

LES TERRES DE
Bélénos

SUPPLÉMENT AUX RÈGLEMENTS

(Version 2011.2)

LES TERRES DE BÉLÉNOS



TABLE DES MATIÈRES

Règles générales	3
Obligations pour les campements	3
Sanctions.....	3
Règles de groupes	5
Types de groupe	5
Déplacements de groupe.....	6
Règles de siège ou prise de fort	7
Attaquer un fort.....	7
Prendre un fort	7
Armes de siège	8
Règles pour les objets magiques	9
Acheter un objet magique	9
Création d'objets magiques	9
Malédiction (optionnel)	11
Règles pour les quêtes personnelles	12
Pré-requis.....	12
Demande de quête	12
La quête	12
Résumé de quête	13
Durée de la quête	13
Limitations du système.....	13
Règles pour les quêtes de groupe	14
Produit de renommée	14
Succès commercial	14
Zone.....	14
Bannière.....	15
Système Global des actions Hors-Terrain	16
Introduction - Influence et Appréciation	16
Dépense des Points d'Influence	18
Liaison Géopolitique.....	22
Calcul du Taux d'Approbaton	23
Calcul des Points d'Influence (PI).....	24
Les joueurs dans le système d'influence	27
Annexe - Système de caravane	28



RÈGLES GÉNÉRALES

Obligations pour les campements

Pour pouvoir accueillir des joueurs, chaque campement doit respecter les règles suivantes :

- Un adulte minimum par campement en jeu ;
- Il devra y avoir un responsable pour chaque campement en jeu ;
- Minimum de 8 personnes par campement en jeu ;
- Déclarer le campement utilisé à l'organisation ;
- Il est interdit de faire un feu ailleurs que dans les emplacements prévus par l'organisation ;
- Il est interdit de couper des arbres et de faire quelconque construction (barricade, poser des pancartes, etc.) sans la permission de l'organisation ;
- La construction en jeu est permise seulement avec l'approbation de l'organisation ;
- Le campement doit être sécuritaire en tout temps. Un campement dangereux (matériaux de construction qui traînent, système électrique, etc.) peut être condamné par l'organisation.

Sanctions

Pendant le GN, de nombreux « Régulateurs » ayant la fonction d'arbitres sont appelés à sanctionner les joueurs fautifs. Le système de sanctions utilisé est aussi un moyen de noter les joueurs récalcitrants, qui pourraient être avertis par l'organisation entre les GNs, et pouvant même aller jusqu'à l'expulsion.

Punitions

Il y a une méthode progressive suggérée lorsqu'un régulateur rencontre un joueur fautif et ce, sans hors-jeu.

- Premièrement il y a un avertissement verbal, indiquant la faute et demandant un ajustement chez le joueur.
- Ensuite, si le joueur ne corrige pas son comportement fautif, le régulateur est en droit de lui infliger 4 points de dégâts, suivi d'un avertissement que son personnage sera tué automatiquement s'il persiste.
- Finalement, à la troisième intervention, le régulateur peut tuer le personnage du joueur, puis prendre son nom pour un avertissement officiel suite à son comportement.

Sanctions

Suite à un avertissement verbal ou en cas plus grave, il est préférable de donner un avertissement écrit, pour que la faute soit notée et qu'un suivi soit fait si la personne récidive. Voici les trois Sanctions possibles :

Avertissement : Les avertissements les plus fréquents sont donnés pour des fautes mineures commises à répétition ou pour :

- Ignorer un avertissement verbal ;
- Présomption de tricherie ;
- Combat trop violent (coups trop forts ou au visage, etc.) ;
- Décrochage abusif en présence de plusieurs joueurs ;
- Feu trop gros pour l'espace de feu ;
- Mégot de cigarette jeté en dehors des espaces de feu ;
- Absence de costume décorum ou costumé en partie.

Blâme : Un blâme n'est donné qu'en cas extrême, comme suit :

- Avoir accumulé trois *Avertissements* ;
- Usage de violence physique ;
- Cas de tricherie prouvée mais sans impact sur le jeu ;
- Acte néfaste pour l'environnement ;
- Jeter des déchets dans la nature.

LES TERRES DE BÉLÉNOS



Expulsion : Un régulateur doit être appuyé d'un organisateur pour expulser un joueur, suite à une des fautes suivantes :

- Avoir accumulé trois *Blâmes*;
- Consommation de drogue ou d'alcool ;
- Tout acte criminel (ex. vol), la police sera aussi appelée ;
- Bris intentionnel d'un bâtiment ou d'un décor ;
- Tricherie grave ;
- Harcèlement.

Sanctions appliquées au groupe

Si un groupe ne respecte pas les règles, il recevra un blâme. Après 2 blâmes dans un même GN, ou 4 blâmes durant une même année, le groupe en entier se verra expulsé durant une année. (Une année ferme pour les personnes étant la cause d'un blâme, potentiellement moins pour les autres, le cas sera jugé par l'organisation.)

Les sources de blâmes les plus fréquentes pour un groupe sont :

- Ne pas avertir l'organisateur au garage lors d'un déplacement d'armée ;
- Ne pas respecter ses valeurs telles qu'il nous les a décrites ;
- Ne pas respecter les limitations que nous lui avons fait parvenir au début du GN ;
- Laisser un de ses membres tricher ou ne pas se soumettre aux règlements ;
- Ne pas respecter ses engagements envers l'organisation.



RÈGLES DE GROUPES

Ces règles sont valables pour tous les groupes.

Types de groupe

En Bélénos, il en existe présentement trois types : les groupes arrivants, les groupes établis et les groupes représentants.

Groupe arrivant

Ils ne possèdent aucun avantage et aucune reconnaissance, mais n'ont pas de responsabilités à remplir. Tout groupe sans terre est considéré à son arrivée à Bélénos comme un groupe de passage : par la suite, il pourra y trouver un endroit à occuper et s'établir. Un groupe établi peut aussi redevenir un groupe « arrivant » s'il cesse de remplir les conditions demandées.

Un groupe est « arrivant » quand :

- Il n'est pas approuvé (officialisation, background)
- Il n'a pas de lieu de résidence
- Il n'a pas encore fait un GN

Un groupe peut donc être considéré « arrivant » tant que ces conditions ne sont pas remplies.

Avantages : aucuns

Désavantages : Ne reçoit aucun Points d'Influence, ne peut faire de quêtes de groupe

Groupe établi

La majorité des groupes en Bélénos entrent dans cette catégorie.

Un groupe « établi » doit :

- Nous avoir fait parvenir leur fiche de groupe finalisée et approuvée par l'organisation.
- Posséder au moins 8 membres dûment inscrits dans la base de données comme membres du groupe et présents lors du GN.
- Avoir un lieu de résidence.
- Envoyer un résumé de leurs actions du GN au plus tard une semaine après le GN.
- Respecter les buts et valeurs décrits sur la fiche de groupe.

Avantages : Reçoit des Points d'Influence, peut faire 2 Actions d'Importance (qui ne demandent pas un Taux d'Approbation)

Désavantages : Ne peut faire de quêtes de groupe

Groupe représentant

Aussi appelés groupes officiels, ils sont plus encadrés et reçoivent des avantages en-jeu puisqu'ils occupent Bélénos, participent à son histoire et y assurent une certaine cohérence. Ils ont la possibilité de s'occuper de politique, de se financer, de poser des actes entre les GNs par leur influence, de demander des quêtes de groupes et de recevoir le soutien d'un Seigneur de Guerre Bélénois.

Un groupe « représentant » doit :

- Respecter les conditions pour être un groupe établi
- S'être joint à une Seigneurie ou une Faction
- Posséder une bannière de groupe.

Avantages : Reçoit des Points d'Influence, peut faire 2 Actions d'Importance, peut faire une quête de groupe

Désavantages : Doit prendre en compte les directives de sa Seigneurie/Faction

Le lieu de résidence

Dire qu'un groupe possède un lieu de résidence revient à dire qu'il possède ou copossède un campement en jeu. Si le groupe vient qu'à perdre son droit à posséder le site, ils devront le reconquérir ou trouver un nouveau site durant le GN en cours ou au cours du prochain. Sinon, ils pourraient perdre leur reconnaissance en tant que groupe établi et redevenir « arrivant ».

La bannière de groupe

Tout groupe officiel doit posséder une bannière qui le représentera lors des déplacements d'armée et des prises de forts. Ainsi, pour bénéficier des avantages, un groupe représentant doit nous présenter sa bannière, dont les dimensions minimales sont de



deux pieds par trois pieds. Elle sert à identifier les différents fronts sur un champ de bataille. Lorsque plus de 14 personnes de ce groupe se déplacent, ils doivent porter leur bannière avec eux.

Déplacements de groupe

Pour éviter la triche ainsi que les combats qui éradiqueraient sans raison un bon nombre de joueurs, les groupes sont limités dans le nombre de personnes se déplaçant ensemble. La seule exception à cette règle est lorsqu'un groupe assiste un allié assiégé (allié déclaré à l'organisation dans leur fiche de groupe, par e-mail, ou avec entente écrite dont l'organisation a une copie). Il est à noter que le phénomène d'entraînement n'est pas une excuse justifiant une attaque non divulguée à l'organisation.

Les chiffres donnés représentent le nombre total d'attaquants possibles, il est interdit de demander deux déplacements pour attaquer le même endroit, mais il est possible de demander deux déplacements pour attaquer deux endroits différents simultanément. Par contre, un groupe ne peut demander qu'un seul déplacement à la fois, le deuxième déplacement simultané doit être demandé par un second groupe.

Moins de 15 personnes : Déplacement de troupe

Un groupe devrait être accompagné d'un régulateur pour chaque déplacement de troupe en vue d'une attaque.

15 à 29 personnes : Déplacement d'armée

Un groupe devra avertir l'organisation 4 heures à l'avance, pour chaque déplacement d'armée (15 à 29 personnes) qu'il planifie effectuer. Le groupe aura ensuite 4 heures à partir de ce moment choisi pour effectuer son attaque. Si l'attaque n'a pas lieu, le groupe ne pourra plus demander de déplacement d'armée du reste du GN. L'organisation se réserve le droit d'avertir les défenseurs si le combat semble trop inégal.

