

LES TERRES DE

# Bélénos

**RÈGLEMENTS AVANCÉS**  
**GROUPES ET INFLUENCE**

Version 2018

# INTRODUCTION

---

## QU'EST-CE QUE C'EST ?

Les règles avancées des Terres de Bélénos sont des règles un peu plus complexes qu'il n'est pas impératif que tous les joueurs maîtrisent. Dans l'ensemble, ce sont des règles qui ciblent les groupes, les campements, la noblesse et les échanges avec l'extérieur du jeu. Par conséquent, si un ou deux joueurs par groupe les connaissent bien, le jeu est généralement bien servi.

Le but des règles avancées est d'abord d'ajouter une profondeur aux règles du jeu pour ceux qui en maîtrisent déjà les bases et qui souhaitent augmenter leur impact sur celui-ci en y amenant des interactions politiques, militaires et commerciales avec des forces en présence à l'extérieur du comté de Francourt (représenté par le terrain). Ces interactions excluent bien entendu le simple envoi de missives à un comte ou un duc, ainsi que tout ce qui touche le système de quêtes personnelles, mais incluent tout ce qui implique la création d'un groupe important et la montée de son influence sur l'histoire. Elles incluent donc les règles permettant de :

- Créer un groupe officiel et de le spécialiser
- Gérer son influence hors du terrain
- Importer et exporter des ressources à l'aide des caravanes
- Faire des alliances officielles et devenir le seigneur d'un campement

Dans un second document, les règles avancées abordent également le détail de tout ce qui touche la gestion d'un campement présent sur le terrain, ainsi que l'arbitrage des conflits qui s'y déroulent. Les points incontournables de cette partie des règles sont bien entendu répétés dans les règles de base, mais on y ajoute ici tout ce qui sert davantage aux joueurs responsables et/ou propriétaires d'un campement, ainsi qu'aux arbitres.

## GESTION DES ABUS

Aucun système de règles n'est à l'abri des abus. Il y aura toujours des joueurs très créatifs pour s'adapter aux contraintes imposées, et tenter de bloquer tous les cas que l'on peut imaginer aurait tendance à rendre le système trop complexe pour être réellement intéressant à jouer. Ainsi, l'approche de l'Organisation concernant la gestion des abus se base sur la confiance.

Tout au long de ce document sont données des explications sur l'esprit des règles et, lorsque pertinent, sur les abus les plus prévisibles que l'Organisation ait trouvés. Il est donc convenu que ces points doivent être connus par les responsables des groupes qui utilisent ces règles et qu'un effort honnête doit être fait pour les respecter. Il est aussi demandé aux groupes officiels d'être transparents sur la manière dont ils utilisent les avantages octroyés, afin que l'Organisation puisse réagir rapidement si l'un d'eux ne se traduit pas comme il le devrait en jeu.

En échange, il est convenu qu'un groupe bien intentionné qui rapporte rapidement un potentiel abus qu'il a découvert dans une combinaison d'avantages qu'il utilise ne sera pas puni pour l'aide qu'il apporte à l'activité. Il est d'ailleurs tout à fait possible que la combinaison soit prévue, ait un balancement scénaristique ou encore qu'elle soit tolérée vu l'apport des groupes officiels sur le jeu.

Dans le cas où un groupe de joueurs abuse visiblement des règles avancées (et donc de la confiance de l'Organisation), les pénalités pourront aller jusqu'au retrait des avantages et à la distribution d'avertissements ou de blâmes.

# MISES À JOUR IMPORTANTES

---

## ENTRE LES VERSIONS 2017.0 ET 2017.1

- **Association à un compte** : Chaque groupe officiel ne peut s'associer qu'à un seul compte à la fois. Il peut toujours envoyer des missives à plusieurs nobles pour entretenir des relations, mais un seul d'entre eux lui enverra des requêtes. La gestion des missives par l'équipe de Rédaction était trop complexe autrement.
- **Blocus** : L'action d'influence « Blocus » ne peut maintenant être faite qu'une seule fois par an (au lieu de deux). Ce balancement vise à réduire le risque qu'un trop grand nombre de blocus ne vienne faire stagner le jeu commercial.
- **Support du clergé** : Lorsqu'un groupe possédant la Spécialisation « Support du clergé » fait venir un inquisiteur pour tester la foi d'un fidèle, la conséquence de rater ce test est maintenant la perte d'accès à la haute magie (au lieu de la perte de tous les pouvoirs religieux). L'ancienne conséquence était trop importante vu le fait que tous les inquisiteurs ne seront pas toujours incarnés par les mêmes bénévoles et ne pourront donc pas avoir la même sévérité.
- **Mise à prix** : La prime offerte par le groupe qui met une tête à prix n'est maintenant plus déposée avec le formulaire de mise à prix. Elle est plutôt payée par le groupe uniquement si la cible est déportée. Les chasseurs de prime recevront toujours leur dû à l'Inscription sur réception de la marchandise. La différence vient du fait que l'Organisation se tournera ensuite vers le groupe pour récupérer les chads promis. Des conséquences sont bien sûr prévues si le groupe ne peut pas payer.
- **Actions faites en jeu** : Il n'est plus obligatoire de faire l'action « Commande de marchandises » en jeu. Cependant, l'export de marchandises, les échanges de rabais et les achats d'influence doivent toujours se faire pendant le jeu. Ces changements visent à déplacer plus graduellement les échanges commerciaux et la gestion des commandes vers le jeu plutôt qu'entre les activités.
- **Documents notariés** : Des règles ont été ajoutées concernant le dépôt des documents notariés. Bien qu'il soit permis aux Notaires de déposer une copie électronique de leurs documents par courriel, il est de leur responsabilité que cette copie soit bien lisible et surtout qu'elle puisse aisément être réimprimée par l'Organisation si nécessaire.
- **Exploitation commerciale reconnue** : Le maniement de machines de guerre par un ingénieur ne donne plus d'influence. Le nombre de machines de guerre par groupe ayant augmenté sur le terrain, il devenait trop facile pour plusieurs groupes d'obtenir ces points sans qu'il n'y ait davantage d'interactions sur le jeu.  
  
Pour le profil Académique, l'enseignement de sorts et la vente de parchemins servant aux mêmes fins ont été fusionnés pour plus de simplicité.
- **Attaques de nuit** : L'ennemi doit désormais être en nombre égal ou supérieur pour que l'attaque octroie de l'influence. Autrement, certains campements comme l'Auberge du Phoenix ou le Temple de Golgotha auraient pu devenir des cibles trop faciles dont certains auraient pu abuser.

## ENTRE LES VERSIONS 2017.1 ET 2017.2

- **Appartenance à plusieurs groupes** : Pour des questions de gestion des groupes, il est désormais demandé que chaque personnage ne soit associé qu'à un seul groupe – son groupe principal – dans la BD. La possibilité de travailler pour plusieurs groupes et d'aider les objectifs et l'influence de chacun existe toujours, mais ne paraîtra qu'en jeu, ainsi que dans les résumés des groupes (pas de dédoublement de PI).
- **Actions d'influence** : Les coûts en influence des actions « Divination » et « Vol de marchandises » ont été révisés. Désormais, « Divination » coûte 4 PI et « Vol de marchandises » coûte 2 PI. Il s'agit simplement d'un effort de balancement vis les résultats obtenus récemment.
- **Pillage** : Le nombre de chads octroyés par cette action a été révisé légèrement à la baisse. Les gains de cette action se sont avérés un peu trop intéressants par rapport aux risques réellement encourus.
- **Troupes** : Le nombre de PV supplémentaires octroyés par le « Support de la noblesse » à cette Spécialisation a été augmenté de 1 pour donner une plus grande utilité à cette action.

## ENTRE LES VERSIONS 2017.2 À 2018

- **Le fonctionnement des baronnies**, le document relié aux fonctionnements des baronnies a été ajouté dans la nouvelle section « Les barons et leur baronnie ». La nouveauté 2018 empêche le versement de plus d'un salaire de baron par groupe.
- **Le formulaire résumé de groupe** a été modifié pour l'année 2018 et ajouté à la section formulaire.

# TABLE DES MATIÈRES

---

<b>Introduction</b> .....	<b>1</b>
<b>Mises à jour importantes</b> .....	<b>2</b>
<b>Groupes</b> .....	<b>6</b>
Les avantages d'un groupe officiel.....	6
Créer un groupe officiel .....	7
Responsables de groupe .....	8
Maintenir un groupe officiel .....	8
Résumés de groupe.....	9
Appartenance à plusieurs groupes .....	9
Spécialisations d'un groupe .....	10
Association à un comte .....	10
Influence de départ.....	10
<b>Le système d'influence</b> .....	<b>12</b>
Acquisition de Points d'influence.....	13
Liste des sources d'influence .....	14
Résumé des sources d'influence.....	19
Dépenses d'influence.....	19
Liste des actions d'influence .....	20
Actions militaires.....	21
Actions religieuses .....	24
Actions commerciales .....	25
Actions académiques .....	26
Actions interlopes .....	27
Actions politiques.....	30
<b>Les Spécialisations</b> .....	<b>32</b>
Liste des Spécialisations.....	34
<b>Caravanes et marchandises</b> .....	<b>58</b>
Commande de marchandises légales.....	58
Export de marchandises légales.....	59
Marché noir.....	60
<b>Conquêtes et alliances</b> .....	<b>61</b>
Campements officiels.....	61
Porte-étendards officiels.....	61
Avantages.....	63
Campements abandonnés .....	64

Devenir résident d'un campement .....	64
Conquérir un campement.....	64
Alliance officielle avec un campement .....	64
Types d'alliances .....	65
Rébellion .....	66
<b>Les barons et leur baronnie .....</b>	<b>68</b>
Obtenir une baronnie :.....	68
Développement d'une baronnie :.....	68
Échelle de progression .....	68
Les Barons des baronnies situées le terrain de jeu.....	69
Le support d'un noble .....	69
<b>Formulaire .....</b>	<b>70</b>
Le résumé de groupe .....	71

# GROUPES

---

Une part non négligeable du jeu offert par le GN vient des interactions entre les groupes présents sur le terrain. Or, même si n'importe quels joueurs peuvent convenir entre eux de créer un groupe, de lui trouver un nom et de vivre leurs aventures ensemble, l'Organisation propose aux joueurs la possibilité de créer des groupes possédant une plus grande importance sur le jeu et l'histoire.

Ces groupes, appelés « groupes officiels », viennent avec des avantages leurs permettant de prendre plus de place sur le jeu en échange d'un encadrement un peu plus serré et d'un certain travail de gestion de la part de leurs responsables entre les GN. Autrement dit, en échange des avantages accordés, l'Organisation s'attend à ce que l'histoire et les buts des groupes soient d'autant plus cohérents avec l'univers de jeu et espère que ces groupes participeront activement à animer le terrain lors des activités.

## Les avantages d'un groupe officiel

Les avantages exclusifs aux groupes officiels sont les suivants.

### ACCÈS AU SYSTÈME D'INFLUENCE

Il est considéré que les groupes officiels peuvent bâtir une influence qui s'étend à l'extérieur du terrain et utiliser celle-ci pour poser des actions qui font bouger le monde entre les activités. Cette influence est calculée tout simplement en « Points d'influence<sup>1</sup> » qui représentent d'abord le support de la noblesse, mais aussi les faveurs dues au groupe, les effets de la renommée qu'il acquiert, la reconnaissance du peuple devant ses actions ou tout ce qui fait que les actions importantes que le groupe pose en jeu sont récompensées par des PNJ hors du terrain. Un groupe peut acquérir jusqu'à huit (8) points par activité et en garder jusqu'à dix (10) en banque.

Un groupe officiel acquiert de l'influence chaque fois que ses membres posent en jeu des gestes qui font bouger celui-ci de manière notable et peut les dépenser pour divers avantages décrits plus loin. L'influence est également nécessaire à la spécialisation d'un groupe ou encore pour importer des ressources.

### IMPORTATION

Tous les groupes officiels peuvent commander des marchandises légales à leur réseau de marchands pour un prix moins élevé que celui que la Caravane demande en jeu. Celles-ci arriveront au GN suivant la commande. Chaque commande coûte cependant des chads et des Points d'influence selon la quantité de marchandises commandée.

*Anciennement, cet avantage requérait l'achat de l'action « Ouverture d'un compte ». Ce n'est plus le cas.*

### SPÉCIALISATIONS

Un groupe officiel peut acquérir jusqu'à deux (2) « Spécialisations » qui lui donnent des avantages permanents liés à son influence dans le monde. Il s'agit en quelque sorte des compétences d'un groupe.

### ACQUISITION D'UN CAMPEMENT EN JEU

Bien qu'un individu puisse être le propriétaire désigné d'un bâtiment ou d'un campement hors du jeu, seuls les groupes officiels peuvent poser leurs couleurs sur un campement et en tirer un quelconque avantage. « Posséder » ainsi un campement en jeu est donc considéré comme un avantage des groupes officiels puisqu'il leur offre une certaine protection, une certaine visibilité, ainsi que l'opportunité de gagner de l'influence, des avantages politiques et les avantages d'une action d'influence.

---

<sup>1</sup> Anciennement « Points d'Action (PA) ». Le terme a été modifié parce qu'un PA était également un « Point d'armure » et qu'un « Point d'influence » illustre plus précisément le concept mesuré.

## Créer un groupe officiel

Pour créer un nouveau groupe officiel, il faut d'abord remplir la fiche disponible sur la Base de données bélénoise<sup>2</sup> sous l'onglet « Groupe ». Cette fiche vous demande de définir les points suivants :

- **Profils** : Choisissez les deux (2) profils qui caractérisent le mieux le groupe parmi les cinq (5) suivants :
  - Militaire
  - Commercial
  - Religieux
  - Académique
  - Interlope

Vos profils déterminent les manières dont votre groupe peut gagner des Points d'influence, ainsi que les Spécialisations auxquelles elle a droit.

- **Description** : Il s'agit de la version courte (environ 300 mots) qui permet à l'Organisation de vérifier si le groupe a sa place dans l'univers de jeu et qui cerne l'ensemble de son concept.
- **Historique** : Comment le groupe en est venu à s'établir sur le terrain ? (Maximum 800 mots)
- **Trois valeurs principales** : Quelle sont les trois plus importantes valeurs défendues par le groupe et qui créent sa cohésion ? Expliquez brièvement chacune d'elles.
- **Noble courtois** : Qui est le comte (ou son équivalent) auquel votre groupe veut s'associer ? Cette information est facultative. L'Organisation vous proposera des choix durant les GN subséquents si elle n'est pas renseignée.
- **Campement** : Si votre groupe est propriétaire ou locataire d'un campement connu. Cette information est facultative pour la création du groupe, mais doit éventuellement être ajoutée pour remplir les conditions de maintien d'un groupe officiel.

Une fois la fiche de votre groupe enregistrée, votre groupe est créé, mais il vous reste trois (3) choses à faire pour le rendre officiel :

- **Définir au moins deux (2) objectifs du groupe sur le terrain** : Au moins un objectif doit être un objectif avoué, que tous peuvent connaître s'ils le demandent en jeu. Les autres objectifs peuvent être avoués ou cachés à votre guise. Tout ce que vous écrivez doit être vrai. Le but de ces objectifs est de permettre à l'Organisation de se faire une idée de la dynamique du terrain. Les objectifs cachés ne sont pas disponibles ni aux joueurs ni aux scripteurs, mais les objectifs avoués le sont.
- **Ajouter les membres dans la BD** : Dans la BD, depuis la page « Membres » de votre groupe, invitez tous les personnages qui doivent en être membres et assurez-vous que les joueurs acceptent l'invitation. Pour être officiel, un groupe doit avoir au moins **cinq (5) membres actifs** à sa création. À noter que les personnages de niveau 0 ne sont pas éligibles à devenir membres d'un groupe. Par conséquent, assurez-vous que vos joueurs se préinscrivent rapidement à la prochaine activité s'ils incarnent de nouveaux personnages.
- **Avertir l'Organisation que votre groupe est prêt** : Dès que vos membres ont accepté votre invitation et que vos objectifs sont écrits, envoyez un courriel à « [redaction@Terres-de-Belenos.com](mailto:redaction@Terres-de-Belenos.com) » pour demander la validation de votre fiche.

