



L'ENCLAVE

Imaginer – Créer – Incarner

PRÉSENTE

GUIDE DU NOUVEAU

(VERSION 1.0)

I. Qu'est-ce qu'une tractation?

Une tractation dans l'univers d'*Avènement* est un événement théâtral immersif (jeu de rôle grandeur nature) d'une durée approximative de 5 heures (une soirée ou une après-midi) se déroulant en salle. Lors des tractations, les participants incarnent des personnages importants (noble, bourgeois, religieux, etc.) qu'ils ont préalablement créés, puis combattent, tissent des alliances et complotent afin de progresser dans le monde des puissants. À chaque événement, les personnages acquièrent des points d'expérience leur permettant d'acquérir des métiers qu'ils pourront utiliser afin d'agir sur l'univers de jeu pendant et entre les activités.

II. Dans quel univers se déroulent les tractations d'Avènement?

Les tractations d'*Avènement* se déroulent dans un univers continu de low fantasy à tendance médiévale. Dans ce monde inspiré par des récits tels que le *Trône de Fer*, les *Borgias*, les *Tudors* et *La Citadelle des ombres*, les personnages sont les sujets d'un royaume en proie à de nombreux conflits politiques, religieux, commerciaux, criminels et autres. Le royaume d'Ébène, tel qu'il est appelé, est divisé en 9 provinces -nommées palatinats- prêtant allégeance à un prince élu. La foi envers le Céleste, le seul et unique dieu vénéré dans la contrée, est pratiquée de diverses façons par les fidèles qui se répartissent en une poignée



de congrégations religieuses affirmant détenir la meilleure interprétation du Recueil des Témoins, le livre saint de la religion célésienne. Bordé par la sombre Forêt d'Ébène, les grandioses Monts Namori et deux mers, le royaume d'Ébène est habituellement coupé des contrées voisines et se préoccupe d'abord et avant tout de ses propres intrigues intérieures. C'est dans le palais princier de la capitale –la cité d'Yr- que se réunissent les individus les plus influents du pays dans le cadre de tractations politiques où la parole et l'astuce remplacent les épées et les armées. En 321 (2016), le royaume sort à peine d'une guerre civile connue sous le nom de la « Guerre des deux Couronnes ».

III. Comment créer un personnage?

La création d'un personnage se fait en 3 étapes :

- 1- Déterminer l'identité du personnage
- 2- Remplir le formulaire de création de personnage
- 3- Recevoir son dossier joueur et ses bilans

Voici les explications liées à ces trois étapes.

1- Déterminer l'identité du personnage

La première étape est probablement la plus déroutante pour les nouveaux joueurs. Effectivement, ne connaissant pas les détails de l'univers de jeu (ex : les palatinats, l'histoire du royaume, etc.), ils ne sauront pas où situer leur personnage. Afin de mieux s'orienter, le nouveau participant peut se poser trois questions...

➤ **Dans quel domaine oeuvrera le personnage?**

Sera-t-il militaire, noble, commerçant, religieux, criminel, érudit, mercenaire, conseiller, courtisan ou encore un mélange de tout cela? Cette question ne dépend que du goût personnel du joueur.

➤ **Quelle sera la culture du personnage?**

Les 9 palatinats du royaume d'Ébène présentent des styles de vie et des idéologies différentes. Afin de les connaître, consultez le « Résumé d'Avènement » dans les pages suivantes.

➤ **Quel sera le tempérament du personnage?**

Même si la chose n'a aucune incidence technique, le personnage devra avoir un caractère bien à lui. Il est toujours vivement déconseillé de se « jouer soi-même » et, en ce sens, il est hautement préférable de tenter d'incarner un personnage loin de ses propres valeurs, vices et ambitions.

Une fois que le joueur aura les réponses à ces questions, il pourra -s'il le désire- lire uniquement les textes qui le concerneront. Cela lui permettra de bien situer son personnage dans l'univers de jeu. De plus, il pourra aussi s'intéresser aux factions présentement représentées en jeu afin de négocier avec elle ou encore de les approcher pour éventuellement les rejoindre.



