

ADDEMDUM Déportation temporaire 2025

Raisonnement

Dans un désir d'amélioration constante et d'encouragement du PVP sain, l'organisation de Brumelance à trouver l'ajout d'un système de déportation temporaire comme étant un ajout enmenant un nouvel axe de pvp sain et un nouveau palier optionnel d'une escalade de la violence.

Rappel

Les règles de déportation normal ne change pas et von donc comme suis:

Afin de retirer un personnage du jeu, il sera nécessaire de capturer et préserver ce dernier pendant 1 heure à l'intérieur de l'enceinte d'un fort ou bien d'un bâtiment/tente decorum. Par la suite, celui-ci devra être escorté à l'extérieur du jeu suivant le trajet fourni par un régulateur préalablement averti lors de la capture du personnage. L'heure de captivité débute lorsque la régulation/immersion est avertie par la chose.

Règle de déportation temporaire

Afin d'effectuer une déportation temporaire, plusieurs facteurs doivent être mis en place en plus de suivre le déroulement d'une déportation normal et les voici:

- Le joueur subissant la déportation temporaire "**captif**" doit consentir hors-jeu à celle-ci et avant d'avoir son consentement les options d'achever le personnage et de faire une déportation permanente doivent lui être proposées.
- Les barèmes de libération sur le jeu du personnage **captif** doivent être établis durant l'heure de captivité nécessaire à la déportation. (voir plus bas la section **Les Barèmes de libération**)

Si les conditions pour une déportation temporaire sont remplies, le joueur déporté pourra rejouer son personnage lors de la partie suivante, à condition que son personnage soit libéré avant la fin de l'évènement durant lequel il a été capturé.

Peu importe le déroulement des évènements, le seul moment où un personnage **captif** revient sur le jeu est au début de l'évènement suivant, il ne pourra donc pas revenir sur le terrain durant l'évènement où il a été déporté.

Dans un cas de déportation temporaire pour lequel le personnage est libéré l'expérience gagnée de l'évènement est sur le "Plan A" et si le personnage n'est pas libéré l'expérience va sur le "plan B" et un ticket devra être ouvert pour le déplacement de l'expérience.

Une fois la déportation temporaire effectuée, une carte de **captif** sera remise à l'équipe ayant effectué la déportation "capteur" et devra être en tout temps dans le coffre de groupe de l'équipe ayant fait la déportation.

Les Méthodes de libération

Peu importe les choix faits durant la période de captivité, 3 méthodes de libération sont minimalement possibles.

1. Les clauses établies lors de la période de captivité sont remplies et l'équipe des **capteurs** doit déchirer la carte **captif** de son coffre de groupe.
2. L'équipe des **capteurs** décide de libérer le captif pour des raisons extérieures aux barèmes de libération pré-établis et déchire la carte **captif** de son coffre de groupe.
3. Pour 20 points de pillage, un personnage peut voler la carte **captif** et la déchirer afin de libérer le personnage. (ces instructions seront inscrites sur la carte **captif**)

Les Barèmes de libération

Les Barèmes de libération devront être établis durant l'heure de captivité et respecter les critères suivants:

- Les **capteurs** devront mettre par écrit et présenter **les Barèmes de libération** au **captif**.
- **Les Barèmes de libération** devront ensuite être communiqués au regroupement dont le **captif** fait partie avant ou pendant l'escorte vers l'extérieur du jeu.
- **Les Barèmes de libération** devront être théoriquement faisables par le groupe dont le **captif** fait partie. (Pas de "vous devrez mettre fin à l'esclavage dans tout stahl")