### **ABUS**

Scinder un groupe obligatoirement uni en plus petits groupes dans le but d'obtenir plus d'avantages est considéré comme un abus. Par exemple, une armée qui créerait un groupe officiel pour chacune de ses divisions serait en contradiction avec l'esprit des règles avancées. À l'inverse, il est tout à fait possible d'avoir différents groupes officiels habitant le même campement si leur concept, leur situation, leurs objectifs et leur hiérarchie permettent les conflits entre eux.

<sup>2</sup> <http://www.terres-de-belenos.com/BD>



## Responsables de groupe

Le responsable d'un groupe est la personne mise en charge de :

- Garder à jour la fiche du groupe (incluant ses objectifs et ses membres).
- Faire le résumé d'activité du groupe à chaque GN.
- Être le point de contact entre le groupe et l'Organisation lorsque nécessaire.
- Gérer les règles avancées pour les membres du groupe.

Un groupe peut avoir plus d'un responsable, mais une même personne ne peut être responsable que d'un seul et unique groupe à la fois.

Lorsqu'un groupe est créé, la personne qui remplit la fiche du groupe en devient automatiquement le premier responsable. Cette situation peut ensuite être modifiée directement dans la Base de données.

**Important :** Il est demandé aux responsables de groupe de porter une attention particulière à garder le courriel associé à leur compte à jour au cas où l'Organisation doive les contacter. Ce courriel peut être modifié dans la Base de données sous l'onglet « Compte bélinois ».

## Maintenir un groupe officiel

Un groupe officiel possède des obligations générales et des obligations par activité pour maintenir son titre et ses avantages.

Pour conserver ses avantages, un groupe officiel doit pour chaque GN :

- Avoir au moins 5 membres présents.
- Produire un résumé de GN pour le groupe dans la semaine qui suit le GN.
- Être propriétaire ou locataire d'un campement à la fin du GN<sup>3</sup>.
- Participer à l'entretien de son campement.

Un groupe officiel qui ne peut pas respecter ces conditions pour une activité donnée ne cesse pas d'exister. Cependant, il ne peut pas accumuler de Points d'influence ni utiliser ses Spécialisations lors de l'activité en question. Sa présence sur le terrain est trop faible pour que le monde extérieur lui porte attention et lui crédite ses bons coups. Ses membres restants sont plutôt vus comme agissant pour eux-mêmes et ne reçoivent pas le support extérieur habituel.

Pour conserver son titre, un groupe officiel doit également :

- Posséder une bannière de 2' x 3'.
- Avoir en tout temps deux (2) objectifs réalisables sur le terrain, dont un but avoué.
- Mettre sa fiche complète à jour au début de chaque année.

Dans le cas contraire, le groupe risque de perdre son titre de « groupe officiel » pour l'année qui suit. Il est alors considéré comme inactif jusqu'à ce qu'il régularise sa situation. Un groupe inactif est conservé dans la Base de données un an complet avant d'être retiré et de perdre tous ses avantages accumulés. Après ce délai, si le groupe se reforme, il devra rebâtir son influence du début.

***Note :** La règle obligeant un groupe d'avoir une bannière portable pour ses déplacements n'existe plus. La bannière dont il est question ici est celle qui peut être mise soit sur le bâtiment principal du groupe ou sur le porte-étendard du campement, selon ce qui est le plus approprié.*

---

<sup>3</sup> Le but de cette obligation est de garder le groupe en jeu et d'éviter qu'un bon nombre de ses membres ne se retrouvent hors du terrain lorsque les autres joueurs tentent d'interagir avec eux. Prendre un fort abandonné, mais ne pas y loger n'atteint donc pas l'objectif de cette obligation.

## Résumés de groupe

Le résumé de GN de groupe est un formulaire que les responsables de chaque groupe doivent remplir dans la semaine suivant chaque activité et qui sert principalement à deux (2) choses :

1. Fournir à l'Organisation les informations requises pour calculer les Points d'influence à octroyer au groupe.
2. Lui donner un état de la situation du groupe à la fin du GN.

Ce résumé se concentre sur les points importants à l'échelle du groupe. Les exploits personnels de chaque membre qui n'engagent que ceux-ci devraient plutôt être rapportés dans leur résumé d'activité individuel. Le but ici est de permettre à l'Organisation de se faire une image globale de ce qui s'est passé d'important sur le terrain pour mobiliser un grand nombre de joueurs. Cela lui permet ensuite d'ajuster sa scénarisation en conséquence.

Le formulaire du résumé peut être rempli en ligne via la Base de données bélénoise ou, s'il n'est pas disponible pour des raisons techniques, en utilisant le gabarit de document disponible sur le site web des Terres de Bélénos<sup>4</sup> et en envoyant le résultat à « [redaction@Terres-de-Belenos.com](mailto:redaction@Terres-de-Belenos.com) ».

## Appartenance à plusieurs groupes

Considérant la manière dont les groupes sont utilisés comme points de repères et moteurs d'interactions, il est tout à fait permis à un personnage de faire partie, en jeu, de plus d'un groupe sous les conditions suivantes :

- **Un seul groupe principal** : Dans la Base de données, le personnage doit choisir un seul groupe pour lequel il sera inscrit comme membre. C'est ce groupe que l'Organisation considèrera lorsqu'elle doit vérifier que le groupe possède le minimum de cinq (5) membres pour être considéré comme « groupe officiel ». Ce groupe doit obligatoirement être le groupe dans lequel le personnage est le plus actif s'il y a une différence d'investissement. Il est considéré comme un abus qu'un personnage choisisse un groupe secondaire comme groupe principal uniquement pour en faire grossir les rangs et atteindre le minimum requis.
- **Pas de pancartes!** : Le personnage doit être un membre actif de chaque groupe auquel il appartient et non un simple supporteur de leur idéologie ou de leurs actions. Il doit poser des actions concrètes et régulières pour aider le groupe à atteindre ses buts. Autrement, ses actions ne peuvent être considérées dans le résumé du groupe.
- **Pas de dédoublement d'influence!** : Le fait qu'un personnage travaille pour plusieurs groupes ne doit en rien changer la distribution des Points d'influence. En ce qui concerne les résumés, chaque personnage ne doit représenter qu'un seul groupe à la fois lorsqu'il pose un geste important (participer à une bataille ou organiser un évènement par exemple).

Le but de permettre à un personnage de participer aux objectifs et à l'accumulation d'influence de plusieurs groupes, outre le fait évident que cela augmente les interactions entre joueurs, est de donner la chance aux plus petits groupes de performer autant que les plus grands en leur permettant d'aller courtiser des membres des autres groupes pour atteindre leurs objectifs.

---

<sup>4</sup> <http://www.terres-de-belenos.com>

## Spécialisations d'un groupe

Une Spécialisation représente un créneau soutenu par l'influence du groupe et pour lequel il est particulièrement reconnu. Ce sont des avantages durables, acquis en utilisant l'influence du groupe, et qui ne peuvent être perdus que si le groupe commet des actes graves qui viendraient miner cette influence.

Les règles complètes touchant les Spécialisations sont expliquées dans le chapitre du même nom. Voici cependant un résumé des points de règle importants à retenir concernant la gestion d'un groupe officiel :

- À sa création, un groupe ne commence avec aucune Spécialisation et doit les acquérir une à une.
- Les Spécialisations sont divisées en cinq (5) catégories : Militaires, Religieuses, Commerciales, Académiques et Interlopes. Il existe des actions d'influence associées à chacun de ces types.
- Un groupe peut acquérir une Spécialisation chaque fois qu'il utilise ses Points d'influence pour poser trois actions ou plus du même type que la Spécialisation qu'il convoite. La Spécialisation elle-même ne coûte rien de plus et peut être utilisée dès le GN suivant. Les compteurs d'action sont remis à zéro à chaque acquisition.
- Un groupe peut uniquement acquérir une Spécialisation s'il possède le profil lié à sa catégorie.
- Un groupe ne peut acquérir qu'une seule Spécialisation par GN.
- Un groupe ne peut acquérir que deux Spécialisations par année, incluant les remplacements.

## Association à un comte

Bien qu'il ne soit pas obligatoire pour un groupe officiel de s'associer avec l'un des comtes bélénois prédéfinis dans l'histoire par l'Organisation, il est très encouragé de le faire. D'abord, parce que cette association permet à l'Organisation de faire avancer la scénarisation au-travers des demandes de ces nobles, et ensuite parce que ce genre d'association augmente l'influence qu'un groupe officiel peut obtenir et utiliser.

Ainsi, un groupe qui n'entretient aucune association avec un comte (ou son équivalent) est davantage limité :

- Il ne peut acquérir sa seconde Spécialisation sans association avec la noblesse
- Il ne peut acquérir que six (6) Points d'influence par GN
- Il ne peut conserver plus de six (6) Points en banque
- Il ne peut faire aucune action d'influence de la catégorie « Politique », ce qui inclut entre autres les quêtes de groupe et la libération de prisonniers.

Autrement, bien qu'un groupe puisse entretenir des liens avec plus d'un comte, il ne peut s'associer qu'à un seul à la fois. C'est ce comte particulier qui enverra des demandes au groupe et lui donnera une influence supplémentaire. Un comte peut cependant s'associer avec plus d'un groupe officiel sans restriction.

## Influence de départ

Un nouveau groupe commence le jeu avec deux (2) Points d'influence qu'il peut utiliser tout de suite comme il l'entend.

*Il n'existe plus d'actions réservées à l'établissement d'un groupe dans le système d'Influence.*

### **ABUS**

Construire un groupe uniquement pour utiliser ces deux PI et ensuite le délaisser est considéré comme un abus évident et bien sûr interdit. Considérant l'effort requis, tant par les joueurs que par l'Organisation, pour gérer les groupes officiels de manière à rendre le jeu intéressant, il est attendu des joueurs créant des groupes officiels que ces derniers soient des projets durables. Excluant évidemment l'anéantissement, un événement faisant perdre sa pertinence au groupe ou encore un changement de groupe visant à aider le jeu (par exemple, en équilibrant les forces en présence sur le terrain ou en variant les menaces amenées), la durée de vie prévue d'un concept de groupe devrait donc ressembler à trois activités ou plus.

De manière générale, c'est de bâtir un groupe pour les avantages octroyés sans avoir l'intention de tenter de créer du jeu avec celui-ci qui est vu comme un abus. Créer un concept éphémère qui amène de l'interaction sur le terrain n'est jamais pénalisé.



# LE SYSTÈME D'INFLUENCE

---

Le système d'Influence gère l'acquisition et la dépense des Points d'influence. Sauf quelques rares exceptions, tous les points d'un groupe sont acquis en jeu selon les actions importantes qu'il pose pour le faire bouger. Ces points sont calculés à partir de ce que le groupe écrit dans son résumé de GN et ajoutés au total du groupe pour être utilisables immédiatement.

Le nombre maximum de Points d'influence qu'un groupe peut générer par activité est limité à huit (8). Un groupe peut également conserver jusqu'à dix (10) points en banque. Cette réserve inclut les points inutilisés des activités précédentes et les points fraîchement générés pendant l'activité qui vient de se conclure. Le total de points qui peuvent être dépensés pour des actions entre deux GN est donc aussi de 10 points.

## CALCUL DE L'INFLUENCE

En ce qui concerne l'accumulation d'influence, le calcul suit la logique suivante :

1. Le groupe pose des actions en jeu susceptibles de donner ou coûter des Points d'influence et soumet son résumé d'activité à l'Organisation.
2. L'Organisation calcule le nombre de points auquel le groupe a droit pour son GN et ajoute le résultat à ce qu'il possède en réserve.
3. Le coût des actions d'influence que le groupe pose à l'aide de ses Points d'influence est retiré de sa banque.

En suivant cette logique, un groupe qui possède plus de deux (2) Points d'influence en banque peut acquérir un surplus de points pendant son GN. Ce surplus est alors malheureusement perdu. Par exemple, un groupe qui possède quatre (4) points en banque et qui en acquiert huit (8) pendant son activité en perdra deux dû au dépassement du maximum permis ( $4 + 8 = 12$ , mais le maximum est de 10).

## ÉCHANGES D'INFLUENCE

De manière générale, un groupe ne peut pas donner ou vendre ses Points d'influence à un autre groupe. Plusieurs groupes ne peuvent non plus mettre en commun leur influence pour payer une action d'influence. Il existe cependant deux exceptions notoires :

- Un groupe possédant la Spécialisation « Marchands d'influence » peut vendre jusqu'à deux (2) points par GN à un autre groupe. Cette vente doit être notariée, mais l'influence est immédiatement disponible à l'acheteur.
- Un noble provenant de l'extérieur du terrain peut organiser le transfert dans le cadre d'une demande ou d'une quête qu'il envoie au groupe. Cette possibilité est alors très clairement spécifiée dans la missive.

## ACTIONS D'INFLUENCE

La principale utilité de ce système est de faire des actions d'influence qui sont gérées entre deux activités et procurent au groupe certains avantages temporaires au GN suivant leur achat. À l'exception de l'action « Achat d'influence », toutes les actions coûtent des Points d'influence.

Les actions d'influence sont divisées en six catégories : Militaires, Religieuses, Commerciales, Académiques, Interlopes et Politiques. Les cinq premières servent à la mécanique d'acquisition des Spécialisations, tandis que les « actions politiques » regroupent toutes les autres actions et requièrent une association avec un comte.

### INTERLOPE ?

Cet adjectif moins commun caractérise tout ce qui a trait appartient au « monde des ombres ». Ce qui est illégal, certes, mais aussi tout ce qui est caché, louche ou volontairement mystérieux, même si c'est légal et bon pour vous (le contre-espionnage par exemple). Dans les règles avancées, il s'agit de la catégorie « Voleur ».

## DÉPÔTS DES FORMULAIRES ET RESSOURCES

Aux deux bouts du terrain se trouve un « point de dépôt » servant à sortir des documents et des ressources du jeu lorsqu'une règle le permet ou le demande. L'un de ces lieux est l'Inscription, tandis que l'autre se trouve dans le village d'Hyden, à l'auberge de la Dame du Lac. Notez que ces deux points de dépôt sont ouverts aux heures normales de vie et qu'ils peuvent être fermés si vous arrivez en plein milieu de la nuit.

**Il n'est pas permis d'annuler le dépôt d'une somme ou d'un formulaire!** Pensez-y bien avec d'officialiser un dépôt.

## Acquisition de Points d'influence

Tel qu'expliqué précédemment, le nombre de Points d'influence octroyés à un groupe à chaque activité est déterminé par l'importance des actions qu'il pose en jeu. Les actions considérées comme intéressantes sont celles qui :

- Créent des interactions entre des masses de joueurs, qu'il s'agisse d'un seul gros évènement (une bataille) ou d'une succession de plusieurs petits évènements regroupant de plus petits groupes de gens (gérer une pétition).
- Améliorent l'immersion en apportant sur le terrain des enjeux qui proviennent de l'extérieur et qui permettent aux autres joueurs d'y réagir.
- Créent des rivalités entre les groupes, qu'elles soient politiques, religieuses ou militaires.
- Font connaître le monde d'Illimune aux joueurs qui le connaissent moins bien.
- Font évoluer le royaume de Bélénos en comblant les trous documentaires, en faisant avancer une histoire ou en faisant évoluer les religions.

Ainsi, les actions qui n'animent que trois ou quatre personnes n'ont pas suffisamment d'ampleur pour valoir un gain d'influence pour le groupe, tout comme les actions d'envergure, mais qui ne touchent qu'un seul groupe ou campement (s'organiser une fête privée par exemple). Ces actions peuvent être rapportées dans le résumé d'activité d'un groupe s'il est jugé qu'elles peuvent être reprises par l'Organisation pour faire avancer une histoire, mais n'octroieront en général aucun Point d'influence.

## SOURCES D'INFLUENCE

Bien qu'il n'existe pas de liste exhaustive de toutes les actions en jeu se méritant des Points d'influence, il existe des catégories générales d'actions, ou « sources d'influence », utilisées pour classer et limiter l'influence qu'un groupe peut acquérir d'une seule et même source. Le groupe qui cherche à gagner de l'influence peut donc s'y référer.