2- Remplir le formulaire de création de personnage

La seconde étape sera de remplir le formulaire de création de personnage directement à l'intérieur de la base de données informatisée de l'Enclave. Le lien menant à celle-ci peut être trouvé sur le site web de l'Enclave au lien suivant :

- <http://projet-enclave.com/formulaire-de-creation-de-personnage/>

Dans ce formulaire, quelques questions vous seront posées. Si jamais certaines informations vous semblent confuses, nous vous invitons à communiquer directement avec l'Organisation de l'Enclave afin d'obtenir conseil. Vous pourrez le faire à l'adresse suivante : organisation@projet-enclave.com.

Si vous choisissez de remplir tout le formulaire, vous devrez alors répondre aux points suivants :

➤ **Palatinat d'origine**

En fonction de ce que vous aurez choisi comme culture et idéologie pour votre personnage, vous devrez sélectionner l'un des 9 palatinats. Votre personnage sera alors originaire de celui-ci. Il pourra par la suite acquérir un fief dans une autre région, mais le palatinat d'origine marquera son caractère de base. Votre personnage ne peut pas venir d'un autre pays sans autorisation spéciale.

➤ **Historique public**

L'historique public de votre personnage est son récit de vie tel que connu par la majorité des gens du royaume. N'y inscrivez donc pas vos secrets, mais seulement les faits généralement admis. Effectivement, tous les autres joueurs y auront accès!

➤ **Historique privé**

L'historique privé du personnage constitue le récit complet tel qu'il doit être connu de l'Organisation de l'Enclave et de vous-mêmes. Inscrivez-y tout ce qui pourrait être bon à savoir.

➤ **Achats de départ**

Votre personnage disposera de 6 points d'expérience à dépenser là où il le désirera. Vous n'êtes pas obligés de les dépenser et vous pouvez les accumuler si vous ne vous sentez pas prêts à choisir votre voie. De plus, notez qu'un nouveau joueur peut recréer son personnage après sa première participation. Pour avoir une vue d'ensemble du système de tractation, consultez la section « Résumé des règles » à la fin du présent document. Vous pouvez aussi examiner le livre de règles complet au lien suivant : <http://projet-enclave.com/tractations/systeme-de-tractation/>.

3- Recevoir son dossier joueur et ses bilans

Une fois votre formulaire de création de personnage envoyé, votre travail sera terminé! L'Organisation de l'Enclave analysera votre personnage et approuvera celui-ci dès que possible. De plus, chaque personnage défini et officiel dont la présence sera confirmée lors des activités sera susceptible de recevoir au début de l'événement un bilan personnalisé, des trames d'histoire et des rumeurs. Ceux-ci l'informeront de l'histoire générale, d'indices concernant les intrigues du jeu, etc. Autrement dit, d'angles d'intégration dans la dynamique de jeu.

RÉSUMÉ D'AVÈNEMENT

Rappel des grandes lignes de l'univers

Les 9 palatinats...



1- [Avhor](#) : Lieu de fête et de culture où l'art se jumelle à la quête de plaisir.

Inspiration/costume : Renaissance et carnaval italien.*

2- [Cassolmer](#) : Palatinat côtier pauvre et sans extravagance, son peuple modeste sait se montrer fier et farouche lorsque l'on insulte son intégrité.

Inspiration/costume : Irlande et Angleterre médiévales rurales.

3- [Corrèse](#) : À l'orée de la mystérieuse forêt d'Ébène, Corrèse est l'ultime frontière entre le royaume et les tréfonds hostiles sylvestres. Superstitions et traditions y sont toutes-puissantes.

Inspiration/costume : Europe de l'Est, contes des frères Grimm.

4- [Felbourg](#) : Métropole populeuse et disparate où le pauvre peuple côtoie la bourgeoisie dans des quartiers bondés.

Inspiration/costume : Cosmopolitisme, pré-révolution industrielle.

