

Guide du Membre

Camarilla Canada

Copyright White Wolf Publishing, Inc. (2003, 2005). Toute reproduction par et pour les membres de la Camarilla est permise. Tous droits réservés.

White Wolf, World of Darkness, Vampire: Requiem, Werewolf: Forsaken, Mage: Awakening, Vampire: the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage: the Ascension, et World of Darkness sont des marques de déposées enregistrées de White Wolf Publishing, Inc. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Trinity, Mind's Eye Theatre, Laws of the Night, The Long Night, Libre des Goules, The Shining Host, Laws of the Wild, Laws of the Hunt, Laws of the Hunt Players Guide, et Oblivion sont des marques déposées de White Wolf Publishing, Inc. Ces produits utilisent le surnaturel à des fins de création d'histoire, de personnages et de thèmes. Tous les éléments de nature mystique et surnaturelle sont de l'ordre de la fiction et prévu à des fins de divertissement uniquement. La discrétion des lecteurs est conseillée. De plus, la mention ou la référence à d'autres compagnies ou produits dans ces pages ne défie pas les marques déposées ou les droits d'auteurs concernés.

Crédits:

Ce guide représente le travail combiné de plusieurs personnes avec l'assistance et la contribution de milliers de membres de la Camarilla, tant au Canada, qu'aux États-Unis et à l'étranger. Un merci spécial à ceux qui ont contribué par le passé au "Tome of the Camarilla" ainsi qu'aux éditions précédentes du Guide du Membre. Les collaborateurs principaux à cette édition du Guide du Membre sont :

Rédigé par: Indrani Mahadeo, Carl MacPherson, Leanne White, Robert Findlay, Richard Blais, Ewan Johnstone, Joe Giammarco, Chris Duffield, David March, Jody Lemoine, Jamie Wilkinson, Phil Rickaby, Hugh Montgomerie, Randy Lywood, Chris Murtagh

Édité par: Leanne White, Indrani Mahadeo

Traduit par: Marie-Eve Brideau

Présentation artistique par: ??

Conception de la page couverture par: ??

Mise en page et présentation par: Leanne White et Jody Lemoine

Collaboration aux éditions précédentes:

Steve Balfour, Deird'Re Brooks, Vanessa Brown, Matthew Burke, Roy Cabaniss, Jeff Carnegie, Wes Contreras, Cathryn Emerson, Joe Franklin, Dan Fruchterman, Matt Gorsky, Jeff Harris, Jon Herrmann, Cathy Jensen, Terri Jones-Wyatt, George Lemke, Wendy Misuinas, Ryan Passarelli, Adam Phelps, Shea Porr, Heidi Preuss, Wade Racine, Matt Ragan, Ruth Roper, Dan Schmitt, Maria Seaton, Corey Segall, Corey Smith, James Smith, Matt Smith, Craig Stockwell, Patricia Thorp, Dineh Torres, Jana Wright

Un merci spécial à: White Wolf Publishing, Inc. pour avoir lancé l'idée du club en premier lieu.

La Camarilla est le fan club officiel de White et est autorisé par White Wolf Publishing, Inc.

Date d'impression : 15 décembre 2005

Dates de révision : 9 mai 2006; 17 janvier 2007; 4 juillet 2008; 1^{er} janvier 2009

Date de traduction : 1^{er} janvier 2009

Table des matières

| | | |
|-----------------------------|---|--------------|
| <u>Avant-propos</u> | | P.3 |
| <u>Mot de la traduction</u> | | P. 4 |
| <u>Partie I:</u> | Bienvenue à l'édition canadienne de la Camarilla: Qui sommes-nous et que faisons-nous? | P. 5 |
| <u>Partie II:</u> | Notre structure organisationnelle: Du chapitre local à la conquête mondiale | P. 12 |
| <u>Partie III:</u> | Les prestiges: Comment les acquérir et À quoi ça sert? | P. 26 |
| <u>Partie IV:</u> | Éducation des membres: Comment naviguer au travers de la bureaucratie | P. 39 |
| <u>Partie V:</u> | Le code de conduite: Votre responsabilité en tant que membre | P. 48 |
| <u>Partie VI:</u> | Résolution de conflits EN RÉÉCRITURE – En anglais seulement à des fins de références. | P. 56 |
| <u>Conclusion</u> | | P. 63 |

Avant-propos

Bienvenue à tous nos membres. J'ai beaucoup apprécié, en compagnie de plusieurs autres, tout le temps et l'effort mis sur ce projet afin que tous les aspects de notre organisation soit disponible dans un seul document. J'aimerais remercier grandement tous ceux nommés dans les crédits pour leur assistance dans cette tâche colossale. Cependant, en travaillant sur ce document, j'ai pu constater que plusieurs d'entre nous, incluant moi-même, ne prenons pas vraiment le temps de lire complètement le Guide du Membre et d'y donner la considération que nous devrions.

Cette constatation s'est présentée à moi non seulement en ma qualité de rédactrice de ce guide, mais aussi lors de mon mandat de Vice Coordonateur National. J'ai réalisé que comme plusieurs d'entre nous s'embourbent dans les règles, nous en venons à oublier la règle principale de ce passe-temps qui nous est commun : avoir du PLAISIR! Nous sommes si souvent pris dans les règles, autant en jeu et qu'hors jeu, que nous oublions qu'ils s'appliquent à tous sans discrimination, du nouveau joueur aux vétérans de l'organisation.

Nous oublions aussi que White Wolf nous donne le droit en tant que joueurs et storytellers de parfois balancer les règles. Nous savons tous que nous ne pouvons le faire, mais nous pouvons être prudent en utilisant ce guide, et ne pas considérer la Constitution et les règlements comme « coulé dans le béton ». Nous pouvons agir dans l'esprit de la loi plutôt que de suivre la loi à la lettre. Aucune de nos lois n'est immuable et interchangeable. Ces règles sont, dans le fond, des lignes directrices sur les comportements à adopter lors des événements de la Camarilla qui seront emplis de bon sens et qui feront la promotion de l'interaction et de la communication adulte entre tous ses membres. Aussi, ces grandes lignes mettent en place des sanctions pour ceux qui ne peuvent se comporter de façon appropriée.

Comme membre de la Camarilla, nous devons être conscients des autres et de leurs pensées, de leurs opinions et de leurs sentiments. Mais nous devons surtout traiter tous et chacun avec respect, et aider nos semblables « Cammies » à avoir du plaisir lors des événements. C'est l'esprit des mots décrits dans les prochaines pages.

Comme personnage dans la chronique globale, nous nous devons de suivre les règles établies pour la création de personnages et être conscient des règles conçues pour l'interaction, mais nous devons aussi nous rappeler que même White Wolf dit à ses storytellers que l'Histoire doit passer d'abord et que les règles viennent ensuite; que l'aspect théâtral de la partie doit avoir préséance sur les nombres et les points qu'il y a sur la feuille que nous trainons.

Après tout, en tant que membre de cette organisation, nous sommes responsables envers nous-mêmes et tous les autres membres de promouvoir l'esprit de l'organisation autant à l'intérieur qu'à l'extérieur afin que nos organisation puisse continuer à s'épanouir tant au Canada qu'ailleurs dans le monde.

Leanne White
VNC Canada
Décembre 2005

Mot de la traduction

Chers membres francophones,

Ce projet de traduction me tient à cœur depuis un bon moment. Je crois important que les membres francophones qui désirent comprendre la bureaucratie de la Camarilla puisse y avoir accès dans leur langue. C'est pourquoi je me suis affairée à la traduction de ce document en premier lieu. La Camarilla demeure tout de même une organisation majoritairement anglophone avec un bassin de membres très important aux États-Unis et au Canada anglais. Ce guide se veut votre porte d'entrée afin que votre temps au sein de la Camarilla soit des plus amusants et simplifiés.

Il est important de noter cependant que plusieurs termes que nous utilisons dans le monde du jeu de rôle sont directement dérivés de l'anglais. Par souci de compréhension, j'ai préféré garder certains termes anglais tels que nous les utilisons dans les conversations courantes afin de ne pas alourdir le texte avec des explications pour chaque terme. J'ai aussi conservé les abréviations des différents postes et ressources dans sa forme anglaise pour que nous parlions tous de la même chose, spécialement lorsque vous intéragissez avec les membres anglophones.

De plus, le masculin est employé tout au long du texte afin d'alléger la lecture. Il ne discrimine en rien les membres féminins.

Voici quelques termes dérivés de l'anglais utilisé au cours de ce guide et que vous pourrez rencontrer lors de votre passage dans le club et leur définition en français. Si vous voulez ajouter un terme ou rencontrez des erreurs dans ce guide, n'hésitez pas à m'écrire à mebrideau@gmail.com.

Storyteller : maître de jeu, aussi identifié comme ST ou VST pour le storyteller de la venue.

Venue : le type de jeu à l'intérieur d'un domaine. Par exemple, la game de Vampire : the Requiem de Montréal.

Game : soirée de jeu, partie

Game Troupe : partie indépendante à la continuité globale, mais dont les joueurs doivent être membres de la Camarilla et dont les efforts sont récompensés par les points de prestige de la Camarilla.

Prestige log (traduit par Journal des Prestiges) : un résumé de vos points de prestige, une feuille Excel est disponible sur le site web pour aider.

VSS (Venue Style Sheet) : décrit le style de jeu ainsi que les conditions émises par le Storyteller pour pouvoir jouer dans la dite venue.

Plot kit : ensemble d'intrigues, histoire complexe écrite par le storyteller.

Plotline : une intrigue à l'intérieur d'un plot kit

Plot : fait aussi référence à la trame et l'histoire

Ordeals (traduit par Épreuves): Série d'épreuves à livre ouvert qui permet d'en apprendre plus sur l'organisation et qui vaut des points de prestiges lorsque terminé et réussi.

Background : histoire sur la vie du personnage avant son arrivée en jeu; comprend les grandes lignes de sa vie passée et ses motivations. La création du background peut se faire à l'aide de l'Épreuve de Création ou indépendamment

Props : Accessoires utiles au jeu qui aident à la création d'ambiance.

IC (In-Character) : Décrit les actions en jeu ou dans la peau du personnage

OOO (Out-of-Character) : Décrit les actions hors jeu, aussi appelé hors-game

En espérant le tout utile,

Marie-Eve Bricdeau

Janvier 2009

Partie I

Bienvenue à l'édition canadienne de la Camarilla: Qui sommes-nous et que faisons-nous?

Bienvenue à l'édition canadienne de la Camarilla!

Bienvenue à la Camarilla canadienne, une organisation nationale affiliée au fan club officiel de White Wolf! Nous faisons partie d'une organisation de jeu internationale dédiée aux mondes fictifs créés par White Wolf Publishing. Nous soutenons une chronique globale partagée entre tous les affiliés établis dans l'histoire du monde des ténèbres (World of Darkness) de White Wolf. Nous organisons et participons à une grande variété d'événements sociaux, de services communautaires et d'événements éducatifs, variant d'un petit groupe de personnes à plus d'un millier. Nous amassons des milliers de dollars pour des causes charitables, donnons de notre temps et de notre sang à la Société Canadienne du Sang, et travaillons auprès d'œuvres de bienfaisance de nos communautés incluant les banques alimentaires, les refuges et plusieurs autres causes.

La Camarilla est une des plus importantes organisations de jeu de rôle au monde avec des milliers de membres à travers 6 continents. Nos membres créent des personnages en utilisant les livres de jeux de White Wolf appropriés pour l'histoire, puis les personnifient autant dans les événements organisés localement que dans des centaines d'autres games organisées autour du monde. Les membres peuvent aussi interpréter leur personnage sur l'Internet via plusieurs médias « en jeu » comme les listes de diffusion et IRC ou lors d'événements plus importants au niveau régional, national ou international. Chaque année, la Camarilla canadienne organise un événement national annuel dans une ville sélectionnée qui réunit des centaines de membres ensemble pour jouer lors de l'événement charnière de l'année. L'acronyme de cet événement, CAiNE, représente le « Canadian Annual National Event ».

Les games dans la Camarilla

Dans les games de la Camarilla, l'accent est mis sur les politiques et les relations dramatiques suivant l'histoire exploitée, et sur les luttes tragiques des personnes et des créatures qui habitent le « World of Darkness ». Bien que les histoires que nous créons aient un côté souvent violent, cet aspect est secondaire aux thèmes principaux que sont la moralité, les choix et la pente glissante qui mène au désespoir.

La Camarilla comme club social

Bien que les jeux de rôles de la Camarilla soient son plus visible produit, la Camarilla est aussi un club social engagé envers l'art, l'éducation et le service communautaire. Nous encourageons tous nos membres à en apprendre plus sur les arts, en particulier sur le jeu d'acteur dans une perspective théâtrale, la fabrication de costume et d'accessoires de jeu, sur comment raconter une histoire et établir l'atmosphère désirée par la décoration, les jeux de lumières et de son.

En plus de notre support pour les arts à travers les divers aspects de jeux de notre club, nous encourageons et parrainons l'intérêt de nos membres dans les domaines de l'écriture, l'esquisse, la peinture, l'illustration, la photographie, l'infographie, le graphisme, et d'autres activités artistiques. Nous publions un grand nombre des réalisations de nos membres dans l'Epitaph, notre fanzine semestriel (magazine américain), dans les journaux locaux et régionaux ainsi que sur nos douzaines de site web (visitez le <http://camarilla.white-wolf.com/> pour trouver toutes nos ressources en ligne. Le travail de nos membres peut aussi de retrouver en exposition et même en vente lors des divers congrès et autres événements opérés par la Camarilla. Le fanzine Epitaph est toujours à la recherche de contenu canadien.

L'éducation des membres et formation en leadership

L'éducation est un autre aspect important de la Camarilla – non seulement un membre peut apprendre des notions d'histoire fascinantes lors de la création de l'historique fictif de son personnage au sein de la toile de fond d'événements réels, mais aussi développer ses habiletés en leadership et jeu d'acteur. Nous parrainons des séminaires sur les arts, la coordination de projets et le « storytelling » en plus des autres centres d'intérêt développés lors des games que nous jouons. Plusieurs membres deviennent des officiers de leur chapitre ou domaine local, profitant du mentorat et du développement de leur leadership que la Camarilla met à leur disposition.

Le service communautaire

La Camarilla est aussi fière d'être un grand support pour les causes charitables et le service communautaire. Nos membres ont donné des centaines de pinte de sang, des milliers de dollars et un nombre incalculable d'heures de service auprès d'une variété de causes. Plusieurs de nos chapitres ou domaines supportent une banque alimentaire locale, un refuge ou des œuvres de bienfaisances pour enfant dans chacune de leurs communautés. Plusieurs se demandent pourquoi le service communautaire est si important dans une organisation comme la nôtre. Tout simplement parce que notre implication à bâtir la communauté dans laquelle l'on vit aide à développer notre propre sentiment d'appartenance à la communauté. Se retrouver ensemble avec d'autres membres pour accomplir une bonne action aide à bâtir des amitiés et des liens entre les membres.

Notre intérêt pour les arts, l'éducation et le service communautaire contribuent à la culture de la Camarilla, mettant en lien les membres mondialement. En tant que groupe d'amis, nous encourageons les membres à être respectueux des autres, à participer à tous nos événements de façon responsable et sécuritaire, et à se supporter les uns les autres dans notre développement et dans nos intérêts créatifs.

Comment utiliser ce guide

Nous espérons que votre temps avec la Camarilla canadienne sera amusant, créatif et enrichissant. Ce guide se veut un mode d'emploi pour que vous puissiez participer et contribuer au club à tous les niveaux, débutant en tant que tout nouveau membre jusqu'à servir comme officier du club. En tenant compte de cela, ce guide a été organisé en quelques parties :

- La partie I est la présentation de la Camarilla canadienne, incluant les informations qu'un tout nouveau membre a besoin de savoir pour pouvoir sauter dans l'action et commencer à s'amuser dès le début.
- La partie II contient de l'information sur la structure organisationnelle de la Camarilla, explorant la structure des Chapitres et des Domaines, du niveau régional et national. Elle étudie aussi les différentes fonctions au sein de la Camarilla canadienne, soulignant ce qu'ils font, comment ils le font, le processus d'élection et de nomination, et indiquant les grandes lignes qui mènent à leur succès.
- La partie III se concentre sur les Prestiges, incluant ce qu'ils sont, comment les obtenir et les bénéfices qu'ils donnent.
- La partie IV expose brièvement l'éducation des membres et les épreuves.
- La partie V établit les bases du Code de Conduite et les comportements que l'on attend de chaque membre et qui devront être respectés lorsqu'ils se joignent à l'organisation.
- La partie VI examine les politiques de Résolution des conflits au sein du club, tel les instructions sur le processus de requête d'une audience formelle lors d'une dispute, or lors de l'appel d'une décision d'un officier.

Les bénéfices d'être membre

Il y a plusieurs bénéfices à être membre de la Camarilla. En voici quelques uns :

- Une carte de membre qui sert de passeport dans la plus grande expérience de jeu dans l'univers intégré de White Wolf.

- La possibilité d'enregistrer un personnage dans n'importe quelle chronique globale commune opérée par la Camarilla
- L'option d'assister à des milliers d'événements pour les membres seulement à travers la planète, incluant des games sanctionnées ainsi que des événements sociaux, des barbecues, des soirées cinéma organisés par plusieurs chapitres et domaines.
- L'adhésion au chapitre ou domaine de votre localité, ou du support organisationnel de la Camarilla canadienne pour aider à partir un nouveau groupe dans votre région s'il n'y en a pas.
- Un accès à des centaines de listes de diffusion par courriel, de canaux IRC, de site web, et d'autres outils Internet tel que la banque des ressources de la Camarilla, la Camarilla Resource Database (CRD)
- De la formation par la Camarilla pour améliorer ses habiletés, tel que la création et le développement du personnage, le jeu d'acteur, l'organisation d'événements caritatifs, et le développement d'habiletés de leadership et de gestion.

Comment se joindre à la Camarilla canadienne

La Camarilla canadienne traite d'une variété de sujets à caractère adulte comme nous explorons la tragédie de la condition humaine par l'allégorie et le jeu de rôle. Ainsi, tout membre doit avoir au moins 18 ans, sans tenir compte de l'émancipation. Pour joindre la Camarilla canadienne, visitez le site web de la Camarilla canadienne à <http://www.camarilla.ca> et cliquez sur l'onglet Introduction, puis Become a Member (en anglais seulement).

Nous offrons une période d'essai de 6 mois, après quoi vous aurez à payer une petite cotisation annuelle à White Wolf pour obtenir les pleins privilèges de votre adhésion. Ce paiement peut être effectué de plusieurs façons :

- Payer directement dans n'importe quelle banque TD Canada Trust au Canada. Une fois votre paiement effectué, veuillez garder votre reçu et envoyer le numéro de transaction à votre Coordonateur de Domaine (DC), the Coordonateur National des finances (NFC) et le Coordonateur National (NC)
- Envoyer un chèque ou un mandat poste à l'adresse indiqué sur le site de la Camarilla canadienne à www.camarilla.ca
- Payer à votre Coordonateur de Domaine (DC)

Un accès à Internet est nécessaire pour compléter le processus d'inscription sur la banque des ressources de la Camarilla (CRD), mais si vous n'avez pas vous-mêmes accès à l'Internet, un autre membre de la Camarilla pourra vous aider. Un des grands avantages de l'adhésion à la Camarilla est ce grand réseau de gens pour aider dans le besoin.

La période d'essai

La Camarilla canadienne offre six mois d'essai à quiconque est intéressé à essayer notre club. Les membres à l'essai doivent tout de même répondre aux exigences des membres en règles de la Camarilla, et bénéficient des privilèges de jouer dans une chronique globale sanctionnée et gagner de l'XP pour leurs personnages, obtenir des Prestiges, ainsi que d'assister à plusieurs réunion sociales et des sorties. En fait, les membres à l'essai sont considérés comme des membres. Cependant, puisqu'ils ne sont pas complètement des membres, ils ne peuvent voter lors des Réunion de Chapitre ou de Domaine ou utiliser les Prestiges qu'ils auront accumulés jusqu'à ce qu'ils deviennent des membres payants.

Membres ayant quitté

Si vous avez déjà été un membre de la Camarilla et que votre adhésion est expirée, vous pouvez vous joindre à nous en suivant les mêmes étapes et en contactant le Coordonateur National à nc@camarilla.ca pour les laisser savoir que vous revenez. De cette façon, vous pourrez garder les mêmes personnages, classe de membres (MC) et les autres bénéfices de l'adhésion que vous avez avant votre départ – comme si vous n'aviez jamais quitté.

Participation des non-membres

Les non-membres sont les bienvenus à participer aux événements de la Camarilla de façon limitée. Cependant, certaines restrictions s'appliquent quant à cette participation :

- Les non-membres ne peuvent participer aux événements de la Camarilla s'ils ne sont pas éligibles pour être membres. En d'autres mots, les personnes mineures ne peuvent participer ni ceux qui ont été expulsés par l'organisation.
- Les non-membres ne peuvent jouer le même personnage dans plus d'un domaine. Ils peuvent essayer les games localement mais ne peuvent voyager dans une game d'une autre ville.
- Le storyteller désigné peut décider que les actions entreprises par le personnage d'un non-membre deviennent nulles s'ils dérangent le jeu ou porte atteinte au plaisir général de la game.
- Les non-membres ne peuvent gagner de prestige.
- Les non-membres ne peuvent pas jouer des personnages ayant une promotion de classe de membres (MC)
- Les non-membres ne peuvent jouer de concepts qui requièrent l'approbation de n'importe quel storyteller autre que le VST (approbation de base / low).
- Les non-membres ne peuvent gagner de l'expérience pour leurs personnages dans la chronique sanctionnée. Il y a exception pour ceux qui joignent le club après leur première game. Si une personne vient et essaie la Camarilla et joignent le club avant la prochaine game, ils peuvent à ce moment se voir accorder l'expérience pour leur première game à la discrétion du storyteller.
- Les non-membres peuvent participer aux événements du club pour une période maximal de 3 mois. Après ce temps, ils doivent soit rejoindre le club ou ne plus participer.
- Les non-membres ne peuvent se joindre à aucune liste de diffusion officielle ni forum officiel de la Camarilla.

Trouver un groupe local

Dès votre adhésion à la Camarilla canadienne, votre premier but sera certainement de trouver d'autres membres de la Camarilla à proximité et de rejoindre un chapitre ou un domaine. Si vous n'avez déjà un moyen de contacter les membres locaux, votre meilleur outil reste le site web de la Camarilla canadienne à www.camarilla.ca où vous pourrez chercher un chapitre ou un domaine local ou rejoindre une liste de courriel locale qui vous aidera à trouver des membres dans votre région. Vous pouvez aussi y trouver l'adresse courrielle des différents officiers nationaux, qui pourront aussi vous aider à entrer en contact avec d'autres membres à proximité.

S'il n'y a pas de membres dans votre région et que vous avez accès à l'Internet, vous pouvez rejoindre le domaine de Northern Winds, un domaine en ligne. Ce domaine tient ses games en ligne et permettent à ceux qui sont géographiquement isolés un moyen de se joindre et de participer entièrement aux activités du club. Avec un peu d'effort, vous pouvez aussi recruter d'autres membres de votre région et former un nouveau chapitre – une expérience particulièrement enrichissante. Vous trouverez les détails sur la formation d'un chapitre dans la partie II de ce guide.

Par où commencer?

Lorsque vous avez trouvé un chapitre ou un domaine local dans votre région, tout ce qu'il y a à faire est de les contacter pour être impliqué dès le début. La première activité à laquelle plusieurs membres veulent participer est les chroniques globales sanctionnées. La Camarilla encourage l'exploration de l'atmosphère intrigante à la gothique-punk et les thèmes de l'horreur romantique dans le monde des jeux de White Wolf à travers le jeu de rôle, la fiction, la poésie, et bien plus. Ne reste plus qu'à créer un personnage selon les règles appropriées et à le soumettre au Venue Storyteller approprié. Une fois approuvé, vous pourrez jouer ce personnage n'importe où dans le monde.