Les sources d'influence sont chacune associées à un ou plusieurs profils de groupe. Ces profils correspondent aux catégories d'actions (Militaire, Commerciale, etc.) et chaque groupe en choisit deux (2) à sa création. Tel qu'indiqué dans les limites d'acquisition ci-dessous, un groupe peut gagner davantage d'influence des sources associées à ses profils.

## LIMITES D'ACQUISITION

Dans une activité donnée, chaque groupe officiel peut gagner au maximum :

- 5 points provenant de sources associées à l'un de ses profils
- 1 point provenant d'une source associée à un profil que le groupe n'a pas
- 5 points provenant des actions faites en réponses aux demandes d'un comte
- 1 point provenant de l'écriture d'un article dans le Feuillet d'Hyden

### **POURQUOI LES PROFILS ?**

Pourquoi cette complexité supplémentaire dans la gestion des sources d'influence ? En bref, parce que la liste des sources d'influence s'est considérablement agrandie en 2017 afin de donner de nouvelles possibilités aux groupes religieux, académiques et commerciaux pour acquérir de l'influence. Cependant, ces nouveaux ajouts venaient avec le risque de rendre trop simple l'acquisition du maximum d'influence à chaque activité. Les profils viennent tenter de balancer le tout.

## Liste des sources d'influence

### DEMANDES DE LA HAUTE-NOBLESSE

**Sans profils – Requiert une association avec un comte**

**Maximum 5 Points**

Un groupe officiel peut offrir ses services à un noble par missive. Par « noble », nous entendons ici un personnage non joueur résidant dans le royaume de Bélénos et possédant le titre de comte, duc ou leur équivalent. Le noble contacté répondra ensuite en envoyant au groupe une liste des services que ce dernier peut lui rendre sur le terrain.

Accomplir ces tâches gagne les faveurs du noble, ce qui se traduit par des Points d'influence si le groupe le mentionne dans son résumé d'activité. Un groupe qui répond à toutes les demandes que son noble exprime dans sa missive gagne cinq (5) Points d'influence. Autrement, la quantité de Points octroyés est proportionnelle aux demandes remplies.

Les missives aux nobles doivent être écrites au moins dix jours avant le prochain GN et envoyées à « [Redaction@Terres-de-Belenos.com](mailto:Redaction@Terres-de-Belenos.com) ». Passé ce délai, la Rédaction n'est pas tenue de fournir une réponse et celle-ci peut être remise au GN suivant.

*En 2016, il n'était pas possible pour deux (2) groupes d'obtenir les faveurs d'un même noble. Cette limite n'existe plus. Cela ne veut pas dire qu'un noble ne préférera pas les services d'un groupe particulier ou qu'il ne tentera pas de créer de la rivalité entre deux groupes qui cherchent à le servir, mais cet aspect du jeu est renvoyé dans les missives retournées.*

### LE FEUILLET D'HYDEN

**Sans profil**

**Maximum 1 Point**

Le Feuille d'Hyden est un prospectus dans lequel le comité de Rédaction écrit des articles permettant aux joueurs de suivre l'histoire du monde et dans lequel les joueurs peuvent eux aussi écrire des articles racontant une histoire, faisant de la publicité ou encore dénonçant un évènement.

Envoyer un article pertinent à « [Feuille@Terres-de-Belenos.com](mailto:Feuille@Terres-de-Belenos.com) » au moins une semaine avant la prochaine activité donne un (1) Point d'influence au groupe. Tous les articles doivent être signés au nom du groupe ou d'un membre connu de celui-ci. Si personne ne peut savoir de quel groupe vient le texte, alors le gain d'influence ne fait pas de sens.

Un article pertinent est un texte qui amène soit une information utile et nouvelle ou encore une tension entre au moins deux groupes. Un groupe qui annonce la liste de ses services à chaque mois dans le Feuille ne recevra donc pas d'influence après sa première publication. Il peut exister des exceptions si l'Organisation juge qu'une répétition apporte quelque chose de particulier au jeu, mais ce sont des récompenses rares auxquelles il ne faut pas s'attendre.

### SIÈGES

**Profils : Militaire**

**Maximum 2 Points**

Le groupe qui participe à un siège avec au moins cinq (5) de ses membres gagne automatiquement 1 Point d'influence qu'il soit du côté des attaquants ou des défenseurs. Ce gain d'influence est calculé par campement assiégé. La victoire de son propre camp n'est pas requise pour obtenir ce point.

Seul un arbitre peut officialiser un siège. Tous les assauts contre un campement ne sont pas considérés comme tels.

À noter que l'Organisation se réserve toujours le droit de retirer ce gain à un groupe qui cause des problèmes importants par son manque de *fairplay* ou par un comportement inadéquat. Cette conséquence s'ajoute aux autres

prévues par les règles (advenant que le groupe triche par exemple).

## CONQUÊTES

**Profils : Tous**

**Maximum 2 Points**

Le groupe qui fait flotter ses couleurs comme nouveau seigneur d'un campement gagne automatiquement un (1) Point d'influence par campement. Ce point est octroyé que la conquête soit militaire ou non, mais ne peut être octroyé pour le même campement si le groupe n'a pas au préalable perdu le campement aux conquêtes d'un autre seigneur ennemi ou encore à une rébellion. Tous les campements officiels possèdent un porte-étendard installé par l'Organisation sur lequel un groupe peut faire flotter un drapeau de 2' x 3' lorsqu'il en devient le seigneur.

*Contrairement à 2016, simplement maintenir ses couleurs sur un campement où il ne se passe aucun conflit majeur n'octroie aucun Point d'influence.*

## RÉBELLIONS

**Profils – Militaire et Interlope**

**Maximum 2 Points**

Le campement qui souhaite retirer par lui-même la bannière de son seigneur de son porte-étendard officiel, ou qui demande à l'un de ses alliés de le faire, doit obligatoirement suivre les règles de Rébellion données à la section « Conquêtes et alliances ». Tel qu'expliqué dans ces règles, un campement qui se rebelle doit en informer sans délai son seigneur ou son représentant s'il est absent de son campement. Le campement rebelle doit ensuite résister jusqu'à la fin de l'activité en cours (ou la suivante s'il se rebelle après samedi 18h) pour réussir sa rébellion.

Réussir une rébellion donne un (1) Point d'influence aux groupes participant à celle-ci dans le campement rebelle. Il faut cinq (5) membres présents lors de la reconquête pour être considéré comme un participant. Si celle-ci ne vient jamais, les groupes ayant été identifiés comme responsables de la rébellion lors de l'annonce au seigneur gagnent ce Point.

Dans le cas où c'est le groupe du seigneur qui met fin à une rébellion dans l'un de ses campements, celui-ci gagne un Point d'influence.

Finalement, si la rébellion échoue pour une autre raison (ex. : elle est écrasée par un nouveau seigneur qui n'est pas allié aux rebelles), aucun point n'est attribué pour cette source d'influence. Les autres sources restent valides.

## RESPECT D'UNE ALLIANCE NOTARIÉE

**Profils : Selon le type d'alliance**

**Maximum 2 Points**

Ratifier une alliance officielle est un acte notarié qui permet à votre groupe de s'engager solennellement à fournir assistance, services ou ressources à un autre groupe ou l'inverse. Ces alliances peuvent être militaires, commerciales, religieuses, académiques ou interlopes, et possèdent des conditions minimums à respecter afin d'éviter les abus (voir « Alliances officielles » dans la section « Conquêtes et alliances »).

Lorsqu'un allié officiel fait appel à votre groupe afin d'honorer ce que vous lui avez promis par écrit dans le formulaire d'alliance, votre groupe gagne un Point d'influence s'il tient parole. Ce gain n'est cependant valide que si votre allié n'habite pas le même campement que votre groupe.

Seul le groupe appelé gagne de l'influence. Le groupe qui fait appel à vos services ne gagne que l'aide de son allié.

À noter que de ne pas tenir parole dans les mêmes circonstances fait automatiquement perdre un (1) Point d'influence à votre groupe. Annuler une alliance officielle vient avec la même conséquence à moins que cette rupture ne se fasse d'un commun accord ou suite à un acte de trahison de la part de votre allié (ex. : s'il ne respecte pas ses clauses d'alliance ou



s'il vous attaque).

## MERCENARIAT

**Profils : Militaire et Interlope**

**Maximum 2 Points**

Mettre officiellement au service d'un autre groupe **non allié** au moins cinq (5) de ses membres pour une période d'une demi-journée ou plus donne un Point d'influence aux mercenaires. Lorsqu'ils ne sont pas en mission pour leur employeur, ces membres doivent rester en présence du groupe auquel ils offrent leurs services.

Évidemment, être envoyé en mission pour garder son propre campement ou celui d'un allié officiel ne rapporte aucun point, tout comme les autres situations qui pourraient être considérées comme un abus de ce système.

## EXPLOITATION COMMERCIALE RECONNUE

**Profils : Commercial ou Académique**

**Maximum 2 Points**

Les **bâtiments** dédiés à l'exploitation commerciale par des hommes et femmes de métier (le concept, pas la classe) et clairement identifiés à cet effet (au sens de l'Organisation) peuvent rapporter de l'influence au groupe qui les opère lorsque les affaires vont bien. Ces bâtiments incluent les auberges, les forges, les écoles, les bureaux de notaire et tous les autres concepts similaires axés sur une compétence de métier. À noter que peu importe le commerce, **seuls les clients provenant de l'extérieur du campement du groupe comptent**.

Selon la nature du bâtiment, les gains d'influence suivants peuvent être demandés sous le profil « Commercial » :

- **Auberge** : un (1) Point d'influence par trente (30) bouteilles d'alcool vendues. Le vin compte double et les spiritueux comptent triple.
- **Forge** : un (1) Point par quarante (40) points d'armure réparés. Les armes et les boucliers comptent pour 5 (par Résistance). Les portes et les machines de siège comptent pour dix (10).
- **Notariat** : un (1) Point par trois (3) documents notariés correctement.
- **Alchimie** : un (1) Point par trente (30) niveaux de concoctions vendues.
- **Herboristerie** : un (1) Point par quarante (40) niveaux de concoctions vendues.
- **Ingénierie** : un (1) Point par trois (3) machines de guerre ou portes réparées ou renforcées.

En ce qui concerne l'enseignement, les gains d'influence suivants peuvent être demandés sous le profil « Académique » :

- **Compétences** : un (1) Point par six (6) élèves entraînés par un Grand maître.
- **Sorts et recettes** : un (1) Point par dix (10) niveaux de sorts ou recettes (alchimie ou herboristerie) enseignés à un client, incluant la vente de parchemins permettant la copie.

## ATTAQUES DE NUIT

**Profils : Interlope**

**Maximum 2 Points**

Le groupe qui organise une attaque de nuit sur un campement avec au moins 5 personnes gagne 1 Point d'influence si les défenseurs sont en nombre égal ou supérieur et que l'attaque dure au moins 15 minutes. La réussite de l'attaque n'est pas nécessaire pour obtenir l'influence.

À noter que l'Organisation se réserve toujours le droit de retirer ce gain à un groupe qui cause des problèmes importants par son manque de *fairplay* ou par un comportement inadéquat. Cette conséquence s'ajoute aux autres prévues par les règles (advenant que le groupe triche par exemple).

## SERVICES RELIGIEUX

**Profils : Religieux**

**Maximum 2 Points**

Organiser une grande messe ou son équivalent pour rassembler le plus grand nombre possible de fidèles peut octroyer de l'influence si elle s'adresse à une assemblée suffisamment grande et de provenances diversifiées.

Si l'évènement est réussi et qu'il regroupe au moins dix (10) fidèles de la bonne religion provenant d'au moins deux (2) autres campements qui ne sont pas des alliés officiels du groupe, le groupe qui l'organise reçoit un (1) Point d'influence. Un second point est octroyé pour une seconde messe qui inclut des fidèles différents.

## ÉDUCATION

**Profils : Académique et Religieux**

**Maximum 2 Points**

Éduquer les autres joueurs sur la religion, l'histoire du monde et le contexte des différents conflits qui la marque peut rapporter de l'influence au groupe de deux manières différentes.

- Faire approuver un cours de religion ou d'histoire par l'Organisation et le dispenser aux joueurs provenant de l'extérieur du campement. Le cours doit durer un minimum de trente (30) minutes, mais peut être donné à plus de trois (3) personnes à la fois. Le contenu du cours doit également être véridique, bien qu'il puisse être teinté d'opinion. L'approbation se fait à l'adresse suivante : « [Redaction@Terres-de-Belenos.com](mailto:Redaction@Terres-de-Belenos.com) ».
- Mettre à la disposition de joueurs provenant de l'extérieur du campement et qui ne sont pas des alliés officiels un document rare qui les intéresse. Pour le calcul du temps, il est alors considéré qu'une seule personne consulte le document à la fois.

Dans tous les cas, le groupe gagne un (1) Point d'influence par deux (2) heures-personnes passées à éduquer les autres.

## ÉVÈNEMENTS CULTURELS MAJEURS

**Profils : Commercial, Académique ou Religieux**

**Maximum 2 Points**

Organiser un grand évènement social et culturel rassembleur peut octroyer de l'influence si elle s'adresse à une assemblée suffisamment grande et de provenances diversifiées. L'évènement peut être à saveur commerciale, académique ou religieuse, selon le profil ciblé par le groupe, mais ne peut être une grande messe ou tout autre évènement déjà couvert par l'une des autres sources d'influence.

Si l'évènement est réussi et qu'il regroupe au moins cinquante (50) personnages provenant d'au moins cinq (5) campements différents qui ne sont pas des alliés officiels du groupe, le groupe qui l'organise reçoit un (1) Point d'influence. Le même évènement ne peut ensuite pas être répété dans la même année, même par un autre groupe.

## ACHAT D'INFLUENCE

**Profils : Commercial**

**Maximum 2 Points**

Il est possible d'injecter des chads dans son réseau d'influence pour le faire grandir. Cela se traduit par la sortie du jeu de 750 chads par Point d'influence que le groupe désire ainsi acheter.

Acheter un (1) Point d'influence de cette manière **doit obligatoirement se faire en jeu**. Un joueur du groupe doit alors se rendre à l'un des deux lieux de dépôt du terrain pour y sortir du jeu les chads et faire noter son achat.

*Contrairement aux années précédentes, il n'est plus permis d'acheter des Points d'influence en dehors du jeu si le groupe ne possède pas la Spécialisation « Marchands d'influence ».*

## Résumé des sources d'influence

Source	Militaire	Commercial	Religieux	Académique	Interlope
Demandes d'un noble	5				
Feuillet d'Hyden	1				
Sièges	2	-	-	-	-
Conquêtes	2				
Rébellions	2	-	-	-	2
Alliances... (du bon type)	2	2	2	2	2
Mercenariat	2	-	-	-	2
Commerce reconnu	-	2	-	2	-
Attaques de nuit	-	-	-	-	2
Services religieux	-	-	2	-	-
Éducation	-	-	2	2	-
Évènements culturels	-	2	2	2	-
Achat d'influence	-	2	-	-	-
<b>Total par profil :</b>	16	16	16	16	16

## Dépenses d'influence

### VIA LA BASE DE DONNÉES

La majorité des dépenses d'influence se fait par l'entremise de la Base de données bélénoise, sous l'onglet « Groupe ». C'est là que les responsables de groupes commandent les actions. Dans la mesure du possible, ces actions doivent être choisies au plus tard le dimanche précédant le GN où elles doivent s'appliquer.

Dans le cas où la Base de données (ou ses fonctions de gestion d'un groupe) est indisponible, les dépenses d'influence doivent être envoyées à « [redaction@Terres-de-Belenos.com](mailto:redaction@Terres-de-Belenos.com) ». Les mêmes délais s'imposent alors.

### EN JEU

Certaines actions, telles que l'export de marchandises, sont faites pendant le jeu et peuvent coûter des Points d'influence. Il n'est pas nécessaire de saisir de nouveau ces actions dans la Base de données. À moins d'un problème, l'Organisation les saisira elle-même et vous enverra un accusé de réception de votre commande avant le dimanche suivant l'activité. Si vous ne recevez pas ce retour, contactez rapidement l'Organisation à « [redaction@Terres-de-Belenos.com](mailto:redaction@Terres-de-Belenos.com) ».