5- [Laure](#) : Lieu de convergence des routes commerciales du royaume. La richesse et la puissance de ses dirigeants n'a d'égale que leur tendance protectionniste.

Inspiration/costume : Suisse, Flandres médiévales.

6- [Pyræ](#) : Archipel tropical où trône un volcan endormi servant de forge aux fabricants d'acier du royaume. Sa population sait se montrer aussi diplomate que belliqueuse, suave que féroce.

Inspiration/costume : Maroc médiéval, Perse, culture Maori

7- [Salvamer](#) : Région côtière où l'Histoire côtoie les formes de raffinements les plus délicates.

Inspiration/costume : Venise, cité marchande italienne.

8- [Sarrenhor](#) : Peuple de chevaucheurs semi-nomades, les Sarrens chérissent

leur liberté et aspirent à élever l'humanité.

Inspiration/costume : Cavaliers d'Europe de l'Est et des Steppes d'Asie.

9- [Val-de-Ciel](#) : Juché dans les hautes montagnes du Sud, Val-de-Ciel est le lieu le plus saint du royaume. L'ensemble des décisions qui y sont prises sont teintées de spiritualité.

Inspiration/costume : Vatican, Népal.

**Pour les inspirations de costumes, il ne s'agit toujours que de suggestions. Ultimement, c'est le jeu de rôle du joueur qui fait le personnage, non le prix ou la complexité du costume! Toutefois, les caricatures sont à éviter. Parmi celles-ci, notons les costumes trop fortement culturellement marqués, les accents (tous parlent français sans étranger) et les noms en langue étrangère.*

Les 5 congrégations religieuses...	<ol style="list-style-type: none"> 1- L'Ordre de l'Illumination : Tradition, hiérarchie et artisanat. 2- Les Aurésiens : Isolement, pauvreté, mysticisme. 3- Les Oblats hospitaliers : Liberté, égalité, compassion. 4- Le Haut Pilier : Éducation, rigorisme, primauté du texte. 5- La Compagnie du Heaume : Honneur, chevalerie, châtement des infidèles.
Les 2 grandes guildes marchandes...	<ol style="list-style-type: none"> 1- La Guilde franche d'Ébène : Première guilde en importance du royaume. Commerce fluvial et terrestre, banques et entrepôts. 2- La Marine des Mérillons : Commerce extérieur (sauf Vinderrhin), produits de luxe, navigation en haute-mer.
Les 3 académies royales...	<ol style="list-style-type: none"> 1- L'Académie Fulcieu : Technologie, utilitarisme, étude de la vapeur. 2- L'Académie Rozella : Archéologie, Histoire, sciences théorique. 3- L'Académie du Zanaïr : Ésotérisme, alchimie, arts mystiques.
Les 4 grandes cabales criminelles connues...	<ol style="list-style-type: none"> 1- Les Véritas : Niant les dogmes de la foi au Céleste, cette organisation secrète prône un démantèlement du clergé et un retour aux traditions ancestrales. 2- Les Marchands libres des Écores : Organisation de marchands faisant fi des règlementations afin d'importer et de transiger des produits de tout type. 3- Les rebelles des Crocs : Descendants du peuple du Vindh, ces clans montagnards refusent catégoriquement de se soumettre à l'autorité princière et à celle de ses subordonnés. 4- L'Ordre : Regroupement récent et clandestin oeuvrant dans l'est du royaume. Ses cibles semblent être constituées de criminels avoués ou soupçonnés.
Les 4 nations étrangères...	<ol style="list-style-type: none"> 1- Le Vinderrhin : Contrée nordique où des hommes endurants, athées et rationnels habitent d'anciennes forteresses aux proportions fabuleuses. 2- La Ligue d'Ardaros : Nation de navigateurs tatoués asservis à un dieu cruel et établis sur une série d'archipels tropicaux loin à l'est de Pyrae. 3- La république fantôme du Firmor : Territoire mystérieux au sud des monts Namori dont nul n'a pu percer les secrets. Son peuple taciturne vénère les esprits et suit les commandements de nécromanciens. 4- La magocratie du Silud : Rassemblement de clans nomades unifiés sous la gouverne d'adorateurs du dieu-chacal et obéissant à un mage tout puissant.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

