on ne pourrait produire qu'une fois 1 lainage pour un coup de 4 Dévotions. Chacun de ces deux Outils de Production occupera un Emplacement.

La construction d'un Outil de Production consomme des Dévotions et des Ressources de Construction. L'utilisation d'un Outil de Production consomme des Dévotions chaque année.

LES INFRASTRUCTURES

Ce sont des Améliorations qui offrent divers bonus au Stronghold ou à ses occupants. La création d'Infrastructures est autorisée en fonction des particularités d'un Stronghold. La construction de l'Infrastructure doit être logique. Les Strongholds présentant des restrictions trop importantes dues à leur particularité peuvent bénéficier d'autres avantages. Cela implique de revoir un par un l'ensemble des Strongholds actuels. À titre d'exemple, il est compliqué d'autoriser la construction d'une école de navigation dans un Stronghold se trouvant au milieu d'un désert...

Les Infrastructures peuvent occuper plusieurs Emplacements en fonction de leur importance. Le coût en Dévotion varie également en fonction de l'importance de l'avantage octroyé.

La liste complète des Infrastructures possibles sera disponible aux Docks, mais voici quelques exemples:

- Fourneaux : bonus de chaleur pour résister au froid.
- Laboratoire : bonus contre les maladies.
- ...

L'ACTIVATION DES OUTILS DE PRODUCTION ET DES INFRASTRUCTURES.

Pour activer un Outil de Production et donc produire des Ressources, il faut y dépenser des Dévotions. Attention que les Ressources sont produites durant l'hiver et ne seront donc disponibles au Concilium que l'année suivante. En réalité, lorsqu'un gestionnaire de Stronghold décide d'investir des Dévotions dans la production d'une Ressource, il prend la décision suivante : L'hiver qui vient, 4 hommes passeront deux mois de leur temps à cultiver/miner/couper ce type de Ressource. Exemple : En 2018 on décide d'investir 4 Dévotions pour produire 4 cargaisons de "Légumes". Ces "Légumes" seront produits durant l'hiver entre le Concilium 2018 et le Concilium 2019 et ne seront disponibles qu'en 2019, mais le Stronghold qui les a produits arrivera en jeu directement le jeudi soir avec les "Légumes".

Il en va de même pour les Infrastructures. Pour qu'elles produisent leurs effets, elles doivent être "activées" un an à l'avance. Prenons l'exemple d'une « tour de guet » permettant au Stronghold de voir les ennemis arriver de loin et ainsi bénéficier d'une protection supplémentaire. Pour que cette tour entre en activité, il faut que des soldats se relaient à leur poste. Des dévotions dépensées en 2018 représentent le travail qui aura lieu pendant l'hiver suivant et le Stronghold bénéficiera donc de cette protection durant l'hiver 2018-2019.

La dépense de Dévotions pour l'activation des Outils de Production et des Infrastructures se fait par mail jusqu'au premier juin de l'année suivante.

LA CONSTRUCTION DES AMÉNAGEMENTS.

La construction d'un nouvel Aménagement, Outils de Production ou Infrastructure, se fait dans les Strongholds durant l'hiver. Une liste des aménagements possibles est fournie par l'organisation et le choix final, soumis au nombre de ressources et dévotions disponibles est à indiquer à l'orga pour le 1er juin.

2.6 L'ÉCHANGE DE STRONGHOLD

Les échanges de Strongholds entre deux groupes de joueurs peuvent se faire aux conditions suivantes :

- Un Stronghold doit être échangé avec un autre Stronghold. Donc pas de don.
- L'enregistrement de l'échange doit se faire aux Docks durant leurs heures d'ouverture jusqu'au samedi soir le plus tard. Donc pas le dimanche.
- Lors de cet enregistrement doit être présent un arbitre, en plus du personnel des Docks.
- Lors de cet enregistrement doivent être présent 10 membres de chaque Stronghold. Ces membres doivent avoir déjà donné une dévotion aux Strongholds qu'ils quittent ou y avoir passé l'hiver précédent (ou les deux). (Les dévotions seront par la suite transférées vers les Strongholds où les joueurs passeront l'hiver). Ces 20 membres doivent signifier leur accord oralement.
- Les registres doivent être adaptés au moment de l'échange.
- Des frais administratifs doivent être payés aux Docks (somme à définir).
- Il est conseillé d'apporter des boissons rafraîchissantes aux bénévoles qui s'occuperont de la transaction.