### LIMITES

Outre les limites scénaristiques que l'Organisation pourrait mettre en place, il n'existe pas de limite sur le nombre d'actions qu'un groupe peut faire ou encore sur le nombre de Points d'influence qu'il peut dépenser. Si le groupe possède l'influence requise et qu'il souhaite la mobiliser pour faire un grand coup d'éclat, il lui est permis de le faire.

Cependant, plusieurs actions ne peuvent être faites qu'une seule fois par groupe. Cette limite existe dans certains cas pour éviter qu'un groupe ne divise une action en plusieurs afin d'obtenir plus rapidement une Spécialisation (ce qui est un abus), et dans d'autres cas afin d'éviter la démesure dans les actions faites par un groupe.

**Note importante :** L'Organisation se réserve toujours le droit de refuser une action qui ne ferait aucun sens dans le contexte géopolitique de l'univers de jeu ou, encore, qui serait utilisée de manière abusive.

*Le concept d'« Achat » présent en 2016 n'existe plus. Les nobles donnent désormais un nouvel avantage monnayable touchant les Spécialisations.*

## Liste des actions d'influence

La liste qui suit décrit brièvement toutes les actions d'influence possible, ainsi que leur coût et leur domaine. Les règles détaillées de chacune se trouvent dans les pages qui suivent.

Action	Coût	Description
<b>Actions militaires</b>		
Blocus*	4 ou 8 PI	Bloque l'arrivée des marchandises.
Mise à prix*	1 PI	Met la tête d'un personnage à prix.
Pillage	3 PI	Attaque un comte et ramène des ressources.
Protection	2 PI	Annule un pillage ou un vol de marchandise.
Ravitaillement*	3 PI	Fournit armes, boucliers et portes après un siège.
<b>Actions religieuses</b>		
Acquisition d'un texte religieux	3 PI	Fait venir un texte religieux, commun ou rare
Conversion	2 PI	Converti un personnage sans transition.
Divination*	4 PI	Obtient une réponse floue à une question simple.
Exorcisme	2 PI	Retire une malédiction.
Purification*	4 PI	Retire les marques nécromantiques d'un personnage.
<b>Actions commerciales</b>		
Acquisition d'un document notarié	1 PI	Donne la copie de n'importe quel document notarié.
Commande de marchandises	1 PI par 500 chads	Achète jusqu'à 2000 chads. Une fois par GN.
Export de marchandises	1 PI par 500 chads	Vend jusqu'à 1000 chads. Une fois par GN.
Rabais sur une commande	1 PI par 250 chads	Max 1000 chads. Une fois par GN.
Installation temporaire	1 PI	Acquiert une Installation niveau 1. Dure 1 GN.
<b>Actions académiques</b>		
Acquisition d'un document rare	4 PI	Fait venir un document rare existant.
Commande de recette*	1 PI par niveau	Apprend une recette d'alchimie ou d'herboristerie.
Commande de sort arcanique*	1 PI par niveau	Fait venir un parchemin original.
Invitation d'un instructeur*	1 PI par 30 min. de cours	Fait venir un PNJ pour donner un cours.
Recherche	2 PI	Commande une recherche ou une enquête.
<b>Actions interlopes</b>		
Contrebande de marchandise	1 PI par 250 chads	Permet à certaines marchandises de passer un blocus.
Contre-espionnage	2 PI	Annule un espionnage.
Diffamation	1 PI par PI retiré	Réduit les PI d'un autre groupe. Max 2 PI.
Espionnage	2 PI	Fournit une copie des missives et la liste des actions.
Vol de marchandises	2 PI	Vol une part des marchandises d'une commande.
<b>Actions politiques</b>		
Achat d'influence	750 chads par PI	Achète jusqu'à 2 Points d'influence par groupe
Invitation d'un PNJ important*	2 PI	Fait venir un personnage retraité ou un PNJ pertinent.
Libération d'un prisonnier*	1 PI par 5 niveaux	Annule la déportation d'un personnage.
Quête de groupe*	3 PI	Demande une quête de groupe à un comte
Support d'un noble*	3 PI	Augmente les effets d'une Spécialisation pour 1 GN.

### Note :

- Les actions marquées d'un astérisque (\*) sont impossibles sans association avec un comte.
- Les actions politiques ne sont pas prises en compte lorsqu'il est question d'acquérir une Spécialisation.
- En plus de leurs règles fixes, toutes les actions d'influence peuvent être utilisées à des fins scénaristiques.

## Actions militaires

### BLOCUS

Le groupe utilise une grande quantité de ressources et d'influence afin de créer un blocus sur les marchandises entrant dans le secteur d'Hyden. Le groupe initiant cette action peut bloquer soit une marchandise spécifique (les éléments de fer par exemple) au coût de 4 Points d'influence, ou encore bloquer toutes les caravanes qui ne sont pas la sienne au coût de 8 Points d'influence.

Les marchandises bloquées ne sont pas entièrement perdues. Elles sont cependant retardées jusqu'à ce que le blocus soit levé et le blocus force les caravaniers à liquider le quart de la valeur de chaque commande pour leur permettre d'attendre. Lorsque le blocus se termine, ce qui reste des commandes faites devient disponible et doit être payé, sans quoi les conséquences habituelles s'appliquent.

Créer un blocus est une action audacieuse, qui taxe rapidement les ressources d'un groupe officiel et qui peut aisément irriter les autres seigneurs faisant affaire avec le secteur. Chaque groupe ne peut donc faire qu'une seule action de blocus par année. Il s'agit bien entendu d'une action publique dont tout le monde est rapidement mis au courant.

Cette action ne peut bloquer que les ressources amenées en jeu par l'action « Commande de marchandises » ou sorties du jeu par l'action « Export de marchandises » et peut être contrée en partie par une action de « Contrebande de marchandises ». Les missives, les documents rares, les recettes et les sorts commandés ne sont donc pas touchés par un blocus.

### MISE À PRIX

Le groupe met à prix la tête d'un personnage contre une prime qu'il fournit. Un personnage ou un groupe (officiel ou non) peut ensuite déporter la cible **vivante** pour toucher cette prime.

En termes de jeu, mettre une tête à prix est considéré comme un geste légal suivant les mécanismes de justice prévus pour le bas peuple dans le royaume de Bélénos. Il est considéré que seuls les notaires ont les contacts, les accréditations et/ou les connaissances documentaires requises pour faire une demande en bonne et due forme.

En termes de règles, n'importe quel groupe officiel peut mettre une tête à prix par l'entremise d'un personnage possédant la compétence Notaire. Pour ce faire, le groupe doit remplir le document notarié approprié et le rapporter à l'un des deux lieux de dépôt. La prime annoncée par le groupe est gérée par l'Organisation, qui versera la somme promise aux joueurs rapportant la personne recherchée à l'inscription et ira ensuite redemander celle-ci auprès du groupe. Ne pas payer le Bureau des primes est une option dangereuse que très peu de nobles approuvent.

Autrement, la mise à prix suit les règles suivantes :

- La tête d'un noble ne peut être mise à prix. Des mécanismes de justice spécifiques sont déjà prévus pour eux.
- Un noble peut demander la mise à mort du personnage ciblé par la mise à prix. Celui-ci est alors exécuté le mois suivant sa déportation si aucun groupe ne le libère avant via l'action « Libération d'un prisonnier ».
- La prime par tête ne peut être inférieure à 100 chads ; 300 si la mise à mort a été demandée.
- L'identité de la cible doit pouvoir être vérifiée hors de tout doute à l'aide des informations fournies par le groupe payant la mise à prix. Le nom complet du personnage, un pseudonyme unique sous lequel il est connu ou une action importante dont il est seul coupable est donc requis au minimum.
- La mise à prix doit être justifiée par un événement ou un geste exceptionnel, pas par une condition commune (être un fidèle de Gaea ou appartenir à un groupe précis par exemple). Les autorités de justice peuvent refuser une mise à prix engendrant un génocide ou un trop grand chaos sur les terres.
- Chasser soi-même une tête que l'on a mise à prix ne rapporte bien sûr aucune prime, mais force le groupe à débourse le prix annoncé si la mise à mort est demandée.



## PILLAGE

Le groupe envoie des hommes faire du pillage sur les terres d'un comte particulier. En plus de l'attaque évidente que cela représente contre le noble ou le groupe ciblé, le pillage est un moyen de rapporter des ressources aléatoires au groupe. Si l'action réussit, elle rapporte une quantité de ressources qui dépendent d'un jet de dé fait à l'inscription par un membre du groupe. Les potions sont au choix du groupe, mais ne peuvent pas être d'un niveau inférieur.

D6	Ressources rapportées
1	250 chads & 20 éléments de fer
2	350 chads et 3 éléments de vin (alcool)
3	200 chads & 3 éléments de spiritueux (alcool)
4	250 chads & 3 potions N1
5	150 chads & 3 potions N3
6	350 chads & 10 éléments d'argent

Piller la terre d'un noble entraîne bien évidemment son courroux et, plus souvent qu'autrement, par une mise à prix ou encore l'envoi de missives aux groupes susceptibles de pouvoir l'aider.

Un pillage échoue si une action de « Protection » est faite sur le comté attaqué. Peu importe le résultat, le groupe à l'origine des pillages est toujours dévoilé à la cible. Il s'agit également d'un acte de guerre évident.

## PROTECTION

Le groupe engage des hommes pour protéger une commande ou un comté. Cette action annule une seule action de « Vol de marchandises » ou de « Pillage ».

Un groupe peut acheter plusieurs fois cette action. Il peut également protéger plusieurs fois la même cible.

## RAVITAILLEMENT

Le groupe organise un ravitaillement d'urgence en cas de siège de l'une de ses places fortes sur le terrain. Ce ravitaillement peut être utilisé uniquement lorsqu'un arbitre déclare la fin d'un siège sur un campement où flottent les couleurs du groupe. Les résidents du campement reçoivent alors cinquante (50) points de ravitaillement distribués selon les coûts suivants :

- Arme neuve : 5
- Bouclier neuf : 5 par Résistance
- Fer pour une porte : 10

Cet avantage doit être utilisé dans les trente (30) minutes suivant la fin d'un siège et requiert qu'un personnage se rende en jeu à l'un des deux lieux de dépôt avec la preuve de ravitaillement, puis revienne au campement qui reçoit les avantages. Il peut être utilisé sur le campement d'un allié officiel, tant que le drapeau de votre groupe y flotte.

Lorsqu'un groupe achète cet avantage, il doit se procurer un carton à l'inscription. À l'instar des papiers de résurrection ou de premiers soins, ce carton représente la preuve de ravitaillement et doit être montré à l'un des arbitres présents au siège lorsque le groupe souhaite utiliser son avantage. **Cette action n'est pas utilisable lors des sièges où aucun arbitre ne supervise les combats.**



## Actions religieuses

### ACQUISITION D'UN TEXTE RELIGIEUX

Le groupe obtient un exemplaire d'un texte religieux officiel (bibles, recueils de prières, récits d'évènements divins connus, etc.) au coût de trois (3) Points d'influence. Cet exemplaire est évidemment fait pour être apporté en jeu et peut être volé comme tous les objets fournis par l'Organisation. Sans cette action, un groupe ne peut amener en jeu que les textes qu'il a écrits.

Il est possible qu'un document recherché n'existe pas. Dans ce cas, le groupe recevra une missive le lui indiquant et pourra conserver ses Points d'influence.

Cette action ne peut être faite qu'une seule fois par GN par groupe.

### CONVERSION

Le groupe organise le sacrement officiel d'un personnage désirant se convertir à sa religion de manière à lui attirer plus rapidement les faveurs de sa déité. Messes, rituels, vœux sacrés, cette action inclut tous les gestes nécessaires afin d'aider le nouveau dévot à se faire reconnaître par son nouveau patron divin ou démoniaque comme l'un des siens.

Le personnage qui se convertit à une nouvelle religion en bénéficiant de cette action n'a pas à subir de GN de transition. Il acquiert directement les pouvoirs associés à celle-ci au GN pour autant que la conversion soit réelle et que le personnage suive ses nouveaux préceptes. Cette action ne bénéficie qu'à ceux possédant des pouvoirs cléricaux.

Rappelons qu'un personnage ne peut pas changer deux fois de religions dans une même année sans perdre l'usage de ses pouvoirs pour la durée de celle-ci.

### DIVINATION

Le groupe fait appel à des oracles, prophètes ou toute autre forme de devin crédible afin d'obtenir réponse à une question. La question ne peut faire qu'une seule phrase (avec une ponctuation raisonnable), doit être simple et ne peut être une question fermée (qui se répond par « oui » ou « non »). Des informations de contexte peuvent être fournies avec la question afin d'aiguiller les rédacteurs.

En retour, le groupe recevra au GN suivant une missive lui décrivant la vision obtenue par le devin. Cette vision est toujours floue et doit être interprétée par le groupe. Aucune réponse n'est jamais directe ou évidente lorsqu'on utilise cette source d'information.

Cette action ne peut être faite qu'une seule fois par GN par groupe. Vu les abus possibles, l'Organisation se réserve toujours le droit de ne donner aucun résultat à la tentative de divination. Dans ce cas, le coût en influence de l'action est annulé également.

### EXORCISME

Le groupe fait venir un spécialiste pour délivrer un personnage volontaire d'une malédiction qui l'afflige. Cette action **ne permet pas** de retirer une marque nécromantique ni une malédiction qu'un sort de « Guérir d'une malédiction » ne pourrait annuler.

### PURIFICATION

Le groupe organise la purification complète des marques nécromantiques d'un personnage volontaire ou qui se trouve à être son prisonnier<sup>5</sup>. Cette action retire donc toutes les marques de nécromancie, peu importe le niveau de magie qui

---

<sup>5</sup> **Note** : Les prisonniers sont toujours faits en jeu. On ne peut pas forcer l'un de ses membres entre deux GN.

les a causées.

Purifier un personnage de la sorte demande des rituels requérant beaucoup de ressources. Il peut arriver qu'un clergé demande une certaine forme de justification au groupe qui en abuse.

## Actions commerciales

### ACQUISITION D'UN DOCUMENT NOTARIÉ

Le groupe demande une copie d'un document notarié. Si le document existe, il en recevra une copie par missive au prochain GN. Autrement, il recevra un document notarié lui indiquant officiellement que l'objet de sa demande n'existe pas. Dans les deux cas, il s'agit d'une preuve officielle reconnue par la noblesse de Bélénos.

Les documents notariés incluent entre autres :

- Les preuves de noblesse
- La liste des têtes mises à prix
- Toutes les transactions bancaires, incluant les lettres de change déjà honorées
- Toutes les ententes officialisées correctement entre nobles ou entre bourgeois

Les lettres de change émises par un groupe possédant la Spécialisation « Coffre-fort », mais qui n'ont pas encore été honorées (utilisées pour ravoir les chads) ne peuvent être acquises par cette action.

### COMMANDE DE MARCHANDISES

Le groupe passe une commande à la caravane pour recevoir jusqu'à 2000 chads de marchandises légales. La liste des marchandises et leur prix peuvent être trouvés au chapitre « Caravanes et marchandises ».

Chaque groupe ne peut faire qu'une seule commande par activité. Le coût en influence d'une telle commande est d'un (1) Point d'influence par tranche (complète ou non) de 500 chads de ressources commandées.

Passer une commande à la caravane est une action qui peut être faite par courriel entre les activités ou pendant le jeu en rapportant à l'un des deux lieux de dépôt le formulaire prévu à cet effet. Tous les formulaires d'un même groupe pour la même activité sont toujours rassemblés en une seule commande.

Si tout se passe bien, le groupe reçoit les marchandises commandées lors de l'inscription d'un responsable du groupe au GN suivant. Une partie des marchandises d'une commande peuvent être perdues si le groupe est la cible d'une action de « Vol de marchandises » (le quart ou le tiers) ou si ses marchandises font l'objet d'un blocus (le quart par activité où le blocus est maintenu). Le vol de marchandises peut être annulé par une action de « Protection », tandis qu'un blocus peut être contourné par une action « Contrebande de marchandises ».

Le paiement d'une commande doit être fait à la réception des marchandises. Un groupe qui ne peut pas payer l'entièreté de sa commande ne reçoit que ce qu'il peut payer. Le choix des marchandises revient alors au responsable du groupe. Le coût en influence de la commande ne change cependant pas et dépend entièrement des marchandises commandées. À noter également que de ne pas payer ses marchandises à répétition peut entraîner les conséquences chez les marchands et caravaniers qui risquent fort de monter leurs prix pour les mauvais payeurs.