I. Les outils de jeu

L'utilisation du système virtuel d'*Avènement* permet d'accomplir des actions entre les événements, d'influer sur les autres personnages et d'augmenter en puissance. Le tout se fait par l'intermédiaire de deux outils principaux :

- La fiche de Personnage : La fiche de personnage contient tout ce qui concerne le personnage lui-même, soit ses caractéristiques RP (historiques, nom, etc.), ses contacts, ses métiers, ses richesses, ses possessions et ses points d'expérience. La fiche de personnage permet aussi d'accomplir les actions entre les événements, puis de recevoir des rétroactions.
- La carte interactive : La carte interactive affiche le royaume d'Ébène et ses divers territoires. C'est sur cette carte que le personnage peut étudier le royaume et consulter l'état de son fief (propriétés, Moral, Santé, etc.).

Ces deux outils permettent de bien distinguer le personnage et son fief. Effectivement, un personnage peut débiter sans fief, déménager ou encore perdre ses terres.

II. Création et évolution

Afin d'accomplir des actions entre les événements en salle, il est nécessaire de détenir des contacts. Pour accomplir une action, un contact (ou le personnage lui-même) doit être mobilisé. Un contact est un personnage non-joueur vivant dans l'entourage du personnage et lui rendant service. À sa création, un personnage détient 3 contacts, ce qui lui permet d'accomplir un maximum de 4 actions. S'il souhaite en détenir davantage, il devra les débloquent par des accomplissements en jeu. Il est essentiel de noter que pour tout projet d'action impliquant plus d'un personnage ou n'étant pas défensif, un contrat d'intention doit être signé en salle et remis à l'Organisation. Celui-ci pourra être très concis (ex : « Geoffroy et Charlotte construiront un château »), ne guère contenir de détails et pourrait ne pas être réalisés si les personnages en décident ainsi.



Les points d'expériences (PX) permettent d'octroyer aux contacts ou au personnage des métiers (coût de 2 PX par métier) ou de les approfondir (coût de 1 PX par niveau d'approfondissement). Ce sont ces métiers qui détermineront ce que peut faire ou non un contact ou un personnage comme actions. À sa création, le joueur dispose de 6 PX. À chacune de ses présences en salle, il gagnera 3 nouveaux points d'expérience, jusqu'à ce qu'il atteigne le maximum de 30 PX.

Un personnage ne détient aucun fief à sa création. Pour en obtenir un, il devra se le faire offrir ou le conquérir. Toutefois, Si un groupe de nouveaux personnages se forme, celui-ci disposera de points d'investissement de départ qui lui permettront de débiter, s'il le désire, avec des fiefs, des propriétés ou d'autres avantages.

Un personnage débute sans congrégation religieuse officielle. Celui-ci devra se faire convertir par un religieux en salle s'il souhaite offrir ses prières à l'une de ces organisations.

III. Les propriétés

Bon nombre d'actions octroyées par des métiers nécessitent des propriétés pour être réalisées. Par exemple, un Militaire ne pourra effectuer l'action « Lever l'armée » que s'il a accès à un « Camp militaire ». Deux moyens sont disponibles pour accomplir ce type d'actions :

- Obtenir l'autorisation d'un propriétaire : Un autre personnage peut mettre à la disposition de votre contact ou personnage l'une de ses propriétés.
- Détenir la propriété requise : Posséder par vous-même un fief et la propriété requise.

Dans les deux cas, une propriété ne peut accueillir qu'un seul contact ou personnage par cycle. En somme : Un contact/personnage, une propriété, une action.

Une propriété ne peut pas être achetée avec des PX. Elle doit être construite à l'aide d'actions spécifiques que vous découvrirez en salle. De plus, une propriété peut être améliorée. De base, celle-ci sera de « Stade 1 ». Elle pourra être améliorée jusqu'au « Stade 3 » (ex : Fortin – Château – Forteresse). Chaque amélioration augmentera l'efficacité des actions qui y seront accomplies. Toutefois, chaque stade de propriété (sauf le Camp militaire) requière 1 lopin sur le fief pour être construit. Un fief dispose d'un maximum de 10 lopins.