Nous encourageons les nouveaux membres à se joindre à une activité sociale locale le plus rapidement possible. C'est une excellente façon d'apprendre à connaître les autres membres en dehors de

l'environnement de jeu. En plus de prévenir les malentendus qui peuvent toujours survenir lorsque le personnage de quelqu'un est tout ce que l'on connaît d'eux, les activités sociales permettent de se faire de nouveaux amis et de vraiment apprécier le temps passé avec nous. Si votre groupe local n'a pas d'événements sociaux de planifiés, n'hésitez pas à sauter et à en organiser un vous-mêmes!

N'oubliez pas que votre participation aux activités de la Camarilla canadienne doit être régie par la Code de Conduite de la Camarilla canadienne (exposé dans la partie VI du présent document), qui définit le niveau général de la conduite que l'organisation attend de ses membres. La Camarilla canadienne ne tolérera aucun acte illégal ou dangereux envers vous-mêmes ou les autres.

Plus que tout, vous trouverez dans la Camarilla canadienne une communauté. Bien que le jeu de rôle, la charité et d'autres événements soient les principaux accents de notre communauté, la vraie force de la Camarilla repose sur les liens qui se forment entre ses membres. Peu importe l'activité par laquelle vous décidez de commencer, n'oubliez pas d'être à l'affût de nouveaux amis. Le jeu peut être ce qui amène les membres à joindre le club, mais ce qui est le plus souvent cité par ceux qui restent membres pendant plusieurs années reste les gens qu'ils y ont rencontrés.

L'Internet

La Camarilla canadienne utilise de façon très importante l'Internet pour une multitude de fonctions dans l'organisation. Bien qu'il soit possible de participer aux games, aux événements caritatifs et sociaux et à presque tous les aspects du club sans avoir besoin d'un accès à l'Internet, votre expérience est grandement approfondie avec les outils que le club met à votre disposition.

Le site de la Camarilla (<http://camarilla.white-wolf.com>) sert de point central à la présence en ligne de la Camarilla. Ce site inclut des références à plusieurs autres ressources en ligne ainsi que les dates des événements majeurs, des forums de discussions pour les membres seulement et plusieurs autres informations. Vous pouvez aussi trouver toute l'information spécifique à la Camarilla au Canada à <http://www.camarilla.ca>. Il s'agit souvent du meilleur endroit pour trouver les informations de contact des officiers nationaux ainsi que des informations sur les domaines et leurs officiers. Le site Wiki de la Camarilla (<http://cam-wiki.org>) est mis à jour par les membres et contient une foule d'information sur les domaines, et des informations sur l'endroit des games, les personnages, les venues, etc.

Listes de diffusion canadiennes

Vous pouvez trouver les listes de diffusion principales de la Camarilla canadiennes à <http://www.camarilla.ca/sympa>. Les membres peuvent participer à un grand nombre de salles de clavardage sur IRC et de listes de diffusion autant pour du contenu en jeu que hors jeu.

Les communautés en ligne partagent et discutent de sujets aussi variés que la vie dans l'armée ou l'éducation des enfants. Toutes ses discussions viennent de la perspective unique d'individus qui partagent pour plusieurs les mêmes buts et les mêmes valeurs. Des douzaines de sites web fournissent une tonne d'informations sur une grande variété de sujets liés au club, les produits de White Wolf ou des conseils généraux sur les jeux, les costumes, le jeu d'acteur et ainsi de suite.

Une fois enregistré sur Sympa, vous serez automatiquement enregistré sur la liste d'annonces nationale. Il est fortement encouragé de s'inscrire aux listes « general », « nwod-general » et la liste de votre domaine. Ces listes sont utilisées pour distribuer des informations de nature autant locales que nationales sur des événements majeurs, des opportunités de leadership, des changements aux politiques et d'autres informations importantes. L'achalandage de ces listes est très bas, généralement avec moins d'une douzaine de message par mois et ne devraient pas être un fardeau pour les comptes courriels. On peut s'inscrire à cette liste, comme n'importe quelle autre, en suivant le lien précédemment mentionné et en ouvrant une session. Il suffit de choisir les listes auxquelles vous désirez vous joindre et vous y serez ajouté une fois approuvé par le modérateur. Les listes en jeu peuvent vous demander de répondre à quelques questions sur votre personnage et demander l'implication de votre storyteller dans le processus d'approbation.

La banque des ressources de la Camarilla (CRD)

La CRD est le nouvel outil mis à la disposition des membres pour suivre leurs personnages et leurs prestiges et pour que les officiers du club puissent aussi être capable de suivre cette information. Les storytellers peuvent suivre l'évolution des personnages et des points d'expérience, ainsi que les historiques de personnages et les relations avec d'autres personnages. Les coordonateurs peuvent suivre les membres de leur chapitre ou domaine. Il s'agit d'un outil fantastique à utiliser. Il est même possible de s'inscrire aux congrès sans utiliser aucun papier!

Pour s'inscrire sur la CRD, aller à <http://camarilla.white-wolf.com>. Vous aurez besoin de vous créer un compte à www.white-wolf.com si vous n'en avez pas déjà un. Une fois connecté, vous devrez vous rendre à <http://www.white-wolf.com/camimport.php>. Vous devrez y entrer votre numéro de la Camarilla, suivant le format CA2005141201. Si vous avez un numéro temporaire, veuillez enlever le « t ».

Vous devrez aussi entrer un mot de passe. Le mot de passe à entrer lors de votre première visite doit se retrouver dans la forme suivante : ccfcca[votre numéro de membre]. Par exemple, le mot de passe pour l'exemple cité plus haut sera ccfcca2005141201. Vous n'aurez qu'à entrer ce mot de passe qu'une seule fois. Une fois terminé, cliquez sur « My account » et le tour est joué!

Si vous avez des problèmes à vous connecter à la CRD pour la première fois, s'il vous plaît envoyer un courriel au Coordonateur National à nc@camarilla.ca et ils se chargeront de vous y donner accès.

Une note importante cependant pour les membres canadiens – Les Ordeals que vous trouverez sur la CRD ne sont pas les nôtres. Si vous êtes intéressés à rédiger ces épreuves, vous pouvez les trouver à <http://www.camarilla.ca>

Les listes de diffusion internationales

Au-delà des listes de diffusion canadienne il y a les listes internationales. L'implication sur ces listes vous donne accès à un tout autre niveau d'implication, celui du monde de la chronique globale qui agit sur une échelle beaucoup plus grande que la simple game de votre chapitre ou votre domaine.

Se joindre aux listes internationales est aussi facile que de se joindre aux listes canadiennes, sinon plus! Pour s'inscrire sur n'importe quelle liste, aller à <http://cammail.white-wolf.com/mailman/listinfo>. Cliquez sur la liste de votre choix et sélectionner « subscribe ». Comme les listes canadiennes, certains modérateurs des listes En jeu vous demanderont un suivi sur quelques éléments de votre historique de personnage ainsi que les informations de contact de votre storyteller afin de confirmer que vous jouez bel et bien un personnage actif.

Northern Winds

Northern Winds est un domaine entièrement basé sur l'Internet. Si vous demeurez dans une région où il n'y a pas de chapitre ou de domaine local et que vous avez accès à l'Internet, vous pouvez vous joindre au domaine Northern Winds. Les membres de ce domaine se rencontrent régulièrement en ligne et ont même leur propre région géographique à l'intérieur de la chronique globale sanctionnée. Leurs games, comme n'importe quelle autre game sanctionnée par la Camarilla, sont ouvertes à la participation de tous les membres, même ceux qui ne sont pas membres du domaine Northern Winds

Pour se joindre au domaine Northern Winds, envoyez une demande au Coordonnateur National à nc@camarilla.ca en identifiant que vous voulez vous y joindre, en incluant votre location résidentielle actuelle (au cas où un nouveau domaine se formerait près de vous). Le Coordonnateur National pourra soit vous mettre en contact avec un groupe local dont vous n'aviez peut-être pas connaissance ou faire les arrangements nécessaires pour que vous puissiez joindre le domaine Northern Winds. N'oubliez pas que même si les membres de Northern Winds participent principalement en ligne, ils doivent tout de même suivre les mêmes règles de conduite que tout autre membre – il n'y a que le média qui change.

Jeu de rôle grandeur nature

Il y a deux types de games parrainées par la Camarilla : les games sanctionnées et les games « troupe » non sanctionnée.

La chronique sanctionnée

Les games sanctionnées se passent à l'intérieur d'une des chroniques sanctionnées globalement par la Camarilla et utilisent la structure, l'histoire et les règles établies par White Wolf et le club pour cette chronique. Lorsque vous avez un personnage approuvé pour jouer dans la chronique globale sanctionnée, ce personnage peut être joué dans n'importe quelle game de cette Venue n'importe où dans le monde, partageant la même histoire et le même cadre. « Le monde entier est une grande scène » après tout et vous en êtes les acteurs. Les games sanctionnées limitent souvent certains types de personnages basés sur la rareté ou d'autres facteurs – La partie IV de ce guide, dans la section sur l'Éducation en jeu et l'approbation des personnages spéciaux, explique le processus pour faire approuver un type de personnage rare ou inhabituel.

Dans ces chroniques, l'accent est mis sur l'histoire, par moment se concentrant sur l'horreur personnelle et à d'autres moments rassemblant des milliers de joueurs pour une aventure épique d'envergure mondiale. Parfois, votre personnage peut accomplir ses buts, et en d'autres temps échouer lamentablement, mais au bout du compte chaque action à sa place dans la grande histoire que nous construisons tous ensemble. En fin de compte, le but est d'avoir du plaisir de se faire des nouveaux amis,

Les games « Troupe »

Les games dites “troupe” sont menées indépendamment de l'intrigue globale, créant chacun son propre monde et ses intrigues. Ceci permet au storyteller d'inclure les types de personnages qu'il veut, des intrigues différentes ou les grands renversements destructeurs qu'il veut puisque les effets sont limités à l'histoire de cette game seulement. Les games « troupe » sont tout de même limitées aux membres de la Camarilla et le code de conduite s'y applique toujours, mais la plus grande flexibilité du choix des histoires et des antagonistes peut permettre une game plus dynamique qui peut être très plaisante.

Les games qui ne sont pas identifiées comme événements de la Camarilla, ne sont évidemment pas régis, de quelque façon que ce soit, par les règles de la Camarilla, même si cette game, de façon tout à fait fortuite, comprend des membres de la Camarilla, que ce soit en tant que joueurs ou maîtres de jeu. Ces games sont complètement indépendantes et n'affecte pas les résultats de la chronique globale sanctionnée de la Camarilla; ses organisateurs et ses participants ne peuvent en conséquences pas obtenir de récompenses du club pour leurs efforts.

Partie II

Notre structure organisationnelle: Du chapitre local à la conquête mondiale

* Note de l'éditeur : Le Canada n'utilise pas la délimitation par Région, mais l'information y est tout de même conservée pour des références futures et pour aider les membres à comprendre leurs interactions avec la Camarilla américaine. Si le Canada vient à utiliser les régions, elles seraient fort possiblement divisées entre l'Ouest, le Centre et l'Est.

La Camarilla est une organisation mondiale comprenant des milliers de membres. Dans le but d'aider à sa gestion, le club a été divisé en unités organisationnelles, dont chacune comporte un coordonnateur qui gère les tâches administratives. La plus petite unité s'appelle un chapitre. Bien que nous n'ayons présentement aucun chapitre au Canada, il s'agit toujours d'une option viable. Un domaine est un peu plus grand. Une région comprend tous les chapitres et les domaines dans une région géographique, habituellement s'étendant sur plusieurs provinces, ou états des États-Unis. Chaque élément de sa structure est défini un peu plus loin dans cette section.

Il y a une structure similaire pour l'aspect storytelling de notre club parallèlement à cette structure administrative. La plus petite unité de storytelling est appelée une venue, et elles existent souvent à l'intérieur d'un domaine ou d'un chapitre indépendant d'un domaine. Chaque venue présente un genre spécifique des jeux de White Wolf, que ce soit Requiem, Awakening, Forsaken, Mortal ou Changeling. Ces games sont soit incluses dans la chronique globale ou se tiennent comme game troupe. Les domaines, les régions et les nations ont aussi un storyteller qui administre la chronique sanctionnée, un peu comme le font les coordonnateurs pour les questions d'administration hors-jeu.

La hiérarchie de commandement a été établie pour faciliter les communications méthodiques à l'intérieur du club. Bien que chaque membre soit libre de parler à n'importe quel officier du club, nous encourageons les membres à suivre cette hiérarchie lorsqu'ils demandent des décisions officielles. La hiérarchie est expliquée un peu plus loin.

La description des postes

Coordonnateurs

Les coordonnateurs sont les « bureaucrates » de l'organisation à tous les niveaux, du chapitre au domaine, du niveau régional au national. Ils sont élus par les membres de leurs groupes respectifs, ou dans le cas du Conseil National, les membres sont élus par le Conseil des Coordonnateurs. Ces individus sont responsables de plusieurs tâches, comprenant :

- La tenue des livres de leur groupe, y compris les procès verbaux et les présences, la mise à jour de la liste des membres, le prestige log des membres, les rapports financiers, les événements sociaux et charitables qui ont été faits.
- Accorder ou recommander des prestiges pour les membres de leur groupe suivant les Lignes directrices des Prestiges qui sont discutés dans la partie III de ce guide.
- Trouver des endroits pour les games et les événements sociaux.
- Présider les réunions du groupe.

- S'assurer que l'éducation des membres se fait afin que chaque membre soit au courant de ses droits et responsabilités, et que chaque membre sache comment noter ses prestiges et utiliser la CRD.
- Faire le rapport de la santé du groupe une fois par mois au coordonnateur supérieur dans l'organisation. Les coordonnateurs de chapitre (CC) soumettent leur rapport le 7 de chaque mois pour le mois précédent, les coordonnateurs de domaine (DC) le 15 de chaque mois et les officiers nationaux le 28 du mois. Le rapport du coordonnateur national (NC) est dû pour le dernier jour du mois, rapportant toujours sur le mois précédent. Par exemple, pour le mois de septembre, le rapport des CC doit être envoyé le 7 octobre, les rapports de DC le 15 octobre, les rapports des officiers nationaux le 28 octobre et le rapport du NC le 31 octobre.
- S'assurer que tous les membres, nouveaux et anciens, ont une voie qui les représente au Conseil National en tout temps, et que les membres connaissent leurs droits et responsabilités envers l'organisation. Ceci inclus aussi d'être capable de diriger les gens pour trouver l'information qu'ils cherchent.
- Faire respecter le Code de Conduite dans leur domaine, et être responsable des cas d'arbitrage entre les membres du domaine lorsque la situation se présente.
- Être redevable et transparent envers leurs membres et partager l'information concernant leur groupe et l'organisation nationale.
- Fournir une copie éditée des rapports afin de promouvoir la transparence.
- S'assurer que chaque membre se sent bienvenue et est du plaisir!

Les coordonnateurs peuvent désigner des assistants pour les aider dans leurs tâches. Il est en fait grandement conseillé que le coordonnateur d'un groupe sache utiliser les habiletés des membres de son groupe pour l'aider dans ses tâches.

Les Storytellers

Les storytellers dans la Camarilla sont responsables de mener les venues et ils ont une structure semblable à celle des coordonnateurs. Chaque domaine peut choisir s'il veut élire des VST (Venue Storytellers) ou nommer des ADST (Assistants au storyteller de domaine) pour mener chacune des venues à l'intérieur du groupe. Une fois cette décision prise, la hiérarchie continue avec les CST (storytellers de chapitre), DST (storytellers de domaine) et le NST (storyteller national). Ces storytellers sont tous élus par leurs groupes respectifs, ou dans le cas du storyteller national, il est élu par le Conseil des storytellers de domaine. Le NST nomme aussi des ANST (assistants) pour superviser chaque venue dans la chronique globale. Les storytellers d'un bout à l'autre de la hiérarchie sont responsables de :

- Créer une Venue Style Sheet (VSS) pour leur venue et créer un univers de jeu riche afin que les joueurs puissent y évoluer et s'y impliquer.
- Se familiariser avec les règles de création de personnages et les règles de jeu afin de s'assurer de la fluidité du jeu pour tous les joueurs.
- Faire le rapport de la santé des games du groupe une fois par mois au storyteller supérieur dans l'organisation. Les VST et ADST ainsi que les storyteller de chapitres (CST) doivent soumettre leur rapport le 4 du mois pour le mois précédent. Les storyteller de domaine (DST) soumettent leur rapport le 7 de chaque mois pour le mois précédent, le storyteller national le 28 du mois. Par exemple, pour le mois de septembre, le rapport des VST/ADST doit être envoyé le 1er octobre, les rapports de CST le 4 octobre, celui des DST le 7 octobre et le rapport du NST le 28 octobre.
- Envoyer une copie éditée du rapport (en enlevant les plot kits et les informations en jeu) à leur coordonnateur afin de faciliter la communication entre les deux chaînes bureaucratiques de l'organisation, et pour permettre aux coordonnateurs d'accorder les recommandations de prestige du storyteller.
- Suivre et faire le rapport des XP pour les personnages en jeu dans les games sanctionnées.
- S'assurer que chaque personnage dans les games sanctionnées ait les approbations appropriées aux items spéciaux de leurs feuilles de personnages et faire l'éducation des membres sur la banque d'approbations (approval database) et la CRD.

- Fournir des plot kits et soumettre des rapports aux autres membres de la chaînes des storytellers afin que la chronique globale soit vraiment un événement global. .
- Être redevable et transparent envers leurs membres et partager l'information concernant leur groupe et l'organisation nationale.
- S'assurer que chaque membre se sent bienvenue et est du plaisir!

L'organisation canadienne

Les chapitres

Un chapitre est un groupe de membres à l'intérieur d'un domaine qui se joignent ensemble à cause d'intérêts commun, que ce soit par la particularité du style de jeu, le travail communautaire ou les événements sociaux. Les domaines peuvent exister sans chapitres, mais les membres peuvent toujours former un nouveau chapitre s'ils le désirent.

Nous encourageons les chapitres à tenir des événements qui reflètent leur philosophie ou leur style de jeu, en suivant les grandes lignes de la Camarilla. L'organisation d'événements sociaux et d'activités caritatives sont fortement encouragés puisqu'ils renforcent les liens et les amitiés entre la Camarilla et sa communauté. Les événements en dehors des games créent des connections entre les membres et permettent à la Camarilla de perdurer là où plusieurs échoues.

La structure

La structure du chapitre est très simple. Les membres du chapitre élisent le coordonnateur du chapitre (CC) qui effectuera les tâches administratives du chapitre. Le CC est ainsi responsables des tâches telles que le rapport des prestiges obtenus, l'organisation d'événements sociaux et caritatifs, et travaille avec le coordonnateur de domaine (DC) à ce que le domaine se déroule sans heurts. Le CC a des responsabilités et une autorité bien précise, décrite plus bas dans la section sur la description des postes. Les autres membres peuvent assister à l'organisation de projets spécifiques ou d'événements, ou peuvent être nommés comme assistant au coordonnateur de chapitre.

La charte du chapitre

Un chapitre peut choisir des critères que les membres doivent rencontrer afin de joindre le chapitre. Ces critères doivent être approuvés par les coordonnateurs de domaine, régional et national ainsi que par le Conseil National avant de prendre effet. De plus, ces critères ne doivent pas être en contradiction avec La Constitution et les règlements du Fan Club canadien de la Camarilla (Constitution and By-Laws) et ce guide. N'oubliez pas que chaque membre peut bénéficier de tous les avantages du club sans devoir joindre un chapitre.

Joindre un chapitre

Un nouveau membre qui n'a pas auparavant fait parti d'un autre chapitre peut se joindre au chapitre de son choix en avisant le coordonnateur de chapitre et le coordonnateur du domaine, considérant qu'il rencontre les critères établis par la charte approuvée du chapitre, s'il y a lieu.

Une fois que vous vous êtes joint à votre premier chapitre, tous les changements à l'adhésion devront se faire selon les directives de transferts discutés plus loin dans cette section.

Venues

Une venue est une unité de storytelling qui existe afin de mieux gérer les personnages et les games à l'intérieur de la chronique sanctionnée, et celle-ci est basée sur chacun des genres séparés dans le World of Darkness. Une Venue Style Sheet (VSS) définit la latitude de l'histoire et les points saillants afin de mieux concentrer les personnages dans chaque venue.

La structure

Une venue existe à l'intérieur d'un seul domaine, avec tous les membres qui généralement composent ce domaine. Le venue storyteller (VST) est élu par les membres de cette venue et dirige cette venue. Il a l'autorité sur tous les personnages assignés à cette venue. Certains domaines choisissent plutôt de nommer leurs storytellers pour chaque venue.

Se joindre à une venue

Lorsqu'un membre de la Camarilla crée un personnage pour jouer dans la chronique sanctionnée, ce membre assigne son personnage à une venue en avisant le storyteller de la venue (VST) et le storyteller du domaine (DST). Si le personnage assigné est un personnage principal (primary character), tel que défini par les suppléments de jeu de la Camarilla, alors ce membre devient un membre de cette venue et peut voter pour le storyteller de la venue (VST). Si le personnage en question n'est pas un personnage principal, alors le storyteller a toujours l'autorité sur ce personnage, mais ne donne pas le droit au membre de voter lors de l'élection du VST.

Une fois un personnage assigné à une venue, les changements quant à l'affectation de ce personnage en jeu est géré par les politiques de transferts mentionnés plus loin dans cette section. Un personnage peut être assigné à une venue en dehors du domaine du membre avec l'approbation du storyteller (VST) de son domaine, le storyteller de la venue (VST) du domaine où il souhaite assigner le personnage et l'ANST de cette venue. Un personnage peut être assigné à une venue en dehors du domaine du joueur à sa création avec l'approbation du storyteller en charge de la venue.

Venue Style Sheets (VSS)

* Notes de l'éditeur, lorsqu'il est mentionné Storyteller Régional (RST), cette information est remplacée par l'ANST de la venue en question pour l'instant et le NST.

Chaque venue à l'intérieur de la chronique globale sanctionnée doit avoir une VSS approuvée par le storyteller de domaine (DST) et le storyteller régional (RST). La VSS décrit la latitude de la venue, incluant le type de personnage autorisé à joindre la venue et, s'il y a lieu, les thèmes et l'ambiance des games qui font partie de cette venue.

Le style de jeu devrait toujours refléter sa VSS. Par conséquent, les joueurs et le VST devraient réviser ensemble la VSS de façon périodique et soumettre les changements proposés au storyteller de domaine et au storyteller régional pour leur approbation. Les autres storytellers de la hiérarchie peuvent soumettre des détails supplémentaires quant aux limitations et aux exigences de la VSS.

Créer une nouvelle venue

Les membres peuvent créer une nouvelle venue en soumettant une nouvelle VSS, nommer un VST initial et faire approuver la nouvelle venue par le storyteller de domaine et le storyteller régional. Si une venue du même genre existe déjà à l'intérieur du domaine, et qu'il s'agit d'une game sanctionnée, au moins huit membres doivent s'engager à assigner leurs personnages principaux à cette venue, se retirant de la VSS de la première game sanctionnée.

N'oubliez pas qu'un plus grand nombre de venue dans le même genre déjà approuvé par le domaine attirera la surveillance du storyteller régional lorsqu'il s'agira du processus d'approbation. Les joueurs peuvent considérer la formation d'une seconde venue afin d'explorer un différent style de jeu ou lorsque la charge de travail administratif requiert un autre VST pour ce même genre. Il faut donc travailler de concert avec le DST et RST afin de déterminer la meilleure solution qui fonctionnera le mieux pour tous les partis impliqués.

Une fois la venue approuvée, un VST peut être élu ou un ADST nommé.

Domaines

Un domaine représente un espace géographique défini par le Conseil National de la Camarilla canadienne. La plupart des domaines sont généralement de la grosseur d'une ville moyenne (ou quelques pays combinés pour les régions moins peuplées); certains domaines peuvent être plus petits ou plus grands. Les membres à l'intérieur du domaine peuvent s'organiser en chapitre, ou le domaine peut choisir de ne pas suivre le modèle des chapitres.