### EXPORT DE MARCHANDISES

De la même manière qu'un groupe peut trouver des contacts pour lui procurer des marchandises, il peut également utiliser son influence pour trouver des acheteurs. Cette action permet au groupe de sortir des marchandises du jeu afin de recevoir des chads en échange au GN suivant. La liste des marchandises et des prix peut être trouvée dans la section « Caravanes et marchandises ».

Chaque groupe ne peut faire qu'une seule action d'export par activité. Le coût d'une telle action est d'un (1) Point d'influence par 500 chads de ressources vendues. Cette limite s'applique sur le prix de vente et non sur le profit.

Sortir des ressources du jeu pour les vendre est une action qui **doit être faite pendant le jeu** en apportant les ressources vendues à l'un des deux lieux de dépôt avec le formulaire prévu à cet effet. Après une activité, tous les formulaires d'un même groupe sont ensuite rassemblés en une seule action d'export.

Un groupe ne peut vendre de marchandises faisant l'objet d'un blocus. Sa caravane peut également faire l'objet d'une action « Vol de marchandises ». Le vol de marchandises peut être annulé par une action de « Protection », tandis qu'un blocus peut être contourné par une action « Contrebande de marchandises ».

## RABAIS SUR UNE COMMANDE

Le groupe utilise son influence et les faveurs qu'on lui doit afin de faire baisser le prix des marchandises qu'il commande. Cette action vient réduire la facture totale d'un groupe pour l'action « Commande de marchandises ». Elle ne peut être utilisée pour payer aucune autre dette.

Chaque groupe ne peut faire qu'une seule fois cette action par activité et son coût est d'un Point d'influence par tranche (partielle ou complète) de 250 chads de rabais.

Un groupe peut utiliser cette action pour donner un rabais à un autre groupe sur sa commande, mais il doit alors faire notarié l'échange à chaque activité où il désire donner son rabais.

## INSTALLATION TEMPORAIRE

Le groupe fait venir le matériel nécessaire pour monter une Installation temporaire de son choix (Forge, Laboratoire, Brasserie/Caveau/Distillerie). Il s'agit d'une installation de fortune utilisant des outils de dépannage. Elle est donc obligatoirement de niveau 1 et ne perdure qu'un seul GN. Elle est également détruite si elle est la cible de la compétence Sabotage et ne peut être réparée. En échange, elle ne requiert aucun outil pour fonctionner.

Une Installation temporaire doit avoir un lieu de représentation pertinent en jeu. L'Organisation fournit les boîtes représentant les Installations à l'inscription. Dans le cas d'une Installation temporaire, un carton est déposé dans la boîte pour l'identifier comme telle et rappeler les règles l'entourant.

## Actions académiques

### ACQUISITION D'UN DOCUMENT RARE

Le groupe obtient un exemplaire d'un écrit rare dont la nature n'est pas religieuse. Cet exemplaire est évidemment fait pour être apporté en jeu et peut être volé comme tous les objets fournis par l'Organisation. Sans cette action, un groupe ne peut amener en jeu que les textes qu'il a écrits.

Cette action ne peut être faite qu'une seule fois par GN par groupe. Le groupe doit connaître le titre du document qu'il cherche ou être en mesure d'en décrire le sujet.

### COMMANDE DE RECETTE

Le groupe commande le nécessaire pour apprendre une recette d'alchimie ou d'herboristerie à un personnage. Chaque recette commandée ne peut profiter qu'à un seul personnage. Contrairement aux commandes de sorts arcaniques, l'Organisation ne fournit aucun médium papier représentant la recette. Il est simplement considéré que les bons moyens ont été pris pour qu'un personnage **présent au GN où la recette arrive** puisse apprendre celle-ci. Le joueur ciblé peut alors simplement copier la recette en question dans son livre de métier et commence le jeu en la maîtrisant.

Un groupe ne peut commander qu'une seule recette par activité s'il ne possède pas la Spécialisation « Réseau académique ». Le coût de celle-ci est d'un Point d'influence par niveau de recette commandé.

Une recette ainsi commandée ne peut être volée par l'action « Vol de marchandises » ni retardée par un blocus.

### COMMANDE DE SORT ARCANIQUE

Le groupe commande le parchemin d'un sort arcanique. Pour chaque sort commandé, l'Organisation fournit un parchemin original dont le groupe peut disposer comme il l'entend. Ces parchemins peuvent être ajoutés au livre de sort d'un personnage du groupe avant le début du jeu ou conservés pour être troqués pendant le jeu aux autres personnages. Il ne peut cependant pas être donné à un autre groupe avant le début de l'activité.

Un groupe ne peut commander qu'un seul sort par activité s'il ne possède pas la Spécialisation « Réseau académique ». Le coût de celle-ci est d'un Point d'influence par niveau de sort commandé.

Un sort ainsi commandé ne peut être volé par l'action « Vol de marchandises » ni retardé par un blocus.

### INVITATION D'UN INSTRUCTEUR

Le groupe utilise son influence pour trouver et faire venir un instructeur pour une compétence précise. Cet instructeur se présente alors sur le jeu pour donner un seul cours à un maximum de trois joueurs présents.

Un groupe peut faire venir un seul instructeur par activité. Les instructeurs arrivent à leur campement désigné le dimanche matin dans les environs de 9h. Il est alors de la responsabilité du groupe de gérer ses élèves et de conserver l'intérêt du maître qu'il a fait venir. Les instructeurs ne sont pas des personnages génériques. Ils ont une personnalité, peuvent être insultés et peuvent même refuser de donner leur cours si le groupe ne s'en occupe pas correctement. L'inverse est également vrai.

Il est interdit de faire venir un personnage comme instructeur dans le but de le capturer ou de le tuer.

### RECHERCHE

Le groupe commande une recherche sur un sujet ou encore une enquête sur un évènement ou une personne. L'activité suivante, il reçoit un rapport produit par le comité de Rédaction sur le sujet de sa demande. Cette action donne généralement des réponses très claires, voire utilisables comme preuves dans un procès. En échange, les informations doivent pouvoir être obtenues par des académiciens ou des gens œuvrant dans le domaine public. Les informations connues uniquement du monde interlope ou encore des dieux et démons ne peuvent pas être découvertes par le biais de cette action.

Cette action peut également être utilisée afin de vérifier si un document est authentique et qu'il ne s'agit pas de l'œuvre d'un faussaire. Dans ce cas, le rapport pourra inclure une copie du document authentique s'il existe.

Un groupe ne peut demander qu'une seule recherche par activité.

## Actions interlopes

### CONTREBANDE DE MARCHANDISES

Le groupe organise le passage en douce de marchandises commandées ou exportées. Cette action permet d'outrepasser un blocus, qu'il soit imposé par un autre groupe ou par la scénarisation. Chaque Point d'influence investi dans cette action permet de passer 250 chads de marchandise jusqu'à un maximum de 1000 chads par groupe.

Un groupe ne peut faire cette action qu'une seule fois par commande de marchandises. Il peut cependant faire cette action pour aider à passer la commande d'un autre groupe et plusieurs groupes peuvent combiner leurs actions de contrebande sur une même commande pour faire passer davantage de marchandises. Aussi, s'il possède l'influence nécessaire, il peut demander cette action à l'inscription avant le début d'une activité.

### CONTRE-ESPIONNAGE

Le groupe engage des hommes pour protéger les informations qu'il échange avec l'extérieur. Cette action annule une action d'« Espionnage ».

Un groupe peut acheter plusieurs fois cette action. Il peut également protéger plusieurs fois la même cible.

### DIFFAMATION

Le groupe cherche à miner l'influence d'un autre groupe. Pour chaque Point d'influence investi dans cette action, le groupe ciblé en perd également un. La perte d'influence est calculée **après** l'achat des actions faites en jeu par la cible, mais avant l'achat de ses actions faites entre deux activités.

Une cible peut perdre un maximum de deux (2) Points d'influence de cette manière par activité. Ainsi, bien qu'il soit possible de combiner les actions de diffamation de deux groupes contre un seul, il n'est pas possible de détruire complètement son réseau d'influence.

Un groupe peut en cibler plusieurs à l'aide de cette action. Cependant, toutes les diffamations faites pour une même activité comptent comme une seule action.

### ESPIONNAGE

Le groupe commande l'espionnage des échanges entre un groupe ciblé et ses contacts. Si l'action réussie, le groupe se voit remettre une copie de toutes les missives que le groupe reçoit, ainsi que la liste des actions d'influence qu'il a faites entre la dernière activité et celle qui suit. Cette dernière liste inclut le détail de chaque action, mais **exclut** les quantités précises de marchandises impliquées et le résultat de l'action (ex. : Le nombre de chaque marchandise commandée ou encore si un texte rare existait ou non).

De base, un groupe espionné est informé qu'il a été la cible de cette action, mais ne connaît pas le groupe responsable. Les Spécialisations « Maîtres espions » et « Cryptographes » viennent modifier cette part du résultat.

Un groupe peut faire cette action plusieurs fois et même cibler plusieurs fois le même groupe (au cas où ce dernier se protège). Il n'y a cependant aucun avantage à réussir plusieurs tentatives d'espionnage sur un même groupe.

### VOL DE MARCHANDISES

Le groupe commande le vol d'une partie des marchandises d'une caravane. L'achat de cette action permet au groupe de cibler trois (3) groupes, définis avec un ordre de priorité (1<sup>re</sup> cible, 2<sup>e</sup> cible, 3<sup>e</sup> cible). Le premier de ces trois groupes à commander ou exporter des marchandises se voit dérober le quart de la valeur des marchandises transigées (importées **et** exportées s'il fait les deux actions). Le choix des biens volés revient aux voleurs. Ces marchandises leur sont alors remis à l'inscription de leur responsable de groupe.

Choisir un groupe comme l'une de ses trois cibles potentielles n'éveille aucun soupçon. Cependant, un groupe volé sait toujours qu'il a été la cible de cette action et possède 1 chance sur 4 d'identifier son agresseur (en obtenant un « 4 » sur 1D4 ; déterminé lors de l'inscription du groupe volé par un de leurs responsables).

Dans le cas où la valeur calculée du vol ne permet pas d'obtenir un nombre entier de ressources provenant de la caravane ciblée, les quantités volées sont toujours mesurées en faveur de la cible. Autrement dit, si le montant volé n'est pas suffisant pour atteindre la valeur complète d'un élément, celui-ci n'est pas volé.

Cette action peut être faite plusieurs fois par activité par groupe mais ne peut cibler plusieurs fois la même cible. Pour des raisons de balancement du jeu, un groupe ne peut être volé qu'une seule fois par activité. Si plusieurs groupes attaquent la même cible à l'aide de cette action, le groupe de voleurs ayant désigné cette cible avec la plus haute priorité l'emporte sur les autres. Les égalités sont ensuite réglées par un jet de dé (fait par l'Organisation lors de la résolution des actions).

## Actions politiques

### ACHAT D'INFLUENCE

Le groupe investit dans son réseau d'influence. Cette action permet d'acheter un (1) ou deux (2) Points d'influence pour un coût en chads.

À l'exception des groupes possédant la Spécialisation « Marchands d'influence », cette action doit être faite en jeu et coûte 750 chads par Points d'influence acheté.

Acheter de l'influence requiert qu'un membre du groupe se rende à l'un des deux lieux de dépôt du terrain pour y faire noter son achat. Dans le cas où un Marchand d'influence est impliqué, un membre du groupe marchand doit se rendre au dépôt.

### INVITATION D'UN PNJ IMPORTANT

Le groupe invite un personnage retraité ou tout autre personnage important avec lequel il est en contact à l'extérieur du terrain.

Un personnage peut refuser l'invitation et peut avoir des demandes concernant son séjour (une garde d'au moins dix hommes par exemple). Dans le cas d'un personnage retraité, ce choix revient au joueur à qui appartient le personnage. Autrement, il revient bien sûr à l'Organisation. Dans le cas où cela arrive, le coût de l'action est annulé.

### LIBÉRATION D'UN PRISONNIER

Le groupe rassemble le nécessaire pour faire libérer un personnage déporté au coût d'un (1) Point d'influence par tranche (complète ou non) de cinq (5) niveaux que la cible possède. Les détails exacts de ce qui est fait pour récupérer le personnage sont laissés à l'imagination et au bon jugement des groupes impliqués.

Le succès de cette action est garanti pour autant que le joueur libéré soit en accord. Si c'est le cas, ce dernier peut jouer son personnage dès le GN qui suit.

### QUÊTE DE GROUPE

Certains nobles peuvent offrir une quête spéciale au groupe qui leur en fait la demande. Un noble ne peut offrir qu'une quête de groupe à la fois et visera toujours ses plus fidèles alliés d'abord. La récompense de ce genre de quête peut venir d'une demande spéciale faite par le groupe ou d'une opportunité offerte par le comte en question. Dans le premier cas, une discussion entre le groupe et l'Organisation est nécessaire afin de s'entendre sur les détails de la récompense.

Un groupe qui se lance sur ce genre de quête doit y dédier une grande part de ses ressources et ne peut offrir ses services à un autre noble en même temps. Il est d'ailleurs considéré que tous les nobles hors du terrain sont tenus suffisamment au courant de ce qui se passe pour savoir quand un groupe est sur une quête de cette envergure.

Pour la durée de sa quête, le groupe reçoit à chaque GN une liste de demandes de son comte lui permettant de progresser vers sa récompense et d'accumuler jusqu'à deux (2) Points d'influence s'il accomplit toutes ses tâches (avec un résultat partiel s'il en néglige une ou deux). Cette liste remplace les demandes habituelles du comte permettant à un groupe d'obtenir jusqu'à cinq (5) Points d'influence.

Lorsque la quête se termine, le groupe obtient la récompense promise et peut recommencer à courtiser normalement la noblesse.

## SUPPORT D'UN NOBLE

Le groupe courtise le support d'un noble pour un GN, lui permettant de recevoir l'effet augmenté de l'une de ses Spécialisations (voir les Spécialisations pour plus de détails). Cet effet dure le temps d'une seule activité et peut bien sûr entraîner des conséquences politiques selon le noble et la Spécialisation impliqués.

Pour pouvoir utiliser cette action, le groupe doit avoir répondu correctement à au moins une demande du noble ciblé dans l'année en cours. Autrement, le noble ne se sent pas redevable ou aura de bonnes raisons d'avoir d'abord besoin de l'aide du groupe.

Un groupe peut demander le support d'un seul noble à la fois, peu importe les circonstances, et chaque noble ne peut supporter qu'un seul groupe à la fois. Dans le cas où deux groupes demandent le support d'un même noble, celui-ci répondra favorablement au groupe qui l'a servi le mieux dans l'année en cours.



# LES SPÉCIALISATIONS

---

Tel qu'expliqué précédemment, une Spécialisation est un avantage durable bâti à partir de l'influence du groupe et justifié entièrement par celle-ci. Elle représente techniquement ses fondations les plus solides à l'extérieur du terrain. Ainsi, un groupe acquiert des Spécialisations à mesure qu'il augmente sa réputation et les faveurs qui lui sont dues dans un domaine particulier.

Une Spécialisation fournit un avantage au groupe dans son ensemble (et non à chacun de ses membres). Cet avantage est présent à chaque GN tant que le groupe conserve la Spécialisation. Tous les avantages se traduisent directement sur le jeu par l'entrée sur le terrain de ressources, d'informations et de personnages, ou encore par l'ajout d'un bonus applicable sur un campement où le groupe fait flotter ses couleurs.

## CRÉATION DU GROUPE

À sa création, un groupe ne commence avec aucune Spécialisation et doit les acquérir une à une.

## DOMAINES DE SPÉCIALISATION

Les Spécialisations sont divisées en cinq (5) domaines qui calquent le découpage des compétences régulières des règles de base. À l'exception du domaine « Politique », il s'agit des mêmes domaines que les actions d'influence : Militaire, Religieux, Commercial, Académique et Interlope.