IV. La féodalité

Le royaume d'Ébène est divisé en 9 palatinats. Chaque palatinat est lui-même séparé en 7 comtés. 6 de ces comtés sont accessibles aux joueurs tandis que le 7^e est détenu par la famille régente. Enfin, chaque comté est séparé en 5 fiefs. Ces fiefs ont chacun un nom spécifique, mais ils sont génériquement appelés fiefs Est, Ouest, Nord, Sud et Central.



Un personnage ne peut détenir qu'un seul Fief à la fois. Hormis s'il est mercenaire, un personnage à la tête d'un fief est dit « Baron ». En fonction du type de propriétés majoritaires sur son fief, le baron sera dit « d'armes » (politique), de la Foi (religieux), marchand (commercial) ou collégial (académique). S'il obtient en salle le serment de vassalité de deux autres barons du même comté, le personnage pourra acquérir le titre de « Comte ».

Un personnage ne peut que vassaliser des individus de titres inférieurs au sien. Un baron ne pourra donc vassaliser que des personnages sans titres tandis qu'un comte pourra vassaliser des barons. Le processus de vassalité est au cœur de l'ensemble des relations politiques du royaume et est balisé par plusieurs droits et devoirs. C'est la clé du pouvoir ébénois.



V. La guerre

La guerre peut se faire de deux façons :

- *Escarmouche* : Une escarmouche est un conflit spontané sans revendications officielles pouvant être effectuée à n'importe quelle reprise et permettant d'affaiblir les forces d'un ennemi autant de fois que voulu.
- *Conquête* : Une conquête est un conflit balisé par les conventions royales et le Maître de guerre d'Yr, déclaré préalablement en salle et impliquant certains résultats lourds de conséquences.



Dans les deux cas, tous les personnages ne peuvent pas rejoindre les combats librement. Seuls les seigneur/vassal, époux/épouse et mercenaire peuvent s'impliquer dans les guerres. Afin d'ouvrir le conflit à davantage d'alliés, celui-ci doit être l'objet d'une « cause de guerre ». La cause de guerre est obtenue suite à des événements spécifiques (ex : rupture d'un serment ou d'un contrat ratifié, hérésie, attaque clandestine, etc.).

En cas d'affrontement (lors de guerre ou entre contacts), c'est le camp détenant la plus grande forces qui l'emporte. Aucune probabilité d'échec ou de victoire n'est impliquée.

VI. Divers

- Chronologie des événements. Chaque étape se fait à un moment précis :
 - Lors de la semaine précédant un événement en salle, les joueurs peuvent dépenser leurs PX pour faire de nouveaux achats. La dépense de PX dans la base de données est alors accessible.
 - Lors de l'événement en salle, les joueurs discutent, tissent des alliances et décident ce qu'ils feront avec leurs achats. Ils rédigent leurs contrats d'intention si leurs actions impliquent plus d'un personnage ou si elles ne sont pas défensives.
 - Lors de la semaine suivant un événement en salle, les joueurs peuvent faire leurs actions.
 - Avant l'activité suivante, les joueurs reçoivent les résultats de leurs actions.
- Chiffres et calculs :
 - Jamais une action ne sera empêchée pour des raisons purement techniques. Il y aura plutôt des conséquences RP à celles-ci.
- La mort :
 - On ne peut pas mourir en tractation. Par contre, certains événements peuvent mener à la perte du personnage.
 - Personnage criminel. Un personnage reconnu coupable de crimes graves ou d'hérésie pourrait être mis à mort, emprisonné ou interdit de fréquentation du palais.
 - Retraite volontaire. Si un joueur souhaite retirer son personnage de manière fracassante (ex : Un duel à mort, un coup d'éclat, etc.), il peut en parler à l'Organisation.