

# GUIDE DE LA PREMIÈRE TRACTATION

*Juin 2020*



# AVANT L'ACTIVITÉ



## Sur le site web

1) Consulter les « [Informations générales](#) » d'Avènement et suivre les étapes mentionnés dans la section « *VI. Je souhaite rejoindre les tractations d'Avènement. Par où commencer?* » .



## Sur la base de données

- 2) [Créer son personnage sur la base de données](#).
- 3) Dépenser ses points d'expérience de départ.
- 4) Si désiré, lancer un [avis de recherche de liens](#) avec d'autres personnages.



## Sur Facebook

- 5) Inscrire sa participation sur l'événement [Facebook](#) ou par [courriel](#).
- 6) Si nécessaire, réserver un costume dans le [Costumier](#).

# PENDANT L'ACTIVITÉ



## Avant le jeu

- 1) Inscription :
  - a) Paiement de l'entrée (contribution volontaire : 25\$ minimum, 40\$ suggéré)
  - b) Inscription aux ordinateurs
  - c) Réception de la bourse (ducats, carte-personnage et Faveurs)
- 2) Si nécessaire, passer au Costumier.
- 3) Photographie (pour la carte-personnage).
- 4) Présentation privée du jeu.



## Pendant le jeu

- 6) Assister au discours d'ouverture.
- 7) Visite guidée du palais.
- 8) S'investir en jeu! Découvrir les projets des gens, participer aux danses, messes et présentations, négocier sa participation à des projets! *N'oubliez pas que les Faveurs, Bons de ressources et Carte-Personnage ne se conservent pas entre les tractations ; c'est en les investissant que vous progresserez.*
- 9) Participer à son activité de formation.
- 10) Facultatif : Avec un tuteur ou une tutrice, assister à d'autres activités de formation pour se familiariser avec le jeu.



## Après le jeu

- 11) Redonner sa bourse et son contenu à l'inscription.
- 12) Si cela s'applique, remettre son costume au Costumier.

# APRÈS L'ACTIVITÉ



## Sur la base de données

- 1) Préciser la nature de sa participation à des projets.
- 2) Spécifier si le personnage entraîne une habileté.
- 3) Envoyer des missives à d'autres personnages!



## Sur Facebook

- 3) Se tenir informé(e) sur le [groupe de l'Enclave](#).
- 4) Aimer la [page de l'Enclave](#).

# LES FORMATIONS

Les fiches de formations (les « métiers » de personnage) ci-dessous résument dans leurs grandes lignes les options exclusives offertes en salle.

## Alchimiste



- \* Jeu axé sur la simulation et l'imagination
- \* Siège sur le Cercle des alchimistes
- \* Cultive les jardins royaux
- \* Fabrique des potions et invente des élixirs

## Aristocrate



- \* Jeu axé sur les interactions RP et la rhétorique
- \* Siège à l'Assemblée d'Ébène
- \* Par le biais d'une faction politique, propose des lois et supporte des projets
- \* Permet de mousser l'influence individuelle

## Artisan(e)



- \* Jeu axé sur la gestion de ressources et la conception de biens uniques
- \* Siège à la Guilde des Artisans
- \* Construit tous les Biens précieux et Annexes
- \* Peut construire plusieurs fois par activité

## Érudit(e)



- \* Jeu axé sur la recherche et l'approfondissement de l'univers de jeu
- \* Siège au Cercle des archivistes
- \* Effectue des recherches entre les activités
- \* Scelle des missives en échange de 2 ducats

## Militaire



- \* Jeu axé sur la gestion de troupes
- \* Siège à la Table des Stratèges où il propose et mène des campagnes militaires
- \* Lève des armées pour intervenir dans des projets

## Négociant(e)





- \* Jeu axé sur la gestion de ressources
- \* Négocie avec les marchands PNJ du port d'Yr
- \* Acquière et vend des ressources à bons prix
- \* Se spécialise dans le négoce de certaines ressources

## Religieux(se)



- \* Jeu axé sur les interactions RP
- \* Siège sur le Conseil de la Foi
- \* Dispose de pouvoirs uniques en lien avec les lois et la justice
- \* Agit à titre de confesseur

# LES RICHESSES

Dans le cadre des négociations en salle, les personnages sont mis en contact avec plusieurs variables ayant chacune leurs utilités (toutes peuvent être investies dans des projets). Voici un résumé des caractéristiques de chacune. Les richesses annotées du symbole  peuvent être volées en salle. Celles accompagnées du symbole  se conservent entre les tractations, contrairement aux autres qui sont perdues si inutilisées.

## Bon de ressource

- \* Cargaison de ressources d'un type donné entreposée au port d'Yr
- \* Obtenu par divers moyens : participation à un projet, négociants, mission en ville, etc



## Bien ouvragé

- \* Marchandise travaillée et rare gardée en sécurité chez le personnage
- \* Fabriqué en salle

## Carte-personnage

- \* Représente l'implication personnelle d'un personnage dans un projet entre les tractations
- \* Obtenue au début de chaque tractation
- \* Accorde 5 ducats si investie dans un projet



## Ducat et Carat

- \* Pièce de monnaie argentée (ducat) ou gemme (carat).
- \* Obtenu par divers moyens : participer à un projet, tenir une activité en salle, etc.
- \* Achète des entraînements d'habileté.

## Faveur

- \* Représente les ficelles tirées par le personnage entre les tractations.
- \* Obtenue au début de chaque tractation (3 du type des formations du personnage).

## Ingrédient alchimique

- \* Représente des doses d'ingrédients d'origines diverses usités en alchimie.
- \* Obtenu par un alchimiste aux jardins royaux ou à l'achat auprès du Maître-alchimiste.
- \* Uniquement conservé entre les tractations si entre les mains d'un alchimiste.



## Objet mystère

- \* Représente un objet ou document unique et impossible (ou difficile) à représenter en salle.
- \* Obtenu lors des missions en ville.



## Royal

- \* Pièce de monnaie dorée.
- \* Obtenu à la Table des stratèges après une campagne militaire.