La structure

Les membres du domaine élisent un coordonnateur de domaine (DC) et un storyteller de domaine (DST). Le DC s'occupe des tâches administratives du domaine tel que décrit plus haut. Le DST administre la chronique globale de la Camarilla à l'intérieur du domaine. Les deux ont souvent des assistants, et on s'attend à ce qu'ils travaillent de concert l'un avec l'autre et avec leurs vis-à-vis Régionaux et Nationaux afin que la gestion de la région se fasse le plus facilement possible. Leurs assistants sont nommés et leurs tâches et responsabilités sont définies par les besoins de chaque domaine.

À l'intérieur d'un domaine, quelques membres peuvent être regroupés en chapitres alors que d'autres membres demeurent indépendants de tout chapitre. Pour les membres indépendants, le coordonnateur de domaine (DC) effectue le même travail qu'un coordonnateur de chapitre (CC) le ferait pour les membres de leur chapitre.

L'adhésion

Les membres qui résident à l'intérieur des limites géographiques d'un domaine appartiennent à ce domaine à moins qu'ils n'aient obtenu la permission spéciale tel que décrit plus loin dans cette section. Les membres qui habitent à l'extérieur des limites d'un domaine, mais qui sont assez près d'un domaine pour pouvoir voyager régulièrement dans ce domaine peuvent se joindre à ce domaine s'ils le désirent. Ils peuvent aussi demander l'approbation du coordonnateur national (NC) et du coordonnateur du domaine (DC) de Northern Winds pour joindre le domaine des membres indépendants.

Un membre peut joindre un domaine où il ne réside pas sur l'approbation du coordonnateur du domaine (DC) et du coordonnateur national (NC), à condition que ce domaine soit encore dans la même région. Différentes situations peuvent se présenter, comme par exemple un membre qui demeure dans son domaine d'origine alors qu'il étudie à l'extérieur, un membre qui passe un court séjour dans une autre province avant de revenir à son domaine d'origine, ou un membre qui déménage fréquemment mais demeure toujours centralisé autour d'un même point. D'autres situations peuvent aussi se présenter et le club compte sur la discrétion des coordonnateurs impliqués afin de trouver une solution raisonnable pour tout le monde.

Northern Winds: Le domaine des membres indépendants

Lorsqu'un membre réside à l'intérieur des limites d'aucun domaine, il doit devenir membre du domaine des membres indépendants de Northern Winds. Dans sa structure, le domaine des membres indépendant est identique aux autres domaines.

Les officiers du domaine

Northern Winds a son propre coordonnateur de domaine (DC) et son storyteller de domaine (DST).

Venues

Northern Winds a ses propres storytellers de venue (VST) ou ses assistants au storyteller de domaine (ADST).

Limites géographiques

Le domaine de Northern Winds n'a pas de limites géographiques définies. Tous les membres qui ne sont pas dans le périmètre d'aucun domaine (à plus de 50km du domaine le plus proche) deviennent automatiquement membre du domaine indépendant. Les exceptions à cette règle sont gérées de la même façon qu'ils le seraient dans le cas de tout autre domaine.

Au-delà du domaine

Après le niveau du domaine, il y a les structures qui chapeautent l'organisation.

Les régions

Une région représente une zone géographique définie par le Conseil de la Camarilla qui contient plusieurs domaines. Les élus régionaux coordonnent les efforts entre les différents domaines et organisent des événements d'envergure régionales, tel que des campagnes de financements pour des organismes charitables ou des congrès régionaux. Tous les membres qui résident à l'intérieur de cette zone géographique sont automatiquement membres de cette région. Toute exception à cette politique requiert l'approbation des deux coordonnateurs régionaux (RC) et du coordonnateur national (NC).

Le conseil national

Le conseil national canadien est un organisme élu de six membres qui représente les intérêts des membres de l'organisation. Le coordonnateur national (NC) et le storyteller national (NST) s'occupent de coordonner les efforts entre les régions, le reste du Canada et les autres nations. Ils s'occupent aussi des tâches administratives nationales, alors que le Conseil National établit les politiques nationales canadiennes en plus de d'autres tâches administratives qui sont propres à chaque poste. Tous les membres qui vivent au Canada sont automatiquement membres de la Camarilla canadienne à moins qu'ils aient l'approbation du Coordonnateur National (NC) canadien, le directeur du club et le Coordonnateur National (NC) de la nation dont il désire être membre.

Le Coordonnateur National (NC)

Le Coordonnateur National est le président directeur général de l'organisation appelée « The Camarilla Canada Fan Club ». Les responsabilités du NC incluent :

- Présider les réunions du conseil national. Le NC, comme président d'assemblée, ne peut voter sur aucun point abordé devant de conseil national.
- S'assurer que la Constitution et les Règles sont maintenues et mises à jour et que les membres suivent autant la Constitution de la Camarilla que les lois canadiennes.
- Coordonner avec les autres NC des autres affiliations nationales afin de s'assurer que les documents sur les politiques, tel que les prestiges, soient en accord avec ceux des autres affiliés.
- Être en haut de la Hiérarchie de commande des coordonnateurs. Il est responsable de traiter les plaintes faites contre tous les autres coordonnateurs de la Camarilla canadienne, à l'exception faites des plaintes contre les officiers nationaux (sauf le VNC).
- Agir à titre de signataire des comptes de banque du club.
- S'assurer que tous les membres ont une carte de membre à jour de la Camarilla
- Être capable de répondre aux questions que des membres potentiels pourraient avoir sur l'organisation.
- Superviser la liste Nationale des Membres, la mettre à jour, et fournir cette liste à White Wolf.
- Confirmer les transferts des membres entre domaines.
- Administrer les avantages des membres tels que les Classes des membres (MC) et les révisions de journaux de prestiges. (prestige log).

- Assister les membres qui désirent partir un nouveau domaine avec le travail administratif nécessaire et faire le lien avec les domaines environnants concernant les limites du domaine.
- Faire de la publicité pour la Camarilla là où il n'y a pas de domaine afin de découvrir s'il y a suffisamment de membres intéressés pour former un domaine.
- Développer du matériel pour l'éducation des membres.
- S'assurer d'être disponible pour assister les autres coordonnateurs dans leurs tâches.

Le NC a présentement plusieurs assistants. Ils sont:

- ANC Prestige : complète la révision des MC pour les membres demandant une MC9 ou plus haute et pour les coordonnateurs de domaine.
- ANC CRD : recueille l'information des nouveaux membres à être ajoutés à la CRD, assister les membres qui ont des difficultés avec la CRD et la banque d'approbation (App DB), est le contact principal avec le Global Tech et White Wolf pour tous les problèmes concernant la CRD, la banque d'approbation et les enregistrements sur le site de White Wolf.

Le Vice Coordonnateur National (VNC)

Le Vice Coordonnateur National est le vice-président de « The Camarilla Canada Fan Club ». Les responsabilités du VNC sont:

- Créer, corriger et garder des traces de toutes les épreuves (Ordeals) terminées.
- S'assurer que les documents sont en place pour que l'éducation des membres sur les différentes facettes de l'organisation puisse se faire.
- Prendre la place du NC si le coordonnateur national ne peut accomplir ses tâches.
- Être l'arbitre dans tous les cas d'appels par les officiers nationaux d'une Action Disciplinaire, que ce soit le coordonnateur national (NC) ou le storyteller national (NST)
- Traiter toutes les plaintes faites à l'endroit des officiers nationaux, autre que les plaintes à l'endroit du VNC. Ces plaintes seront traitées par le NC.
- Prendre connaissance des Rapports sur le statut des divers chapitres et domaines et noter les informations lors de la dissolution de tout groupe.
- Agir à titre de signataire des comptes de banque du club.
- S'assurer d'être disponible pour assister les autres coordonnateurs dans leurs tâches.

Le VNC a présentement plusieurs assistants. Ils sont:

- L'adjoint Vice Coordonnateur National: Assistant principal au VNC; remplace le VNC dans ses responsabilités s'il ne peut accomplir ses tâches.
- AVNC Ordeals: responsable d'engager des correcteurs, prendre note des Ordeals passés, et communiquer aux membres sur l'état de leur épreuve.
- AVNC West: responsable de l'éducation des membres, l'arbitrage et les enquêtes lors de plaintes au nom du VNC pour les domaines à l'ouest de l'Ontario
- AVNC East: responsable de l'éducation des membres, l'arbitrage et les enquêtes lors de plaintes au nom du VNC pour les domaines à l'est du Manitoba.

Le Coordonnateur National des Finances (NFC)

Le Coordonnateur National des Finances est le trésorier du club. Les responsabilités du NFC incluent:

- Garder à jour un compte-rendu complet et exact des actifs du Fan Club, et faire un rapport complet des états financiers au conseil d'administration du club lorsque demandé.

- S'assurer que la vérification annuelle de tous les livres de comptes de la corporation soit faite dans les meilleurs délais possibles.
- Être le signataire principal de tous les comptes de banque détenu par le club et distribuer les fonds dans les meilleurs délais possibles lorsque demandé, suivant la révision de la dite demande.
- S'assurer que l'archivage des documents auprès des agences appropriées se fasse dans les meilleurs délais possibles, et que la corporation respecte toutes les législations canadiennes pertinentes.
- Conserver un suivi de tous les documents légaux de la corporation et négocier ces contrats lors de leur renouvellement.
- Établir les frais annuels d'adhésion pour les membres canadiens.
- S'occuper des entreprises commerciales de la Corporation, tel que la vente de marchandise.
- Assister tous les coordonnateurs avec tous problèmes d'ordre légal qu'ils peuvent rencontrer.

Le NFC a plusieurs assistants. Ils sont:

- L'adjoint au Coordonnateur National des Finances : Assistant principal au NFC; remplace le NFC dans ses responsabilités s'il est incapable d'accomplir ses tâches
- ANFC By-laws and Government Compliance: Aide à s'assurer que la Corporation respecte toutes les exigences légales.

Le Coordonnateur National des Ressources (NRC)

Coordonnateur National des Ressources est le secrétaire de « the Camarilla Canada Fan Club ». Ses responsabilités incluent :

- Agir comme secrétaire d'assemblée lors de toutes les réunions du conseil national, incluant écrire le procès-verbal et comptabiliser les votes.
- Conserver le sceau de la corporation
- Faciliter la communication entre les divers groupes de la Camarilla, y compris, mais sans se limiter à ceux-ci, la disposition et l'entretien des toutes les listes de diffusion, les sites web, les canaux IRC, l'organisation de la base de données des membres. (en collaboration avec le NC).
- Organiser les élections pour toutes les positions régionales et nationales, incluant l'affichage de l'appel des candidatures, l'acceptation des candidatures, l'affichage des candidats auprès des DCs et faire le compte des votes.
- Garder un compte-rendu de toutes les correspondances officielles à tous les niveaux de l'organisation.

Le NRC a plusieurs assistants. Ils sont:

- Adjoint au Coordonnateur National des Ressources : Assistant principal au NRC; remplace le NRC dans ses responsabilités s'il est incapable d'accomplir ses tâches.
- ANRC Traduction: S'assurer que tous les documents du club sont traduits dans les deux langues officielles.
- ANRC Site Web : Responsable de s'assurer de l'entretien et de la mise à jour du site web national.

Le Storyteller National (NST)

Le Storyteller National est un membre du conseil d'administration de « the Camarilla Canada Fan Club ». Le NST est responsables de :

- Gérer tous les aspects de la Chronique Nationale sanctionnée, incluant tous les venues et les règles et addenda associés.
- Préside le Conseil National des storytellers.
- Se coordonne avec les NST des autres affiliations nationales afin de s'assurer que les documents de l'addenda, tel que l'expérience par MC, soit en règle avec les autres affiliés.
- Être en haut de la hiérarchie de commande des storytellers. Il est responsable de Il est responsable de traiter les plaintes faites contre tous les autres storytellers de la Camarilla canadienne.
- Être l'arbitre final de toutes règles et problèmes de storytelling au Canada à l'intérieur de la chronique sanctionnée.
- Organiser des plot kits au niveau national de la chronique sanctionnée.

Le NST a plusieurs assistants. Ils sont:

- L'adjoint storyteller national : Assistant principal au NST; remplace le NST dans ses responsabilités s'il est incapable d'accomplir ses tâches.
- ANST Requiem: Responsable de tous les aspects de Vampire : the Requiem dans la chronique sanctionnée au Canada.
- ANST World of Darkness: Responsable de tous les aspects de Mortal dans la chronique sanctionnée au Canada
- ANST Forsaken: Responsable de tous les aspects de Werewolf: The Forsaken dans la chronique sanctionnée au Canada
- ANST Awakening: Responsable de tous les aspects de Mage: The Awakening dans la chronique sanctionnée au Canada
- ANST Changeling: Responsable de tous les aspects de Changeling: The Dreaming dans la chronique sanctionnée au Canada
- ANST Dark Places on the Map (DPotM) : Responsable de superviser tous les endroits au Canada où il n'y a présentement pas de domaine.

Les autres Conseils canadiens

L'organisation canadienne a aussi ajouté deux conseils au-delà du Conseil National/Conseil d'administration. Ils sont :

Le conseil des storytellers

Ce conseil est composé du NST, des ANSTs et de tous les DSTs. Ils discutent des addendas des règles, des plot kits nationaux et travaillent ensemble afin de s'assurer d'une chronique globale et nationale sans heurts. Ce conseil vote aussi lors de l'élection du NST.

Le conseil des domaines

Le conseil des domaines est présidé par le NC et est composé de tous les DCs. Le conseil vote pour les membres du Conseil National à l'exception du NST. Ils peuvent aussi, à la majorité des 2/3, présenter une pétition au Conseil National pour renverser une décision prise par ce Conseil dans les 3 mois de la décision. Les détails spécifiques se trouvent dans le document de la Constitution et des Règlements

CAiNE - Canadian Annual National Event

CAiNE, ou l'événement annuel national canadien, est, comme son nom l'indique, un événement de jeu annuel. Cet événement se tient habituellement en mars ou avril et se déroule sur quatre jours (du jeudi au dimanche). Chaque année, cet événement se tient dans une ville différente et c'est un événement qui

regroupe plusieurs venues. La soumission des villes se fait en janvier ou février un an avant la tenue de l'événement et le Conseil National vote chaque année à la fin mars pour déterminer quelle ville qui a soumis sa candidature sera l'hôte de CAiNE. La ville hôte de l'année suivante est annoncée lors de la Cérémonie de Clôture de l'événement à chaque année.

Si votre ville aimerait soumettre sa candidature pour CAiNE, les indications à cet effet sont énumérées dans le manuel de CAiNE. Aussi, dès le début du processus de candidature, veuillez vous informer auprès du Conseil National pour qu'ils vérifient avec le directeur des conventions aux États-Unis pour s'assurer que CAiNE n'entre pas en conflit avec d'autres événements majeurs.

L'Assemblée Générale Annuelle (AGM)

La Camarilla Canada Inc., en tant qu'organisme à but non lucrative canadien, doit tenir une assemblée générale annuelle (AGM). Cette réunion est une obligation légale et doit se faire pour se conformer à la loi canadienne; cette réunion doit se tenir en juillet ou avant juillet de chaque année. L'AGM se tient à CAiNE, en mars ou avril de chaque année. C'est l'opportunité pour les membres d'édicter des changements aux politiques et procédures dans la Constitution et les Règlements de l'organisation. L'AGM est présidée par le NC ou une personne désignée par le NC, et le procès-verbal est écrit par le NRC ou une personne désignée par le NRC.

Plusieurs mois avant l'AGM, le NRC lance l'appel des propositions et rassemble toutes les propositions envoyées par les membres en règle. Ces propositions peuvent demander de changer, enlever ou ajouter des informations ou règlements aux documents de la Constitution ou des Règlements; ils peuvent aussi demander que le Conseil National soit responsables de certains dossiers, ou demander de renverser une décision prise à une AGM présente.

Une fois toutes les propositions rassemblées, le NRC les envoient à l'ensemble des membres pour demander que chaque motion soit appuyée par un autre membre en règle. Une fois les propositions appuyées, l'ordre du jour de l'AGM peut être établi.

Au moins deux semaines avant l'AGM, le NRC enverra un communiqué de toutes les propositions sur la liste d'annonces nationale. S'il vous plaît garder en mémoire que ces propositions peuvent être amendées à l'AGM.

Puisque tous les membres ont le droit de voter à l'AGM, qu'ils soient présents ou non, chaque membre est autorisé à mandater une autre membre de l'organisation à voter pour lui, afin que cet individu puisse exercer son droit par procuration pour toutes les motions de l'AGM.

Déposer un vote par procuration

Tous les membres en règles du Camarilla Fan Club Inc. peuvent voter à l'AGM, qu'ils puissent y assister ou non. Si un membre est incapable d'y assister, il est responsable d'arranger son propre vote par procuration. Afin d'enregistrer un vote par procuration, un membre doit :

1. S'assurer de pouvoir voter à l'AGM. Si vous désirez voter à l'AGM de l'année, vous devez avoir une adhésion valide et payée au moment de l'AGM (par exemple mars 2006). Si vous êtes un membre à l'essai, vous n'êtes pas éligible au vote.
2. Choisir une personne qui a une adhésion valide et payé pour apporter votre vote par procuration.
3. Envoyer un courriel au NRC à nrc@camarilla.ca et au NC à nc@camarilla.ca avec les informations suivantes : votre nom et votre numéro de membre de la Camarilla, votre désire de donner votre vote par procuration à un autre membre, le nom et le numéro de membre de la personne que vous avez choisi.

Voyez? C'est facile! Et c'est une bonne façon de s'assurer que votre voix soit entendue !

Sachez cependant certaines choses:

1. La personne qui apporte votre vote par procuration n'est pas obligé d'être dans le même domaine que vous.
2. La personne qui apporte votre vote doit être un membre en règle.
3. La personne que vous avez choisi doit être présent à l'AGM pour donner le dit vote.
4. La personne choisi n'a aucune obligation de voter d'une certaine façon – choisissez donc quelqu'un en qui vous avez confiance.

L'Organisation Globale

Au niveau global, le Coordonnateur « Master » (MC) et le storyteller « Master » (MST) guide l'organisation. Ces officiers établissent les politiques globales, coordonnent les efforts des officiers nationaux et servent de gardiens du club et de la chronique globale sanctionnée.

Le transfert d'adhésion

Il y a certains moments où un membre peut vouloir changer de chapitre, de venue ou de domaine. Il peut s'agir d'un changement de résidence ou plutôt d'une préférence pour le style de jeu. Chacun de ces transferts doit suivre un ensemble simple de directives.

Politique de transfert de domaine ou de chapitre

Chaque transfert dans un nouveau chapitre ou domaine doit être approuvé par le coordonnateur responsable du groupe de départ ainsi que le coordonnateur responsable du groupe d'arrivée. Un coordonnateur ayant juridiction sur les deux groupes doit aussi approuver le transfert. En ce moment, au Canada, cela signifie le DC dans le cas d'un transfert de chapitre ou le NC dans le cas d'un transfert de domaine.

Par exemple, un simple transfert d'un chapitre à l'autre dans le même domaine doit être approuvé par le CC de l'ancien et du nouveau chapitre ainsi que le DC. Un déménagement inter-domaine entre Victoria et Fredericton impliquerait les CC, DC, RC et le NC – ce qui semble être une impressionnante chaîne d'officiers n'est en fait qu'une formalité dans le cas d'un déménagement physique, seulement afin de s'assurer que tous les documents pertinents sont transférés de façon appropriée.

Politique de transfert de venue

Un transfert entre des venues en maintenant l'adhésion dans le même chapitre ou domaine est identique, à l'exception qu'il implique les storytellers plutôt que les coordonnateurs. Chaque transfert est approuvé par le storyteller de l'ancienne et de la nouvelle venue, ainsi que par le storyteller ayant juridiction sur les deux venues (ANST : Venue). Le personnage transféré doit aussi remplir les conditions normales de la nouvelle venue, incluant le type de personnage. Ceci est aussi valable pour les transferts entre des venues qui ne sont pas dans le même chapitre ou domaine. Le VST qui approuve le transfert doit être averti de tous les items transférés ayant un numéro approbation (approval number), en plus du CST et DST du domaine. Toutes les demandes d'approbation en cours (pending approval) deviennent la responsabilité de la chaîne des storytellers où le personnage a été transféré.

Il arrive très rarement que des membres se voient refuser un transfert, l'implication des officiers étant habituellement pour s'assurer d'un transfert des documents et données sans heurts. Essayer de demander un transfert pour obtenir des approbations ou pour éviter des actions disciplinaires en cours ou des enquêtes est une exception et peut être passible de sanctions supplémentaires.

Partir un nouveau groupe

La Camarilla est toujours prête à assister des membres dans la formation de chapitres indépendants ou de nouveau domaine s'il n'y a pas de chapitre ou de domaine à proximité. Le site web de la Camarilla canadienne offre des idées et des ressources pour recruter des nouveaux membres. Aussi, vous pouvez contacter le NC qui peut vous aider dans le processus de la formation du nouveau domaine. Vous pouvez trouver la liste à jour des officiers nationaux et comment les contacter à <http://www.camarilla.ca>

Gérer les finances

Plusieurs groupes locaux ramasseront des fonds et les dépenseront pour payer les lieux des games, la papeterie, les décorations, etc. Puisque la Camarilla canadienne est une affiliation de White Wolf Publishing, la manipulation et un rapport sur cet argent peut être très important.

Les chapitres, domaines, régions et autres groupes locaux de la Camarilla ne peut pas être constitué séparément ou autrement, ne peuvent se séparer légalement de l'organisation de la Camarilla canadienne. Ils peuvent, cependant, ouvrir des comptes de banque et manipuler l'argent indépendamment. Ces comptes doivent toujours être ouverts au nom du groupe local et **devraient toujours requérir deux signatures pour retirer des fonds.** Pour plus de détails ou pour recevoir des conseils pour l'ouverture d'un compte de banque pour votre domaine, veuillez contacter le Coordonnateur National des Finances à nfc@camarilla.ca.

Chaque rapport que le coordonnateur soumet pour le groupe devrait aussi inclure combien d'argent le groupe a au début du mois, tous les fonds amassés durant le mois (séparés par catégories) et toutes les dépenses du mois (séparées par catégories), ainsi que le solde à la fin du mois. Ceci permet que l'information soit gardée, puisqu'il en est de notre devoir en tant qu'organisation.

Il est aussi à noter que bien que groupes locaux ne chargent pas d'autres frais d'adhésion que ceux prévus par White Wolf, il se peut que des frais soient demandé pour couvrir les coûts de location d'un local ou d'autres dépenses. Ces frais devraient être gardés le plus bas possible et tous les fonds obtenus de cette façon ainsi que les dépenses encourues devraient toujours être identifié dans le rapport de suivi mensuel (Monthly Status Report). À l'occasion, les groupes locaux, les régions et même les nations peuvent organiser des événements spéciaux avec des frais plus important, soit pour ramasser des fonds pour la Camarilla ou pour les organismes charitables, mais ces événements devraient être l'exception plutôt que la règle.

Nos liens envers White Wolf

Les marques déposées et les droits d'auteur

Grâce à notre relation avec White Wolf Publishing, les chapitres, domaines et régions actives et enregistrées peuvent utiliser les termes et expressions de White Wolf dans ses journaux, dépliants et autres matériels imprimés. Chaque terme faisant l'objet d'une marque déposée doit être suivi d'un TM au moins une fois dans le document et attribué à White Wolf Publishing, Inc. Les entités de la Camarilla peuvent aussi utiliser tous les clans, tribus et tout autre symbole ainsi que les œuvres d'art de White Wolf après la parution sans l'inclure Vampire : The Masquerade, Seconde Édition. Ces œuvres peuvent être utilisées sur du matériel imprimé (par exemple dépliants, posters, brochures, mais pas des t-shirts) en autant que les entités de la Camarilla n'aient pas reçu de compensation pour le matériel. Les individus ne peuvent demander que des noms de chapitres ou de personnages utilisés dans la Camarilla et la chronique globale de la Camarilla soient déposés. Ces noms deviennent la propriété partagée de tous les membres de l'organisation

Les sites web de la Camarilla doivent suivre les directives de White Wolf Dark Spiral. Ces directives se trouvent à <http://www.white-wolf.com/darkspiral/signup.html>; ce site comporte aussi les directives et les graphiques approuvés pour afficher sur les sites web.