Un groupe officiel demandant un déplacement d'armée doit porter sa bannière au combat.

30 personnes et plus : Guerre de conquête

Un groupe doit déclarer une guerre de conquête lorsqu'il planifie attaquer un endroit à 30 personnes et plus. Ce déplacement ne pourra se faire qu'au GN suivant et tous les groupes officiels y participant ne pourront déclarer de Guerre de conquête dans le même GN. Le groupe doit déclarer dans quelle période il compte attaquer (samedi de 7h à 19h, samedi à dimanche de 19h à 7h, ou dimanche de 7h à 12h). Les défenseurs devront être avertis en jeu de cette attaque par une déclaration de guerre des attaquants, ainsi qu'en hors jeu par l'organisation.

Tous les groupes officiels doivent porter leur bannière lors d'une guerre de conquête.

15 personnes et plus - Déplacement passif

Un groupe désirant se déplacer à plus de 15 personnes sans l'intention d'attaquer, par exemple de leur campement à celui d'un allié, devra être accompagné d'un ou plusieurs régulateurs. Ils pourront se défendre mais ne peuvent initier de combat, et doivent contourner les endroits où se trouveraient leurs ennemis.

Si ces règles de déplacement ne sont pas observées, l'organisation se réserve le droit de limiter le groupe dans ses futurs déplacements.



RÈGLES DE SIÈGE OU PRISE DE FORT

Étant donné que les prises de fort comportent plusieurs dangers, les règles lors de celles-ci sont très strictes et nous serons très sévères dans leur application.

Attaquer un fort

Règles à suivre lors d'une attaque de bâtiment :

- Un minimum de deux régulateurs doit absolument être présent lors d'un siège, un à l'extérieur avec les assiégeants et un à l'intérieur avec les assiégés. Si cette première condition n'est pas respectée, le siège sera alors annulé et reporté (les chefs de groupes seront questionnés et recevront éventuellement un blâme).
- Il est possible d'escalader (avec l'aide obligatoire de quelqu'un d'autre) certains murs pour pénétrer les forts, la hauteur maximale permise pour grimper étant de 12' (3.5 mètres). Les grappins sont interdits.
- Un bélier peut être utilisé pour défoncer la porte d'un fort, mais pas les murs. Avec l'habileté Sabotage, il est possible de créer une faille dans la porte (voir l'habileté). Une porte sabotée ouvrira au premier coup de bélier.
- Une porte ou une faille possède un nombre de résistances donné par l'organisation, allant de 5 pour une porte de maison à 20 pour une porte de forteresse. Un groupe peut également demander à l'organisation que leur porte soit défoncée physiquement pour laisser entrer les attaquants.
- Il est interdit de défoncer les fenêtres.
- Si le sort Ultima frappe une porte, elle est considérée détruite comme une porte sur laquelle on a fait Sabotage puis qui aurait reçu un coup de bélier. Le rayon d'Ultima est tout de même arrêté par la porte et ne continue pas derrière celle-ci.
- Une faille représente un endroit dans le fort pouvant être défoncé par un bélier. Elle n'est visible que de l'intérieur du fort et désignée par un X peint sur le mur. Tout fort dont la porte est quasi-imprenable se verra imposer une faille par l'organisation.
- Des règles spécifiques sont appliquées aux armes de siège, décrites plus bas dans cette section.

Lorsque la nuit tombe, les règles changent pour des raisons de sécurité, toute autre action sera reconnue comme de la triche et la personne recevra un avertissement ou un blâme. Par souci de simplicité, la nuit désigne la période de 19h à 7h. Un siège déjà en cours avant 19h ne sera pas arrêté automatiquement, mais un régulateur peut décider en tout temps de la fin du siège si l'obscurité rend l'activité dangereuse.

Règles d'une attaque de nuit :

- Il est interdit de défoncer toute porte ou faille pendant la nuit ; si une porte ou faille n'est pas défendue, vous pouvez y entrer librement.
- Il est interdit d'utiliser une échelle ou un bélier.
- Un maximum de 8 attaquants peut entrer dans un fort la nuit.
- Il est possible d'escalader (selon les règles de jour) certains murs pour pénétrer dans le fort.
- Il est possible de se tenir aux alentours du fort et de faire une occupation dans le but de ne laisser personne sortir du fort. Toute personne qui sort du fort sans bonne raison hors-jeu (aller aux toilettes n'est pas une bonne raison, les seules bonnes raisons sont des problèmes médicaux) peut se faire tuer.
- En tout temps, il est possible de lancer des sorts et des projectiles d'une part ou de l'autre.

Prendre un fort

Pour qu'un fort devienne son nouveau lieu de résidence, un groupe doit obéir à certaines conditions :

- D'abord, le groupe doit occuper le fort pour toute la période de jour du dimanche, c'est-à-dire de 7h à midi.
- Le groupe doit également repousser les attaques des anciens résidents au GN suivant.
- Une fois que le groupe a passé 2 GN consécutifs dans le fort (celui de la prise et le suivant), il doit accepter les anciens résidents en tant que nouveaux personnages dans leur groupe, si ceux-ci le désirent.



Armes de siège

Il est obligatoire de faire approuver toutes les armes de siège par l'organisation avant le GN. Pour pouvoir posséder une arme de siège, il faut aussi faire partie d'un groupe établi.

Bélier

Un bélier doit mesurer plus de 120 cm de longueur, la tête doit être plate et faire 30 cm de diamètre au minimum. Il ne peut être utilisé que pour défoncer les portes de fort ou les failles et doit être manié par un minimum de 4 personnes.

Échelle

Pour pouvoir utiliser une échelle, une personne doit tenir solidement l'échelle au sol, et ce, en tout temps même si personne n'y monte. Il est donc interdit de laisser une échelle sans surveillance accotée sur un mur. Pour simuler l'action de repousser une échelle, deux personnes doivent tenir son extrémité à deux mains, compter 3 secondes et dire REPOUSSÉE. Alors la personne qui la tient en bas doit la reposer au sol. Elle pourra être relevée par la suite.

Huile bouillante

Elle doit être versée dans un chaudron fixé aux murailles d'un fort. Le chaudron peut ensuite être renversé sur les assaillants, ce qui les tue automatiquement s'ils reçoivent l'huile directement; les éclaboussures font 2 points de dégâts.

Le mélange représentant l'huile bouillante doit être tiède (plus chaud que la température ambiante) pour fonctionner. Il faut faire attention à ne pas le faire chauffer à une température trop élevée.

La présence d'un régulateur est nécessaire lors de son utilisation (chauffage / quantité versée / différence des dégâts).

Machines de guerre

Les machines de guerre requièrent la présence d'au moins deux personnes pour les faire fonctionner. Un opérateur (quelqu'un ayant l'habileté Ingénieur) et un assistant doivent toujours être présents pour faire fonctionner la machine.

Pour rendre la machine inopérante, l'habileté Sabotage doit être utilisée (voir description des habiletés). Pour réparer la machine, une personne avec l'habileté Ingénieur doit y passer une heure et payer en coût hors-jeu 25% du coût de la machine (à déterminer avec l'organisation).

Les dégâts infligés par une machine de guerre dépendront de sa construction, des projectiles, de sa cadence de tir, de son apparence et d'autres facteurs. Normalement, une machine tuera sa cible sur le coup, mais si elle tire trop rapidement, si les projectiles sont trop petits ou pour une autre raison donnée par les organisateurs à l'examen de la machine, elle peut infliger moins de dégâts ou être interdite.

Roches

Les roches d'une taille énorme tueront sur le coup. Elles ne pourront cependant pas être maniées à la main. Un système de levier devra être utilisé pour les envoyer à l'ennemi. Les roches ainsi que le mécanisme devront être approuvés par un organisateur pour être effectifs. À noter que les petites roches (petits bouts de mousse) ne font aucun point de dégât.



RÈGLES POUR LES OBJETS MAGIQUES

À Bélénos il est possible d'acheter des objets magiques, sous certaines conditions, mais il est toujours préférable de les fabriquer soi-même.

Acheter un objet magique

Le commerce d'objets magiques exige un grand nombre de contacts. Il est possible pour quiconque d'acheter à la caravane hors-jeu l'objet magique « mystère », mais un personnage doit être supporté par un groupe pour acheter un objet de son choix, et encore, ce choix est limité.

Un groupe ayant un compte à la caravane impériale ou celle de contrebande peut payer 10 points d'influence pour voir la « liste des objets de valeurs » de leur caravane correspondante. Cette liste est commune à tous les comptes de la caravane choisie, si un groupe commande un objet, il ne sera plus disponible pour le groupe suivant ; premier arrivé, premier servi. Le groupe doit commander l'objet avec sa « liste d'épicerie » remise une semaine avant le GN. Les objets magiques de la caravane sont tirés au hasard à chaque GN.

Un groupe ayant un lien commercial peut avoir accès à une « liste des objets de valeurs » exclusive à leur groupe sans avoir à dépenser de points d'influence. La liste est bonne pour une saison, ce qui permet au groupe d'accumuler de l'argent pour acheter un objet dispendieux. Autrement, le groupe peut payer 10 points d'influence pour avoir une nouvelle liste, toujours déterminé e au hasard.

Création d'objets magiques

Premièrement, pour créer une arme magique, il faut un forgeron niveau 4 ou plus et un mage niveau 5 avec un réceptacle d'*Objet enchanté permanent*.

Un forgeron niveau 4 peut faire des armes magiques +0.

Un forgeron niveau 5 peut faire des armes magiques +1 ou d'argent.

Un forgeron mythique peut faire des armes magiques +2.

Deuxièmement, pour forger l'arme il faut 20 éléments de métal par 30 cm de l'arme, jusqu'à 120 cm, ainsi que deux éléments réactifs pour la rendre magique et 4 éléments supplémentaires par bonus de +1. Le travail requis est de 15 minutes par élément réactif. Le mage doit être présent tout ce temps pour faire le rituel de sa haute-magie.