3 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.

Cette année l'exode sera joué. Plus d'information dans une prochaine version.

4 LES EFFETS DE L'HIVER

Les habitants des Caldera doivent faire face à de rudes hivers et l'un des seuls moyens de survie est de s'abriter dans les Strongholds. Mais lorsque l'hiver fait rage, un abri ne suffit pas, il faut également avoir mis suffisamment de ressources de côté afin de pouvoir nourrir et loger tout le monde.

LES RUNES

Le jeudi soir l'Oracle tire les Runes. Il en tire deux par région : Nord, Sud, Est Ouest. Chaque Rune est associée à un effet qui s'abattra sur la région concernée et qui aura des conséquences sur les Strongholds s'y trouvant.

Il existe 3 types de Runes :

- Positives : Elles offrent un bonus aux Strongholds.
- Neutres : Elles modifient les autres Runes.
- Négatives : Elles infligent un malus aux Strongholds.

Les malus imposés aux Strongholds par les Runes négatives peuvent être de deux ordres différents :

- Les Malus agissant sur les Aménagement d'un Stronghold
- Les Malus agissant sur les habitants d'un Stronghold

La liste des Runes est trouvable en jeu.

LES MALUS SUR LES AMÉNAGEMENT DES STRONGHOLDS

Les Aménagement peuvent être touchés par certains effets de l'hiver ce qui peut entraîner la conséquence fâcheuse d'un moins bon rendement des Outils de Production (voir ci-dessous). Il est possible de se protéger de ces effets en construisant des Aménagement particulier. De base tous les Malus sur les Aménagements sont de Force 3. Les Aménagement prévu pour y résister devront être de Protection 3 pour être parfaitement efficace. Un Aménagement de Protection inférieur laissera passer une partie de la menace. Exemple : *Le Stronghold va subir un malus de Force 3 concernant sa production de Nourriture. Normalement le Stronghold produit 4 lait mais sans Protection il subirait le malus de plein fouet. Le calcul serait alors le suivant : La production totale de lait – la Force de la menace = 4-3= 1. Un seul lait serait donc produit au lieu de 4. Heureusement la production de lait a été protégée par un Aménagement de Protection 2. Le calcul est donc le suivant : production totale – (Force de la menace – Protection) = 4 – (3-2) = 3 laits produits.*

LES MALUS SUR LES HABITANTS DES STRONGHOLDS

Si les réserves de nourriture et de commodités ne sont pas suffisantes, les habitants pourraient bien être touché par la maladie, la famine ou pire... 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 le grenier aménagé 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 les chances de survie

de ses habitants 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 tableau ci-dessous montre les quantités de types de Ressources de Survie requises par Stronghold, pour atteindre différents niveaux d'aisance. Les deux quantités requises doivent être atteintes pour bénéficier de ce niveau. Les niveaux d'aisance indiquent la puissance de l'effet que les habitants subiront. Si aucune Rune ayant des effets sur les habitants n'est tirée, les Strongholds situées au niveau Agonie voient tous leur habitant prendre tout de même une Marque de Mort tandis que les habitants des Strongholds au niveau Luxure gagnent 1PV. Attention que la légende raconte que les habitants des Strongholds se trouvant dans ces situations deux années d'affilée développeraient des effets secondaires... Les personnages ayant survécu à deux Agonies en tireraient une résistance et une rage de vivre à toute épreuve alors que les personnages se prélassant dans la luxure deux années d'affilée verraient leurs formes physiques s'avachir et leur réflex s'amoinrir...

Niveau d'aisance	Nourriture	Commodités	Effets
Agonie	0	0	1 Marque de Mort remplie + effet important
Famine	2	1	Effet important
Survie	4	2	Effet léger
Aisance	7	4	Aucun effet
Luxure	11	7	+1PV + aucun effet

5. LES DOCKS

Cette année il n'y aura plus de Docks au Concilium. Le système de jeu mis en place au fil des années les a rendus inutile. Vous pourrez toutefois poser toutes vos questions au Front Desk.

6. LE COFFRE A LA BANQUE

Les Gestionnaires de Strongholds peuvent ouvrir un compte officiel à la Banque de Caldera leur permettant d'y entreposer 5 ressources BRUTES. Un seul compte par Stronghold est accepté. Les Ressources entreposées restent périssables et doivent être retirées pour l'Exode. Seuls les Gestionnaires du Stronghold peuvent avoir accès à ces comptes.