Les chapitres ou les membres qui désirent produire des items pour la vente devront contacter leur coordonnateur régional (RC) pour connaître les conditions et restrictions relatives à l'utilisation du matériel de White Wolf faisant l'objet de droits d'auteur.

Notre croissance en tant qu'organisation

Des idées de recrutement

Toute organisation comme la nôtre a besoin de nouveaux membres pour se garder à l'affût, garder les choses passionnantes et pour continuer à faire grandir le club. Voici quelques trucs pour aider dans le processus :

D'abord et avant tout, chaque membre, que ce soit en recrutement activement ou non, devrait faire tout en son possible pour projeter une bonne image du club. La Camarilla est un club en croissance, mais comme toute organisation, elle a besoin de l'effort de tous ses membres pour demeurer active, pour continuer à se développer et à s'agrandir. Même si l'on ne s'attend pas que tous les membres recrutent activement de nouveaux membres, il est de la responsabilité de chaque membre de projeter la meilleure image possible du club et inspirer l'intérêt grandissant des non-membres de la communauté locale.

Afin d'y arriver, les membres de la Camarilla devraient toujours être conscient de leurs comportements en tout temps et se comporter en conséquence. Plus de détails sur la conduite appropriée se trouvent dans ce document (par exemple, sous le Code de Conduite)

Pour ceux qui souhaiteraient aider leur communauté camarillienne locale à grandir, il y a une branche de la chaîne des coordonnateurs qui se dévoue spécialement à vos intérêts. Le département aux affaires externes (Outreach department), qui repose sous le Coordonnateur National, travaille activement à créer du matériel (incluant des dépliants, des brochures et même des pièces sur mesure pour les congrès) et des idées (vous aider à planifier ou organiser votre campagne de recrutement si désiré) pour vous assister dans le développement de vos campagnes de recrutement. Ils peuvent aussi vous fournir, à la demande des membres, en tout temps et sans frais, un guide détaillé sur les efforts de recrutement. Vous pouvez faire la requête de tout type de matériel en tout temps auprès du Coordonnateur National.

Toute campagne de recrutement efficace comportera une phase de conception et une phase d'exécution. Concevoir une campagne de recrutement efficace implique généralement de définir l'accent et l'étendue des efforts mis en place; que ce soit faire le tour des boutiques de jeu des alentours, tenir un kiosque d'information lors d'un événement collégial, ou même viser un plus grand groupe. Le volume et la nature du matériel et de l'information utilisés dans les efforts de recrutement devraient être établis à cette étape. Il vous faudra au moins une carte générale de quelles écoles, boutiques ou magasins de jeux, etc. vous croyez attireront les personnes qui seraient intéressés par les games et les venues que nous supportons.

Une fois que vous avez déterminé sur quel groupe mettre l'accent, vous pouvez choisir quels endroits spécifiquement seront ciblés par cette campagne. Si vous manquez de temps ou de main-d'œuvre, vous pouvez cibler un seul endroit et possiblement cibler d'autres endroits individuellement pour plus tard. Une fois que ces détails sont clairs et bien définis avec votre équipe de recrutement, vous pouvez passer à la phase d'exécution. Si vous avez de la difficulté à déterminer quel endroit serait le meilleur pour vous, demander aux propriétaires des boutiques de vous parler de leur clientèle – ils seront ravis de vous parler de leur entreprise. Si vous ne pouvez toujours pas vous décider, envoyer un courriel à l'équipe des affaires externes, et vous pourrez discuter de vos inquiétudes avec eux. Ils seront plus que ravis de vous aider à décider comment vous pourriez le mieux procéder.

Exécuter vos efforts, même si cela paraît prendre beaucoup de temps, ne sera que le reflet de la phase de conception de votre campagne de recrutement. La phase d'exécution peut comprendre l'affichage des dépliants ou posters et les annonces aux réunions de domaine ou de chapitre, le tenue d'atelier sur le jeu, ou

même donner de votre temps aux congrès de jeux soit dans un kiosque d'information ou en mettant en place une game d'essai pour des membres potentiels. Ce que vous choisissez de faire vous appartient et devrait toujours respecter la grandeur et la nature de votre communauté de jeu ainsi que l'intérêt que vous croyez attirer de la part des autres joueurs ou autres personnes intéressés. Si votre groupe local est impliqué avec les œuvres de bienfaisance ou dans des projets de bénévolat, n'oubliez pas de les inclure non plus ! C'est parfois la différence entre être « un autre club de jeu parmi tant d'autres » et un club dont un membre potentiel pourrait vouloir faire partie. Essayez de démontrer que nous ne sommes pas que des « gamers », mais qu'il existe une communauté entière de nos membres.

Lorsque vous avez capté l'intérêt d'un nombre de membres potentiels, assurez-vous de rester en contact avec eux. Tentez de les encourager sans pression de venir à une réunion de chapitre ou de domaine, à une game ou tout autre événement afin de développer leur intérêt dans nos venues et encore plus important, développer des amitiés potentielles et un sentiment d'appartenance avec les autres membres de la Camarilla. Notre succès dans le recrutement et le développement des nouveaux membres est basé et restera fort possiblement basé sur l'augmentation de la visibilité de notre club et le développement des relations avec des membres potentiels.

Pour plus d'idées sur les méthodes et stratégies de recrutement, contactez l'équipe aux affaires externes via le Coordonnateur National.

Partie III

Les Prestiges: À quoi ça sert et Comment les acquérir?

La Camarilla canadienne compte sur ses membres qui donnent de leur temps pour soutenir les différents services et événements de l'organisation. Puisque les membres ne sont pas payés pour leur temps et leurs efforts, la Camarilla canadienne a développé plusieurs façons de reconnaître ses bénévoles. La méthode la plus fréquemment utilisée est le système des points de prestige. Les coordonnateurs accordent des points de prestige pour les services rendus à l'organisation. Les points de prestige sont le reflet de l'effort, du temps et de l'énergie consacrés à la Camarilla canadienne. Les points de prestiges ne sont pas accordés pour des actions ou des événements qui donnent des points d'expérience, des gains monétaires ou toutes autres formes de compensation.

Les classes de membres (Membership Class MC)

Les membres qui ont accumulé des points de prestige peuvent se qualifier pour atteindre une nouvelle classe de membre, donnant droit à des récompenses, une reconnaissance dans les publications de l'organisation et plus de flexibilité dans la création de personnalités. Les membres qui avancent en MC prennent aussi plus de responsabilités afin de supporter l'organisation et d'aider les autres membres. Bien qu'une MC plus haut démontre une distinction et donne quelques privilèges, cela ne donne en rien l'autorité sur un autre membre. Tous les membres ont les mêmes droits à l'intérieur du Club, sans égard à la classe de membre obtenue; cependant, veuillez noter que ceux ayant une classe de membre plus élevée sont tenu à un niveau de responsabilité plus élevé en ce qui a trait à leur compréhension et à l'adhésion aux règles et politiques du club, tel que le Code de Conduite et les procédures de Résolution de Conflits. Il est facile de s'emporter dans la course aux MC en tentant d'amasser le plus de points de prestige possible; cependant, les nouvelles amitiés, la satisfaction d'un projet terminé et l'expérience de leadership représentent la vraie valeur du temps et de l'effort consacré.

Puisque les points de prestige mènent à la reconnaissance et aux privilèges dans l'organisation, ils peuvent devenir un objet de débat vivement discuté. Un membre peut penser qu'il est injuste qu'un autre membre obtienne des prestiges pour quelque chose qu'il ne peut pas faire. Certains membres, par exemple, ne peuvent donner de sang pour des raisons médicales ou philosophiques, donc ils soutiennent qu'une certaine compensation devrait leur être accordée pour le fait de ne pouvoir être éligible à gagner des points de prestige lors d'une campagne de don de sang. Cependant, les membres devraient toujours se rappeler que toutes les activités qui donnent des prestiges sont volontaires et qu'il y a d'autres façons d'aider la Camarilla canadienne. Si un membre ne peut donner du sang, ce membre peut considérer donner différentes choses que le chapitre peut avoir besoin et se concentrer plutôt sur les choses qu'il peut faire. Un membre qui ne peut donner de sang peut organiser à la place une campagne de don de livres, trouver et nettoyer le lieu de la game, organiser une équipe pour un Marche-o-thon pour le chapitre, concevoir ou mettre à jour une banque de donnée, ou offrir son temps et ses efforts pour d'autres causes. Il y a plusieurs façons de gagner des prestiges!

Si vous aimeriez partir un projet, vous devriez d'abord en discuter avec votre coordonnateur. Votre coordonnateur pourra vous expliquer les besoins du chapitre et vous aider à adapter vos idées pour correspondre aux buts du chapitre. Si vous n'êtes pas près d'un chapitre, vous pouvez communiquer avec votre coordonnateur régional ou national et commencer à bâtir un chapitre dans votre région. L'établissement d'un nouveau chapitre est une des tâches les plus difficiles à faire, mais elle est aussi une des plus récompensées.

Communiquer et garder des traces de ses prestiges

Les membres qui souhaitent que leurs prestiges soient enregistrés doivent régulièrement communiquer leurs activités avec leur coordonnateur immédiat tout en conservant une copie de leur journal des prestiges (prestige log). Il est important pour les membres de garder un journal à jour et exact des prestiges qui leurs sont accordés. Le coordonnateur devrait faire le rapport des prestiges des membres dans son rapport mensuel afin que l'organisation garde une copie enregistrée des prestiges accordés. L'organisation ne pourra trouver les prestiges perdus si les dits prestiges n'ont pas fait l'objet d'un rapport, donc assurez-vous que votre coordonnateur fasse son travail administratif. Si votre coordonnateur a communiqué le total de vos prestiges, les officiers de l'organisation peuvent souvent aider à restaurer des données perdues ou vérifier les données lors d'un déménagement dans un autre chapitre.

Votre journal des prestiges doit être séparé par item. Chaque nouvel élément devrait inclure la date, la description de l'activité, le nombre accordé, le type de prestige, la catégorie et la source de cette attribution (rapport ou référence à un site web). Si possible utiliser une feuille de calcul informatisée qui calculera automatiquement le total et évitera les erreurs. Une copie vierge de la feuille de calcul intitulée « Prestige Log » se trouve sur le site web national sous l'onglet « Ressources ». Il est préférable d'utiliser cette feuille, et par le fait même vous rendrez votre révision de prestige beaucoup plus efficace et rapide au niveau national.

Les avantages

Les points de prestige d'un membre déterminent sa classe de membre (MC). Chaque MC donne un titre au membre d'Associé (MC1) à Administrateur (MC15). Bien qu'il soit assez commun pour un membre de gagner cinquante points de prestige dans un mois, un membre doit être très actif pour pouvoir gagner cent prestige dans le même mois. Il y a souvent une révision des prestiges au niveau régional ou plus haut lorsqu'un membre obtient plus de cent prestiges dans un mois, pour s'assurer de la justesse de ceux-ci.

Lorsqu'un membre a suffisamment de points de prestiges pour avancer d'une classe de membre, ils devraient envoyer une requête à leur coordonnateur immédiat avec leur journal des prestiges. Le coordonnateur passe en revue la requête et le journal des prestiges et détermine si tous les items sont honnêtes et en accord avec les autres items ; puis, il accorde la classe de membre si c'est dans sa juridiction ou envoie la requête au niveau suivant de la chaîne pour une révision plus poussée.

Si un membre perd des points de prestige à cause d'une action disciplinaire, cette perte se reflète immédiatement sur sa MC, et sur la perte de cette MC si le nombre de prestiges n'est plus suffisant pour satisfaire aux exigences. Les membres peuvent aussi perdre un ou plusieurs classes de membres complètes à cause d'une action disciplinaire (DA) – dans un tel cas, l'administrateur qui impose l'action disciplinaire informera le membre de son nouveau total de prestiges. Toutes les pertes de prestiges doivent être identifiées dans le journal des prestiges sur une ligne séparée.

Tableau des classes de membres (MC)

Le tableau suivant explique les pré-requis pour atteindre chaque classe de membre, incluant le nombre de prestiges généraux, régionaux et nationaux requis pour chaque niveau, son titre, et le coordonnateur de la chaîne qui doit réviser et approuver la classe de membre (MC) appropriée.

| Classe de membre (MC) | Cumulatif minimum | Minimum Régional | Minimum National | Niveau du coordonnateur requis pour l'approbation |
|------------------------------|---|-------------------------|-------------------------|--|
| Associé/e (1) | Aucun (doit avoir un numéro de membre valide) | | | |
| Compagnon/ | 100 | 0 | 0 | Coordonnateur de chapitre (CC) |

| | | | | |
|-------------------------|------|------|-----|--------------------------------|
| Compagne (2) | | | | |
| Artisan (3) | 300 | 0 | 0 | Coordonnateur de chapitre (CC) |
| Collaborateur/trice (4) | 600 | 0 | 0 | Coordonnateur de chapitre (CC) |
| protecteur(5) | 1000 | 0 | 0 | Coordonnateur de chapitre (CC) |
| Gardien(6) | 1500 | 0 | 0 | Coordonnateur de domaine (DC) |
| Bienfaiteur (7) | 2100 | 0 | 0 | Coordonnateur de domaine (DC) |
| Champion (8) | 2700 | 0 | 0 | Coordonnateur de domaine (DC) |
| Conseiller (9) | 3400 | 100 | 0 | Coordonnateur national (NC) |
| Mécène (10) | 4100 | 300 | 0 | Coordonnateur national (NC) |
| Mentor (11) | 4800 | 600 | 0 | Coordonnateur national (NC) |
| Phare (12) | 5400 | 900 | 100 | Coordonnateur national (NC) |
| Exécutant (13) | 6100 | 1200 | 300 | Coordonnateur national (NC) |
| Collègues (14) | 6900 | 1500 | 800 | Coordonnateur national (NC) |
| Administrateur (15) | N/A | N/A | N/A | Conseil de la Camarilla et WW |

Quelques exemples :

Afin d'atteindre et de garder la position de mécène (MC 10), un membre doit avoir accumulé au moins 4100 points de prestiges en tout, desquels 300 doivent être soit des prestiges régionaux ou nationaux. Si Frank a accumulé 3900 prestiges généraux, 100 prestiges régionaux et 200 prestiges nationaux, il a un total de 4200 points de prestige et suffisamment de points de prestiges régionaux et nationaux pour se qualifier pour la classe de Mécène, donc il devrait demander une révision.

Si John a 4200 points de prestiges généraux, aucun point de prestige régional et 100 points de prestiges nationaux, alors le total de ses points de prestige est suffisant pour le titre de Mécène, mais il n'a pas suffisamment de prestiges régionaux et nationaux (100 seulement au lieu des 300 requis). John se qualifie pour le titre de Conseiller (MC9) et pourra demander une révision pour le titre de Mécène (MC 10) lorsqu'il aura accumulé les 200 points de prestiges qu'il lui manque, régional ou national.

Si Mary a 4700 points de prestiges généraux 820 points de prestiges régionaux et 50 prestiges nationaux, elle se qualifie pour le titre de Mentor (MC 11). Elle aura besoin de 50 points de prestiges nationaux supplémentaires pour se qualifier comme Phare (MC 12)

Attribution des points de Prestige – Catégories

Les prestiges sont divisés en 3 catégories : les prestiges généraux (aussi appelé prestige ouvert), les prestiges régionaux et les prestiges nationaux. Seuls les membres de la chaîne des coordonnateurs peuvent attribuer des prestiges, bien qu'ils puissent baser leurs décisions sur des recommandations de la chaîne des storytellers.

Les prestiges nationaux peuvent être recommandés par les membres du Conseil de la Camarilla canadienne et/ou les assistants à qui l'on a donné l'autorité d'attribuer des prestiges nationaux. Ce type de prestige est accordé par le directeur du club ou le coordonnateur national (NC) pour avoir servi à des postes globaux ou nationales, participer à une campagne de charité nationale, être modérateur pour une liste nationale, ou encore avoir accompli un travail conformément au tableau suivant et qui a eu un impact sur l'organisation au niveau national ou global.

Les prestiges régionaux peuvent être attribués par le coordonnateur régional, ainsi que toute personne autorisée à attribuer des prestiges nationaux. Ce type de prestige est accordé pour avoir servi à des postes régionaux, aider lors d'un événement régional ou participer à une campagne de charité régionale, être modérateur pour une liste régionale, ou encore avoir accompli un travail conformément au tableau suivant et qui a eu un impact sur l'organisation au niveau régional.

Les prestiges généraux peuvent être accordés par le coordonnateur de domaine, le coordonnateur de chapitre ou toute personne autorisée à accorder des prestiges aux niveaux régional ou national. Ce type de prestige peut être accordé pour tout ce qui est décrit dans le tableau suivant, et est la plupart du temps attribué pour récompenser un travail ou une contribution qui affecte le niveau local de l'organisation.

Le tableau qui suit clarifie lesquels des officiers peuvent attribuer les prestiges de la catégorie Administration.

Le Coordonnateur de chapitre (CC) récompense: ACC, CST, ACST

Le Coordonnateur de domaine (DC) récompense: ADC, CC, DST, ADST, VST, AVST

Le coordonnateur régional (RC) récompense: *présentement le Canada ne comporte pas de régions* ARC, DC, RST, ARST

Coordonnateur national (NC): VNC, RC, NC, NST

Storyteller national (NST) *Le NST est membre du Conseil National, et à ce titre, a le privilège d'accorder des Prestiges. Il est le seul ST au Canada à avoir cette autorité.* DST, ANST

Coordonnateur « Master » (MC) aussi appelé Directeur du club: AMC, NC, MST, AMST

Note: Tous les Officier du Conseil National sont responsables d'accorder les prestiges à leurs assistants.

Attribution des points de prestiges - Tableaux

Les tableaux qui suivent couvrent presque tout ce que les coordonnateurs récompensent. Si quelque chose n'est pas mentionné, il y a aussi la catégorie « Service Exceptionnel » à la fin. Il est important que les coordonnateurs accordent les prestiges en étant constant afin d'assurer une justice entre tous les membres.

Il est important de prendre en compte le plafond pour chacune des catégories, puisque les prestiges accordés au-delà de ce plafond seront enlevés lors du processus de révision. Si un membre se mériterait plus de points de prestiges pour des efforts au-delà des exigences, ils peuvent recevoir des points de la catégorie « Service Exceptionnel ». Ces plafonds encouragent les membres à participer dans une plus grande variété d'activités au lieu de se concentrer sur une seule partie de l'organisation au détriment de tout le reste.

Plusieurs items individuels ont aussi un plafond spécifique pour la même raison. Ces limitations par item s'applique aux attributions dans un mois en particulier (ou par événement, dans le cas de la catégorie « Événements »). Alors, bien qu'un membre ne puisse recevoir plus de 30 prestiges dans un mois donné pour avoir offert des items pour une cause charitable, il peut recevoir des prestiges pour la même raison dans un mois différent.

ADMINISTRATION (maximum de 80/mois)

Les officiers ne devraient que très rarement recevoir le maximum de points pour leur poste. À défaut de remplir leurs tâches, tel que fournir un rapport, répondre aux courriels, etc., les officiers devraient recevoir moins de prestige. L'attribution pour les assistants devrait tenir compte du travail requis par leur poste et relativement aux autres officiers. De façon générale, cependant, un assistant devrait recevoir approximativement la moitié des prestiges de son superviseur immédiat, considérant la charge de travail accomplie durant ce mois. Les membres sont autorisés à recevoir des prestiges d'un maximum de trois postes par mois, incluant le poste d'assistant.

Officier principal - niveau National ou Global 0-50 par mois

Pour les membres du Conseil de la Camarilla. Attribué par le directeur du Club. Prestige National. Le directeur du club est un employé de White Wolf et ne reçoit pas de prestige pour son poste. Le directeur des finances et le directeur des congrès sont bénévoles bien que nommé par White Wolf.

Assistant aux officiers principaux - niveau National ou Global 0-50 par mois

Tout associé nommé par un membre du Conseil de la Camarilla qui soumet un rapport mensuel, incluant les responsables des projets spéciaux (Special Project Leads). Attribué par l'officier responsable. Prestige National. Les recommandations de prestiges doivent être incluses au rapport mensuel et seront attribués tel que recommandé à moins d'un ajustement ou d'un refus de la part du coordonnateur national.

Officier principal - niveau Régional 0-40 par mois

Coordonnateur Régional (RC), storyteller régional (RST). RST attribué par le RC, RC attribué par le NC. Prestige Régional. *Note: Le Canada n'a pas de régions présentement. Ce niveau d'administration sera ajouté à une date ultérieure si besoin est, déterminé par les membres.*

Assistant aux officiers principaux - niveau Régional 0-40 par mois

Tout assistant nommé par le RC ou le RST qui soumet un rapport mensuel. Attribué par le RC. Prestige Régional. *Note: Le Canada n'a pas de régions présentement. Ce niveau d'administration sera ajouté à une date ultérieure si besoin est, déterminé par les membres.*

Officier principal - niveau du domaine 0-50 par mois

Coordonnateur de Domaine (DC), storyteller de Domaine (DST), Coordonnateurs de Chapitre (CC), Venue Storytellers (VST). Les prestiges des VST sont recommandés par le DST and confirmé par le DC. Les prestiges du DST sont attribués par le NST. Les prestiges du DC sont attribués par le NC. Prestige Général.

Assistant aux officiers principaux - niveau du domaine 0-40 par mois

Tout assistant nommé par le DC ou le DST qui soumet un rapport mensuel. Ceci inclus les Assistants du Storyteller de Domaine (ADSTs), les Assistants Storytellers de Venue (AVSTs), et les Assistants du Coordonnateur de Domaine (ADCs). Les prestiges des ADST sont recommandés par le DST, et les prestiges des AVST sont recommandés par le VST; tous sont accordés par le DC. Les prestiges des ADCs sont attribués par le DC. Prestige Général.

Assistant aux officiers principaux - niveau du chapitre 0-40 par mois

Tout assistant nommé par le CC ou le VST qui soumet un rapport mensuel. Le VST doit soumettre un rapport mensuel à l'officier national désigné par le NST. Accordé par le CC. Prestige Général.

Membre d'un comité 0-20 par mois

Membres qui participent dans des comités formés sous la direction du DC pour planifier des activités continues du domaine, comme des événements sociaux ou des campagnes de charité. Les comités ne devraient se rencontrer plus d'une fois par mois et doivent être chapeauté par un ADC. Les prestiges pour les membres des comités sont recommandés par l'ADC responsable et accordé par le DC.

DÉVELOPPEMENT D'UNE VILLE (maximum de 20/mois)

Développement d'une ville 0-20 par mois

Individus qui travaillent à la formation d'un groupe dans une ville où il n'y a pas de présence de la Camarilla canadienne à moins de 50 Kilomètres. Doivent faire un rapport mensuel au NC ou à l'assistant désigné. Attribué par le NC. Prestige Général.

COMMUNICATION et conception de site web (maximum de 50/mois)

Comme les officiers, les modérateurs des listes et les opérateurs IRC devrait recevoir des prestiges en considérant la charge de travail relative aux autres modérateurs de listes et opérateurs IRC. Seules les listes avec le plus grand volume devraient recevoir le maximum permis, alors que la plupart devrait recevoir la moitié du maximum possible. L'attribution des prestiges pour la conception d'un site web peut être très subjective et le nombre devrait être décidé avec soin. Une chose importante à noter est la complexité du site, autant en nombre de pages, quantité d'information, et éléments techniques ou dynamiques de la page. Seuls les sites approfondis, très complexes et dynamiques devraient recevoir le maximum permis.

La plupart des sites web sont locaux et se voient attribuer des prestiges généraux, attribué par un DC ou CC. Un coordonnateur régional ou national peut demander un site pour les besoins nationaux ou régionaux. Les prestiges régionaux ou nationaux accordés suite à cette tâche doivent être accordés par le RC ou NC respectivement.