Pour ajouter un pouvoir à l'arme ou à un objet, il faut absolument un forgeron mythique ainsi qu'un deuxième mage pour faire le sort supplémentaire qui ajoutera un effet à l'arme. Un coût supplémentaire en élément réactifs sera requis et les sorts possible sont limités (voir tableau plus bas). **Il n'y a pas d'armes/objets magiques cléricaux, seulement celles faites à partir de sorts arcaniques.**

Finalement, il est IMPÉRATIF de faire la demande d'une arme magique une semaine ou plus avant le GN, pour que l'organisation puisse fournir l'arme. Il faut considérer un délai encore plus long pour une autre arme qu'une épée.

Voici les différentes options disponibles pour les armes magiques. Les armes avec des effets ont 5 charges pour la durée du GN et ne peuvent être rechargées autrement.

Tous les objets magiques peuvent être volés, ils portent donc un logo B-barré de Bélénos :



LES TERRES DE BÉLÉNOS



Tableau de fabrication des armes magiques

Armes Magiques	Métal	Argent	Réactif	Minutes
Arme Argent (30 cm)	15	5	0	30
Arme Argent (60 cm)	30	10	0	30
Arme Argent (90 cm)	45	15	0	30
Arme Argent (120 cm)	60	20	0	30
Arme Magique (30 cm)	20	0	2	30
Arme Magique (60 cm)	40	0	2	30
Arme Magique (90 cm)	60	0	2	30
Arme Magique (120 cm)	80	0	2	30
Arme Magique +1 (30 cm)	20	0	6	90
Arme Magique +1 (60 cm)	40	0	6	90
Arme Magique +1 (90 cm)	60	0	6	90
Arme Magique +1 (120 cm)	80	0	6	90
Arme Magique +2 (30 cm)	20	0	10	150
Arme Magique +2 (60 cm)	40	0	10	150
Arme Magique +2 (90 cm)	60	0	10	150
Arme Magique +2 (120 cm)	80	0	10	150
(+) Peur (5 charges par GN)	0	0	2	30
(+) Faiblesse (5 charges par GN)	0	0	4	60
(+) Zombie (5 charges par GN)	0	0	4	60
(+) Langue de Feu (5 charges par GN)	0	0	6	90
(+) Poigne Électrique (5 charges par GN)	0	0	6	90
(+) Rouille (5 charges par GN)	0	0	10	150
(+) Poison (5 charges par GN)	0	0	10	150
(+) Toucher Vampirique (5 charges par GN)	0	0	12	180
(+) Toucher de la Goule (5 charges par GN)	0	0	12	180

Métal, Argent, Réactif : Nombre d'éléments requis pour la création

Minutes : Temps requis pour la création

Les dégâts des sorts ne se cumulent pas à ceux de l'arme, ils ne font que donner l'effet au coup porté. Par exemple, ajouter le sort *Langue de feu* à une épée +2, ne fait pas 4 de dégâts magiques plus 3 de feu, mais bien 4 magiques de feu. Par contre, l'effet peut être jumelé à une habilité du joueur (ex. « Coup critique, 6 magique vampirique ! »). La durée et les autres effets du sort sont identiques à la description dans le livre de règles. Lorsqu'un effet est déterminé par le niveau (ex. durée de *Toucher de la goule*), l'arme est considérée de niveau 1.

Les effets possibles, lors de la création par les joueurs, sont limités à la liste ci-haut. Toutes les armes magiques peuvent être volées, elles portent donc le logo B-barré de Bélenos.

LES TERRES DE BÉLÉNOS



Voici les différentes options disponibles pour les objets magiques. Les objets magiques ont 10 charges pour la durée du GN et ne peuvent être rechargés autrement.

Seul le porteur de l'objet magique peut profiter de son effet bénéfique, c'est donc qu'une charge du bracelet de Miroir, par exemple, ne peut être utilisée pour lancer le sort sur un autre joueur, même si la portée est de « Toucher ».

La durée et les autres effets du sort sont identiques à la description dans le livre de règles. Lorsqu'un effet est déterminé par le niveau (ex. *Contrôle des morts-vivants*), l'objet est considéré de niveau 5.

Les effets possibles, lors de la création par les joueurs, sont limités à la liste ci-haut. Tous les objets magiques peuvent être volés, ils portent donc un logo B-barré de Bélénos, comme les armes.

Objets Magiques (10 charges par GN)	Réactif	Minutes
Aveuglement	8	120
Bouclier	12	180
Charme personne	6	90
Contrôle des morts-vivants	14	210
Coquille anti-magie mineure	12	180
Flèche magique	10	150
Lumière	4	60
Obstination bornée	10	150
Peur	8	120
Silence	8	120
Faiblesse	10	150
Peau de pierre	16	240
Sommeil	14	210
Folie meurtrière	22	330
Miroir	20	300
Coquille anti-magie majeure	24	360
Régénération	24	360
Volonté de fer	24	360

Réactif : Nombre d'éléments requis pour la création

Minutes : Temps requis pour la création

Malédiction (optionnel)

Un forgeron mythique peut faire diminuer le nombre d'éléments requis dans la fabrication d'un objet ou d'une arme magique, mais non sans conséquence. Il peut choisir un sort néfaste, dont les effets seront infligés au porteur de l'objet lorsque celui-ci activera une charge. Aucun Miroir, Coquille anti-magie ou autre effet ne peut arrêter la malédiction, sauf une Résistance au niveau 2 (charme ou poison, selon la malédiction). Comme la malédiction s'active en même temps qu'une charge, il faut donc, pour la mettre sur une arme, que celle-ci aie un effet spécial (ex. Toucher vampirique). La durée et les autres effets du sort sont identiques à la description dans le livre de règles. Lorsqu'un effet est déterminé par le niveau (ex. *Contrôle des morts-vivants*), l'objet est considéré de niveau 5.

Une seule malédiction peut être choisie à la création et un forgeron ne peut réduire le nombre d'éléments réactifs requis à moins de 2 pour une arme ou 4 par niveau du sort pour un objet (ex. un objet de *Lumière* ne peut prendre moins de 4 éléments, mais un de *Sommeil* pourrait n'en prendre que 8 avec une malédiction).

Malédiction	Réactif
Aveuglement	-2
Irrésistible rire	-2
Miasme	-2
Peur	-2
Poigne électrique	-2
Silence	-2
Coup de vent	-4
Faiblesse	-4
Poison	-4
Sang brûlant	-4
Sommeil	-4
Arme maudite	-6
Oubli	-6
Peur	-6
Poigne électrique	-6



RÈGLES POUR LES QUÊTES PERSONNELLES

La Quête Personnelle est l'une des possibilités qui s'offre aux joueurs de continuer la progression de leur personnage tout en enrichissant le jeu et leur propre connaissance de celui-ci. Il s'agit d'une suite d'objectifs, définis par un rédacteur, que le personnage doit accomplir et dont le succès lui permettra d'obtenir une habileté courante, une habileté spéciale (1 seule pour 1 personnage donné) ou un gain géopolitique, en lien avec le Système d'Influence (titre de noblesse, poste imminent, possessions terriennes, etc.)

Pré-requis

Un personnage doit être Niveau 5 pour commencer une quête personnelle. Une demande de quête peut donc être envoyée pour le 5e GN durant lequel le joueur incarnera le personnage. Le personnage doit posséder toutes les habiletés pré-requises avant de commencer le GN, donc un joueur dont le personnage aura son niveau 5 de magie (pré-requis à son habileté spéciale) au début du prochain GN peut faire sa demande avant, mais doit absolument acheter son niveau pré-requis sinon sa quête lui sera retirée.

Il doit aussi demander l'aide d'un groupe officiel, afin d'avoir les contacts requis pour évoluer encore plus loin que ce qui lui a été possible de faire localement. Pour une **habileté spéciale** ou un **gain géopolitique**, le personnage doit donc obtenir l'aide d'un « groupe représentant » (voir **Types de groupe**), pour avoir un Taux d'Appréciation « faible » ou mieux, et dépenser **2 Points d'Influence** en correspondance afin de recevoir les instructions d'un mentor.

Demande de quête

Une demande de quête doit être envoyée au minimum 3 semaines avant le GN par le biais du formulaire suivant : Formulaire de Quête Personnelles. Le formulaire doit être rempli en entier et le plus clairement possible. La section 'Suggestion d'actions à accomplir pour obtenir l'habileté' doit inclure des idées d'action pour apprendre l'habileté, mais peut aussi inclure des spécificités quand aux actions que vous ne pouvez ou ne voulez accomplir.

À la fin du formulaire, une pièce jointe doit être incluse avec l'histoire du personnage (BG) * avant sa venue en Hyden et un résumé des actions accomplies par le personnage durant chaque GN. La demande sera alors approuvée par le rédacteur en chef et transmise à un rédacteur de quêtes personnelles ou elle sera refusée et renvoyée au joueur avec la raison du refus. Dans les deux cas, une confirmation vous sera envoyée.

*BG: Il est possible de faire approuver son historique (background) par le rédacteur en chef en tout temps, sans attendre sa première demande de quête personnelle. Cela permet d'avoir ainsi l'approbation que celui-ci est cohérent avec l'univers de jeu et sera considéré en-jeu comme véridique.

La quête

Le rédacteur de quêtes personnelles rédigera, avec les éléments fournis par le joueur, une quête sur mesure dont l'objectif est autant d'éduquer le joueur et d'enrichir le monde de jeu que de lui fournir un défi permettant l'obtention d'une habileté supplémentaire. Cette quête sera remise au joueur lorsqu'il se présentera au kiosque Rédaction pendant son l'inscription. Le personnage devra, lors de ce GN, tenter d'accomplir ce que la quête demande en faisant preuve de débrouillardise, d'originalité et de créativité.