Le domaine d'une Spécialisation sert aux règles d'acquisition, ainsi qu'à assurer à l'Organisation qu'il existe un éventail d'avantages servant tous les archétypes de groupe. Ces domaines ne définissent en rien les groupes qui les acquièrent. Ainsi, un groupe qui se considère militaire a priori peut très bien se spécialiser en espionnage (Interlope) et être reconnu pour le support de son clergé (Religieuse).

## ACQUISITION

Pour acquérir une Spécialisation, un groupe doit utiliser le système d'influence afin de poser **trois (3)** actions ou plus (incluant les actions gratuites) dans le même domaine que la Spécialisation qu'il convoite. Acquérir une Spécialisation militaire requiert donc que le groupe dépense ses Points d'influence à faire au moins trois (3) actions militaires distinctes.

Une fois les actions résolues, l'acquisition est immédiate et ne requiert rien d'autre. Le groupe choisit la Spécialisation et peut s'en servir dès le début du prochain GN. Il est important de noter cependant que, dans le cas des Spécialisations gérées entre deux activités (« Lien commercial » par exemple), le groupe reçoit pour la première fois ses avantages après le prochain GN et non dans la même période où il fait les actions prérequisées.

Un groupe peut acquérir **au maximum une Spécialisation par activité et deux par année.**

Un groupe peut remplacer une Spécialisation qu'il possède en en acquérant simplement une nouvelle. Les compteurs d'action de tous les domaines sont remis à zéro lors de l'acquisition.

## PERTE D'UNE SPÉCIALISATION

Il est difficile de perdre une Spécialisation. À la base, seules les actions du groupe lui-même peuvent mener à ce résultat. Les règles avancées ne permettent pas à un groupe de faire perdre une Spécialisation à un autre groupe. Ensuite, les actions posées par le groupe doivent soit :

- Être majeures, connues et avoir une raison de causer une perte de confiance notoire dans les cercles d'influence pertinents.
- Faire partie des actions connues faisant perdre une Spécialisation spécifique.

Le premier cas se veut rare et évident. Il ne s'agira jamais d'une conséquence venant des préférences d'un PNJ ou encore d'une ignorance raisonnable du royaume de Bélénos. Un groupe de fervents aédonites<sup>6</sup> ne perd jamais sa Spécialisation religieuse parce qu'il a propagé une version incorrecte de l'histoire d'Usire ou parce qu'il s'est attiré le courroux d'un prêtre influent spécifique. Par contre, le même groupe qui écrirait un texte contre les dieux dans le Feuilleton d'Hyden aurait de forte chance de perdre ses Spécialisations religieuses. Ce cas sera toujours accompagné d'une discussion avec un Organisateur et d'une missive en jeu donnant suite aux actions posées.

Le second cas est présenté dans les règles associées à chaque Spécialisation. Ce sont des cas considérés comme connus en jeu de tous les membres (pas d'excuses du genre « le concept de mon personnage inclut de ne pas savoir ça »!) et qui sont toujours faciles à éviter. Dans l'entièreté des cas, le groupe possède toujours un GN de sursis pour régulariser sa situation.

Une Spécialisation perdue peut être rachetée normalement si le groupe paie ses dettes et rétablit sa situation. Cependant, son acquisition compte toujours contre la limite par année et par activité. De plus, perdre une Spécialisation remis immédiatement tous les compteurs d'action à zéro en ce qui concerne une nouvelle acquisition.

## PRÉREQUIS

Toutes les Spécialisations sont indépendantes. Il n'existe aucun prérequis entre eux. Il n'existe pas non plus de combinaison interdite de Spécialisations.

Dans le cas où une synergie inattendue serait découverte entre deux Spécialisations, celles-ci seront balancées en conséquence, mais il sera toujours possible de conserver les deux.

## SUPPORT D'UN NOBLE

Les nobles possèdent un avantage distinct sur les Spécialisations des groupes : celui de pouvoir en augmenter les effets en utilisant les ressources offertes par leurs terres. L'effet augmenté de chaque Spécialisation est décrit dans ses règles spécifiques et diffère d'une à l'autre.

Tous les barons, comtes et ducs du royaume de Bélénos ont cette option, qu'ils soient des personnages joueurs ou non. Ceci dit, les joueurs possédant un titre de noblesse reconnu peuvent donner cet avantage sans que le groupe cible n'ait à dépenser de Points d'influence. Les PNJ nobles, eux, requièrent toujours l'utilisation d'une action « Support d'un noble » pour recevoir cet avantage. Finalement, les nobles des autres royaumes ne peuvent donner cet avantage : le support de leurs terres s'arrête à la frontière de leur nation.

Un noble ne peut augmenter les effets que d'une seule Spécialisation par activité. Si le noble est un joueur et fait partie d'un groupe officiel, il peut bien sûr prodiguer cet avantage à son propre groupe, mais il n'y est pas contraint.

---

<sup>6</sup> Priants d'Usire.

## Liste des Spécialisations

Voici la liste des Spécialisations existantes avec une courte description. Les pages qui suivent donnent le détail des règles de chacune.

<b>MILITAIRES</b>	
<b>Troupes</b>	Permet de faire venir une troupe de 3-5 hommes pendant 1 heure chaque GN.
<b>Protecteurs</b>	Une action « Protection » gratuite par GN, ainsi que de l'influence pour les actions réussies. Dévoile automatiquement les attaquants.
<b>Approvisionnement régulier</b>	Une action « Ravitaillement » gratuite par GN. Le groupe répare plus rapidement les portes d'un campement qu'il possède.
<b>Chasseurs de primes</b>	Le groupe reçoit systématiquement la liste des têtes mises à prix et reçoit de l'influence pour chaque mission se soldant par une déportation.
<b>RELIGIEUSES</b>	
<b>Théologiens</b>	Une action « Conversion » gratuite par GN. Réduit le coût des actions associées aux textes religieux.
<b>Dîme et redevances</b>	Le groupe reçoit des chads pour chaque action d'influence religieuse faite.
<b>Oracles</b>	Une action « Divination » gratuite par GN.
<b>Support du clergé</b>	Réduit le coût des actions « Exorcisme » et « Purification ». Permet d'excommunier un prêtre avec le support d'un noble.
<b>COMMERCIALES</b>	
<b>Lien commercial</b>	Permet de commander jusqu'à 2000 chads de marchandises sans influence. Le groupe peut payer sa commande avec un GN de retard sans pénalité.
<b>Fournisseurs</b>	Octroie les plus bas prix possibles lorsque le groupe commande un type de marchandises et offre une protection limitée contre les blocus.
<b>Coffre-fort</b>	Permet de protéger jusqu'à 10 000 chads hors du jeu et d'utiliser des lettres de change pour les transiger.
<b>Intérêts bancaires</b>	Permet de faire de l'intérêt sur les chads rapportés à l'inscription à la fin de chaque GN.
<b>Marchands d'influence</b>	Permet d'acheter des Points d'influence pour un coût réduit en chads et de vendre ceux-ci. Permet d'acheter des Points d'influence entre les activités.
<b>ACADÉMIQUES</b>	
<b>Archivistes</b>	Réduit le coût des actions « Recherche » et « Acquisition d'un document rare ». Possibilité de recevoir des informations supplémentaires des recherches.
<b>Réseau académique</b>	Permet de faire venir un sort et une recette de plus à chaque GN au coût normal.
<b>Instructeurs spécialisés</b>	Pour une catégorie de compétences donnée, donne un cours hors du jeu à 1 personne.
<b>INTERLOPES</b>	
<b>Maîtres espions</b>	Donne une action « Espionnage » gratuite par GN. Protège le groupe contre le dévoilement.
<b>Cryptographes</b>	Donne une action « Contre-espionnage » gratuite par GN. Dévoile automatiquement les espions qui ciblent le groupe.
<b>Acquisition</b>	Augmente l'efficacité des actions « Vol de marchandises » et « Pillage ». Réduit les risques d'être identifié.
<b>Marché noir</b>	Donne accès au marché noir, ce qui permet au groupe d'acquérir des marchandises rares à fort prix.



## AVANTAGE

Une fois par GN, le groupe peut envoyer une troupe de trois à cinq (3 à 5) personnes en mission hors de son campement pendant 1 heure. Cette troupe peut représenter tant les soldats d'un groupe militaire que des brigands travaillant pour un groupe de gens plus louches ou encore les zélotes d'un groupe religieux.

Les soldats d'une troupe sont incarnés par des membres du groupe qui quittent temporairement leur personnage habituel et doivent avoir un second costume rendant ce fait évident. Les chefs et autres personnalités très connues d'un groupe ne peuvent incarner un soldat qu'en dernier recours. Autrement, une troupe doit suivre les règles suivantes :

- **Cet avantage ne peut être utilisé de nuit.**
- Au moins un membre de la troupe doit être identifié aux couleurs du groupe.
- La troupe ne peut se disperser en plusieurs missions et doit faire un effort honnête pour rester unie.
- Chaque soldat peut utiliser toutes les armes (même complexes), les armures moyennes et les boucliers moyens.
- Chaque soldat possède **6 points de vie et n'a aucune autre compétence**. Il ne peut donc pas recharger lui-même une arme à feu qu'on lui donne et possède une chance de rater son tir.
- Un soldat de troupe peut être la cible d'une potion ou d'un sort bénéfique augmentant ses PV et ses dégâts.
- Un soldat de troupe peut être déporté ou mis au bucher sans délai.
- Un soldat de troupe capturé ne disparaît pas du jeu lorsque son délai d'une heure est atteint.
- Un soldat de troupe qui revient à son campement disparaît du jeu immédiatement.
- Un soldat de troupe doit gracier tous les joueurs qu'il abat.

Une troupe ne peut être utilisée à l'intérieur du campement du groupe (notamment pour le défendre) et doit absolument être envoyée s'occuper à l'extérieur. Utiliser une troupe pour bloquer une route ou aller chercher des alliés est cependant permis, tant que la distance avec le campement est suffisante pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté.

Dans le cas particulier où un campement est occupé par l'ennemi lorsqu'une troupe revient de mission, les personnages des joueurs incarnant les soldats de cette troupe sont considérés comme ayant été faits prisonniers à l'issue du siège. Vu le délai d'utilisation d'une heure, il est cependant attendu que cette situation soit rare et facilement évitable.

## SUPPORT DE LA NOBLESSE

Les soldats ont maintenant **8** points de vie, ont accès aux armures lourdes et peuvent maintenant recharger une arme à feu (la poudre noire doit leur être fournie) et la décharger sans risque de se faire des dégâts.

## ABUS

Il est important d'éviter les abus suivants :

- L'appartenance d'une troupe à son groupe doit être évidente pour les autres joueurs qui interagissent de près avec elle. Les troupes fantômes ne sont pas souhaitées. Si une troupe ne peut être identifiée à votre groupe par un ennemi qui la capture sans que celui-ci aille à la fouiller, son identification au groupe est insuffisante.
- Il est bien sûr interdit d'utiliser l'avantage de cette Spécialisation pour protéger un personnage en le faisant incarner un soldat de troupe. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle les personnages importants doivent être conservés en jeu dans la mesure du possible. Utiliser un chef de groupe pour incarner un soldat alors qu'un personnage moins important est libre est considéré comme un abus.
- La limite d'une heure sert à balancer cet avantage. Utiliser cette limite pour briser une scène ou se sortir d'une situation désavantageuse n'est pas permis. Aussi, si ce délai expire alors que les soldats ne sont pas revenus au campement, ceux-ci doivent tout de même faire le chemin du retour en jeu et peuvent être attaqués.



### AVANTAGE

Le groupe gagne désormais un (1) Point d'influence chaque fois qu'il bloque une attaque de pillards ou de voleurs hors du terrain et peut faire une action « Protection » gratuite après chaque activité.

L'influence est gagnée automatiquement chaque fois qu'une action « Pillage » ou « Vol de marchandises » est annulée par une action « Protection » du groupe, qu'il s'agisse ou non d'une action gratuite.

Les actions gratuites de protection ne peuvent être conservées et emmagasinées d'un GN à l'autre.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le coût des actions « Protection » est réduit de 1 Point pour le groupe.

### ABUS

Protéger une cible d'une action offensive organisée en jeu par le groupe protecteur est tout à fait permis et n'est pas considéré comme un abus. Cela est même considéré comme pouvant amener un jeu intéressant. Cependant, se faire prendre à ce jeu peut entraîner des pertes d'influence.

Organiser le même stratagème hors du jeu dans le seul but de convertir une action gratuite en Points d'influence sans créer de jeu est considéré comme un abus.

---

## APPROVISIONNEMENT RÉGULIER

---

### AVANTAGE

Le groupe choisit un campement où flotte ses couleurs et peut en réparer les portes deux fois plus rapidement. Il reçoit également une action « Ravitaillement » gratuite pour ce campement.

Le choix du campement ciblé par cet avantage doit être fait avant le début de l'activité. Le groupe peut ensuite modifier ce choix avant chaque activité, tant que le campement affichait le drapeau du groupe à l'une ou l'autre des positions du porte-étendard officiel à la fin du GN précédant.

La réduction de temps pour la réparation des portes est cumulable avec celle des ingénieurs et forgerons (i.e. : 15 minutes par porte si le groupe les combine). La réparation des portes peut être faite tant par un membre du groupe que par des ingénieurs et forgerons embauchés d'ailleurs pour le faire. Il n'y a pas de limite quant au nombre de portes recevant cet avantage. Les éléments requis pour réparer une porte restent les mêmes, mais peuvent être fournis par l'action de ravitaillement.

Si le groupe perd le campement ou son alliance avec celui-ci pendant l'activité, il perd également les effets de cet avantage. Ceux-ci sont récupérés si les couleurs du groupe sont ramenées sur le campement.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Les actions « Ravitaillement » du groupe offrent 75 points de ravitaillement au lieu de 50.

### ABUS

Aucun pour le moment.



## AVANTAGE

Le groupe reçoit gratuitement la liste des mises à prix au début de chaque activité et reçoit de l'influence pour chaque cible dont elle s'occupe avec succès.

Le groupe reçoit automatiquement 1 Point d'influence par cible qu'il déporte. Ce nombre est augmenté d'un point si la cible est de niveau 10 ou plus.

Une « cible » est bien entendu un nom se retrouvant sur la liste officielle des mises à prix. Cette liste est considérée notariée et peut être alimentée tant par les joueurs (à l'aide de l'action « Mise à prix ») que par les PNJ.

### **METTRE UNE TÊTE À PRIX ET RÉCOLTER LA PRIME**

En termes de jeu, mettre une tête à prix est considéré comme un geste légal suivant les mécanismes de justice prévus pour le bas peuple dans le royaume de Bélénos. Il est considéré que seuls les notaires ont les contacts, les accréditations et/ou les connaissances documentaires requises pour faire une demande en bonne et due forme.

En termes de règles, n'importe quel groupe officiel peut mettre une tête à prix par l'entremise d'un personnage possédant la compétence Notaire. Pour ce faire, le groupe doit remplir le document notarié approprié et le rapporter à l'un des deux lieux de dépôt. La prime annoncée par le groupe est gérée par l'Organisation, qui versera la somme promise aux joueurs rapportant la personne recherchée à l'inscription et ira ensuite redemander celle-ci auprès du groupe. Ne pas payer le Bureau des primes est une option dangereuse que très peu de nobles approuvent.

Autrement, la mise à prix suit les règles suivantes :

- La tête d'un noble ne peut être mise à prix. Des mécanismes de justice spécifiques sont déjà prévus pour eux.
- Un noble peut demander la mise à mort du personnage ciblé par la mise à prix. Celui-ci est alors exécuté le mois suivant sa déportation si aucun groupe ne le libère avant via l'action « Libération d'un prisonnier ».
- La prime par tête ne peut être inférieure à 100 chads ; 300 si la mise à mort a été demandée.
- L'identité de la cible doit pouvoir être vérifiée hors de tout doute à l'aide des informations fournies par le groupe payant la mise à prix. Le nom complet du personnage, un pseudonyme unique sous lequel il est connu ou une action importante dont il est seul coupable est donc requis au minimum.
- La mise à prix doit être justifiée par un évènement ou un geste exceptionnel, pas par une condition commune (être un fidèle de Gaea ou appartenir à un groupe précis par exemple). Les autorités de justice peuvent refuser une mise à prix engendrant un génocide ou un trop grand chaos sur les terres.
- Chasser soi-même une tête que l'on a mise à prix ne rapporte bien sûr aucune prime, mais force le groupe à débourse le prix annoncé si la mise à mort est demandée.