Modérateur de liste de la Camarilla 0-10 par mois par liste, maximum de 10

Modérateur d'une liste de courriel sur le serveur de courriel de la Camarilla Canadienne (Sympa). Les listes nationales et globales peuvent justifier 1-5 prestige général et 0-5 prestige national, les listes régionales peuvent justifier 1-5 prestige général et 0-5 prestige régional, alors que les listes locales peuvent justifier 1-10 prestige général. Attribué par le Coordonnateur National aux ressources (NRC)

Modérateur de liste autre 0-10 par mois par liste, maximum de 10

Modérateur d'une liste de courriel qui N'est PAS sur le serveur de courriel de la Camarilla Canadienne (tel que les listes en jeu (IC) et hors jeu (OOC) des chapitres). Chaque liste doit être approuvée et prise en note par le NRC ou un assistant désigné. Attribué par le NRC. Les listes IC doivent être approuvées par le niveau de storyteller approprié (tel que le DST pour une liste IC de domaine). Attribué par le NRC. Prestige général.

Opérateur IRC 0-10 par mois

Opérateur pour un ou plusieurs canaux IRC sanctionnés. Attribué par le National Technical Administrator's office (*Canaux américains*) ou *Le coordonnateur national des ressources (canaux Canadiens)* and ratifié par le Coordonnateur National. Veuillez noter que cette attribution se limite à 10 par mois, peu importe le nombre de canaux opérés par le membre.

Opérateur-Superviseur pour une Venue IRC 0-15 par mois

Superviseur pour tous les canaux d'une venue en particulier. Attribué par le « National Technical Administrator's office » et ratifié par le Coordonnateur National.

Création de site web 5-30 une fois

Inclus la création initiale d'un site web et les changements majeurs qui transforment au moins la moitié du site existant.

Entretien d'un site web 0-15 par mois

Inclus les mises à jour normales, s'occuper des problèmes, répondre aux suggestions pour l'amélioration, etc.

Donner un espace web 0-10 par mois

Fournir l'espace de serveur où le site web est hébergé. Inclus aussi des ajouts tel que des boîtes courriels et autres.

SERVICE COMMUNAUTAIRE (Maximum de 70/mois)

La plupart des campagnes pour les œuvres de bienfaisance sont locales et donne par conséquent des prestiges généraux attribué par un DC ou CC. Les coordonnateurs régionaux ou national peuvent parrainer une campagne régionale ou nationale – tous les prestiges régionaux et nationaux sont par conséquent attribué par le RC ou le NC respectivement.

Don de sang lors d'une campagne organisée par la Camarilla. 25 par don

Inclus les dons de sang complets et partiels. Les dons de sang partiels incluent les aphérèses, par exemple le don de plasma ou de plaquettes. Toute compensation monétaire doit être remise aux organismes de charité pour recevoir des prestiges. Le donneur doit fournir une preuve au CC que le don de plasma (et l'argent si applicable) a été fait. Un donneur peut donner du sang à tous les 56 jours. Le don des plaquettes peut se faire aux 2 semaines.

Effectuer le transport lors d'une campagne de don de sang 10 par voyage, max 20

Inclus le transport de 2 membres ou plus qui donne du sang. Cette récompense ne peut être reçue dans le même mois que le don de sang.

Don de sang indépendant 15 par don

Inclus les dons de sang complets et partiels. Les dons de sang partiels incluent les aphérèses, par exemple le don de plasma ou de plaquettes. Toute compensation monétaire doit être remise aux organismes de charité pour recevoir des prestiges. Le donneur doit fournir une preuve au CC que le don de plasma (et l'argent si applicable) a été fait. Prestige attribué par un CC ou DC. Prestige général.

Don d'items à des œuvres de bienfaisance lors d'une campagne 1-10 par item, max 30 par organisée par la Camarilla organisme

Inclus tout item donné. Doit faire partie d'une campagne annoncée à l'avance aux membres d'au moins un domaine ou chapitre. Seuls les items très exceptionnels (ordinateurs, meubles, etc.) devraient recevoir plus de 5 point de prestige par item.

Être bénévole pour des œuvres de bienfaisance lors d'une campagne 5 par heure, max 30 par organisée par la Camarilla organisme

Temps donné aux organismes lors d'une campagne ou un événement organisé par la Camarilla et annoncé à l'avance aux membres d'au moins un domaine ou chapitre. Peut inclure du temps passé dans les soupes populaires, les refuges pour sans-abri, le nettoyage des parcs, les bibliothèques locales ou autre institution charitable.

Organiser une campagne pour les œuvres de bienfaisance 0-20 par campagne, max 20

Organiser une campagne de don de sang, pour les œuvres de bienfaisance, événement bénévole ou campagne de financement pour un organisme. Doit être approuvé par l'officier principal avant la date de l'événement. Les officiers principaux et les assistants responsables des activités caritatives ne sont pas éligibles pour cette récompense.

Don de matériel nécessaire à la Camarilla 1-10 par item

Inclus le matériel demandé par la Camarilla. Doit être annoncé aux membres d'au moins un domaine ou chapitre pour que tout le monde puisse participer.

Organiser une campagne de financement pour la Camarilla 0-10 par événement

Tout événement qui recueille des fonds pour les opérations de la Camarilla. Les campagnes de financement permanentes devraient être déléguées à des assistants et attribués dans la catégorie Administration. Les officiers principaux et les assistants responsables des activités de financement ne sont pas éligibles à cette récompense.

PUBLICATIONS & RELATIONS PUBLIQUES (maximum de 50/mois)

La plupart des publications sont locales et donne par conséquent des prestiges généraux attribués par le coordonnateur de chapitre ou de domaine. Un coordonnateur régional ou national peut demander une publication à tirage régional ou national - tous les prestiges régionaux et nationaux sont par conséquent attribué part le RC ou le NC respectivement. Les publications Web tel qu'un bulletin d'information du domaine ou du chapitre afin d'aider à la distribution serait inclus dans cette catégorie et non la catégorie Communications.

Éditeur d'un bulletin d'information de la Camarilla

10-25 par parution

Inclus l'acceptation et l'approbation des articles soumis, la mise en page et la conception, la correction, fournir du matériel pour remplir les trous, etc.

Assistant Éditeur

5-15 par parution

Inclus l'acceptation et l'approbation des articles soumis, la mise en page et la conception, la correction, fournir du matériel pour remplir les trous, etc.

Concevoir une affiche (/ flyer) pour la Camarilla

5-10 par affiche

Inclus l'acceptation et l'approbation des œuvres d'art, la mise en page et la conception, la correction, etc. Si plus d'une personne assiste dans cette tâche, la récompense devrait être divisée entre eux.

Concevoir un dépliant pour la Camarilla

5-10 per dépliant

Inclus l'acceptation et l'approbation des œuvres d'art, la mise en page et la conception, la correction, la mise en forme du texte copié, etc. Si plus d'une personne assiste dans cette tâche, la récompense devrait être divisée entre eux.

Œuvre ou article publié dans une publication de la Camarilla

5-10 par article

Accordé une fois par article soumis et non à chaque fois qu'il est publié. L'éditeur de la publication est autorisé à approuver et publier son propre article une fois seulement par parution et seulement sous l'autorisation du coordonnateur principal qui demande le bulletin d'information.

Travail pour une publication de la Camarilla

0-10 par parution

Peut inclure d'assister l'éditeur avec la mise en page, la conception, la correction, etc. Inclus aussi photocopier, assembler, brocher, faire des courses, etc. associé avec le bulletin d'information, l'affiche ou le dépliant. L'éditeur d'une publication n'est pas éligible à cette récompense pour la publication qu'il dirige.

Don pour une publication de la Camarilla

1-10 par item, max 25

Don de photocopies, logiciels, etc. utilisés lors de la production d'une publication de la Camarilla.

SERVICE LORS D'ÉVÉNEMENT

Les événements doivent être chapeautés par l'officier principal approprié qui, à la fin, accorde tous les prestiges en lien avec l'événement. Un coordonnateur de domaine ou de chapitre peut parrainer un événement local, un coordonnateur régional un événement régional, et le coordonnateur national un événement national ou global. Un RC peut accorder les prestiges régionaux et le NC peut accorder des prestiges nationaux.

Congrès parrainés par la Camarilla (Max de 200/événement):

Ces événements consistent en des événements de plusieurs jours gérés entièrement par la Camarilla. Doit être parrainés à titre de congrès par un coordonnateur et un storyteller ayant juridiction au niveau régional ou national.

NOTE: Pour CAiNE, les maximums peuvent être dépassés à la discrétion du Coordonnateur National. Les prestiges accordés au-delà des maximums permis seront considérés comme des prestiges généraux au lieu de nationaux.

Organiser un événement

0-20 par mois, max 50

Inclus le travail organisationnel pré-congrès et post-congrès. Ne couvre pas le travail fait lors du congrès.

Chef d'équipe lors d'un événement national

0 – 30 par mois, max 200

Les chefs d'équipes doivent transmettre un rapport à l'ANC:CAiNE. Les prestiges seront recommandés par l'ANC:CAiNE, et accordé par le NC.

Assistant au chef d'équipe lors d'un événement national

0-15 par mois, max 100

Pour le bénévolat avant le congrès; 5 par heure, maximum de 100 par événement

Bénévolat durant un congrès

5 par heure, max 50

Tout temps donné bénévolement à un congrès, incluant le montage et le démontage des salles, la sécurité, l'hospitalité, le temps passé à une table de la camarilla, etc.

Organiser ou parler lors d'un séminaire ou une commission

0-15 par séminaire, max 50

La commission doit être annoncée aux participants du congrès et être approuvée par les organisateurs.

Aider à la narration d'une game sanctionnée au congrès

5 par heure, max 50

Inclus le storyteller responsable pour la game et tous les assistants nommés. Les narrateurs officiels doivent être identifiés aux joueurs de la game.

Jouer un PNJ dans une game sanctionnée lors de l'événement

5 par session

Peut ne pas être accordé si le joueur a choisi d'assigner les points d'expérience à son personnage pour cette session de jeu. Les narrateurs de cette game ne sont pas éligibles pour cette récompense.

Don de matériel nécessaire au congrès

1-10 par item, max 50

Don d'items nécessaires à l'opération du congrès

PARTICIPATION DE LA CAMARILLA À UN CONGRÈS (Max de 75/événement):

Ces événements consistent en des événements de plusieurs jours gérés par une organisation autre que la Camarilla, mais dont la présence de la Camarilla est approuvée par les organisateurs du congrès. Doit être reconnu comme un congrès par un coordonnateur et un storyteller ayant juridiction et autorité au niveau régional ou national. Les événements Featured Game of the Month (FGotM) se retrouvent aussi dans cette catégorie.

Organiser un événement

0-15 par mois, max 40

Inclus le travail organisationnel pré-congrès et post-congrès, pour la présence de la Camarilla ou la partie non-Camarillienne du congrès.

Bénévolat durant un congrès

5 par heure, max of 40

Tout temps donné bénévolement à un congrès, incluant le montage et le démontage des salles, la sécurité, l'hospitalité, le temps passé à une table de la camarilla, etc. autant pour la présence de la Camarilla ou la partie non-Camarillienne du congrès.

Organiser ou parler lors d'un séminaire ou une commission

0-10 par séminaire, max 40

La commission doit être annoncée aux participants du congrès et être approuvée par les organisateurs. Inclus les séminaires ou les commissions non-camarilliennes.

Aider à la narration d'une game sanctionnée au congrès

5 par heure, max 40

Inclus le storyteller responsable pour la game et tous les assistants nommés. Les narrateurs officiels doivent

être identifiés aux joueurs de la game. S'applique seulement aux games sanctionnées par la Camarilla.

Jouer un PNJ dans une game sanctionnée lors de l'événement **5 par session**

Peut ne pas être accordé si le joueur a choisi d'assigner les points d'expérience à son personnage pour cette session de jeu. Les narrateurs de cette game ne sont pas éligibles pour cette récompense. S'applique seulement aux games sanctionnées par la Camarilla.

Don de matériel nécessaire au congrès **1-10 par item, max 40**

Don d'items nécessaires à l'opération de la présence de la Camarilla lors du congrès

Événements spéciaux de la Camarilla (Maximum de 50/événement):

Ces événements spéciaux s'appliquent à tous les autres événements gérés par la Camarilla qui ne satisfont pas aux critères d'un congrès tel que détaillé précédemment. Doit être reconnu et sanctionné comme événement spécial par le coordonnateur et le storyteller régional.

Organiser un événement **0-10 par mois, max 25**

Inclus le travail organisationnel pré-congrès et post-congrès

Bénévolat durant un événement **5 par heure, max 25**

Tout temps donné bénévolement à un événement incluant le montage et le démontage des salles, la sécurité, l'hospitalité, la cuisine, etc.

Aider à la narration d'une game sanctionnée lors de l'événement **5 par heure, max 25**

Inclus le storyteller responsable pour la game et tous les assistants nommés. Les narrateurs doivent être identifiés aux joueurs de la game

Jouer un PNJ dans une game sanctionnée **5 par événement**

Peut ne pas être accordé si le joueur a choisi d'assigner les points d'expérience à son personnage pour cette session de jeu. Les narrateurs de cette game ne sont pas éligibles pour cette récompense

Don de matériel nécessaire à l'événement **1-10 per item, max 25**

Don d'items nécessaires à l'opération de l'événement

SUPPORT AUX STORYTELLERS (Maximum de 20/mois)

La plupart de l'aide aux storytellers se fait au niveau local et par conséquent donne des prestiges généraux accordés par un DC ou CC. Les storytellers régionaux ou nationaux peut demander de l'aide pour des plots ou des événements régionaux ou nationaux - tous les prestiges régionaux et nationaux sont par conséquent attribué part le RC ou le NC respectivement. Tous les prestiges de cette catégorie devraient être accordés seulement en collaboration avec l'équipe des storytellers.

Les storytellers qui opèrent dans leur propre sphère d'influence ne sont pas éligible aux récompenses de cette catégorie. Par exemple, les storytellers à l'intérieur d'un domaine particulier ne sont pas admissibles à des prestiges supplémentaires pour le travail fait dans leur domaine, puisque cela fait parti de leurs tâches de storyteller. L'aide apportée à d'autres domaines s'applique toujours.

Soumettre une plotline approuvée **1-10 par plotline**

Doit être approuvé par le storyteller en place. Un plot kit complet devrait recevoir les prestiges au complet alors que des idées de plots et des plots partiels devraient recevoir moins de prestiges.

Soumettre un PNJ approuvé **1-5 par PNJ**

Doit être approuvé par le storyteller en place. Les PNJs entièrement détaillés incluant un background, des motivations, etc. devraient recevoir les prestiges au complet alors qu'une simple feuille de personnage avec quelques notes historiques devraient recevoir moins de prestiges.

Jouer un PNJ dans une game sanctionnée**5 par session**

Peut ne pas être accordé si le joueur a choisi d'assigner les points d'expérience à son PNJ pour pouvoir jouer le personnage toute la session.

Mentorer un nouveau joueur**5 par session formelle**

S'applique aux conseils donnés et à l'aide prodiguée pour la création de personnage, les trucs de jeu d'acteur, l'information sur le setting and background, etc. à tout joueur qui est nouveau dans une venue en particulier ou au sein de l'organisation. Une session devrait durer au moins 30 minutes. Doit être approuvé par la personne mentorée ainsi que par le coordonnateur immédiate. Prestige général.

Assister à une réunion de storytellers lorsque demandé**5 par réunion, max de 10**

L'équipe de storytellers peuvent avoir demandé votre présence.

Aide au storyteller ou à la narration**5 par session complète**

Les narrateurs peuvent ne pas faire partie de l'équipe de storyteller du domaine ou du chapitre, mais peuvent recevoir des tâches de narration durant une game sanctionnée. Cela peut inclure l'enregistrement autant que la narration, mais doit être pour une session complète.

SERVICE ORGANISATIONNEL (Max de 40/mois)

Toutes les récompenses de cette catégorie sont accordées par le coordonnateur de chapitre ou de domaine et sont considérés comme prestige généraux.

Organiser un site pour une réunion ou une game**10-20 par site**

Trouver le nouveau site et faire les arrangements pour l'utilisation de la Camarilla. Accordé une seule fois par site. Si deux personnes ou plus assistent dans cette tâche, séparer la récompense entre eux. Les officiers principaux qui coordonnent et les assistants assignés à l'organisation des games ou de l'entretien des sites ne sont pas éligibles pour cette récompense.

Fournir un site pour une game ou une réunion**10 par game**

Acquérir un site pour une game ou un endroit organisationnel pour une réunion et le fournir à la Camarilla gratuitement. Inclus fournir sa propre maison pour des games. Si deux personnes ou plus assistent dans cette tâche, séparer la récompense entre eux. Les membres qui reçoivent cette récompense ne sont pas éligibles pour « Organiser un site pour une réunion ou une game » pour le même site.

Monter et/ou nettoyer un site de game ou de réunion**1-5 par game, max 20**

Accordé une fois par game/réunion. Les membres qui monte et nettoient reçoivent tout de même une seule fois cette récompense par événement.

Organiser un petit événement social (5-14 personnes)**5 par événement, max 10**

Si deux personnes ou plus assistent dans cette tâche, séparer la récompense entre eux. Les officiers principaux qui coordonnent et les assistants assignés à l'organisation des événements ne sont pas éligibles pour cette récompense. Seuls les événements officiels de la Camarilla avec un membre coordonnateur qui préside se qualifient pour cette récompense.

Organiser un grand événement social (15+ personnes)**10-15 par événement, max 30**

Les officiers principaux qui coordonnent et les assistants assignés à l'organisation des événements ne sont pas éligibles pour cette récompense. Seuls les événements officiels de la Camarilla avec un membre coordonnateur qui préside se qualifient pour cette récompense.

Assister à l'organisation d'un grand événement social (15+ personnes)**0-10 par événement**

Les officiers principaux qui coordonnent et les assistants assignés à l'organisation des événements ne sont pas éligibles pour cette récompense. Seuls les événements officiels de la Camarilla avec un membre coordonnateur qui préside se qualifient pour cette récompense.

Assister à une réunion organisationnelle**5 par réunion, max 10**

Les officiers qui doivent assister à la réunion due à leur poste ne sont pas éligibles pour cette récompense.

Les membres qui assistent à une réunion pour un domaine, un chapitre ou un autre groupe auxquels ils ne font pas partie ne sont pas éligibles pour cette récompense à moins que leur présence soit exigée pour contribuer à la réunion.

Offrir le transport de 3+ personnes à un événement sanctionné 5 par voyage, max 10

Note : les « 3 personnes » incluent le conducteur. Le minimum de distance requis a été enlevé afin d'encourager le covoiturage. Soyez vert!

Fournir le logis à des membres extérieurs lors d'un événement 5 par personne, max 20

Doit être pour la nuit avant ou après un événement. Accordé une fois par personne par événement.

Obtenir la commandite d'une entreprise 20 par entreprise

Accordé pour avoir sollicité, et avec résultats positifs, des commanditaires pour la Camarilla, incluant pour des événements, des domaines, des chapitres, etc. Accordé une seule fois par entreprise par demi-année (une fois de janvier à juin, une fois de juillet à décembre)

Projets spéciaux 5-15 par mois

Ces projets peuvent inclure, mais ne se limitent pas seulement à ceux-ci: assister un officier dans la compilation des prestiges, des feuilles de personnages, être à la table d'enregistrement, faire de la recherche, etc. mais n'inclut pas le travail qui pourrait être assigné à un assistant de la chaîne. Par exemple, faire l'enregistrement pour une game sans être membre de l'équipe de coordination, aider à la transcription lors de la vérification des personnages sans être membre de l'équipe de storytellers. Si le projet devient continu, le membre devrait recevoir des prestiges comme Assistant sous la catégorie Administration. Cette récompense ne peut être demandée plus de 2 fois par année de calendrier (janvier à décembre)

DIVERS (Limité par sous-catégorie)

Ces récompenses sont toujours accordées en prestiges généraux et accordé par le coordonnateur de domaine ou de chapitre lors de circonstances très spécifiques.

Recruter un nouveau membre 10 par membre, max 50

Le nouveau membre doit assister à au moins 4 games de la Camarilla et obtenir sa carte de membre. Si deux personnes ou plus assistent dans cette tâche, séparer la récompense entre eux.

Renouvellement avant la date d'expiration 50 par renouvellement

Accordé au membre qui renouvelle sa carte de membre avant la date d'expiration. A été établie au 1er mai de chaque année. Peut être accordé qu'une seule fois par année de calendrier. (janvier à décembre)

Épreuves (Ordeals)

Les prestiges peuvent être demandés qu'une seule fois pour chaque épreuve et seulement si celle-ci est réussie. Un membre peut seulement demander les prestiges pour une épreuve si toutes les épreuves pré-requises ont été réussies. Varie par Épreuve
Veuillez lire la section sur les Épreuves dans la partie Éducation pour plus de détails.

| | |
|---|-------------------------|
| Épreuve sur le Guide du membre | 90 Général, 10 Régional |
| Épreuve sur la Constitution et les règlements | 90 Général, 10 Régional |
| Épreuve de Coordination | 90 Général, 10 Régional |
| Épreuve de Narration | 90 Général, 10 Régional |
| Épreuve de Création | 90 Général, 10 Régional |

SERVICE EXCEPTIONNEL (Max de 50/mois)

Un coordonnateur régional ou un membre du conseil national peut accorder jusqu'à 50 prestiges à un individu qui a accompli des tâches au-delà des indications présentes dans le système de prestiges. Le

coordonnateur régional peut accorder des prestiges généraux ou régionaux. Un membre du conseil national peut accorder des prestiges généraux, régionaux ou nationaux.

Exemples et Idées

Exemple 1: Un membre veut supporter Habitat pour l'humanité (un organisme charitable à but non lucratif). Le membre travaille avec son coordonnateur de chapitre et Habitat pour l'humanité pour diriger le chapitre lors d'un événement pour aider à construire une maison pour une famille locale. Habitat pour l'humanité organise l'ensemble du projet mais le chapitre participe au nom de la Camarilla et Habitat pour l'humanité en est conscient. Le membre devrait recevoir entre 0 et 20 prestiges généraux, tout dépendant de l'effort investi pour l'organisation de la campagne, et chaque participant devrait recevoir cinq prestige généraux par heure de temps consacré à aider (jusqu'à un maximum de 30 prestiges chacun).

Exemple 2: Un membre fait un don monétaire à Habitat pour l'humanité alors qu'il porte un T-shirt de la Camarilla, mais ne le fait pas lors d'une présence organisée par la Camarilla. Il ne s'agit pas d'une activité qui rapporte du prestige à prime abord.

Exemple 3: Un membre participe, avec un ami, à un événement pour ériger un mur de sacs de sable en prévision d'une veille d'inondation parrainé par une église. Le membre mentionne qu'il est membre de la Camarilla, mais l'événement n'était pas planifier en collaboration avec un coordonnateur et n'était pas annoncé aux autres membres de la Camarilla pour organiser une présence significative de la Camarilla. Il ne s'agit pas d'une activité qui rapporte du prestige à prime abord.

Exemple 4: Comme dans l'exemple 3, mais le membre appelle plusieurs membres de la Camarilla et envoie une invitation sur la liste du domaine pour demander de l'aide. Il s'assure que les organisateurs sont au courant qu'il s'agit d'un effort fait par la Camarilla, mais il n'y a pas de coordonnateur impliqué dû à l'urgence de la situation. Chaque participant devrait recevoir 5 prestiges généraux pour chaque heure contribuée, incluant le temps passé à remplir les sacs de sables ou à appeler d'autres membres pour demander leur assistance.

Exemple 5: Lors d'un événement régional, un membre offre son aide et on lui demande de nettoyer après l'événement. Cela lui prend une heure. Le membre devrait recevoir 5 prestiges pour ses efforts. À la discrétion du coordonnateur régional, certains ou tous les prestiges peuvent être accordés en prestiges régionaux.