Il est important de noter que l'organisation des Terres de Bélénos favorise le jeu de rôle et le plaisir des joueurs avant tout. Il sera donc permis aux joueurs d'interpréter assez librement les objectifs proposés, pour mieux les intégrer au RP de leur personnage, dans la mesure où ils dépassent tout de même les attentes de l'équipe de rédaction. **Un joueur peut donc improviser de nouveaux objectifs pour sa quête, s'il est dans l'impossibilité de remplir ceux demandés.**



Résumé de quête

Suite au GN, un résumé clair des objectifs accomplis devra être remis par le joueur moins d'une semaine après le GN pour que celui-ci soit éligible à la suite ou au succès de sa quête. Il est possible de décrire brièvement d'autres actions accomplies qui pourraient bénéficier à l'avancement plus rapide de la quête. Il est aussi possible d'utiliser la section 'Suggestion d'actions' pour donner des idées pour la suite de la quête. Le résumé peut être envoyé en utilisant le même Formulaire. La rédaction enverra une confirmation, stipulant que soit :

1. Le personnage reçoit l'habileté car il y a eu suffisamment d'effort durant le nombre de GN requis.
2. La quête est sur la bonne voie et la prochaine partie sera disponible au GN suivant puisqu'il reste des GN requis à accomplir.
3. Les efforts n'ont clairement pas été suffisants et la même partie de la quête devra être continuée au GN suivant. Il va donc falloir un GN de plus pour obtenir l'habileté, sauf si des efforts exceptionnels sont déployés.

Durée de la quête

La durée d'une quête est proportionnelle au coût de l'habileté demandée. Les rabais liés à la classe et à l'entraînement seront pris en compte.

Durée minimale d'une quête :

39xp et moins = 1 GN requis

40xp à 69xp = 2 GN requis

70xp à 99xp = 3 GN requis

100xp et + = 4 GN requis

Habileté Spéciale = 4 GN requis

Gain géopolitique mineur = 2 GN requis

Gain géopolitique majeur = 4 GN requis

Limitations du système

Premièrement, un nombre maximum de quêtes pouvant être rédigées sera fixé pour chaque GN, selon la taille et l'investissement de l'équipe de volontaires qui rédigent les quêtes personnelles. Les demandes seront traitées selon la logique de « Premières approuvées, premières rédigées » jusqu'à ce que la limite soit atteinte. Toute demande subséquente ou envoyée tardivement (moins de 3 semaines avant le GN) ne sera traitée que lorsque les autres quêtes auront été rédigées et seulement si l'équipe de rédaction de quêtes personnelles dispose de suffisamment de temps et d'énergie.

Ensuite, toute demande envoyée n'est en aucun cas garantie d'être approuvée. Le BG du personnage doit être compréhensible et cohérent avec l'univers de jeu. Les suggestions d'objectifs doivent être claires et en nombre suffisant. Le rédacteur en chef et l'organisation se réserve le droit de refuser toute demande de quête mais s'engage à fournir une explication de la décision.

Finalement, le joueur peut demander un gain géopolitique précis, mais le résultat final est laissé à la discrétion de l'organisateur responsable de la géopolitique.



RÈGLES POUR LES QUÊTES DE GROUPE

Avant de demander une quête, un groupe doit avoir le statut de « groupe représentant » (voir **Types de groupe**), il doit aussi avoir un Taux d'Appréciation faible et dépenser **5 Points d'Influence** en correspondance afin de recevoir les instructions d'un mentor. La demande peut donc être faite pour le 2^{ème} GN du groupe, si toutes ces conditions sont remplies.

Pour l'instant, les possibilités de quêtes pour les groupes sont limitées. Chaque quête de groupe s'étend sur 4 parties (4 GN). Voici les catégories possibles avec leurs spécificités.

Produit de renommée

Le groupe développe un produit plus efficace, ou de meilleur goût, etc. Cela permet de gagner un supplément de 5 Points d'Influence par GN et la recette devient unique au groupe et reconnue comme telle partout en Bélénos. Cette renommée leur permet également une *Action d'Importance* supplémentaire, selon le Système d'Influence, comme si le groupe disposait d'un Noble ou Champion.

Succès commercial

Pré-Requis: Lien commercial

Le groupe est reconnu un peu partout en Bélénos, ou en un pays d'Illimune, comme un important groupe commerçant. Il peut alors vendre le droit de distribution à une seigneurie ou faction qui pour cela lui donnera un avantage commercial. Le groupe pourra acheter un type de produit au prix plancher et ce, de manière permanente.

Exemple : Le whiskey des McUsic possède déjà une renommée nationale. Les McUsic vendent au Fief Marniet la recette et le droit de le distribuer officiellement. En échange, le Fief Marniet leur donne accès aux éléments de métaux au prix plancher, de manière permanente.

Note: Le groupe en question doit obligatoirement posséder un lien commercial avec sa seigneurie/faction.

Zone

Le groupe développe, au cours de la quête, une zone qui aura un état particulier. Il est possible de personnaliser l'effet que produira la zone, mais dans ce cas elle devra respecter les conditions suivantes :

- Aucune zone ne peut contrer les sorts de Haute magie.
- Elle ne doit pas représenter une manière de contourner les règles.
- Elle ne peut affecter l'évolution des personnages (bonus d'xp, rabais d'enseignement, Transcription alchimique, etc.)
- Elle peut altérer l'état de ses membres, mais sans les rendre plus puissants globalement lors du GN. Une augmentation temporaire pourrait demander une diminution permanente ; par exemple, la perte de 1 PV permanent, pour un gain de 3 PV lorsque dans la zone.
- Elle peut simuler l'effet d'un sort ou d'une habileté existante. En général, l'habileté vaudra moins de 50 xp et un sort ne dépassera le niveau 2. Par exemple, une école de magie pourrait conférer Transcription arcanique
- Elle devra avoir des effets secondaires sur les membres du groupe responsable, et sur toute autre personne y résidant.
- Toutes ces conditions doivent être approuvées par l'organisation avant le début de la quête.

Chaque zone doit également :

- Posséder un contour visible et facilement identifiable, mais aussi décorum.
- Être temporaire : La zone demandera un rituel et une dépense en argent (sous forme d'éléments réactifs) à tous les GNs.
- Posséder un Catalyseur, la source de la zone, et c'est ce dernier qui doit être « rechargé » à tous les GN. L'objet peut être ce que désire le groupe mais doit être identifié du logo B-barré et donc volable. Le catalyseur doit faire moins de 300 livres et est indestructible tant qu'il possède des pouvoirs.

LES TERRES DE BÉLÉNOS



Quelques effets possibles sont :

- Zone bénite : un endroit saint qui fonctionne comme le sort de prêtre Bénédiction ; les corps ne peuvent pas être relevés en zombies, les personnes s'y battant frappent « Béni » contre les morts vivants. Les morts vivants ne reçoivent pas de dégâts en entrant dans la zone.
- Zone de noirceur : La noirceur qui règne dans cet endroit permet aux orcs et elfes noirs de profiter de toutes leurs habiletés comme si c'était la nuit. Elle n'a pas d'autres effets.
- Zone de paix : La sérénité de cet endroit fait en sorte que la paix y règne. Tous ceux qui y pénètrent sont affectés par le sort de Pitié, tel qu'écrit dans le livre des règles.

Les avantages donnés antérieurement sont préservés. Cependant, il est demandé aux groupes qui ont des avantages de zones de nous soumettre une procédure à respecter pour continuer à garder leurs avantages, qui devront se conformer à la nouvelle norme, sinon la zone sera considérée inexistante.

Bannière

Les bannières sont le pendant des zones et sont sujettes aux mêmes restrictions, à la différence que la bannière est elle-même un catalyseur : c'est donc elle qui doit être rechargée à tous les GN et doit pouvoir être volée.

Le pouvoir des bannières est également plus restreint : il ne peut avoir d'effet que sur le groupe qui la possède et cet effet doit être conditionnel à certaines conditions d'activation et d'arrêt. Aussi, une bannière ne peut donner aucune immunité, tout au plus elle peut donner une protection temporaire.

Exemples d'effets pouvant être procurés par une bannière :

- Bannière de lumière : La bannière recueille la lumière du jour, permettant aux membres du groupe avec des pouvoirs cléricaux de lancer le sort d'Accumulation solaire même par temps orageux (mais pas de nuit). Permet aussi au porteur de la bannière de lancer le sort Lumière à volonté.
- Bannière de support : Cette bannière militaire permet, 5 fois par GN, de redonner 8 points de vie à tout un groupe en criant le mot d'ordre pré-défini.



SYSTÈME GLOBAL DES ACTIONS HORS-TERRAIN

Introduction - Influence et Appréciation

Si un groupe officiel le désire, il peut intégrer un système qui lui permettra d'acquérir des avantages en établissant des liens avec l'univers virtuel de Bélénos. Ce lien peut se faire à deux niveaux :

- **Premier niveau** : Le groupe note les efforts qu'il fait pour améliorer le GN. L'organisation lui donne en échange des points nommés Points d'influence (PI). Pour ce cas, le groupe n'a pas besoin de se soucier de la géopolitique; il fait des actions en-jeu pour recevoir des avantages en-jeu. Les possibilités sont cependant limitées.
- **Second niveau** : Le groupe peut se lier à un groupe virtuel hors du terrain (Hyden), définis sur le WikiBélé. Plus les joueurs vont promouvoir les intérêts et valeurs du groupe auquel ils sont liés, plus la liaison prendra de l'importance et offrira de possibilités.

Dans les entités offrant ces avantages, une importance particulière est donnée aux Seigneuries de guerre qui pourront offrir plus d'avantages que les autres entités nommées Factions.

- Une **Seigneurie de guerre** est le nom donné aux petits états du « pays » de Bélénos se partageant le territoire via des jeux de pouvoir politique et militaire. Ils sont les éléments principaux de la géopolitique du jeu.
- Les **Factions** représentent tous les autres groupes significatifs dans ou hors du pays. N'importe qui peut créer un tel groupe, tant que l'organisation des Terres de Bélénos l'approuve avant utilisation.

Il y a deux principes de base au système, pour illustrer comment le groupe se positionne localement et globalement.

- L'**influence** locale du groupe, qui est calculée en Points d'Influence (PI). Ces derniers lui seront donnés pour récompenser ses actions qui aident au jeu sur le terrain de Bélénos.
- L'**approbation**, quant à elle, est quantifiée sous forme de Taux d'Appréciation, qui est réévalué après chaque GN. Il détermine à quel point une Seigneurie ou Faction alliée est prête à aider le groupe. Un groupe sans liaison géopolitique n'a pas de Taux d'Approbation, seulement des Points d'Influence.