Pour récolter une prime, un personnage doit capturer et déporter la cible de la mise à prix. Celle-ci doit donc invariablement être vivante lorsqu'elle est rapportée à l'inscription. Son état importe peu cependant.

## SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe reçoit 1.5 fois les primes pour chaque cible. La différence entre la prime fournie par le client et celle versée au groupe de chasseurs de prime est fournie par l'Organisation.

## ABUS

Il n'est pas interdit pour un groupe de chasseurs de prime de chasser les têtes qu'il met lui-même à prix, mais il ne peut

alors pas obtenir les avantages de sa Spécialisation.

### AVANTAGE

Le groupe peut faire une action de « Conversion » gratuite par activité et le coût de son action « Acquisition d'un texte religieux » est réduit d'un (1).

Le groupe est toujours limité à une seule demande de texte religieux.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut faire une action de « Conversion » gratuite supplémentaire.

Son accès aux ressources du noble lui permet également de modifier son choix lors de l'acquisition d'un texte religieux si celui-ci n'existe pas. Au lieu de recevoir une missive lui indiquant platement que sa demande ne peut être remplie et d'avoir à attendre un GN de plus pour faire une tentative, le groupe peut, **s'il le souhaite**, immédiatement corriger le tir jusqu'à ce qu'il obtienne un texte satisfaisant.

### ABUS

Aucun pour le moment.

### AVANTAGE

Un réseau de lieux de cultes et de fidèles supporte financièrement le groupe, lui cédant 25 chads par Point d'influence qu'il acquiert de la source « Service religieux », ainsi que 25 de plus par Point qu'il dépense dans une action d'influence religieuse.

Ces chads sont remis au début du GN suivant l'acquisition et la dépense des Points d'influence. L'un des responsables du groupe doit simplement les ramasser à la Caravane lors de l'inscription de son personnage.

Les actions d'influence religieuses sont celles définies dans le tableau de la section « Le système d'influence ». Actuellement, ces actions incluent :

- Acquisition d'un texte religieux (3 Points)
- Conversion (2 Points)
- Divination (4 Points)
- Exorcisme (2 Points)
- Purification (4 Points)

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Chaque Point d'influence acquis ou dépensé selon les conditions ci-dessus rapporte 50 chads au lieu de 25.

### ABUS

Aucun pour le moment.

### AVANTAGE

Le groupe possède des devins reconnus auxquels il peut envoyer une missive pour faire une action « Divination » gratuitement à chaque activité.

La question ne peut faire qu'une seule phrase (avec une ponctuation raisonnable), doit être simple et ne peut pas être une question fermée (qui se répond par « oui » ou « non »). Des informations de contexte peuvent être fournies avec la question afin d'aiguiller les oracles (et les rédacteurs) sur le genre de vision recherchée.

En retour, le groupe recevra au GN suivant une missive lui décrivant la vision obtenue. Cette vision est toujours floue et doit être interprétée par le groupe. Aucune réponse n'est jamais directe ou évidente lorsqu'on utilise cette source d'information.

Cette action gratuite compte contre la limite d'une seule divination par GN. Le groupe ne peut utiliser son influence pour en demander une seconde.

Rappelons aussi que la Rédaction ne garantit l'écriture que d'un seul texte par groupe, dont la divination fait partie. Les autres textes sont écrits selon ce que le temps et la disponibilité des rédacteurs permet. Il est donc possible que le résultat d'une vision soit remis à une activité subséquente si le groupe demande plusieurs textes.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut faire deux actions de divination par GN. La première divination reste gratuite, mais la seconde doit être payée en influence.

### ABUS

Aucun pour le moment.

### AVANTAGE

Le groupe possède le support officiel de l'un des grands clergés de Bélénos et le coût en influence des actions « Exorcisme » et « Purification » qu'il fait est réduit d'un (1). Il peut désormais offrir ses services, courtiser le support et demander des quêtes à son clergé comme s'il s'agissait d'un comte.

Lorsqu'un groupe acquiert cette Spécialisation, il doit choisir le culte qui le supporte officiellement. Ce culte doit être aligné avec l'une ou l'autre des religions officielles du jeu et doit être une figure d'autorité reconnue dans le royaume de Bélénos. Dans la majorité des cas, l'Organisation recommande aux groupes d'utiliser simplement le clergé officiel du dieu ou du démon le plus représenté dans le groupe, mais il est possible de proposer autre chose.

Au début du GN suivant l'acquisition de cette Spécialisation, le groupe se voit remettre une lettre notariée prouvant le support de son clergé. S'il la perd pour une raison ou une autre, il peut toujours la récupérer à l'aide de l'action « Acquisition d'un document notarié ».

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut faire une tentative d'excommunication officielle par GN. Cette tentative doit cibler un personnage recevant des pouvoirs de la même divinité que le clergé supporteur et prend la forme d'un test imposé à ce personnage par un inquisiteur (PNJ). Si le test est réussi, tout se passe bien pour la cible et celle-ci ne peut être ciblée à nouveau la même année. S'il est échoué cependant, la cible perd l'usage de la haute magie divine jusqu'à ce qu'elle soit réintégrée officiellement dans son clergé ou qu'elle change de religion.

Pour mener ce test, un inquisiteur est envoyé au groupe par l'Organisation pour questionner le personnage ciblé sur les préceptes de sa religion et enquêter sur les actions qu'il a posées récemment afin de soutenir ou de trahir ces préceptes. Si l'inquisiteur est satisfait des réponses de la cible, celle-ci réussit le test et reçoit la bénédiction officielle du clergé. Autrement, la cible échoue.

Réintégrer officiellement son clergé peut se faire :

- En convainquant par missives l'inquisiteur de le tester à nouveau lors d'une activité subséquente,
- En convainquant la majorité des Prêtres de sa religion de pétitionner pour le retour en grâce du personnage,
- En convainquant son clergé de sa valeur par l'accomplissement d'un geste exceptionnel contre le clergé opposé au sien.

### PERDRE CETTE SPÉCIALISATION

Les grands clergés ont des attentes supérieures pour les groupes auxquels ils donnent leur support. Le groupe qui possède cette Spécialisation et fait une action allant directement à l'encontre des volontés exprimées du clergé qui le supporte recevra une missive lui indiquant sa faute et la manière de la réparer. Ne pas faire les efforts nécessaires pour répondre aux demandes exprimées dans cette missive dans l'activité où la missive est reçue cause la perte de la Spécialisation.

La même chose se produit pour un groupe qui bafoue ou interprète trop librement les préceptes de sa religion.

### ABUS

Aucun pour le moment.

---

## LIEN COMMERCIAL

---

### AVANTAGE

Le groupe peut faire son action de « Commande de marchandises » sans coût en influence et payer sa commande avec un GN de retard.

Normalement, une commande doit être payée immédiatement à sa réception, sans quoi le marchand ne donne au groupe que ce qu'il peut payer et repart avec le reste. Avec cette Spécialisation, le groupe contracte plutôt une dette qu'il doit absolument payer avant le début du prochain GN. Il peut s'acquitter de cette dette à n'importe quel moment pendant l'activité où il reçoit ses marchandises en allant porter les chads manquant à l'Inscription ou dans l'une des boîtes prévues à cet effet se trouvant dans les centres économiques.

Le montant maximal d'une commande reste de 2000 chads, même avec cette Spécialisation.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut commander jusqu'à 3000 chads de marchandises au lieu de 2000. Il ne dépense toujours pas d'influence pour importer ces marchandises supplémentaires.

### PERDRE CETTE SPÉCIALISATION

Le groupe qui contracte une dette et qui ne l'a toujours pas réglée passé le délai de grâce perd la confiance de ses partenaires commerciaux et perd sa Spécialisation. Il pourra l'acquérir de nouveau une fois sa dette payée (possiblement avec intérêts).

### ABUS

Aucun pour le moment.

---

# FOURNISSEURS

---

## AVANTAGE

Le groupe peut commander les marchandises d'une catégorie précise au plus bas prix offert sur le marché. Il reçoit également une action « Contrebande de marchandises » gratuite par activité.

À l'acquisition de cette Spécialisation, le groupe doit choisir l'une des quatre (4) catégories de produits suivantes :

### **Matériel de forge :**

- Éléments de métal et d'argent
- Installations et Outils de forge

### **Fournitures d'auberge :**

- Éléments de bière, de vin et de spiritueux
- Installations et Outils d'auberge

### **Matériel d'alchimie :**

- Éléments d'alchimie
- Installations et Outils de laboratoire

### **Produits transformés :**

- Potions et onguents disponibles via la caravane
- Parchemins disponibles via la caravane

Il reçoit ensuite le prix plancher sur ces marchandises pour son action « Commande de marchandises » uniquement. Cet avantage ne peut être transféré à la commande d'un autre groupe.

Le prix plancher des produits transformés est choisi de manière à être compétitif par rapport au prix de fabrication par un Homme de métier, ceci afin de rendre le concept d'un fournisseur de ces produits viable. En échange, le fournisseur possède le désavantage de devoir commander ses produits au lieu de pouvoir les fabriquer sur demande.

## SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut faire une seconde action « Contrebande de marchandises » sur sa commande et peut la payer avec 1 GN de retard. Il doit cependant payer cette seconde action.

Normalement, une commande de marchandises ne peut être la cible que d'une seule action de contrebande.

## PERDRE CETTE SPÉCIALISATION

Le groupe qui contracte une dette et qui ne l'a toujours pas réglée passé le délai de grâce perd la confiance de ses partenaires commerciaux et perd sa Spécialisation. Il pourra l'acquérir de nouveau une fois sa dette payée (possiblement avec intérêts).

## ABUS

Aucun pour le moment.



## AVANTAGE

Le groupe peut protéger jusqu'à 10 000 chads hors du terrain en utilisant l'Inscription comme lieu de dépôt. Il peut également utiliser les lettres de change comme moyen de transaction.

N'importe quel membre du groupe peut mettre des chads en sécurité.

Une fois sortis du jeu, ces chads ne peuvent être récupérés qu'au début de l'activité suivante par un responsable du groupe ou une personne possédant une lettre de change notariée à cet usage.

Dans le cas où cette Spécialisation est utilisée pour soutenir une banque (ou un concept similaire), la gestion des ententes qu'il prend avec les autres personnages et groupes est laissée à la discrétion du groupe possédant la Spécialisation. Cependant, toute entente notariée que le groupe conclut et qui implique cette Spécialisation doit être respectée au risque de perdre ses avantages.

## LETTRES DE CHANGE

Une lettre de change est un document notarié dont l'Organisation fournit le gabarit et que les personnages possédant la compétence Notaire peuvent utiliser pour payer un individu à l'aide de chads qu'ils ont (ou auront) en banque. Un personnage possédant une lettre de change n'a alors qu'à la conserver jusqu'à la fin de l'activité et à la remettre à l'Inscription après le jeu pour obtenir sa valeur en chads. Cette valeur est bien entendu déduite des réserves du groupe émetteur et si ces réserves sont insuffisantes, le porteur de la lettre ne reçoit que ce qui est disponible.

Autrement, la lettre de change suit les règles suivantes :

- Une lettre de change est toujours « au porteur » et peut être volée. Même si un notaire y inscrit une note contraire, celle-ci ne sera pas honorée vu les problèmes que ces directives causent. Il est d'ailleurs très mal vu d'écrire une telle clause.
- La copie d'une lettre de change ne peut être obtenue qu'une fois que celle-ci a été honorée. L'action « Acquisition d'un document notarié » ne donne aucun résultat avant ce moment.
- La copie d'une lettre de change est toujours clairement identifiée comme telle et ne peut évidemment pas être échangée contre les chads qu'elle commande.
- Falsifier une lettre de change est un acte dangereux pour le faussaire. Les cercles d'influence commerciaux supportant ce système ont toujours des chances de détecter les fausses lettres et de mettre la tête du faussaire à prix.

## PERDRE CETTE SPÉCIALISATION

Les ententes notariées concernant des montants déposés dans le Coffre-fort doivent être respectées et leur remboursement via une lettre de change doit être garanti dans un délai d'une activité. Autrement, la réputation du groupe en tant qu'escrocs se bâtit rapidement et la Spécialisation est perdue à la fin du GN de sursis.

## SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le montant maximum protégé grimpe à 15 000 chads au lieu de 10 000.

## ABUS

Cette Spécialisation protège une certaine somme contre le pillage. Elle ne vise pas à sortir les chads du jeu de manière permanente ou à les rendre complètement impossibles à voler.

### AVANTAGE

Le groupe peut rapporter des chads à l'Inscription à la fin de chaque activité et faire un montant d'intérêt sur ceux-ci. Ce montant lui est remis en sus au début de l'activité suivante. Le groupe peut également utiliser les lettres de change comme moyen de transaction.

L'organisation des chads rapportés en comptes bancaires (ou leur équivalent) est laissée à la discrétion du groupe. Cependant, les règles de dépôt et d'emprunt du groupe doivent être notariés et accessibles à tous, incluant une copie rapportée à l'Organisation.

À chaque GN, le groupe reçoit des intérêts de 1% par tranche complète de 1000 chads rapportés à la fin de l'activité précédente, jusqu'à un maximum absolu de 2000 chads d'intérêts. Ces intérêts s'appliquent sur le montant total rapporté. Par exemple, si le groupe rapporte 7500 chads, il recevra 7% de 7500 chads en intérêts (soit 525 chads). Le groupe peut promettre autre chose en jeu s'il le souhaite, mais il lui revient alors de trouver et de gérer la différence.

Rien de magique n'oblige le groupe à respecter ses ententes avec ses clients, mais ne pas le faire vient généralement avec des conséquences importantes sur le réseau d'influence du groupe et peut entraîner la perte de la Spécialisation.

Pour avoir le droit aux intérêts, le groupe doit rapporter les chads physiques à l'Inscription le dimanche entre 7h et la fin du GN (s'ils ne sont pas dans un Coffre-fort ; voir la Spécialisation du même nom). Les chads rapportés n'ont pas à être séparés selon les comptes bancaires auxquels ils appartiennent potentiellement, mais doivent absolument être rapportés par un membre du groupe.

Le groupe peut utiliser des lettres de change pour permettre à un client de retirer un montant de son compte au début de l'activité suivante. Ces chads sont bien entendu retirés du compte du groupe après que le calcul des intérêts ait été fait. Les règles des lettres de change sont fournies avec la Spécialisation « Coffre-fort ».

### PERDRE CETTE SPÉCIALISATION

Les règles notariées de dépôt et emprunt du groupe doivent être respectés et le remboursement des chads qui y sont déposés doit être garanti dans un délai d'une activité. Autrement, la réputation du groupe en tant qu'escrocs se bâtit rapidement et la Spécialisation est perdue à la fin du GN de sursis. Elle peut être acquise de nouveau dès que le groupe a payé ses dettes.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

L'intérêt généré est augmenté de 3%.

### ABUS

À déterminer.

### AVANTAGE

Le groupe peut acheter les Points d'influence en jeu pour 500 chads chaque (au lieu de 750) et les vendre aux autres groupes grâce à un acte notarié. Il peut également acheter ces points hors du jeu pour 750 chads, mais il ne peut alors pas les vendre.

La limite de deux (2) Points d'influence achetés à l'aide de chads reste en vigueur.

Le groupe peut également vendre un maximum de deux (2) Points par activité.

Le groupe doit absolument vendre ses points à un prix raisonnable aux yeux de son réseau. Il ne peut pas les donner ou les céder pour une poignée de chads. Les conditions de cet échange doivent être inscrites sur le document notarié que les Marchands d'influence donnent à leur client.

Acheter de l'influence à l'Organisation requiert toujours qu'un membre du groupe qui achète se rende à l'un des deux lieux de dépôt du terrain pour y faire noter son achat. Si ce groupe achète de l'influence à un Marchand d'influence, il doit simplement rapporter le document notarié qui le spécifie en même temps.