Une note sur les classes de membres (MC)

Bien que les classes de membres soient obtenues en accumulant des points de prestige, cela représente bien plus que cela. C'est un symbole du dévouement et du service fait au club et à ses valeurs. Lorsque vous acceptez une nouvelle classe de membres, vous acceptez de servir d'exemple de ce service et ce dévouement aux autres membres du club. Plus le niveau de classe de membres est élevé, plus on s'attend à ce que le membre agisse en leader, garder une attitude positive, et établir des niveaux toujours plus élevés en éthique et en responsabilité.

En prenant cela en compte, une classe de membres n'est pas garantie à tous ceux qui ont accumulé le nombre de prestiges requis, et peut être retirée si un membre abuse de ses privilèges ou crée systématiquement des conflits à l'intérieur du club (à l'extérieur des limites de la chronique globale de la Camarilla). Les classes de membres sont en définitive un privilège et non un droit.

Partie IV

Éducation des membres : Comment Naviguer au travers de la bureaucratie

Au Canada, le Coordonnateur National, en collaboration avec le Vice Coordonnateur National (VNC) et le Storyteller National (NST), sont responsables d'une variété de projets éducatifs. Ces officiers fournissent des ressources et de l'information aux membres quant aux responsabilités des membres, fonctions de coordonnateur et de storyteller, et autres sujets reliés à la Camarilla Canadienne comme société, et ces documents peuvent se retrouver sur le site web de la Camarilla Canadienne à <http://www.camarilla.ca>. Les membres sont fortement encouragés à être bien informé et, pour motiver les troupes, des points de prestiges sont accordés pour complétés les épreuves, qui testent les connaissances des membres. Aussi, une multitude de documents en lien avec la chronique globale de la Camarilla sont aussi disponible pour les membres autant sur le site Canadien que sur le site <http://camarilla.white-wolf.com/MST>.

Les Épreuves (Ordeals)

Les limites officielles de l'éducation des membres dans la Camarilla sont les Épreuves. Il s'agit de tests à livre ouvert, conçus pour donner aux personnes qui les complètent une meilleure compréhension de la Camarilla et aussi des mécaniques de jeu utilisées. Il y a présentement 5 Épreuves disponible qui sont disponible en format électronique à <http://www.camarilla.ca>, ou en faisant la demande à ordeals@camarilla.ca. Les Épreuves peuvent être envoyées, plusieurs à la fois, à l'adresse courriel : ordeals@camarilla.ca. Vous devez vous assurer de suivre les instructions pour chaque épreuve et y inclure votre nom, votre numéro de Camarilla, le nom et le numéro de votre chapitre et domaine et le nom de votre coordonnateur immédiat.

Qui doit compléter les Épreuves?

Tous les membres sont encouragés à compléter les épreuves dans l'ordre pour se familiariser avec la structure et l'organisation de la Camarilla. Cependant, ceux qui détiennent des postes à tous les niveaux de l'organisation doivent compléter les épreuves requises pour leur poste. Dans un domaine nouvellement formé, on s'attend à ce que les storytellers et coordonnateurs complètent les épreuves nécessaires pas plus tard que 90 jours après l'accession au poste. Dans les domaines actuels, les nouveaux officiers ont 60 jours pour compléter les Épreuves requises pour leurs fonctions. À défaut de s'exécuter, ils pourront être démis de leurs fonctions, causant une nouvelle élection pour les postes vacants. Les assistants des officiers sont aussi encouragés à compléter les Épreuves pour les fonctions auxquelles ils participent, bien que ce ne soit pas une obligation.

Pré-requis des Épreuves

Afin de pouvoir compléter chaque Épreuve, il y a une suite d'épreuve qui doit être complétée d'abord. Cette suite comprend :

- Le Guide du Membre (aucun pré-requis)
- Création (aucun pré-requis),
- Constitution et Règlements (pré-requis : Le Guide du Membre),
- Coordination (pré-requis: Le Guide du Membre, et Constitution et Règlements),
- Narration (pré-requis: Le Guide du Membre, Constitution et Règlements et Création).

Les coordonnateurs doivent compléter les Épreuves suivantes : Le Guide du Membre, Constitution et Règlements et Coordination.

Les storytellers doivent compléter les Épreuves suivantes : Le Guide du Membre, Constitution et Règlements, Création and Narration

Soirées d'Épreuves

Une façon intéressante de compléter les épreuves est de tenir une soirée d'Épreuves. Ces soirées sont simple à organiser et amusante à la fois! Confirmer avec votre coordonnateur ce que vous désirez faire, et c'est aussi facile que de contacter quelques membres, les informer de votre plan et commencer les préparatifs. Assurez-vous d'avoir en main une ou deux copies papier de tous les documents requis pour compléter les épreuves. Avoir une ou deux personnes entassées devant votre ordinateur à la recherche d'un sujet peut être assez difficile, en avoir une dizaine devient impossible. Si vous le pouvez, offrir des rafraîchissements pourrait être bien. Le jeu est, après tout, une activité sociale telle que le sont les soirées d'épreuves.

Aussi, rappelez-vous que toutes les personnes doivent écrire les réponses dans leurs propres mots. Vous référer à la section sur le plagiat un peu plus loin pour illustrer votre point lors de votre soirée. Les discussions sur les questions peuvent aussi amener à une compréhension plus rapide du matériel. L'échange d'idées entre plusieurs personnes est une chose puissante et les réponses qui semblent plus difficile à trouver peuvent être résolues avec moins d'efforts.

En à-côté, ce type d'activité peut valoir des prestiges. Ouvrez les yeux, vous ferez la recherche de ce Guide de toute façon pour compléter les Épreuves.

Mentorat

Une autre bonne façon d'encourager à compléter les Épreuves est de devenir mentor. Les joueurs plus anciens ou plus expérimentés qui ont complétés les Épreuves peuvent offrir leur aide à ceux qui doivent encore les terminer. Remarquez, cela ne veut pas pour autant dire de leur montrer les réponses, plutôt que la recherche aide à assimiler l'information plus facilement. Au lieu, un petit indice bien placé pour aider à trouver la bonne direction aidera le membre dans ses recherches. C'est particulièrement vrai pour l'Épreuve du «Guide du Membre » et l'Épreuve de Narration, qui peuvent toutes les deux prendre assez de temps à chercher au travers du guide, des addendum et du livre « Mind's Eye Theater approprié pour trouver la bonne réponse.

Survol des Épreuves

Ci-dessous, vous trouverez un survol rapide des Épreuves présentement utilisées. Ils sont disponible gratuitement pour les membres – aucun frais n'est associé aux Épreuves. Les nouveaux membres, et même les plus anciens, sont encouragés à les compléter pour augmenter leur compréhension de tous les aspects de l'organisation. Les membres devraient toujours se souvenir d'utiliser les documents et addenda des règles à jour lorsqu'ils tentent de compléter certaines Épreuves. L'addenda national peut clarifier, et dans certains cas remplacer, certaines information du Guide et du matériel Mind's Eye Theater (MET)

Le Guide du Membre

L'Épreuve du Guide du membre est la base de toutes les autres épreuves. Le seul document requis pour compléter cette épreuve est le Guide du membre, qui donne toute l'information nécessairement pour être bien informé sur l'organisation. Cette épreuve est destinée à tester la connaissance des membres sur l'information fournie dans le Guide du Membre et s'assurer que le membre comprends ce qu'est la Camarilla, comment la structure organisationnelle fonctionne, qui contacter pour avoir de l'aide sur les divers aspects du club, et les droits et responsabilités que chacun des membres a envers l'organisation.

La constitution et les règlements

Cette épreuve a pour but de familiariser les membres aux documents légaux qui sont la base du Camarilla Canada Fan Club, Inc. Ce document inclus des informations très détaillées sur la structure et les responsabilités du Conseil d'Administration et leur élection, l'organisation et le déroulement de l'Assemblée Générale Annuelle, la récompense en prestiges et les actions disciplinaires, structures des rapports et dates de tombées, en plus de d'autres sujets. La Constitution et les règlements sont un document dont tous les membres devraient être familiers, afin de s'assurer qu'ils sont au fait des responsabilités de tous les officiers à tous les niveaux de l'organisation, et les droits qu'ils ont, en tant que membres.

Coordination

Le but de cette Épreuve est d'aider les nouveaux coordonnateurs pour les nombreuses situations auxquelles ils auront à faire face au cours de leur mandat. Cette épreuve leur donne aussi l'opportunité de considérer les choses auxquelles ils devront faire face sur une base régulière.

Un coordonnateur peut faire face à une multitude de situations difficiles; que ce soit des joueurs problématiques, des sentiments froissés, des attitudes racistes ou quelque chose qui peut sembler aussi simple que de remplir et archiver le rapport du domaine. Ce sont tous des problèmes que les coordonnateurs devront affronter. Cette épreuve aide à préparer les nouveaux coordonnateurs en leur donnant des mises en situation à réfléchir, pour qu'ils aient une meilleure compréhension de la situation et qu'ils puissent mieux réagir si un jour la situation se présente.

Narration

L'Épreuve de Narration est conçue pour tester les connaissances d'un membre non seulement quant aux diverses mécaniques de jeu, mais aussi leur connaissance et leur compréhension des responsabilités qui incombent d'être Storyteller dans la Camarilla canadienne.

L'Épreuve présente trois sujets essentiels :

1. Mécaniques des règles: cette section testera la connaissance du membre sur les règles des différents jeux.
2. Communications: cette section fait appel aux connaissances du membre sur les communications requises par la fonction de Storyteller.
3. Performance and Responsabilité: cette section teste la compréhension des membres sur comment traiter avec les autres membres et les autres STs.

Cette Épreuve est un pré-requis pour pouvoir détenir n'importe quelle position principale de Storyteller. Il est aussi fortement recommander pour ceux qui désirerait devenir Assistant aux Storytellers, ou pour ceux qui désire simplement révéler leurs connaissances du côté des storytellers de la Camarilla.

Création

La création d'un background solide donne au personnage de la profondeur et une raison d'être. Cette épreuve démontre aux membres comment donner cette profondeur au personnage par l'intermédiaire d'un background cohérent ainsi que des buts défini et la motivation pour les accomplir. Comme avantage, les membres qui complètent cette épreuve reçoivent 5 points d'expérience qu'ils peuvent appliquer à un personnage principal. Il n'y pas de pré-requis pour compléter cette Épreuve.

Les membres passeront en revue comment trouver un concept de personnage et comment développer un background, des motivations et une personnalité pour le personnage. Ceci peut permettre que le personnage ne soit pas bidimensionnel et puisse avoir une vie à part.

Les joueurs apprendront aussi comment établir des liens avec les autres personnages de la game globale,

comment compléter la feuille de personnage et utiliser le background du personnage pour justifier l'allocation des points de création et des points d'expérience sur la feuille de personnage.

Prestige des Épreuves

Les prestiges peuvent être demandés qu'une seule fois pour chaque épreuve et seulement si celle-ci est réussie. Les points de prestiges alloués sont divisés comme suit :

| | | |
|--|-------------------|--------------------|
| Épreuve sur le Guide du Membre | 90 Général | 10 Régional |
| Épreuve sur la Constitution et les règlements | 90 Général | 10 Régional |
| Épreuve sur la Coordination | 90 Général | 10 Régional |
| Épreuve sur la Narration | 90 Général | 10 Régional |
| Épreuve sur la Création | 90 Général | 10 Régional |

L'épreuve de création donne 5 points d'expérience qui peuvent être utilisés à la création de personnage pour les personnages du Nouveau World of Darkness (MWoD).

Politique de reprise

Les Épreuves qui ne sont passées sont retournées au membre. Toutes les questions qui ont été répondues incorrectement ou de façon incomplète sont identifiées et le membre peut corriger ou développer plus en profondeur sa réponse tel que demandé Ils peuvent alors retourner l'épreuve pour qu'elle soit réévaluée.

Lorsque les Épreuves sont terminées

Une fois les épreuves complétées, pourquoi ne pas mettre votre connaissance à profit et gagner un peu de prestiges par le fait même en devenant un correcteur pour une épreuve? Vous pouvez contacter l'AVNC: Ordeals à avnc.ordeals@gmail.com pour plus d'information. Les membres sont toujours les bienvenus pour assister dans cette entreprise.

Note de la traduction : Les correcteurs bilingues sont particulièrement les bienvenus pour pouvoir corriger les épreuves autant pour le Canada anglais que pour les francophones.

Plagiat et Fraude

Ne le faites pas. C'est simple, non? Vous le faites et vous vous faites prendre, vous serez punis. Voici quelques définitions, pour les plus intéressés par les détails techniques d'entre nous. Le Dictionnaire Oxford défini la fraude comme 1) un acte criminel de mauvaise foi et de tromperie 2) une personne ou une chose qui n'est pas ce qu'elle prétend être, et le plagiat comme 1) le fait de s'approprier le travail créatif de quelqu'un d'autre et de le présenter comme sien.

Les Épreuves sont le moyen utilisé par la Camarilla pour s'assurer que les personnes qui s'occupe de chaque groupe aient une bonne compréhension de la gestion, de la résolution de conflits et de la Constitution et des règlements. Ils sont aussi prévus afin de s'assurer que les personnes qui font fonctionner les games live ont une compréhension claire du matériel et des règles qu'ils ont besoin pour être efficace, donc copier directement en tout ou en partie les mots de quelqu'un d'autre signifie qu'aucune réflexion consciente n'a été faite pour aucune réponse et ainsi signifie que la compréhension n'y est pas. Les groupes de personnes qui travaillent ensemble et discutent des Épreuves est acceptable à condition que chaque personne écrive les réponses dans ses propres mots.

For les amateurs d'ordinateurs, "Copier-coller" n'est pas une option et est facile à détecter. Tout membre trouvé coupable de plagiat sera sujet à une action disciplinaire par the VNC comme il est la personne responsable de leur création, leur correction et d'en garder des traces. Les actions disciplinaires seront considérées au cas par cas basé selon la gravité de la situation, jusqu'à et incluant les pénalités suivantes :

- Un nombre de prestiges égal à la récompense de l'Épreuve lui sera retiré.
- Le membre échouera automatiquement l'Épreuve et sera incapable de resoumettre l'épreuve pour une période de six mois.

- Le membre sera suspendu de toute position de leadership et ne pourra détenir ce type de rôle dans l'organisation pour une période de six mois.

Tout membre qui croit que son Épreuve a été copiée sans le savoir peut faire appel auprès du Vice Coordonnateur National.

Information Additionnelle

Compléter les Épreuves ne donnera pas aux membres tout ce qu'ils ont besoin pour créer un personnage complet. Ces épreuves aideront, bien sûr, mais dans le rendre l'expérience en jeu des plus mémorables et amusantes, les membres devraient faire de la recherche dans les domaines privilégiés par leurs personnages. Vous n'avez pas besoin d'être un expert sur les expériences de vie de votre personnage, mais en connaître juste un peu peut donner beaucoup de caractère et de saveur au personnage et à la game en général.

Peut-être votre vampire vient-il de Chicago au 19^e siècle. Quelques connaissances sur qui était qui à cette époque est très approprié. Qui était le maire, le chef de la bande de criminel, ou même ce qui se passait d'important dans le monde à ce moment? Peut-être votre loup-garou est-il familier avec le mythe Égyptien. Faites des recherches sur le sujet. Qui était le dieu ou la déesse de la guérison, de la chance ? Même une petite quantité d'information sur un sujet peut ajouter un sens d'authenticité au personnage et contribuer beaucoup à l'atmosphère de la game.

Une instruction additionnelle vous donnera aussi une foule d'idée lorsque viendra le temps de se costumer, Quelques membres de la Camarilla sont des mordus d'authenticité, sachant quel type de dentelle allait autour des poignets des gentilshommes autour de 1530, quel pirate a vogué sur les Caraïbes et quand ils ont reçu le « Baiser », etc....

La recherche est la clé. et l'internet est un outil fantastique pour assister les membres assoiffés de connaissance à trouver de l'information sur divers sujets allant de faits locaux d'il y a une centaine d'années, à la signification du « Dream Time » des Australiens autochtones, aux anciennes pratiques des druides celtiques, ou au mérite artistique du Néo-classicisme par rapport à l'Impressionnisme.

Les personnages évoluent. De façon simple, plus le joueur a de connaissance sur son background plus le personnage sera développé. Le simple jeu de rôle que nous connaissons et aimons devient une tapisserie riche, dans laquelle se tisse les personnages et les backgrounds deviennent « l'histoire vivante » que nous aspirons tous à créer.

Éducation sur la game

Le World of Darkness de White Wolf s'inscrit dans une trame gothique-punk dans laquelle le crime et la violence sont banals et les luttes quotidiennes rendent les gens plus inhumains et égoïstes. Dans ce monde, les loups-garous, les vampires, les magiciens et autres créatures surnaturelles sont réelles, même s'ils tentent de garder leur présence secrète aux yeux des mortels. Ces créatures se déplacent dans les ombres, faisant progresser leurs propres agendas pendant qu'ils cherchent à comprendre un monde où chaque secret appris suggère davantage de mystères plus important encore et toujours inconnus.

Ce World of Darkness est la scène conceptuelle pour notre chronique sanctionnée globale. Les joueurs créent des personnages mortels ou surnaturels et ensuite partent à la découverte du monde, découvrir ses secrets, et même influencer les événements.

Les chroniques globales

Toutes les chroniques globales s'étendent à travers le monde. Une fois votre personnage créé et approuvé par votre storyteller, vous pouvez le jouer en ligne, dans vos games locales ou dans les games qui se déroulent partout dans le monde. Les joueurs et les storytellers tissent une même histoire qui relie des games individuelles ensemble dans un environnement multi-joueurs partagé massivement par des milliers de personnes. Les événements de votre game locale peuvent avoir des répercussions à l'autre bout de la nation et autour du globe.

Puisque tous les games de White Wolf ne sont pas fixés dans le même temps et au même endroit, il peut y avoir plus d'une chronique sanctionnée globale qui se joue en même temps, chacun dans son univers propre. Par exemple, la trame du jeu de table du World of Darkness diffère un peu de celle du jeu en « live ». En conséquence, les chroniques de la Camarilla en « live » et sur table sont séparées ; c'est-à-dire que bien que les actions de votre game « live » de votre domaine puisse avoir un effet sur la game « live » en Australie, aucune game de la chronique « live » ne pourra jamais interagir avec une game de la chronique sur table. .

La chronique globale sanctionnée offre aussi la possibilité pour quelques interactions inter-venue, avec les approbations appropriées étant accordés. Cela signifie que si votre vampire qui essaie de forger une alliance avec des Forsaken ou des Mages, vous pourriez avoir la possibilité de le faire en jeu! Tous les approbations appropriées, ainsi que celles pour les items spéciaux ou les personnages spéciaux, doivent passer par la Banque d'Approbation (approval database). Des instructions sur l'utilisation de cette banque de données sont incluses plus loin dans cette partie.

Créer un personnage sanctionné

En tant que membre de la Camarilla, vous pouvez créer un personnage pour n'importe quelle (ou toutes) les chroniques globales sanctionnées. Nous recommandons de vous familiariser avec les bases des règles et de la trame de fond de cette chronique, puisque cela vous permettra d'être plus confortable lorsque vous interprétez votre personnage. Il est aussi important de parler à votre storyteller pour connaître le type de personnages pour les games auxquelles vous voudriez participer. Cela pourrait créer quelques difficultés si vous arriviez à une game de vampire en vous attendant à jouer votre Mage ou votre Garou, après tout.

La Camarilla utilise les règles de jeu et l'information d'histoire publiés par White Wolf pour nos games sanctionnées, mais avec l'ajout d'un supplément de la Camarilla qui spécifie quelles règles optionnelles sont utilisées, publie une mise à jour des règles pour les produits épuisés qui peuvent être utilisés par quelques chroniques de la Camarilla, et décrit toutes les restrictions ou modifications qui peuvent s'appliquer au processus de création de personnage.

Certains types de personnages rares ou inhabituels, des pouvoirs ou des habilités peuvent demander l'approbation de d'autres officiers que le storyteller de votre game, alors assurez-vous de toujours consulter votre storyteller avant la dernière minute pour savoir si vous avez besoin de temps pour avoir les items spéciaux approuvés. Vous pourriez considérer cependant vous assurer que votre premier personnage soit un type plus commun, pour que vous puissiez voir la chronique globale d'une perspective normale avant d'essayer les types de créatures plus uniques et habituellement plus difficile à interpréter.

Il est important de travailler avec votre storyteller pour créer votre personnage. Ceci vous permettra de mieux vous amalgamer à la chronique locale et globale et à l'histoire partagée, d'identifier quels concepts vont le mieux fonctionner pour la game à laquelle vous êtes sur le point de participer, et de s'assurer d'éliminer le plus possible les embûches ou les erreurs qui pourraient vous empêcher d'apprécier la game.

Cela rend aussi la tâche plus facile au storyteller de donner l'approbation finale à votre personnage nécessaire avant l'entrée dans la chronique globale.

Rappelez-vous que votre personnage s'inscrit dans une game complexe impliquant des milliers de joueurs et leurs personnages qui s'étendent sur tout le globe. Vous pourrez passer plusieurs années à explorer ce monde sans en connaître tous ses secrets ou en épuiser toutes ses possibilités.

Donner de la personnalité

La Camarilla vous encourage à être créatif et imaginatif lors de la création de votre personnage et de l'interprétation. Nous vous encourageons aussi à faire de la recherche sur l'histoire, explorer les costumes et à penser à la personnalité et aux motivations de votre personnage. Un background riche et détaillé peut faire la différence entre faire un peu partie du jeu ou être un personnage central dans la tapisserie combinée de notre histoire partagée.

La Camarilla encourage ses membres à créer des personnages uniques et originaux. Les personnalités célèbres, tant dans le monde fictif que réel, ont leur place dans le World of Darkness, mais pas tous peuvent s'appeler Strahd ou Lucian. Bien que ces personnages peuvent servir d'inspiration, nous demandons que vous ne preniez pas des personnages célèbres de l'histoire, des films, de la littérature ou autres. Créez votre propre personnage fictif et construisez des histoires intéressantes et uniques autour d'eux pour que nous puissions tous participer à un nouveau monde d'aventures rafraîchissantes.

Pendant l'écriture du background de votre personnage, vous pouvez contacter d'autres joueurs et leur demander s'ils sont intéressés à relier les histoires ensemble, soit comme amis, ennemis, frères ou simplement une rencontre occasionnelle par le passé. Les liens dans le background aident à inclure votre personnage dans la chronique existante, et cela peut vous plonger dans des histoires que vous n'auriez jamais découvertes par vous-même. C'est aussi un excellent moyen de se faire de nouveaux amis, donc ne soyez pas gêné ! Vous devriez toujours demander la permission des joueurs de n'importe quel personnage que vous aimeriez ajouter à votre background.

Les personnages que vous créez sont vôtres et resteront vôtres jusqu'à ce que vous les introduisiez à la chronique de la Camarilla. Une fois que vous avez incarné votre personnage et interagit avec d'autres personnages, il devient partie prenante de leur expérience tout juste comme votre personnage sera influencé par cette rencontre, parfois dans des façons que vous ne pourriez prédire. Tout personnage dans la chronique de la Camarilla a son histoire et son avenir inexorablement reliés aux autres personnages de la chronique. Un personnage, une fois présenté, ne peut être retiré de cette toile sans en déranger les histoires et les actions des autres. Pour cette raison, les histoires et les actions des personnages introduits à la chronique de la Camarilla ne peuvent être retirées ni protégées par une marque de commerce.

Items à Approbation Spécial

Dans la chronique globale sanctionnée, vous pouvez explorer divers types de personnages, d'éléments et d'items. Votre storyteller de venue local peut approuver plusieurs de ces concepts. Cependant, certains concepts sont considérés comme rares et requièrent un niveau supplémentaire de révision dans la chaîne des storytellers avant qu'ils ne soient approuvés pour faire leur entrée dans la game. Le processus de requête spéciale a été spécialement conçu pour assurer la balance du jeu et l'équité pour le joueur qui fait la requête et les autres joueurs.