Déterminer l'influence

Le système n'est pas totalement logique. Il ne vise pas à favoriser les groupes "gagnants", car gagner sur ses ennemis n'est pas une activité globalement utile pour le GN et la suppression de ses ennemis favorise déjà suffisamment un groupe au niveau du jeu sans qu'une nouvelle récompense soit justifiée.

Les points d'influences sont alors déterminés par l'organisation, suivant le résumé qui est fourni après chaque GN par le responsable de groupe. Les éléments principaux du résumé qui donneront des points sont :

- Le **nombre de membres** présents.
- Les **bâtiments** possédés par le groupe et l'exploitation qui en est faite, ainsi que l'aide prêtée à leur construction.
- Le **décorum** général du groupe, son apparence et les améliorations qu'il apporte au niveau matériel.
- Le **roleplay** du groupe en général. Des PI seront donnés autant pour les actes d'éclats que la somme des petits gestes anodins prévus pour remplir le vide d'une journée et diminuer le décrochage.
- L'**intégration** de nouveaux joueurs au sein du groupe ou offrir du travail à des joueurs indépendants, ainsi que la **transmission de connaissances**, tel qu'expliquer l'univers de jeu, ou donner des cours d'habileté.
- Les **tensions** entretenues par le groupe, en occupant un territoire ennemi, prendre position politiquement, prélever des taxes, engager des mercenaires ou assassins, etc.

*Ces éléments sont expliqués en détails dans la section **Calcul des Points d'Influence (PI)**.*

La simple possession de points d'influence ne donne aucun avantage, rien ne sert alors de les collectionner sans les utiliser. D'ailleurs, un groupe ne peut garder en banque plus de 100 PI, et les gains sont calculés avant les dépenses.



Déterminer l'approbation

Pour pouvoir entreprendre les actions d'influence les plus difficiles, il faudra qu'un groupe se trouve des alliés importants, qu'il se fasse "parrainer". Pour qu'un groupe suffisamment influent aide un petit groupe de Hyden, ce dernier devra se mouiller et l'aider à pousser ses objectifs sur le terrain de jeu. Chaque geste que le groupe posera sur le terrain et qui fera avancer la cause de ses alliés augmentera l'appréciation de ces derniers.

Pour évaluer à quel point une Seigneurie ou Faction alliée est prête à aider le groupe, un Taux d'Approbation est déterminé par l'organisation suite au résumé de GN remis par le responsable de groupe. Les éléments principaux du résumé qui changeront le taux sont :

- L'**affichage** en jeu du lien avec la Seigneurie ou Faction, à l'aide de matériel décorum tel que des bannières ou drapeaux, des costumes facilement identifiables, etc.
- Les **actions** politiques et publiques faites par le groupe pour promouvoir les intérêts de la Seigneurie ou Faction.
- Les **cadeaux** envoyés à la Seigneurie ou Faction, soit en argent, en matériel, ou en ennemis capturés.
- Les **nobles** ou **champions** faisant partie du groupe (voir **Les joueurs dans le système d'influence.**)
- Certaines **responsabilités** vont faire diminuer le taux si elles ne sont pas remplies, comme ne pas envoyer de compte rendu entre deux GN, ou ne pas avoir accompli (ou tenté d'accomplir) une "mission" donnée par une missive. Le groupe doit prouver qu'il appuie constamment ses alliés sinon ceux-ci retireront peu à peu leur appui.

*Ces éléments sont expliqués en détails dans la section **Calcul des Taux d'approbation.***

Le Taux d'Approbation résultant varie de « nul » à « très fort » et détermine l'ampleur des actions possibles :

- Un groupe sans affiliation en dehors du terrain a un Taux d'Approbation **nul**, ses actions sont alors très limitées.
- L'influence locale des **Factions** est limitée, un groupe associé ne peut donc pas avoir un taux plus que **moyen**.
- La proximité des **Seigneuries** fait en sorte qu'elles peuvent être étroitement liées à un groupe et celui-ci peut donc atteindre un taux **très fort**.

Les actions possibles

Après avoir déterminé les Points d'Influence et le Taux d'Approbation, un groupe peut effectuer des **Actions d'Importance**. Ces actions sont limitées à 3 par GN, à moins que le groupe ne dispose de Noble ou de Champion (voir **Les joueurs dans le système d'influence**). Les actions possibles se résument à :

- L'**importation et l'exportation**, sous forme de financement provenant de ses alliés, d'échange commercial avec le système de caravane, ou de correspondance avec des érudits et des conseillers.
- L'**espionnage et le contre-espionnage**, permettant d'obtenir des informations sur ses adversaires.
- L'**interception et la sécurisation** de biens venant de ses alliés
- D'un point de vue **géopolitique**, offrir ou demander du soutien et de la visibilité à son partenaire.

*Ces éléments sont expliqués en détails dans la section **Dépense des points d'influence.***

Pénalités

Pour les besoins de la cause, il sera considéré que les Seigneuries et Factions ont une certaine connaissance de ce qui se passe sur le terrain de jeu et l'organisation en prendra compte dans son évaluation. Chaque action allant contre les intérêts d'un allié diminuera l'approbation de ce dernier pour le groupe sur le terrain. Des points d'influence seront également retirés si le groupe déclare des actions qui n'ont pas eu lieu ou se vante d'actions extraordinaires qui n'avaient au final que très peu d'impact en jeu.



Dépense des Points d'Influence

Quelque soit l'action envisagée, elle demandera des pré-requis. Les actions les plus simples et celles ne demandant pas trop de justification au niveau roleplay nécessiteront uniquement une dépense de Point d'Influence. Les actions moins accessibles peuvent être vues comme étant des "faveurs" que les Seigneuries/Factions permettent à leurs protégés d'aller chercher, elles sont donc accessibles uniquement pour les groupes liés et demanderont un Taux d'appréciation minimal. **Ces actions d'importance seront limitées à 3 par GN**, à moins que le groupe ne dispose de Noble ou de Champion (voir **Les joueurs dans le système d'influence**).

Note : Chaque groupe est considéré comme indépendant et il est impossible pour deux groupes ou plus de mettre ses Points d'Influence en commun.

Voici un tableau résumant les 3 grands types d'actions d'importance :

1- Importation / Exportation	Coût (PI)	Approbation	Détails
Financement indirect			Une seule demande par GN
250 Chads en crédit à la caravane	5	nul	Pas applicable sur les objets magiques
600 Chads en crédit à la caravane	10	nul	Pas applicable sur les objets magiques
1,000 Chads en crédit à la caravane	15	moyen	Pas applicable sur les objets magiques
1,500 Chads en crédit à la caravane	20	très fort	Pas applicable sur les objets magiques
Ressources matérielles			
<i>Ouverture d'un compte</i>	40	nul	Caravane impériale ou de contrebande
<i>Achat privilège</i>	10	nul	Liste des objets de valeur
<i>Bas prix temporaire</i>	15	moyen	
<i>Lien commercial</i>	80	fort	Caravane privée, commandes sans PI
<i>Bas prix permanent</i>	20	très fort	Pré-requis : <i>Lien commercial</i>
Correspondance ou colis			
<i>Passer une commande à la caravane</i>	2	nul	+ 1 PI par tranche complète de 1 000 Chads
<i>Demande de mentor pour une quête personnelle</i>	2	faible	Obligatoire pour les habiletés spéciales
<i>Demande de mentor pour une quête de groupe</i>	5	faible	Obligatoire pour toute quête de groupe
<i>Faire venir un maître ou autre PNJ</i>	20	moyen	
<i>Parchemin de sort arcanique ou recette Alchimique</i>	10/niv	fort	Peut être refusé
<i>Recherche intensive d'archives</i>	5	très fort	Peut prendre plus d'un GN
<i>Requête de libération de prisonnier</i>	1/niv	faible	
2- Espionnage et interception	Coût (PI)	Approbation	Détails
Espionnage / Contre espionnage			
<i>Espionner un groupe</i>	15	nul	Un des 3 types d'importations/exportations
<i>Se protéger de l'espionnage</i>	10	faible	Toutes les importations/exportations
<i>Expert en contre-espionnage</i>	20	moyen	Pour savoir qui vous espionne
Interception / Sécurisation			
<i>Bloquer un Financement indirect</i>	15	moyen	
<i>Bloquer les Ressources matérielles</i>	15	moyen	
<i>Bloquer les Correspondances</i>	10	faible	
<i>Intercepter un Financement indirect</i>	45	moyen	
<i>Intercepter les Ressources matérielles</i>	45	moyen	
<i>Intercepter les Correspondances</i>	30	faible	
<i>Sécuriser toutes ses importations</i>	10	faible	
3- Géopolitique	Coût (PI)	Approbation	Détails
Implication globale			
<i>Évènement géopolitique mineur</i>	25	moyen	
<i>Évènement géopolitique majeur</i>	50	fort	



1- Importation / Exportation

Il est possible via influence de faire entrer ou sortir du terrain de Bélénos certains types d'éléments. Ces derniers sont divisés par grands thèmes : Financement direct, Ressources matérielles (via caravane), Correspondance ou colis.

Financement indirect

Il est possible à chaque GN de convertir des points d'influence contre **un crédit à la caravane** (applicable sur tout sauf les objets magiques) de la manière suivante :

- 250 Chads, pour 5 Points d'influence,
- 600 Chads, pour 10 Points d'influence,
- 1 000 Chads, pour 15 Points d'influence ; un Taux d'Approbation moyen est requis,
- 1 500 Chads, pour 20 Points d'influence ; un Taux d'Approbation très fort est requis.

Note : Une seule demande de financement par groupe peut être faite par GN et le groupe ne peut cumuler plus de 1500 chads de crédit en tout temps.

Ressources matérielles (via Système de caravane)

Certaines des ressources de base ne peuvent pas être produites sur le terrain de Bélénos, il faut donc les faire venir de l'extérieur, par "caravane". Il y a trois types de caravane (voir Système de caravane). Les options disponibles pour les groupes voulant faire affaire avec une autre caravane que celle "Hors-jeu" sont les suivantes :

- *Ouverture d'un compte* (40 PI)

Obligatoire pour passer des commandes à la Caravane Impériale ou à celle de contrebande, à un prix normal. Chaque commande a un coût en PI supplémentaire (voir la prochaine section, **Correspondance**).

- *Achat privilège* (10 PI)

Possibilité de commander ce qui se trouve dans la "liste des produits de valeur", dont les éléments sont tirés au hasard à chaque GN (voir **Annexe – Système de caravane**).

- *Bas prix temporaire* (15 PI ; un Taux d'Approbation moyen est requis)

Possibilité d'acheter un type d'article au prix plancher (pour 1 GN, non cumulable).

- *Lien commercial* (80 PI ; un Taux d'Approbation fort est requis)

Possibilité de créer un Lien commercial unique avec le groupe et d'obtenir une Caravane privée qui n'exigera pas de PI pour chaque commande. Chaque Lien commercial possède également sa propre "liste de produits de valeur".

- *Bas prix permanent* (20 PI ; un Taux d'Approbation très fort est requis, ainsi qu'un Lien commercial)

Possibilité d'acheter un type de produit au prix plancher (pour tous les GNs), le choix du produit doit être justifié selon le BG du groupe accordant la faveur. Limite de un produit par lien commercial.

Correspondance ou colis

Il est possible d'entretenir une correspondance sans aucune dépense avec des organismes et des individus qui ne sont pas inclus sur le Wiki pour des buts purement roleplay. De la même manière, Il n'y a pas de coût supplémentaire exigé pour une conversation postale ou un envoi de matériel à une personne ou un groupe influent avec lequel un lien existe déjà (à l'exception des caravanes).

*Note : La correspondance avec un mentor est **obligatoire** pour avoir accès aux quêtes personnelles d'habilités spéciales ainsi que pour les quêtes de groupe.*

LES TERRES DE BÉLÉNOS



Les dépenses de Points d'influence pour la correspondance vont comme suit :

- *Passer une commande à la caravane* (2 PI + 1 PI par tranche complète de 1 000 Chads.)

Comme la Caravane Impériale ou de contrebande reçoivent un grand nombre de demandes, le prix en PI doit être payé à chaque commande.

- *Demande de mentor pour une quête de groupe* (5 PI ; un Taux d'Approbation faible est requis)

Permet d'entrer en contact avec une personne qui sera en mesure de vous aider à réaliser une quête de groupe.

- *Demande de mentor pour une quête personnelle* (2 PI ; un Taux d'Approbation faible est requis)

Permet d'entrer en contact avec une personne qui sera en mesure de vous aider pour l'acquisition d'une "habileté spéciale" ou d'un gain géopolitique.

- *Faire venir un maître ou autre personnage non-joueur* (20 PI ; un Taux d'Approbation moyen est requis)

Pour 20 points d'influence, et une entente préalable avec l'organisation des Terres de Bélenos, il est possible de faire venir une personne de son choix dans la région d'Hyden, tant que l'action est crédible. Pour certains cas, une personne pourra poser des exigences telles une garde minimale, un certain montant d'argent etc.

Le PNJ sera habituellement un maître engagé pour offrir un cours, ou un envoyé d'une seigneurie/faction, mais pourrait également être un personnage spécial et unique, ou même une créature.

- *Requête pour un Parchemin de sort arcanique ou une recette Alchimique*

(10 PI / Niveau ; un Taux d'Approbation fort est requis)

Il est possible de demander à un groupe liant de faire parvenir un parchemin de sort ou une recette alchimique. Cependant il faut noter que ce n'est pas toutes les Seigneuries/Factions qui possèdent ces éléments et encore moins seront enclins à partager les sorts et les recettes de haut niveau. Il est préférable de demander préalablement à la Faction/Seigneurie s'il est en mesure de répondre à la demande avant de faire cette demande officiellement. (Un refus entrainera tout de même la perte des PI.)

- *Recherche intensive d'archives* (5 PI ; un Taux d'Approbation très fort est requis)

Il est possible de demander à un groupe liant d'aider en recherchant dans ses archives des documents sur un sujet précis. Les groupes locaux de Bélenos possèdent des archives uniquement pour les sujets les touchant directement, mais ont des contacts avec les groupes extérieurs à la province possédant plus de ressources; une recherche se fera alors dans un endroit plus apte à abriter l'information la plus pertinente et accessible au groupe (Ex. la grande bibliothèque d'Altembourg) mais la réponse ne sera pas immédiate.

- *Requête de libération de prisonnier* (1 PI par niveau du personnage ; un Taux d'Approbation faible est requis)

Un personnage capturé par un groupe en jeu peut être libéré pour le prochain GN, suite à des échanges politiques entre les parties concernées.

LES TERRES DE BÉLÉNOS



2- Espionnage et interception

Tout ce qui entre et sort du terrain joué de Bélénos court le risque de se faire "espionner" ou "intercepter". Inversement, il est possible de "sécuriser" ses envois pour contrer une éventuelle menace. Comme le volet d'interception et de sécurisation s'emboîtent l'un dans l'autre, ils seront traités ici en parallèle.

Espionnage / Contre espionnage

- *Espionner un groupe* (15 PI par groupe)

L'espionnage permet seulement de savoir si le groupe espionné a demandé pour le GN qui vient l'un ou l'autre des 3 types d'éléments pouvant être importés et la nature de ceux-ci :

- Financement direct, mais pas le montant,
- Ressources matérielles, ainsi que les produits mais pas les quantités,
- Correspondances, ainsi que leur origine et destinataire mais pas leur contenu.

- *Se protéger de l'espionnage* (10 PI ; un Taux d'Approbation faible est requis)

Ce contre-espionnage fera en sorte qu'aucun groupe n'aura accès aux informations du groupe. Le groupe espionné sait qu'il y a eu tentative d'espionnage mais sans savoir par qui.

- *Expert en contre-espionnage* (20 PI ; un Taux d'Approbation moyen est requis)

Cette option fera en sorte qu'un spécialiste en contre-espionnage ou un chasseur de primes, en plus d'attraper un espion potentiel, saura l'interroger. Le groupe espionné saura alors qui a tenté de les espionner.

Interception / Sécurisation

Chaque tentative d'interception vise à faire perdre à un autre groupe une seule ou plusieurs des 3 catégories d'importation. Aussi comme tous les groupes ne font pas tous les types de demandes à tous les GNs, pour être en mesure d'intercepter un élément il faut tenter sa chance et "tirer en aveugle", ou avoir espionné en jeu au GN précédent !

Un groupe de mercenaires peut être envoyé par la Seigneurie ou Faction pour empêcher un groupe de recevoir leur cargaison en bloquant les différentes caravanes.

- *Bloquer un Financement indirect* (15 PI ; un Taux d'Approbation moyen est requis)
- *Bloquer les Ressources matérielles* (15 PI ; un Taux d'Approbation moyen est requis)
- *Bloquer les Correspondances* (10 PI ; un Taux d'Approbation faible est requis)

Un groupe de voleurs ou d'espions influents pourra plutôt subtiliser la cargaison ennemie et la ramener au groupe.

- *Intercepter un Financement indirect* (45 PI ; un Taux d'Approbation moyen est requis)
- *Intercepter les Ressources matérielles* (45 PI ; un Taux d'Approbation moyen est requis)
- *Intercepter les Correspondances* (30 PI ; un Taux d'Approbation faible est requis).

Si les importateurs sont suffisamment connus de la caravane, celle-ci investira pour protéger leur cargaison.

- *Sécuriser toutes ses importations* (10 PI par catégorie ; un Taux d'Approbation faible est requis)

3- Géopolitique

Implication globale

De concert avec le responsable de la géopolitique, un groupe peut tenter de se démarquer ou de faire avancer la cause de sa seigneurie/faction par des actions d'éclat.

- *Événement géopolitique mineur* (25 PI ; un Taux d'Approbation moyen est requis)

Exemples : Assassinat d'un PNJ de second ordre, embuscade, raid, grande foire, etc...

- *Événement géopolitique majeur* (20 PI ; un Taux d'Approbation fort est requis)

Exemples : Assassinat d'un PNJ important, attaque armée considérable, déstabilisation de l'économie, etc...



Liaison Géopolitique

À qui se lier ?

Dans le monde de Bélénos, il devrait être théoriquement possible pour un groupe de trouver une multitude d'acteurs à qui proposer une alliance politique... avec des effets divers.

Les grandes nations n'ont rien à faire de petits groupes isolés dans une province chaotique, un lien direct avec une grande nation est donc impossible. Cependant, il est possible d'entretenir un lien avec des acteurs qui cherchent à promouvoir leurs intérêts. Ces groupes sont les Seigneuries de guerre qui entourent la région d'Hyden et autres intérêts particuliers qui seront désignés sous le nom générique de "Faction". Ce sont, à l'intérieur de la province, les groupes, rassemblements, institutions, bref tous les acteurs possédant une importance à l'exception des Seigneuries de guerre.

Définition

Quel que soit son statut, il est nécessaire que l'entité à laquelle le groupe sera lié soit définie, accessible, bref qu'elle soit présente sur le WikiBélé. Certaines s'y trouvent déjà, mais si vous désirez en créer, c'est tout à fait possible ; il faudra simplement envoyer votre projet à organisation@terres-de-belenos.com

Il est uniquement possible de créer des Factions (pas de Seigneurie) et l'équipe de scripteurs vous aidera à bien les placer dans le monde de jeu. Le tout doit être cohérent, crédible et s'intégrer dans la géopolitique en place.

Créer une Faction

Il est possible de soumettre et de définir une nouvelle Faction tout au long de l'année, mais on ne les intégrera que lors de la mise à jour biannuelle de la géopolitique. Chaque Faction devra posséder une ou plusieurs personnes responsable durant les GNs, l'organisation prendra en charge le lien entre le terrain et le monde virtuel mais pourra demander conseil pour certaines actions aux responsables pour conserver une cohérence.

Gestion Géopolitique

Pour développer le monde virtuel de jeu et s'assurer qu'il reflète bien la situation sur le terrain nous allons organiser des mises à jour deux fois par année :

- Avant le début de la saison, au mois de mars
- À la mi-Saison, entre Bélé 2 et Bélé 3.

Le but étant de favoriser les éléments joués par les divers groupes sur le terrain, nous allons combiner les Taux d'Approbaton de chaque liaison :

- Les Seigneuries de guerre bien représentée en jeu gagneront de la renommée, du terrain, bref seront avantagées.
- À l'inverse, les Seigneuries de guerre peu représentées seront désavantagées.
- Les Factions avantagées apparaîtront plus souvent dans la géopolitique.