Au Canada, il y a cinq niveaux d'approbation. Pour les joueurs canadiens, seuls les approbations aux niveaux High, Top et Global doivent être inscrits dans la banque de donnée et requiert un numéro d'approbation. On encourage tout de même les joueurs à avoir les numéros d'approbations de tous les items Mid ou plus haut, cependant il ne s'agit pas pour l'instant d'une obligation puisque l'approbation intermédiaire (Mid) ne requiert pas d'approbation en dehors du domaine.

| Niveau d'approbation requis | Storyteller qui peut approuver |
|-----------------------------|---|
| (Minimum) Low | Storyteller de Venue |
| (Intermédiaire) Mid | Storyteller de Domaine |
| (Élevé) High | Assistant au Storyteller National (spécifique à la Venue) |
| Top | Storyteller National |
| Global | Storyteller Master |

Vous pouvez trouver les niveaux d'approbations requis pour les concepts rares, les éléments et les items dans le supplément de règles de la Camarilla. Toutes ces règles ajoutées (addenda) peuvent se trouver sur le site web de la Camarilla à http://camarilla.white-wolf.com/MST//index.php?option=com_content&task=category§ionid=1&id=1&Itemid=16. L'addendum national canadien peut se trouver à la même adresse. Rappelez-vous que l'addendum canadien est en fait tout ce que vous avez besoin, puisqu'il incorpore déjà le document global. Les demandes qui n'ont pas de documents publiés des règles MET requièrent toujours un minimum d'approbation Top. L'approbation Globale est requise pour l'utilisation de, ou des liens avec, les personnages signatures de White Wolf. De plus, tout PNJ qui ne peut être créé sous les règles de création de personnage approuvé requiert aussi l'approbation globale.

Pour mettre un item dans la base de données (Approval Database), vous entrez sur le site de White Wolf / Camarilla comme vous le feriez normalement, et cliquer sur « Resources » et « Approval Database ». Une fois rendu, si vous voulez faire une demande spéciale, vous pouvez vous préparer en suivant les étapes suivantes :

- Voir comment le concept convient au genre de White Wolf et aux documents de Mind's Eye Theatre, ainsi qu'aux VSS sous lesquelles la demande est faite.
- Apprendre les détails de la chronique globale sanctionnée qui se rapporte à votre requête.
- Créer un background équilibré et une feuille équilibrée pour le personnage, l'élément ou l'item demandé.
- Accepter que les demandes spéciales soient un privilège et non un droit
- Démontrer votre responsabilité et votre éthique solide du jeu en tant que joueur et membre à l'intérieur de la Camarilla.
- Être flexible quant à votre requête.

Lorsque vous êtes prêt à soumettre votre requête, vous devriez toujours présenter votre idée au storyteller immédiat de votre personnage. Dans la plupart des cas, il s'agira du storyteller de venue. Le VST évaluera votre requête sous les critères suivants :

- Caractère approprié à la venue locale tel que décrit dans la VSS
- Compatibilité avec le matériel publié et la chronique globale sanctionnée.
- Équilibre démographique
- La responsabilité et l'éthique du joueur.

Une fois votre requête soumise, elle devra passer par la chaîne d'approbation jusqu'au niveau qu'elle doit atteindre. Cependant, à chaque niveau de bas en haut, chaque storyteller doit approuver votre proposition pour qu'elle puisse passer au niveau suivant. Ce que cela signifie pour un item à approbation Top est que quatre storytellers avant le NST pourront commenter sur votre requête, vous poser des questions et demander des justifications avant qu'elle n'atteigne la personne finale qui détermine l'approbation ou non. Le plus souvent les storytellers doivent vous poser des questions, plus de temps cela prendra pour que l'approbation se fasse.

Pour s'assurer que le processus se déroule le plus normalement et rapidement possible, vous pouvez vous assurer que le moins de questions possibles vous soit posées en s'assurant que votre requête est bien documentée et qu'il y a une justification claire et sérieuse à votre requête d'approbation dans le texte de la requête initiale. Par exemple, si vous jouez un Wolf-Blooded qui veut une dague en argent et des balles parce que vous savez ce qui se passe, et que vous y ajouté des références à votre Forsaken tout le temps, assurez-vous que vous avez une bonne raison pour vouloir ces items autre que « Je veux kicker des culs ¹ ».

¹ Traduction libre

Partie V

Le code de conduite : Votre responsabilité en tant que membre

Le code de conduite

La plupart des organisations qui offre des avantages à ses membres s'attend en retour que ses membres agissent de façon responsable. Ceci est vrai dans les pays dans lesquels nous vivons, les compagnies pour lesquelles nous travaillons et les écoles auxquelles nous allons. En ce sens, the Camarilla canadienne n'est pas différent des autres.

Dans un monde idéal, les membres de la Camarilla canadienne s'efforceraient d'agir avec respect envers eux-mêmes, chacun de leurs collègues et leur communauté tout à la fois, réglant les problèmes au lieu de les créer et démontrant de l'attention aux gens autour d'eux. Bien que nous reconnaissons qu'aucun membre ne peut vraiment atteindre ces buts nobles à chaque instant, il devrait être de l'intention de chaque membre de faire tout en son possible pour atteindre ce niveau d'excellence en tout temps.

Ce code de conduite a pour but de tracer clairement les grandes lignes des attentes minimum que les membres de la Camarilla canadienne doivent suivre afin de fournir un environnement positif et agréable pour tout le monde. Le non-respect de ses règles peut avoir des conséquences temporaires ou permanente sur quelques uns ou tous les bénéfices d'être membre.

Ces normes ne doivent pas remplacer les lois ou les obligations qui peuvent être en effet dans votre région. Si une règle dans ce document entre en conflit avec un édit légal, l'édit légal a toujours préséance. Cependant, le code de conduite devrait tout de même être suivi en autant qu'il respecte la loi. Si un membre enfreint un édit légal, la Camarilla coopérera entièrement avec les autorités dans toute enquête.

Responsabilités perpétuelles

Il y a quelques comportements sélectionnés qui sont inacceptable dans la Camarilla canadienne peu importe quand et où ils sont enfreint. Ces responsabilités perpétuelles s'appliquent à tous les membres en tout temps, indépendamment qu'ils se produisent lors de la participation à un événement de la Camarilla canadienne ou non. Ceci n'a pas pour but de limiter le comportement des membres concernant des problèmes qui sont de natures strictement personnelles, mais devrait donner un guide sur comment un membre devrait traiter les problèmes reliés au club.

Soyez VRAI d'abord

En tout temps, soyez conscient que le jeu n'est qu'une forme de divertissement; les choses qui existent ou arrivent dans la game ne sont pas réelles et ne devraient pas être présentées de la sorte. La Camarilla canadienne ne prétend pas que les vampires, loups-garous, mages ou autres créatures surnaturelles existent vraiment. Les membres ne devraient pas interpréter leur personnage dans des événements autre que les games, et il est essentiel que les membres ne fassent pas l'erreur de confondre la personnalité réelle ou les attitudes d'un autre membre avec celle de son personnage.

Préservez notre réputation

Les membres devraient représenter la Camarilla canadienne de façon juste et respectueuse en tout temps aux individus et organisations en dehors de la Camarilla canadienne

Faites preuve d'honnêteté

Les membres devraient toujours être honnêtes dans leurs relations avec le club. Les membres ne devraient pas présenter à l'organisation ou à ses officiers actifs comme des faits de l'information qu'ils connaissent être fausse ou discutable. De la même façon, les officiers devraient toujours être honnêtes dans leurs relations avec les membres, pour qui ils sont redevables. Veuillez noter qu'il n'est pas malhonnête de refuser de répondre à une question, particulièrement lorsqu'il s'agit de sujets en jeu ou d'informations confidentielles. Les membres ne sont pas obligés de montrer leur feuille de personnage à quiconque n'est pas un storyteller (ST), un ST assistant ou un narrateur pour la venue dans laquelle le personnage est joué. Les membres peuvent parfois choisir de raconter « des histoires à dormir debout » qui représentent une perception déformée possible des habiletés de leurs personnages face à d'autres membres (par exemple, lorsqu'ils parlent pendant des événements sociaux) – Au Canada, ceci n'est pas considéré comme une forme de tricherie. S'il advenait que vous utilisiez de façon erronée cette information en la présentant en jeu et qu'elle s'avérait fausse, ce ne sera pas la faute du joueur qui vous a raconté l'histoire!

Évitez l'abus

On s'attend des membres qu'ils évitent les comportements (en personne, par courriel ou autrement) qui occasionnerait une peur raisonnable envers un autre membre de représailles physiques, de souffrances mentales significatives, ou de dommages matériels à la propriété d'un autre membre, et ne devrait pas causer ces torts non plus. Les membres devraient éviter les comportements grossiers tels que traiter de noms, jurer ou crier, et toute utilisation d'insultes à l'égard de la race, le sexe ou l'orientation sexuelle puisqu'il peut s'agir d'une infraction au Code de Conduite.

Durant les activités de la Camarilla

Lorsqu'ils assistent à un événement de la Camarilla ou encore participent à une activité de la Camarilla, on s'attend des membres qu'ils démontrent du respect envers eux-mêmes, les autres membres et envers le club dans son ensemble. Si une situation se présente où cela devient difficile ou impossible, même si l'infraction d'une règle par un autre membre a causé cette difficulté, il est toujours préférable de prendre du recul et prendre une pause jusqu'à ce que la situation s'améliore plutôt que de rendre les choses pires encore en enfreignant ce code de conduite. En prenant quelques minutes de repos, en demandant à votre coordonnateur de gérer la situation, ou même quitter l'événement sont toutes des options viables pour éviter que les choses empirent jusqu'à ce que vous ayez l'opportunité de gérer le conflit raisonnablement.

Qu'est-ce qu'une activité de la Camarilla?

Événements

Un événement de la Camarilla inclus les games, les soirées, les réunions de chapitre, et autres événements du genre. On considère que les membres participent à ces événements en autant qu'ils demeurent sur les lieux de l'événement (même s'ils ont des conversations personnelles, par exemple). Le début et la fin d'un événement est déterminé par le coordonnateur qui préside, et inclus généralement du temps pour le montage, le nettoyage, etc.

Forums Électroniques

La participation à tout forum électronique sanctionné par la Camarilla, incluant les listes de courriel, IRC les forums de discussions, etc. sont considérés comme une activité de la Camarilla. Pour plus de clarté, il est recommandé que tout forum utilisé de façon prédominante par les membres de la Camarilla indique explicitement s'il s'agit d'une ressource sanctionnée ou non. Une définition plus détaillée se trouve dans les Politiques de communications globales dans le chapitre IV de ce guide.

Activités officielles

En tout temps lorsqu'un officier accomplit des tâches officielles ou lorsqu'un membre traite avec un officier en fonction, cela compte aussi comme une activité de la Camarilla. Ceci inclus la publication par un

officier d'une décision, une demande d'information, l'expression des opinions ou tout autre type de communication, en autant que cela ait un lien avec leurs tâches en tant qu'officier. Cela s'applique aussi à un membre qui met en doute une décision officielle, répondre à une demande d'information, répondre à des opinions, ou tout autre communication avec un officier à propos de ses tâches. Toute interaction en jeu faisant partie de la chronique sanctionnée de la Camarilla est aussi comprise dans les activités de la Camarilla.

Contact physique

Les contacts qui font consensus, tel que les poignées de main, est une partie légitime de toute interaction sociale, mais toute forme de contact physique qui ne fait pas consensus devrait être évité. Même quelque chose aussi simple qu'une étreinte peut être inopportune. Mieux vaut prêcher par excès de prudence.

Soyez courtois avec les autres

On s'attend des membres qu'ils soient courtois et cordial à tout moment lorsqu'ils n'incarnent pas activement leur personnage fictif. Les membres ne devraient pas dénigrer les points de vue personnels, politiques ou religieux et sont en fait encouragés à éviter les débats sur des sujets explosifs tels que la politique ou la religion. Les membres ne devraient pas menacer les membres, les passants ou toute autre personne.

Bien que le roleplay implique souvent des comportements irrespectueux, ou même grossiers et insultants entre deux personnages fictifs, les membres devraient faire bien attention pour que ces actions ne soient pas vues comme irrespectueuses ou abusives en dehors de la game. Si un membre considère et exprime qu'un sujet est offensant, même à l'intérieur du contexte de la game, alors les discussions sur ce sujet devraient cesser ou être déplacées ailleurs. Les membres devraient cependant faire preuve de discernement lorsqu'ils expriment qu'un sujet est offensant et ne pas utiliser cette règle pour arrêter des discussions sur la nourriture, les voitures, les règles de jeu et autres futilités

Soyez honnête

Les membres devraient toujours être vrais lorsqu'ils traitent avec d'autres membres. S'il y a un besoin de garder une information confidentielle, les membres devraient refuser poliment de répondre à une question plutôt que de mentir. La Camarilla ne tolère pas la tricherie ou tout autre comportement dépourvu d'éthique dans n'importe quel de ses événements.

Sachez quand arrêter

Lorsqu'un membre demande un temps mort, toutes les activités de jeu dans l'environnement immédiat doivent s'arrêter sur le champ. Les émotions peuvent être très intenses lors du roleplay et il est de la responsabilité de chaque membre d'être capable d'arrêter avant que les choses ne deviennent incontrôlables. Tout membre peut demander un court arrêt pour n'importe quelle raison, mais une pause prolongée devrait être prise en charge par le storyteller en lui remettant votre personnage pour qu'il puisse terminer la scène afin de ne pas déranger la game pendant que vous vous éloignez de la situation.

La procédure et la politique de non-harcèlement

La Camarilla canadienne se consacre à fournir à ses membres un environnement social exempt des comportements qui créent un espace social intimidant, hostile ou offensant. Se livrer à des comportements non désirés concernant la race, la religion, le handicap, l'âge, l'orientation sexuelle, le sexe ou la nationalité est strictement défendu. Le harcèlement sexuel inclut aussi les contacts physiques, des commentaires obscènes ou sexuellement suggestifs, un langage ou des blagues indécentes de natures sexuelles, et autres comportements écrits, verbaux, illustrés ou physiques relatifs au sexe ou à la conduite sexuelle.

Il est important de noter que les games de la Camarilla canadienne impliquent des situations de roleplay où les joueurs incarnent des personnages dans un monde fictif au réalisme cru. Les joueurs peuvent être face à des situations où un personnage se livrerait à des comportements insultants dans le monde fictif dans lequel

il fait partie. Bien que la game ne doive jamais être une excuse pour se livrer au harcèlement, on encourage les membres à en tenir compte lorsqu'ils réagissent à des activités en jeu.

On encourage les membres à traiter des problèmes de harcèlement en informant d'abord la partie offensante que leur comportement est inapproprié. Bien qu'il soit préférable que les membres le fassent directement, ils peuvent demander à un tiers partie, tel que le coordonnateur le plus proche, pour assister si nécessaire. Lorsqu'un membre est informé que son comportement constitue du harcèlement, le comportement en question doit cesser immédiatement.

Si le comportement continue, il devrait être rapporté immédiatement au coordonnateur. Toutes les plaintes pour harcèlement seront enquêtées rapidement et minutieusement. Les enquêtes seront conduites confidentiellement et les informations seront distribuées selon la nécessité et tous les efforts raisonnables seront faits pour respecter l'accusé et la victime. S'il est déterminé que le harcèlement a bel et bien eu lieu, la Camarilla canadienne prendra les moyens appropriés pour prévenir la répétition du comportement tel que par de l'assistance formelle ou par une action disciplinaire allant jusqu'à l'expulsion.

Les représailles contre les membres qui ont fait une plainte sont strictement défendues.

La discrimination

La discrimination par la race, la religion, le handicap, l'âge, l'orientation sexuelle, le sexe ou toute autre classe protégé par la loi est strictement défendu, que ce soit verbalement ou de toute autre façon. Les membres devraient aussi éviter la discrimination basée sur le temps passés dans le club ou la classe de membres (MC).

La propagation de rumeurs

Les membres devraient éviter de propager de l'information nuisible aux autres membres, que ce soit personne, par courriel ou par tout autre média. Ceci est particulièrement vrai dans le cas d'une information indirecte ou potentiellement incorrecte. Si vous détenez ce genre d'information qui pourrait nécessiter une enquête, en faire le rapport à l'officier du club approprié plutôt que de la répandre comme une rumeur, puisque les officiers peuvent encore recueillir cette information lors d'une enquête.

Résolution de conflits

Les membres qui ont un problème personnel avec un autre membre du club, ou avec la performance générale d'un officier, sont responsables de s'en occuper calmement en passant par le processus de résolution de conflits décrit dans la section VII de ce guide (en réécriture). Par extension, chaque membre est censé être familier avec ce processus. Les membres qui s'objectent à une décision spécifique d'un officier devraient toujours passer par le processus d'appel décrit dans la section IV de ce guide.

Abus de substances toxiques

Les membres ne devraient participer à aucune activité de la Camarilla canadienne lorsqu'ils ont visiblement les facultés affaiblies, incluant la consommation d'alcool. Ceci ne s'applique pas aux médicaments pris tel que prescrit par un médecin, mais la prise de médicaments (ou le manque dans certains cas) ne devrait jamais être une raison pour agir de façon irresponsable ou pour enfreindre les règles.

La politique de consommation d'alcool de la Camarilla

Les membres de la Camarilla doivent reconnaître que, comme ambassadeurs du club, il y a des moments où ils doivent être conscients de leur conduite lors des événements de la Camarilla. Nous sommes tous des adultes, et devraient être responsables de nos actions, cependant une politique doit être mise en place pour ceux qui oublient leurs responsabilités comme ambassadeurs de l'organisation. Un de ces moments est en lien avec la consommation d'alcool lors d'événements. Pour les buts de cette politique, il y a deux types d'événement de la Camarilla: les games et les événements sociaux. Une politique générale, ainsi que les spécificités pour chaque type d'événements suit :

Politique générale et politique pour les événements sociaux

- Lors de tout événement, il doit y avoir un coordonnateur désigné qui restera « propre » pour l'événement. Cette personne ne doit pas prendre d'alcool et a l'autorité de soumettre des actions disciplinaires sur les événements de la soirée. Cette personne peut être nommé lors de chaque événement et peut être une personne différente à chaque fois afin que personne ne soit indûment pris à remplir ce rôle.
- Aucune consommation d'alcool ne peut être prise par un membre qui n'a pas atteint l'âge légal dans la province où se tient l'événement. Si un membre qui n'a pas atteint l'âge légal est pris en train de consommer de l'alcool, il sera immédiatement radié de l'événement par le Coordonnateur désigné et leur punition sera, au minimum, une suspension automatique d'au moins un mois.
- Les membres qui ont passé l'âge légal qui sont pris à aider un membre "mineur" à avoir de l'alcool sera immédiatement radié de l'événement par le Coordonnateur désigné et leur punition sera, au minimum, une suspension automatique d'au moins un mois.
- Les membres ayant atteint l'âge légal qui boivent de façon excessive pourraient être demandé de se retirer de l'événement par le coordonnateur désigné si leur comportement enfreint le code de conduite. S'ils refusent de quitter l'événement, alors le coordonnateur désigné a le droit de les retirer pacifiquement de l'événement et de leur donner l'action disciplinaire appropriée à la situation.
- Les membres doivent respecter toutes les politiques de l'endroit où se tient l'événement (par exemple, « pas d'alcool », « contenants fermés seulement », etc.). Le non-respect de ces règles peut avoir pour conséquences l'exclusion immédiate du membre de l'événement, puisqu'il peut s'agir d'une infraction aux lois provinciales sur les liqueurs.

Politique pour les games :

- Les joueurs doivent s'assurer que lorsqu'ils choisissent de boire pendant une session de jeu, qu'ils ne deviennent pas intoxiqués. S'ils le font, le coordonnateur qui préside leur demandera de quitter.
- Un coordonnateur ou un storyteller a l'obligation de retirer un jour qui est intoxiqué afin que le plaisir des autres joueurs ne soit pas affecté.
- Si un joueur se trouve de façon répétée dans une position de devoir se faire retirer, ils seront bannis de participer à tout événements où il y a consommation d'alcool.

Activités Illégales

Les membres devraient toujours éviter les activités illégales lorsqu'ils participent à un événement de la Camarilla. Tout membre qui met à risque la responsabilité de la Camarilla canadienne ou blesse d'autres membres par ses activités illégales risque non seulement des sanctions de la Camarilla canadienne, mais sera aussi rapporté aux autorités compétentes.

Pas de consommation de sang

La Camarilla canadienne ne tolère en aucun cas la consommation de sang, dans toutes les façons ou dans quelque condition que ce soit. Bien que les personnages fictifs que nous incarnons puissent boire du sang à l'intérieur de la trame fantastique de nos games, on s'attend des membres qu'ils puissent faire la différence entre la fiction et la réalité. Toute discussion sur la consommation de sang en dehors de ce contexte fictif n'est pas permise.

Accessoires représentant des armes

Pour que nos games soient intéressantes, amusantes et couronnées de succès, nous devons être capables d'établir l'atmosphère de chaque venue et s'imprégner de l'expérience de roleplay en « étant » notre

personnage. Les costumes et les accessoires jouent souvent un grand rôle pour nous aider à accepter l'in vraisemblable et « devenir » nos personnages, et croire aux autres personnages aussi.

Tous les types d'accessoires doivent promouvoir un sens du réalisme et suivre le genre de games que nous jouons. De la marionnette, à la forêt en passant par les trônes et les bâtons de marche, chaque accessoire nous aide à croire au monde en création. Une de ces catégories est les accessoires représentant des armes. Par leur nature propre, nous devons être extrêmement prudent avec comment l'on utilise ces types d'accessoires et où nous les utilisons. Comme toutes les autres politiques de ce guide, il est important d'utiliser son bon sens et la courtoisie en mettant ce genre de politique en pratique.

La politique sur les accessoires représentant des armes va comme suit :

- i. Le Coordonnateur qui préside la game est responsable de l'approbation de tous les accessoires potentiels d'armes. En décidant s'il accepte un accessoire, le coordonnateur qui préside doit considérer le reste de cette politique et aussi vérifier avec le storyteller pour déterminer si le personnage a l'approbation appropriée pour utiliser l'arme en question et si l'accessoire est approprié pour la scène. Si un accessoire n'est pas approuvé pour l'utilisation, il doit être laissé dans un environnement sécuritaire ou retiré automatiquement du site. Il n'y a pas d'appel à la décision du coordonnateur.
- ii. Tous les accessoires potentiels doivent être pour des armes approuvées par le storyteller qui préside ainsi que par tous les storyteller de la chaîne appropriés. Les accessoires potentiels doivent être accompagnés des statistiques pour l'arme et le numéro d'approbation si nécessaire.
- iii. Aucune arme réelle de quelque sorte que ce soit ne peut être utilisée comme accessoires et ne devrait pas faire l'objet d'une approbation. Les armes réelles apportées à l'événement doivent être retirés du site immédiatement lorsque le coordonnateur en fait la demande.
- iv. Il est formellement interdit d'utiliser des armes jouets ou des répliques d'armes comme accessoires.
- v. Les accessoires d'armes ne doivent pas être approuvés si la game se tient en plein air ou dans un espace public. Si les games se tiennent dans des espaces privés, les accessoires doivent être retirés si le joueur quitte cet espace et doit demeurer à l'intérieur de cet environnement fermé.
- vi. Les accessoires d'armes ne doivent pas être utilisés pour toucher ou frapper un autre joueur. Le faire est une infraction au code de conduite et sera considéré de la sorte.

Sécurité générale

Les membres devraient toujours se conduire de façon sécuritaire et ordonné lors des événements. Toute action pendant la game qui pourrait causer des blessures, des dommages matériels ou inquiéter les passants devraient être décrites plutôt que jouées. Les membres ne tiendront pas responsable la Camarilla ou n'importe quel officier ou administrateur pour les pertes personnelles ou les blessures lorsqu'ils assistent aux événements.