La direction générale que l'organisation décidera de donner en regard de ces chiffres sera affichée par le biais du Comité des histoires et seigneurs de guerre. Suite à cela, il sera demandé aux joueurs impliqués dans ce comité de nous donner leur vision de comment il serait préférable de traduire les chiffres en histoire géopolitique. Au final, l'organisation décidera et écrira cette géopolitique, puis la dévoilera à tous les joueurs.

Note : L'organisation se réserve le droit d'éradiquer une Faction ou une Seigneurie non représentée sur le terrain si elle juge que cet acte sera utile au jeu. De la même façon, l'organisation pourra faire passer une Faction en Seigneurie de guerre et vice versa si elle juge le geste utile.



Calcul du Taux d'Approbation

Le Taux d'Approbation se mesure par un total qui se traduit de « nul » à « moyen » pour les Factions et jusqu'à « très fort » pour les Seigneuries. Il indique jusqu'à quel point une Seigneurie ou Faction est prête à supporter le groupe de joueurs. Le Taux augmente ou diminue à chaque GN, par contre une pénalité de 50% est également appliquée sur le Taux du GN précédant, signifiant que le groupe devra supporter ses alliés continuellement sinon ceux-ci retireront leur appui. Si un groupe a un Taux « nul » pendant 2 GN de suite, ils perdront tous les avantages de cette liaison.

Le Taux d'approbation se calcule de la manière suivante :

1- Affichage

Gain (0 à 1 par GN)

Tout le matériel décorum visible qui montre le lien entre le groupe de jeu et son affiliation géopolitique. Que ce soit les drapeaux, les tabards, ou des éléments plus discrets : bagues, tatouage etc.

2- Actions

Gain (0 à 6 par GN)

Chaque action faite par le groupe pour promouvoir les intérêts de la Seigneurie/Faction au plan politique et public.

(Les gestes militaires et les "missions" ne sont pas comptés)

1 Point par action mineure (Maximum de 2 par GN)

2 Point par action majeure. (Maximum de 2 par GN)

Note : En général, une action sera qualifiée de majeure si elle change le quotidien de plusieurs dizaines de personnes pendant quelques heures, ou moins de gens pour plus longtemps. Cependant, ce sera aux scripteurs de trancher et ils ajusteront selon l'importance du groupe, la difficulté de réalisation de l'action et des effets présumés qu'elle aura à long terme.

3- Cadeaux

Gain (0 à 2 par GN)

Un groupe peut envoyer des cadeaux pour accroître plus rapidement son Taux d'approbation envers un allié. Le tout peut se faire en argent directement, par des objets de valeur (objets magiques, potions, parchemins, etc.) au prix "normal" de l'article, ou en encore en faisant prisonniers ou esclaves des ennemis de la Seigneurie.

1 point pour une valeur de 1 000 à 2 000 Chads ou pour 10 niveaux d'ennemis au total.

2 points pour une valeur de plus de 2 000 Chads ou pour 20 niveaux d'ennemis au total.

Note : Pour capturer un prisonnier ou un esclave, il faut le détenir en jeu pendant un minimum d'une heure pour permettre une éventuelle évasion ou sauvetage par son groupe. Un Noble ou Champion ennemi de la Seigneurie vaut 10 niveaux. Des prisonniers ou esclaves qui ne sont pas ennemis de la Seigneurie ne valent rien.

4- Nobles et Champions

Gain (0 à 1 par GN)

Si un groupe compte au moins un Noble ou Champion dans son groupe, ce dernier reçoit un point supplémentaire. Par contre, le personnage devra avoir posé des actions personnelles en lien avec la Seigneurie / Faction et avoir rempli un résumé de GN pour son personnage.

5- Responsabilités

Perte (0 à -8 par GN)

1 point perdu pour chaque action allant à l'encontre des intérêts de la Seigneurie/Faction tel que défini sur sa page Wiki. (Les gestes militaires comptent)

2 points perdus pour ne pas avoir envoyé de compte rendu à la Seigneurie/Faction entre deux GN.

3 points perdus pour ne pas avoir respecté (ou tenté) une "mission" donnée par une missive.

Note : 50% du Taux précédant est perdu à chaque GN, pour représenter les attentes de la Seigneurie ou Faction.

LES TERRES DE BÉLÉNOS



Le résultat est ensuite interprété comme suit :

- 0 à 1 points = Taux d'Approbation **nul**
- 2 à 3 points = Taux d'Approbation **faible**
- 4 à 5 points = Taux d'Approbation **moyen**
- 6 à 7 points = Taux d'Approbation **fort**
- 8 points et + = Taux d'Approbation **très fort**

Calcul des Points d'Influence (PI)

Allocation des points

Les PI sont accordés par les scripteurs selon le Résumé du GN fourni par le groupe et la mention du groupe dans les résumés des autres joueurs. En tout temps, le maximum de points d'influence cumulable est de 100 points.

Pour les catégories 1 et 2, l'allocation des points s'effectue objectivement sans demander de jugement de la part des personnes gérant le système de points d'influence. Dans le cas des bâtiments, le nombre de points donnés est déterminé par l'organisation et c'est elle qui doit aviser les responsables si des pénalités sont exigées à un groupe.

Les catégories 3, 4, 5, 6 demandent le jugement des scripteurs. Pour les aider dans cette tâche, les balises suivantes sont données.

"Court" terme

0 à 5 points vont pour les actions entreprises lors du GN noté. Les points sont principalement donnés selon une vision comparative vis-à-vis le secteur où évolue le groupe. Une note sera donnée selon le barème suivant :

- Un groupe qui ne fait rien aura un 0,
- Un groupe n'ayant porté que des actions de faible importance obtient un 1,
- Un groupe s'impliquant de manière générale aura un 2,
- Un groupe qui saura prendre sa place, sans toute fois se démarquer obtiendra un 3,
- Un groupe qui relève le standard aura un 4,
- Un groupe qui fera parler tout le GN pourra obtenir un 5.

Renouveler une formule gagnante pourra donner un 4, mais uniquement si cette dernière est rehaussée d'un cran. En cas d'indécision entre deux chiffres, il sera aussi évalué le "risque" et la difficulté de réalisation d'un geste.

"Long" terme

0 à 4 points supplémentaires iront à la répercussion et la résonance à plus long terme des événements au niveau du groupe, de ses alliés et surtout du GN en général. Recommencer une action ne donne pas de point au niveau de la répercussion, à moins que son ampleur croie significativement.

Note : L'impact n'est pas directement proportionnel au nombre de personnes impliquées. Il faut considérer l'endroit où l'action se déroule, le bassin de joueurs potentiels rassemblés et les répercussions à long terme !

Catégories des facteurs d'influence

1- Nombre de membres présents.

Gain (5 par GN)

De base, un groupe dont 8 de ses membres ou plus sont présents pendant un GN reçoit 5 points d'influence.

Perte (0 à -5 par GN)

Si un groupe ne réussit pas à réunir un minimum de 8 membres lors d'un GN, il ne pourra pas gagner de points pour ses actions à ce GN. S'il n'y a aucun membre présent lors du GN ou si le résumé n'est pas fait, le groupe perd également 5 points d'influence.

Note : Aucuns points supplémentaires ne seront donnés pour les groupes nombreux, ces derniers possédant déjà l'avantage d'une plus grande capacité d'actions.

LES TERRES DE BÉLÉNOS



2- Bâtiments

Gain (0 à 20 total)

La liste des *bâtiments* et les points qu'ils accordent seront notés ici :

<http://www.terres-de-belenos.com/forum/viewtopic.php?f=39&t=7624>

- Possession du bâtiment (0 à 9 par GN)

Les PI vont au propriétaire et les points sont alloués selon la taille du bâtiment.

- Exploitation du bâtiment (0 à 9 par GN)

Les PI vont à l'exploitant / locataire à concurrence de 2 points par service de repas, de location de chambre ou de lieu commun (ex : terrasse, estrades, etc.) et 1 point par site dédié (système de maîtrise, si applicable).

- Construction/amélioration du bâtiment (0 à 9 par projet)

Les PI vont aux groupes ayant participé à la construction ou rénovation d'un site, de 1 à 9 PI sur 4 GNs, donnés uniquement lorsqu'un travail entrepris est atteint. Indiquer lorsqu'une construction est en cours

Perte (à partir de -5 par GN)

Les PI sont enlevés au propriétaire et à l'exploitant si l'entretien des lieux n'est pas maintenu. Un entretien tardif ou insuffisant entrainera une perte d'influence significative (-5 à -10) tout comme un campement laissé en désordre après une activité (-5). Une récidive entrainera la perte du bâtiment ainsi qu'un blâme. Dans le doute, demandez à un organisateur.

Note : En tous les cas, un groupe ne peut aller chercher plus de 20 points d'influence par ses bâtiments. Si l'addition de ses possessions le fait dépasser ce nombre, il sera encouragé à laisser ces bâtiments à d'autres, Bélénos n'est pas Monopoly.

3- Décorum

Gain (0 à 9 par GN)

Des PI seront donnés à un groupe pour leur apparence et les améliorations que le groupe apporte au GN au niveau matériel. Le thème est très vaste, mais deux axes principaux seront évalués :

- La visibilité du groupe au niveau de sa description et de son appartenance au monde de Bélénos (ex : Les couleurs, les drapeaux, les symboles etc.)

- Les efforts mis pour éliminer les éléments anachroniques ou les cacher (ex : glacière en bois, couvertures, armoire avec porte pour cacher les sacs à dos, bouffe commune cuisinée sur le feu, etc.)

Perte (0)

Un décorum décevant sera souligné, un décorum inacceptable ne sera pas toléré, mais cela ne se traduira pas en perte de point d'influence.

4- Roleplay

Gain (0 à 9 par GN)

Des PI seront donnés autant pour les actes d'éclats que la somme des petits gestes anodins prévus pour remplir le vide d'une journée et diminuer le décrochage. En fait, l'important est d'arriver à donner une crédibilité au groupe autant au niveau de son interaction avec les autres acteurs du GN qu'à l'interne.

Perte (0)

Les problèmes de décrochage ne seront pas réglés par les points d'influence.

LES TERRES DE BÉLÉNOS



5- Intégration des nouveaux joueurs / Transmission de connaissances

Gain (0 à 9 par GN)

Seront encouragés par des PI, toutes actions visant à

- L'intégration réelle de nouveaux joueurs au sein du groupe
- Offrir un travail ou une mission à des joueurs extérieurs au groupe et idéalement indépendants.
- Expliquer l'univers de jeu aux nouveaux par des discours, des histoires etc.
- S'assurer que les gens avec qui le groupe interagit soient au courant des origines, aspirations et positions officielles du groupe face aux enjeux du moment, etc.
- Approche éducative au niveau des nouveaux joueurs vis à vis leurs "erreurs"

Perte (0)

Les problèmes d'intégration ne seront pas réglés par les points d'influence.

Note : Il ne faut pas oublier qu'un mauvais roleplay peut provenir de gêne ou de mécompréhension de ce qu'est le GN. Aussi, lors d'un décrochage, la meilleure approche est de ne pas tomber aussitôt hors jeu pour réprimander mais offrir au décrocheur des perches en jeu pour poursuivre le jeu tout en indiquant sous mots cachés qu'il ne devrait pas décrocher.

6- Tensions

Gain (0 à 9 par GN)

Seront récompensées par des PI, toutes actions ayant réussi à augmenter l'état de tension entre deux ou plusieurs groupes. Plus l'action concerne de gens et plus le risque est élevé, plus le nombre de points donnés sera élevé.

Les actions peuvent être passives, actives, directe ou indirecte. En voici des exemples :

- Occuper un territoire revendiqué par des ennemis,
- Prendre fermement position contre un groupe de son entourage,
- Prélever des taxes sur une route,
- Envois d'assassins en terrain ennemi,
- Faire de la propagande pour pousser des gens à se révolter,

Perte (0)

Un groupe possède le droit de ne pas désirer de conflit. Il faut pourtant noter que chaque affiliation géopolitique demandera aux groupes de se positionner.



Les joueurs dans le système d'influence

Le système global est principalement fait pour les groupes. Cependant il est possible pour un personnage seul d'y participer modérément et cela de deux manières. La première passe par la "noblesse". Elle demande une certaine dépense en points d'expérience au départ (une bonne centaine de points). La seconde est de devenir un "champion" d'une Faction ou d'une Seigneurie. Cette manière est plus difficile et pose des exigences plus importantes, mais ne demande pas de points d'expérience pour y arriver. Au bout du compte qu'un joueur choisisse une voie ou une autre, les possibilités restent les mêmes.

Avantages des Nobles et des Champions

- Les nobles et les champions ont un rabais de 25% lorsqu'ils achètent Influence comme une habileté de leur classe (ne se cumule pas avec le bonus des Hommes de métier)
- Chaque noble ou champion donne à son groupe le droit de demander de l'aide supplémentaire. Les actions d'importance possibles pour un groupe étant limitées à 3 par GN, avec une action supplémentaire par Noble ou Champion faisant partie du groupe.
- Un champion reçoit l'habileté Influence lorsqu'il voue allégeance à la Seigneurie ou Faction.
- Si au moins un noble ou champion est présent dans un groupe, que celui-ci pose personnellement des actions favorables à la Seigneurie / Faction et envoie un résumé de GN, le Taux d'approbation du groupe augmente de 1.

1- Noble

Si à Bélénos il est possible de dire pratiquement ce que l'on veut, être reconnu comme un noble officiellement et en tirer les avantages est plus incertain. Il faut alors :

- Faire approuver son historique de personnage.
- Acheter les habiletés : Richesse, Influence et Commerce.

Restrictions

Lorsque ces exigences seront remplies, le personnage sera lié automatiquement à sa "famille". (Elle devra être établie dans le WikiBélé.) Comme pour les groupes, les nobles doivent envoyer un résumé à chaque GN. Si le résumé n'est pas fait, le noble devra envoyer un message d'excuse à sa famille. Par contre, si cela arrive pendant 2 GN de suite, il perdra tous les avantages de cette liaison.

2- Champion

Après qu'une Seigneurie ou Faction ait aidé un personnage dans sa quête pour obtenir une habileté spéciale (ce dernier devra avoir réussi la quête), le personnage pourra décider de vouer sa vie à la Seigneurie. Il sera alors ordonné et un titre lui sera donné. Ce titre ne sera pas nécessairement "champion". Il dépendra de la Seigneurie/Faction. Ainsi on retrouvera par exemple des Inquisiteurs d'Eseldorf, des Paladins d'Héodim, des Seigneurs ténébreux de Sorvania, etc.

Restrictions

Si le Taux d'approbation de son groupe vient à être « nul », un champion sera considéré comme déchu et la Seigneurie/Faction qu'il représente mettra sa tête à prix (3 000 Chads + 2 PI à qui l'apportera mort ou vif pour subir un jugement). La mise à prix durera jusqu'à la mort du personnage, mais après 1 an il sera possible, avec 10 Points d'Influence, de faire tomber la mise à prix.



ANNEXE - SYSTÈME DE CARAVANE

Certaines des ressources de base ne peuvent pas être produites sur le terrain de Bélénos, il faut donc les faire venir de l'extérieur, par "caravane". Il y a trois types de caravane :

Caravane Hors-Jeu

Tout Bélénois peut utiliser la caravane "Hors-Jeu" qui se trouve à l'entrée des Terres de Bélénos. Les prix y sont excessifs : 2.5 fois le prix plancher pour TOUS les articles. La caravane Hors-Jeu n'appartenant à personne, elle ne peut pas être interceptée.

Caravane Impériale / Caravane de contrebande

Un groupe qui aura ouvert un compte à une ou l'autre des caravanes pourra acheter ses produits au prix "normal" : 1.5 fois le prix plancher. Il devra par contre passer une commande une semaine avant le GN, sinon il paiera le prix fort de la caravane Hors-jeu.

Caravane privée

Il est possible d'entretenir des liens si serrés avec une Faction/Seigneurie qu'elle enverra ses propres gens pour livrer le matériel commandé. Comme cette caravane est exclusive au groupe, elle ne demande pas la dépense en PI pour chaque commande, contrairement aux autres. Le prix des produits sera le même que pour la caravane impériale ou de contrebande (Prix normal).

Gestion des Caravanes

À l'exception de la caravane Hors-Jeu, toutes les commandes seront gérées de la manière suivante :

- 1- Le groupe nous envoie sa "liste d'épicerie" au plus tard 1 semaine avant le GN.
- 2- L'organisation prépare sa commande et en fait un colis.
- 3- Le groupe a jusqu'à Minuit dans la nuit du vendredi au samedi pour payer et prendre sa commande.

En cas de non-paiement, la Caravane gardera les articles et enverra un avis de non-paiement au groupe fautif. Ils devront payer le prix "Hors-Jeu" lors de la prochaine commande. Si le groupe ne paie pas la pénalité, le compte/lien commercial du groupe sera rompu, annulant tous les avantages qu'il pouvait posséder.

Note : un retard de paiement est considéré comme un non-paiement, un retard dans l'envoi de la liste fera en sorte que le groupe devra se contenter de la caravane "Hors-Jeu" et repasser une commande pour le mois suivant.

Liste des ressources de base :

- Installation + Briques (qu'il s'agisse de Laboratoire, Forge ou Brasseries)
- Alcool : Bière (élément ou bouteille)
- Alcool : Vin (élément ou bouteille)
- Alcool : Spiritueux (élément ou bouteille)
- Éléments d'alchimie
- Éléments de métaux (de base)

Note : Les installations de transformation comme un laboratoire d'alchimie, une forge et une distillerie ont besoin d'être entretenues pour fonctionner, au coût de 50 chads ou de 5 éléments bruts par GN.

Liste des éléments pouvant se trouver dans les "produits de valeur" :

- Potions
- Parchemins vierges
- Objets magiques
- Éléments de métaux onéreux (Argent et éléments réactifs)
- Autres objets significatifs

LES TERRES DE BÉLÉNOS



Exportation

Il est possible pour tous et chacun de revendre du matériel via la caravane Hors-jeu pendant ses heures d'ouverture ou à la fin du jeu pour ceux possédant un "Lien commercial." Chaque caravane peut racheter toutes les ressources qu'elle vend au "prix plancher".

Il est également possible de récolter des ressources en jeu. Effectivement, vous allez pouvoir trouver sur le terrain à certains endroits spécifiques des éléments d'alchimie, de métaux et d'alcool à l'état brut. La représentation physique de la ressource brute sera un morceau de bois peinturé soit vert (alchimie), rouge (métaux) ou bleu (alcool). Les ressources brutes sont trouvées à certains endroits très précis.

Ce que vous devez faire :

Vous devrez premièrement trouver les points de ressources sur le terrain. Par la suite vous pourrez transporter, à raison de 1 élément par main, les produits bruts à la caravane.

Ce que vous en tirez :

Vous aurez le choix entre les trois options suivantes :

1. Échanger votre bout de bois contre la ressource elle-même.
2. Échanger votre ressource brute contre de l'argent bélénoise.
3. Payer pour le maintien de votre installation de transformation.

La valeur des ressources brutes est déterminée par la caravane et peut changer à chaque GN.

Prix des produits

Voici les prix de la saison 2011 des éléments disponibles; les potions sont déterminées aléatoirement à chaque GN.

Prix des produits (en Chads)			
	Prix plancher	Prix caravane	Prix hors-jeu
Laboratoire, Forge, Brasserie, Cave à Vin et Distillerie			
Installation initiale	150	225	375
Brique	30	45	75
Production d'Alcool (éléments)			
Bière	30	45	75
Vin	60	90	150
Spiritueux	90	135	225
Commerce d'Alcool (la bouteille)			
Bière	6	9	15
Vin	12	18	30
Spiritueux	18	27	45
Commerce d'Éléments			
Alchimie	2	3	5
Métal (de base)	2	3	5
Métal (argent)	10	15	25
Équipement magique			
Parchemin Arcanique Vierge	40	60	100
Élément réactif	200	300	500