Les sites de la Camarilla canadienne

Afin de garder une bonne relation entre la Camarilla canadienne et les hôtels, salles en location, sites de camping et autres locations où nous tenons nos événements, on s'attend des membres qu'ils suivent les directives de l'établissement émis par les propriétaires. Une infraction aux règles émise par les propriétaires ou les gérants d'un site sont considérés comme une infraction au code de conduite. On s'attend des membres qu'ils ne causeront pas intentionnellement de dommages à la propriété, de perturbation à la paix publique et qu'ils ne s'engageront pas dans d'autres actions qui pourrait nuire aux possibilités d'affaires de la Camarilla Canadienne avec ces sites dans l'avenir. Les propriétaires ou gérants de ces endroits déterminent s'il y a eu ou non infractions à leurs règles.

Bien que nous ayons plusieurs règles qui ne s'appliquent que durant les activités de la Camarilla canadienne, les attentes quant au respect des règles établies par les propriétaires s'appliquent même avant et après les événements. Aussi longtemps que vous êtes sur les lieux de l'événement, les règles du site

s'appliquent à moins que le propriétaire/gérant en décide autrement. Ceci inclus les limites entières du site, y compris les sections non utilisées par la Camarilla canadienne. Par exemple, pour les hôtels, les règles s'appliquent autant dans les chambres que dans les salles utilisées pour les games, aux tables d'enregistrement, et même dans les chambres privées (bien que les chambres privées ne soient pas considérées comme des activités de la Camarilla).

Infractions en jeu

Bien que l'organisation fonctionne selon un système d'autosurveillance en ce qui concerne les feuilles de personnage et les changements aux dites feuilles pour les games, ainsi que pour garder les informations en jeu et hors-jeu séparées, il y a des mécanismes d'équilibre en place afin de s'assurer que ceux qui ne respectent pas le système ait des conséquences. Ainsi, les indications suivantes ont été mises en place pour suggérer des conséquences à émettre pour les actions des joueurs qui violent le système d'autosurveillance. Veuillez noter que le nombre d'XP utilisés ici l'est à titre de référence seulement et n'est pas à considérer comme une règle stricte. Par exemple, quelqu'un qui a placé un point de discipline au mauvais endroit, mettant quelque chose à 5 au lieu de 4 ne devrait pas être punis comme une Infraction Sévère à moins qu'il n'ait reçu plusieurs avertissements au préalable.

Infraction mineure

- De un à cinq points ont été dépensés en surplus sur une feuille de personnage
- Utilisation accidentelle d'information hors-jeu durant une intervention en jeu.

Conséquences suggérées

- Un avertissement formel
- Aucun point d'expérience donné pour la soirée

Infraction modérée

- De six à dix points ont été dépensés en surplus sur une feuille de personnage
- Utilisation d'information hors-jeu dans une intervention en jeu qui peut désavantager un autre personnage.
- Utiliser un item à approbation spéciale sans avoir le niveau d'approbation requis
- Incarner un personnage sans l'approbation du storyteller
- Argumenter avec un officier pendant un événement, tel qu'avec un storyteller pendant une game.
- Deux infractions mineures durant le même incident
- Une infraction majeure qui était clairement accidentelle et dont le joueur corrige la situation au-delà des attentes.

Conséquences suggérées

- Aucun point d'expérience donné pour le mois
- Jusqu'à 6 points d'expérience négatifs
- Retrait du personnage du jeu pour une période allant jusqu'à un mois.

Infractions majeures

- De 11 à 25 points ont été dépensés en surplus sur une feuille de personnage
- Utiliser un personnage pour « venger » ou pour contre-attaquer une autre personne qui aurait pu avoir été impliqué dans la mort ou le retrait de la game d'un précédent personnage.
- Incarner en connaissance de cause un personnage qui a été désanctionné.
- Abuser des règles pour avoir l'avantage sur un nouveau personnage ou un personnage instruit.
- Deux infractions modérées durant le même incident
- Une infraction sévère qui était clairement accidentelle et dont le joueur corrige la situation au-delà des attentes.

Conséquences suggérées

- Désanctionner de façon permanente le personnage en cause
- Aucune expérience accordée à aucun des personnages du membre pour tout un mois
- Expérience négative donnée aux autres personnages
- Restriction sur les privilèges d'approbation spéciale pour un période pouvant allée jusqu'à six mois.
- Incapacité de tenir une position dans la Camarilla pour une période allant jusqu'à six mois.

Infractions sévères

- Plus de 26 points d'expérience ont été dépensés en surplus sur une feuille de personnage
- Délibérément contrefaire un XP log, tel qu'établir la date de création du personnage à une date significativement antérieure à la réalité.
- Deux infractions majeures durant le même incident

Conséquences suggérées

- Désanctionner de façon permanente tous les personnages du joueur.

Certains facteurs peuvent faire que lorsqu'il y a plus qu'une infraction, par exemple deux infractions modérées et une infraction majeure, elle soit considérée comme une seule infraction sévère.

PARTIE VI

**PRÉSENTEMENT EN RÉÉCRITURE – UTILISER
CETTE PARTIE À TITRE INDICATIF UNIQUEMENT
– EN ANGLAIS SEULEMENT**

*(pour les membres qui ne comprennent pas
l'anglais, il me fera plaisir de vous aider à en faire
le survol, écrivez-moi à mebrideau@gmail.com)*

Section Six

Conflict Resolution: Playing Nicely in the Sandbox with Others

People disagree, sometimes forcefully, and Canadian Camarilla members are no different. When a member experiences conflict with another member, or has concerns about an officer, the Canadian Camarilla offers members ways to voice these issues and seek resolution in a constructive manner. This process focuses on open communication, fair play, and treating all members with dignity and respect.

Game vs. Reality

Always remember that players are different from the fictional characters they portray. Some of the most vicious characters are played by kind and considerate members who are quite willing to step out of character and talk to you as a fellow member. Be sure not to confuse issues within the fiction of the game world with issues that exist in reality.

The Different Types of Conflict Resolution

The key to ensuring that the right method of conflict resolution is followed is dependant upon what the issue is, and who is involved. There are five types of Conflict Resolution in the Canadian Camarilla. They are:

Open Discussion Between Members

Often, it is not necessary for members to involve officers of the organization. If all parties involved feel that they can discuss the situation calmly and rationally, without the need of an officer present, then this resolution format is appropriate.

Arbitration

Arbitration is undertaken when a members has a problem or concern with another member in terms of their attitude, in-game play method, or a specific complaint about them that can be dealt with through face-to-face discussion. Arbitration is always suggested as the first solution attempted, although we are aware that it may sometimes not be appropriate.

This process is not appropriate to object to a specific decision made by an officer of the club, or to report specific violations of the rules, but is used instead to address more general issues. For example, if you believe another player is hurting the game through his play style, or you feel that an officer has consistently treated you unfairly, then the conflict resolution process outlined here is an excellent way to address these concerns.

Complaints

Complaints should be filed by the person who has a grievance or a specific concern about an officer of the club. The format for complaints is listed elsewhere in this chapter. However, it should be know exactly who you are writing your formal complaint to. The formula for complaints is very simple:

- If the complaint is against a member of the Coordinator staff, your complaint is filed with their supervising Coordinator.
- If the complaint is against a member of the Storytelling staff, your complaint is filed with their supervising Storyteller.
- If the complaint is against a member of National Council, your complaint is filed with the Vice National Coordinator.
- If the complaint is against the Vice National Coordinator, your complaint is filed with the National Coordinator

Disciplinary Actions

A Disciplinary Action is handed out when the Code of Conduct, as written out in Section Six of this Document, is broken by a member. The presiding coordinator of the event, or the list moderator of an email list, is responsible for dispensing the disciplinary action and informing the National Coordinator of the situation. The National Coordinator and National Storyteller may also hand out a disciplinary action as a result of their investigations into a complaint, and the Vice National Coordinator may alter the Disciplinary Action of the National Coordinator or National Storyteller as the result of an Appeal.

Disciplinary Actions will vary depending on the situation, but may include:

- Suspension from games, participation in email lists or IRC, or from attendance at Camarilla Events.
- Loss of Prestige or Membership Class
- Suspension from holding offices within the Camarilla
- Expulsion from the organization. This action, while severe, is also a last resort in the vast majority of situations.

Appeals

The last method of Conflict Resolution is the Appeals Process. This level of resolution occurs when a disciplinary action or resolution of a complaint is unsatisfactory to the members involved. When this is the case, they may appeal the decision to the next level of the chain of command, which will re-investigate the situation, discuss with the original officers why the decision was made the way it was, and rule on the appeal. Appeals to decisions made by the National Coordinator or the National Storyteller are made to the Vice National Coordinator. The Vice National Coordinator's ruling is final; the only way to overturn the VNC's decision is by a majority vote of the Domain Council.

Appeals and Investigations

While we encourage members to use the process here for resolving whatever general conflicts may arise, there are two other ways to address specific types of issues that you may have: the appeals process, and officer investigations.

If an officer makes a decision, such as deciding upon a disciplinary action, whether or not to approve an application, setting policy, or the like, and you believe their decision to be unreasonable, then you should consider using the appeals process elsewhere in this Section. Arbitration is an excellent tool to deal with general issues that you have with an officer, such as their overall performance or ongoing behaviors that you object to, but is not likely to result in specific decisions being changed.

Likewise, if you believe that someone has broken a rule or violated the Code of Conduct, and you wish to have that possible rules violation investigated and dealt with, then you should report your suspicions to the appropriate officer. Details on how to determine which officer to speak with, and how that officer proceeds, can also be found in chapter four of this handbook in the section on investigations.

The Conflict Resolution Chain: Where to Begin

Often, people want to complain about a situation right away, but may often be too caught up in the moment to look at the situation clearly. As this is often the case, all conflict resolution begins with the:

24-Hour Rule

Sometimes it is easy to get caught up in the emotions of a situation. Tempers can flare and the people involved may misinterpret what is said in the heat of the moment, even by email or other electronic mediums. In most situations like this, the best solution is to come back to the issue after tempers have cooled and some time has passed. It's amazing how yesterday's heated argument can seem harmless a day later. This is the reason for the 24-hour rule.

If a tense situation arises between members, any or all of them may choose to enact the 24-Hour Rule for themselves. Once a member has enacted the 24-Hour Rule, they should avoid any involvement in the dispute in question. They do not need to leave the event or otherwise stop participating unless they cannot otherwise abide by the rules, but should refrain from even discussion the dispute for the next 24 hours.

After the 24 hours have passed, the member should make an effort to talk to the other parties in the dispute, either to proceed with the next step of conflict resolution (arbitration), or just to let them know that the dispute is no longer an issue. After the first 24 hours one of the people involved feel that they aren't ready to discuss the situation and don't want to take the next step of conflict resolution. Individuals are able to call the 24 hr rule for a maximum of a week (7 days) if it is an OOC member issue and 48hrs when dealing with IC issues. The extra time allows a member an opportunity to mull over the situation or cool off and not feel that they are being rushed.

If the 24-Hour Rule is enacted during a role-playing scene, and the scene cannot proceed without violating this rule, the presiding storyteller may choose to freeze the scene until the situation is resolved. If the storyteller decides that the scene should continue to its conclusion, then those who enacted the 24-Hour rule will turn over their characters to the storyteller and the storyteller will portray those characters for the remainder of the scene.

If you have enacted the 24-Hour Rule for a particular dispute, and someone approaches you and tries to discuss the subject, remind them that you are avoiding the subject for the next 24 hours. If they continue, approach an officer for help with the situation.

Members are advised not to abuse the 24-Hour Rule for their personal advantage. It is an invaluable tool for allowing members to calm down from heated arguments or tense situations, but those who use it as a means to manipulate the system rather than resolve disputes may be the subject of disciplinary action.

Open Discussion

The most effective way to resolve a majority of disagreements is honest and open communication. Before requesting any formal or official involvement in a dispute by the Canadian Camarilla as an organization, members should calmly discuss the issues and try to come to some level of understanding. Many arguments are caused primarily by misunderstandings or misperceptions, and other issues are often resolved when any complaints are presented in a constructive and understanding way.

In some cases, the disagreement involves a sensitive subject, or other issues may prevent the involved parties from communicating effectively. To overcome this obstacle, it may be necessary to involve a third party as a mediator to help the involved parties to communicate more effectively and to help keep tempers under control. This mediator can be anyone that all parties can agree on, though a Coordinator may be able to step in and mediate when the members cannot otherwise agree.

During this open discussion, members should calmly discuss the point(s) of dispute. This conversation is ideally face-to-face, but can also be by telephone or even on IRC or another electronic medium if a face-to-face meeting is impractical. During this discussion, each member should try to practice active listening. Listen to what the other person has to say with an open mind. Make sure that you understand their points by repeating those points in your own words before responding. The goal is to settle your disagreements before moving into a formal Camarilla process.

Arbitration

When a dispute cannot be settled through open communication or mediation, any party involved in the dispute can ask for arbitration by a Canadian Camarilla officer. The officer then reviews the situation and issues a ruling. When calling for such a formal hearing, however, be careful that you did indeed approach the open discussion portion of the process with an open mind and attempted to resolve the problems, as those who simply use the formal hearing process as a way to impose their views on others without a sense of fair play or cooperation are often disappointed by the results.

Conflict Resolution with an Officer

When you find yourself in a dispute with an officer about how they are performing their official duties, you can still use the conflict resolution process to try and resolve that dispute, but there are a few things to keep in mind during this process:

Confidentiality

Some disputes revolve around confidential information, such as some evidence in an investigation or details about a plotline or NPC that a storyteller is using. Both parties should do their best to address the dispute itself, but without exposing confidential information. If this makes the open discussion step difficult or impossible, then moving on to the formal hearing step may be necessary so that the officer's supervisor can evaluate the situation with that confidential information taken into account.

E-Mail

At the regional level and above, almost all Canadian Camarilla officers conduct the majority of their business by email, both because it is fast, cheap, and easy, as well as because it leaves a paper trail so that they can refer back to past conversations and pass the information on to their successor. If you do not have access to email, or are comfortable with how you express yourself in a written format, you may wish to find someone to help you in communicating with the officer in question.

Arbitration

Disputes about the conduct of an officer are often about subtle perception issues, such as a possible appearance of bias, issues with how the officer communicates, and the like. While many disputes, especially between members, can result in a very straightforward decision by the arbitrator, these perception issues are often much more difficult to address clearly. In some cases, the arbitrator may take no visible action in direct response to a single formal hearing, but will watch more closely for such behavior in the future (or for future complaints from other members). This does not mean that you should avoid a formal hearing, but you should keep this in mind when deciding whether or not it was a success. After all, the goal is to help members improve, not to seek punishment.

International Conflicts

Since the Camarilla is a global organization, members from different nations may come into conflict with each other. Members from Canada should always consider the 24 Hour Rule and then make an effort to resolve the conflict through arbitration. If a formal hearing is required, the appropriate national officers will come to some agreement on the specific process to be used to conduct the hearing.

Presiding Officer

The first step in seeking arbitration is to determine the officer that will preside over the hearing. In most cases, this will be the lowest level coordinator with jurisdiction over all involved parties. For example, in a conflict between two members in the same chapter, the chapter coordinator would preside over the hearing. For members from different regions, the national coordinator would preside. In a case of a conflict between members in different nations, the national coordinators for each nation would determine how to proceed.

Complaints

The exception to these rules involves disputes over an officer's conduct or performance. In these cases, a complaint must be filed with that officer's supervisor. For example, a dispute over a member who believes a venue storyteller to be showing favoritism would result in a complaint filed with the DST. A formal hearing resulting from a dispute over the general performance of a domain coordinator would be handled by the national coordinator. A dispute involving the performance of an assistant is handled by the officer they assist, and complaints about members of the National Council are filed with the Vice-National Coordinator. If a complaint is filed about the Vice-National Coordinator, that complaint is filed with the National Coordinator.

Filing a Complaint

When filing a formal complaint with the supervising officer, a copy of the complaint should be sent to each other involved party as well. Each involved party should then forward that to their direct coordinator to be archived. The complaint should include the following details:

- A statement that completely describes all aspects of the problem, including why no agreement was reached if the open discussion and mediation stages were attempted with the officer in question.
- Copies of any emails or other relevant documents.
- A suggestion for resolution, whether this be a change in someone's conduct, a disciplinary action, apology, termination of office, or something else so that it is clear what you are seeking.
- A list of all parties involved and their contact information.

Complaints are usually filed via email for efficiency and convenience, but can also be sent by postal mail, by hand, or otherwise, so long as the exact same written copy is delivered to the presiding officer and each other involved party.

It is critical that the complaint contain all the information that you want to be taken into account. While that officer is able to investigate further if there are questions, the only way to ensure that any particular piece of information is considered is to include it in your original complaint. Given that this is often a lot of information, it is also important to pay attention to presentation; including a summary in long or complex documents can make your complaint much more effective. If needed, another member can assist in preparing the complaint.

Matters that have been escalated to the level of a complaint are treated very seriously. Members should take care that hearings are only requested after a sincere attempt to resolve the problem without a hearing, and should begin the hearing process recognizing that the presiding officer may not agree with their point of view. Attempts to use the formal hearing process as a means of intimidation or retaliation generally result in disappointment.

Once a complaint has been filed, the presiding officer may pass their duties on to another officer, such as an assistant or colleague. In these cases, the officer accepting this delegation becomes the new presiding officer, though they are still subject to the same supervision and review as any other instance of delegation.

Gathering Information

Once a complaint has been filed, the presiding officer proceeds to gather any information necessary to make a decision. This should include requesting statements from all other involved parties, but may also include collecting information from other sources such as other members who may know about the situation, copies of emails or chat logs, or other related documents. In many cases, particularly when handling a complaint about an officer's performance, this investigative step is very brief, especially if the presiding officer is already familiar with the situation. Members filing a complaint should remember this and be sure that all relevant information is included in the original complaint.

Members are expected to cooperate and make a reasonable effort to provide information when requested. There is no requirement to provide copies of personal data, copies of non-Camarilla emails, or other private information, though they may choose to contribute these items if they wish. Emails, chat logs, and copies of other communications that are part of a Canadian Camarilla activity (as described in the Code of Conduct in Section Six of this Handbook) should be given to the presiding officer upon request. If you believe that a request may have no relevance to the hearing, or you have privacy or confidentiality concerns, you may address those concerns through the presiding officer's chain of command as necessary.

In most cases, the presiding officer should be able to complete this process in two weeks. If it will take longer, the presiding officer should notify the involved parties of the delay and try to estimate when it will be finished. At a minimum, the presiding officer should send an update on the status of the hearing every two weeks. If more than two weeks passes without any contact from the presiding officer, then the involved parties should ask for an update, and if none is forthcoming, they should contact that officer's supervisor and work with them to improve communication.

Final Ruling

After gathering all relevant information that the presiding officer is able to access, the presiding officer will issue a decision about the dispute. This decision should be sent to all involved parties and their direct coordinators, and the presiding officer for future reference should retain a copy. It should include a summary of the situation, an explanation of the reasons for the decision, and any action being taken. The ruling should also include a description of evidence collected in addition to the complaint, if any, and copies may be provided as appendices to the ruling, though confidentiality or other reasons may prevent copies of evidence from being included.

The decision may include disciplinary action for one or more parties ranging from a formal warning up to the limits of the presiding officer's authority. If they believe greater disciplinary action is warranted, they may escalate the action by forwarding their recommendations up through the appropriate chain of command. The decision may also request one or more parties to either perform or avoid certain actions,

though this requires the agreement of those parties. If a member is asked, but declines, then the decision should be modified to replace that request with something else – often with further disciplinary action.

Handling Complaints

Resolving disputes and handling complaints can be among the more challenging duties that an officer is faced with, and yet nearly every officer in the Canadian Camarilla is called upon to resolve some kind of dispute during their time in office. While the best solution is generally to identify conflict before it reaches the formal hearing stage and attempt to smooth things over, this is not always possible. Knowing how to properly handle complaints is an important part of being a Canadian Camarilla officer.

Throughout the process, and even before the process begins if you have reason to believe it may eventually result in a formal complaint, it is important to keep open the lines of communication. Talk to the members. Try to understand their point of view, and ensure that they understand that you are available to help. Practice active listening: repeat concepts back to the member in your own words to ensure that you understand them.

While investigating and evaluating a complaint, it is important to keep an open mind. Especially when handling a complaint about an officer that you supervise, often someone you have been working with for some time, or perhaps someone that you hired yourself, it is vital to remember that the member may have a legitimate complaint. It is equally important not to assume a member or officer's innocence, as it is not to assume their guilt. Listen openly to the complaint, check the facts, and only then come to a conclusion on the matter. Remember also that the formal hearing process is just as much about finding small problems and fixing them early as it is about correcting large injustices that may occur in the club.

When making a decision, try to find a solution that will fix whatever problems may have been uncovered. Sometimes, this is a matter of educating one or more parties involved in the hearing. Other times, it may be exercising disciplinary action to indicate as clearly as possible that a particular behavior is not acceptable in the club, both to the member being disciplined and others who may be or become familiar with the situation. Still other times, it may simply be a matter of easing the lines of communication so that all parties understand the situation better and find that they have less of a problem than it first appeared.

General Guidelines for Filing Complaints

1) Proper procedures for complaints, arbitration, or appeals, must be followed-- this includes going up the chain of officers from CC to NC or VST to NST. Without the appropriate, accepted, and in-place procedures being followed, higher-levels of the chain will not deal with the situation, but will inform you to follow proper procedure. If you want to find out how to use the process, refer to the details in the Handbook sections above.

2) Officers will NOT accept second-hand complaints made 'on behalf of another member' as valid. Every member has the same access to both their Domain officers and to National Council. Any and all questions or concerns should be brought directly to the appropriate person.

3) Officers will not condone or participate in the investigation of issues that are solely based upon a personality conflict between two (or more) individuals. If an officer investigates a complaint against another officer and finds personality conflict to be the only basis for the complaint the complainant may find themselves minus prestige for falsely complaining, especially if they did not go through the documented the arbitration process first.

4) The onus of providing documented examples of behaviour for any complaint is originally on the complainant, including all dates, emails, and witnesses (if the event was public), and contact information. The investigating officer will then contact those on the other side of the issue for their documentation.

5) Anonymous complaints will NOT be accepted for consideration. NO EXCEPTIONS.

Filing False Complaints

Filing False Complaints are a serious breach of the Code of Conduct and the investigating officer will not take them lightly. Any complaints that are filed that are found to be false will be handed to the Vice-National Coordinator for consideration. Upon completion of an investigation by that office if the complaint is still found to be false, the individual who filed the false complaint will be given consequences fitting to the severity of the false complaint. These consequences may include, but are not restricted to, the stripping of prestige, and suspension from all Camarilla Activities.

Appeals

The appeals process is very straightforward and simple. If a member is unhappy with a decision made by the presiding officer during a complaint, or if they disagree with a Disciplinary Action handed out, they may file an appeal with the Vice National Coordinator. Once again, the onus is on the member filing the appeal to provide all of the required documentation. Appeals should be formatted in the same way as Complaints. The VNC, or their designate, will then go through the steps of gathering information, talking to everyone involved originally. If the designate of the VNC is in charge of these steps, they will provide the results of their investigation to the VNC, who will make a final ruling on this situation. The VNC is the final arbiter of these situations.

Conclusion

Ceci nous amène à la fin du guide du membre. Veuillez s'il vous plait garder une copie de ce guide disponible comme référence pour vous-mêmes en tout temps pour continuer à être bien informé. Des mises à jour de ce document peuvent se produire et lorsqu'il y a lieu, veuillez vous assurer de toujours garder une copie à jour dans vos dossiers.

Ce guide se veut être les grandes lignes de la Camarilla canadienne. Il y a plusieurs documents auxquels ce guide réfère qui peuvent vous donner une description beaucoup plus détaillée sur plusieurs aspects différents de l'organisation. Veuillez référer à ces documents afin de comprendre de façon plus complète les tenants et aboutissants du groupe, autant en tant que membre qu'en tant que joueur.

D'autres documents

La constitution et les règlements du fan club de la Camarilla canadienne

- Peut se trouver à www.camarilla.ca (en cours de traduction)

Les règles MET (Mind's Eye Theater)

L'addendum des règles de la Camarilla

- <http://camarilla.white-wolf.com/MST/requiem/Camarilla%20Addendum.html>

La banque des ressources de la Camarilla (CRD)

- <http://camarilla.white-wolf.com/>