### PERDRE CETTE SPÉCIALISATION

Dans le cas où le réseau d'influence du groupe trouve que ce dernier a reçu une compensation ridiculement basse pour l'influence vendue, le groupe recevra une missive le lui indiquant. Cette missive lui expliquera le prix à fournir au réseau pour compenser cette perte. Si le groupe ne compense pas son réseau à la fin du GN, il perd sa Spécialisation.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut acheter et vendre trois (3) Points d'influence au lieu de deux et le prix par point en jeu devient 400 chads au lieu de 500. Le prix hors du jeu, lui, descend à 600 au lieu de 750.

### ABUS

Créer un groupe avec cette Spécialisation uniquement pour fournir un groupe d'amis avec des Points d'influence moins chers est considéré comme un abus évident. Cette Spécialisation vise à créer un commerce d'influence par la vente ou le troc de faveurs.

## AVANTAGE

Réduit le coût en influence de l'action « Acquisition d'un document rare » de deux (2) Points et celui de l'action « Recherche » d'un (1) Point. Le niveau de détails obtenus lors d'une recherche est également augmenté.

## SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut faire une action « Recherche » gratuite par activité.

## ABUS

Faire une demande de document rare excessivement loufoque dans le seul but de voir ce que la Rédaction réussira à écrire comme texte est considéré comme un abus déplaisant et interdit. Par exemple, demander un document rare sur « Le mode de reproduction des amis imaginaires » est une demande inappropriée.

À noter qu'il existe tout de même des documents dont le sujet et/ou le titre peut être relativement absurde ou rigolo (un traité sur la barbe des naines par exemple). Il faut simplement apprendre à tracer la ligne entre le bon goût et la demande complètement idiote.

À la première offense, l'Organisation se contentera d'annuler l'action et son coût avant d'en discuter avec un responsable du groupe. Aux offenses subséquentes, l'action ne sera pas remboursée et, éventuellement, le groupe pourra recevoir un avertissement s'il est de mauvaise foi. Dans le doute, discutez-en en personne avec un Organisateur présent à l'inscription avant d'officialiser l'action.

### AVANTAGE

Le groupe peut faire une seconde action « Commande de sorts arcaniques », ainsi qu'une seconde action « Commande de recettes » à chaque activité.

Le groupe doit tout de même dépenser les Points d'influence requis pour ces actions supplémentaires.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le coût total de l'ensemble des commandes de sorts et de recettes du groupe est réduit d'un (1) Point d'influence par GN.

### ABUS

Aucun pour le moment.

---

## INSTRUCTEURS SPÉCIALISÉS

---

### AVANTAGE

Le groupe choisit une catégorie de compétences régulières (Guerrier, Voleur, Prêtre, Mage, Métier). À chaque activité, il peut envoyer une (1) personne recevoir un cours pour une compétence de cette catégorie.

Le cours est donné hors du jeu entre l'activité en cours et la prochaine. Aucun PNJ n'est mobilisé sur le terrain pour cet avantage. Le candidat doit simplement être en vie et libre (c'est-à-dire ne pas avoir été déportés ou toute condition similaire) à la fin du GN pour être éligible à recevoir le cours. Il n'est pas requis qu'il fasse partie du groupe.

Un groupe peut modifier la catégorie de compétences uniquement en remplaçant sa Spécialisation par les moyens habituels.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut envoyer deux (2) personnes se faire entraîner au lieu d'une seule.

Le cours choisi doit être le même pour tous les candidats.

### ABUS

Aucun pour le moment.

### AVANTAGE

Le groupe peut faire une action « Espionnage » gratuite par activité qui n'est pas révélée à sa cible si elle n'est pas bloquée. La cible ne sait donc pas qu'elle a été espionnée. Aussi, toutes les actions d'espionnage échouées par le groupe n'ont qu'une chance sur quatre (4) de révéler le nom du groupe à leur cible. Autrement, seule l'action est révélée.

Seule l'action gratuite possède l'avantage de ne pas être révélée si elle réussit. Les autres actions d'espionnage que le groupe fait sont dévoilées à leur cible normalement.

Sur une action échouée, l'Organisation détermine si le nom du groupe espion est dévoilé devant un membre du groupe ciblé, à l'inscription de ce dernier. Sur 1D4, les espions sont dévoilés sur un « 4 ».

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut faire deux (2) actions « Espionnage » gratuites au lieu d'une seule. Ces deux actions possèdent l'avantage de ne pas être révélées si elles ne sont pas bloquées.

### ABUS

Aucun pour le moment.

### AVANTAGE

Le groupe peut faire une action « Contre-espionnage » gratuite pour chaque activité. Aussi, il révèle automatiquement l'identité de tout groupe d'espions qui le cible, exception faite des « Maîtres espions ».

Dans le cas où le groupe d'espions possède la Spécialisation « Maîtres espions », leur identité est dévoilée sur un résultat de « 3 » ou « 4 » sur 1D4 (au lieu d'être dévoilée uniquement sur un « 4 »).

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe peut faire deux (2) actions « Contre-espionnage » gratuites au lieu d'une seule et dévoile l'identité de tous les groupes qui l'espionnent, incluant les groupes possédant la Spécialisation « Maîtres espions » (sans jet de dé).

### ABUS

Aucun pour le moment.



### AVANTAGE

La première action « Pillage » ou « Vol de marchandises » faite par le groupe après chaque activité n'a qu'une chance sur 6 (« 6 » sur 1D6) de dévoiler le responsable à la cible si l'action réussit. Cette action vient également avec de meilleures chances de profits :

- **Vol de marchandises** : Permet de voler le tiers des marchandises d'une caravane au lieu du quart.
- **Pillage** : Le groupe lance deux fois le dé déterminant son butin et choisit le résultat qui lui plaît le plus.

Ces avantages ne sont valides que si l'action n'est pas bloquée et réussit. Si cette première action échoue, elle possède alors les chances habituelles de voir le responsable dévoilé (automatique pour le pillage et une sur quatre pour le vol).

Aussi, lors d'un vol de marchandises impliquant plusieurs groupes attaquant la même caravane, les actions des groupes possédant cette Spécialisation sont considérées en premier.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le coût de la première action « Pillage » ou « Vol de marchandises » est réduit d'un (1). L'avantage ne s'applique qu'à une seule de ces deux actions et non à la première de chacune.

### ABUS

Aucun pour le moment.

---

## MARCHÉ NOIR

---

### AVANTAGE

Le groupe a accès aux marchandises du marché noir et peut faire une commande de 3000 chads ou moins par activité en utilisant l'action « Commande de marchandises ».

Une commande au marché noir utilise les mêmes mécaniques qu'une commande de marchandises légales (formulaires et dépôt en jeu, vols et protection, blocus et contrebande, coût en influence, etc.). La Spécialisation ne fait qu'ajouter la liste des marchandises du marché noir à la liste des marchandises accessibles à tous et augmente le plafond d'une commande à 3000 chads au lieu de 2000.

Il faut s'attendre à ce que les prix du marché noir soient élevés. De base, un item disponible sur le jeu obtenu par le biais du marché noir coûtera jusqu'au double en chads.

La liste et le prix des marchandises disponibles via le marché noir sont donnés dans la section « Caravanes et marchandises ». De base, tous les groupes possédant cette Spécialisation utilisent les prix de la colonne « Prix régulier » peu importe leurs autres Spécialisations.

### SUPPORT DE LA NOBLESSE

Le groupe utilise les prix de la colonne « Support de la noblesse ».

Le coût des marchandises du marché noir n'est plus compté pour déterminer le coût en influence d'une commande.

### ABUS

Aucun pour le moment.

# CARAVANES ET MARCHANDISES

Bien que tous les joueurs aient accès aux marchandises pouvant être achetées à l'inscription pendant le jeu, le système de caravanes et d'importation n'est disponible qu'aux groupes officiels. Ceux-ci peuvent, pendant une activité, se rendre à l'un des points de dépôt pour y porter une commande de marchandises qu'ils pourront récupérer pour un prix moindre lors de leur inscription au GN suivant.

## Commande de marchandises légales

La liste des marchandises qui suit est accessible à tous les groupes peu importe leurs Spécialisations. Les joueurs ne faisant partie d'aucun groupe officiel ont également accès à cette liste, mais uniquement si les marchandises sont disponibles à l'inscription pendant le jeu.

**Prix régulier :** C'est le prix que les groupes officiels paient lorsqu'ils commandent des marchandises via l'action « Commande de marchandises ».

**Prix en jeu :** C'est le prix qu'un joueur paie s'il se rend à l'inscription pendant le jeu pour se procurer l'item sans l'avoir préalablement commandé. Seuls les groupes officiels peuvent commander des marchandises.

**Prix fournisseur :** C'est le prix que paie un groupe officiel lorsqu'il commande des marchandises et qu'il possède la Spécialisation « Fournisseurs ». Il s'agit également du prix le plus bas auquel une marchandise peut être achetée sans la compétence régulière « Commerce ».

Marchandise	Prix régulier	Prix en jeu	Prix fournisseur
<b>Installations</b>			
Installation	225 chads	375 chads	150 chads
Outil	45 chads	75 chads	30 chads
<b>Production d'alcool</b>			
6L de bière	45 chads	75 chads	30 chads
6L de vin	90 chads	150 chads	60 chads
6L de spiritueux	135 chads	225 chads	90 chads
<b>Éléments</b>			
Alchimie	15 chads	25 chads	10 chads
Métal	3 chads	5 chads	2 chads
Argent	15 chads	25 chads	10 chads
<b>Potions (exclut les poisons)</b>			
Niveau 1	27 chads	45 chads	<b>10 chads</b>
Niveau 2	120 chads	200 chads	<b>60 chads</b>
<b>Équipement magique</b>			
Parchemin arcanique vierge	60 chads	100 chads	40 chads

## Export de marchandises légales

La liste qui suit donne les marchandises exportables via l'action « Export de marchandises », ainsi que leur valeur.

Il n'existe qu'un seul prix de vente par marchandise. Aucune Spécialisation ne peut modifier celui-ci.

Si la marchandise n'est pas présente dans cette liste, elle ne peut être vendue de cette manière.

Marchandise	Prix de vente
<b><i>Outils</i></b>	
Outil de forge	22 chads
Outil de laboratoire	24 chads
Outil de producteur d'alcool	20 chads
<b><i>Éléments</i></b>	
Élément de métal	2 chads
Élément d'argent	8 chads
Élément d'alchimie	8 chads
<b><i>Alcool brassé</i></b>	
Bouteille de bière	4 chads
Bouteille de vin	8 chads
Bouteille de spiritueux	12 chads

### **NOUVEAUTÉ : L'EXPORT DE MARCHANDISES**

L'export de marchandises a été ajouté aux règles avancées pour combler certains besoins relativement précis. En échange d'un léger coût en influence qui permet d'éviter certains abus, l'export vise à offrir une nouvelle option :

- Lorsqu'un groupe de pillards se retrouve avec des marchandises qui ne lui sont d'aucun intérêt et qu'il ne réussit pas à vendre à un prix intéressant en jeu.
- Lorsqu'une auberge se retrouve avec un surplus d'alcool brassé qu'elle n'a pas vendu.
- Lorsqu'un groupe veut faire disparaître certaines marchandises pour créer une rareté (d'une manière préférable à les enterrer quelque part d'introuvable).

Ce que l'export de marchandises vise à éviter cependant, c'est de permettre à un seul groupe de faire un profit intéressant en combinant certaines compétences et Spécialisations afin de pouvoir acheter des marchandises exportables à un prix beaucoup plus faible que le prix de vente. Dans son état actuel, il est convenu qu'un groupe de fournisseurs possédant les meilleurs commerçants pourra se faire quelques chads en revendant ce qu'il achète (environ un chad par élément ou bouteille, trois chads par outil de laboratoire).

## Marché noir

Les marchandises suivantes sont uniquement accessibles aux groupes possédant la Spécialisation « Marché noir ».

**Prix régulier** : C'est le prix que le groupe paie pour la marchandise s'il ne reçoit **pas** le support d'un noble spécifiquement pour sa Spécialisation « Marché noir ».

**Support de la noblesse** : C'est le prix que le groupe paie pour la marchandise s'il reçoit le support d'un noble spécifiquement pour sa Spécialisation « Marché noir ».

À noter que les prix du marché peuvent varier selon le prix courant retrouvé en jeu.

Marchandise	Prix régulier	Support de la noblesse
<b>Matériaux rares</b>		
Élément réactif raffiné	1500 chads	1000 chads
Mythique champignon des bois	750 chads	500 chads
<b>Produits alchimiques</b>		
Homoncule	350 chads	200 chads
Pâte du scarabée de feu	450 chads	300 chads
Philtre d'amour	750 chads	500 chads
Potion de vérité	400 chads	300 chads
Potion de catalepsie	400 chads	300 chads
Potion de folie	200 chads	150 chads
Poudre d'escampette	300 chads	200 chads
Solvant universel	250 chads	150 chads
Vecteur	600 chads	450 chads
<b>Poisons</b>		
Poison commun	100 chads	75 chads
Poison mortel	300 chads	225 chads
Poison de rage	200 chads	150 chads
Venin d'Amaï'ra	5000 chads	5000 chads
<b>Produits spéciaux (effet roleplay seulement)</b>		
Bière naine (bouteille)	60 chads	60 chads*
Vin elfique premier cru (bouteille)	70 chads	60 chads
Encens de vision	50 chads	40 chads

\* Parce que les nains ne font pas de prix d'ami lorsqu'il est question de leur bière.

# CONQUÊTES ET ALLIANCES

---

Le système de conquêtes et alliances permet aux différents groupes officiels de prendre officiellement possession d'un campement, d'afficher leur présence comme résident de ceux-ci ou d'en devenir les alliés officiels. Ce jeu se joue entièrement pendant les activités. La seule partie qui se fait hors du jeu se trouve dans le résumé d'activité de chaque groupe, où leurs responsables résument l'emplacement de leurs drapeaux à la fin du GN.

## Campements officiels

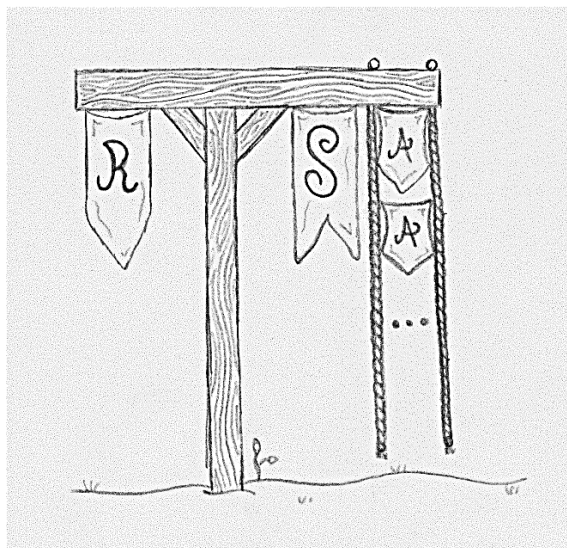
Le terrain de jeu possède actuellement seize (16) campements pouvant être habités et conquis.

#	Nom officiel	Note supplémentaire
1	Village d'Hyden	Inclut le secteur du Pont
2	Fort Orion	
3	Domaine de la Lyre	
4	Danaé	Le Puits
5	Librebourg	
6	Le Maillon	
7	Miludin	
8	Fort G	
9	Les Douves	
10	L'Arène	St-Rivage
11	Renor Mantis	
12	Temple de Golgoth	
13	Porte-des-Brumes	
14	La Souche	
15	Auberge du Phoenix	L'Astre-rêveur
16	Forteresse de Syptosis	

Il s'agit bien sûr des noms de référence utilisés hors du jeu. Ces campements peuvent avoir d'autres noms en jeu.

## Porte-étendards officiels

Chaque campement officiel possède un porte-étendard officiel que les joueurs doivent utiliser pour représenter la situation réelle de leur campement à l'aide des drapeaux que chaque groupe officiel doit avoir. Ce porte-étendard est indestructible, ne peut être déplacé et les drapeaux qui y sont affichés ne peuvent être modifiés que par un membre du groupe résidant ou un arbitre. Il ressemble vaguement à ceci :



Tel qu'illustré sur cette image un porte-étendard officiel possède trois emplacements : un premier indiquant qui réside à cet endroit (« R »), un second identifiant le seigneur du campement (« S ») et un troisième donnant la liste des alliés officiels des résidents du campement (« A »).

Les deux premiers emplacements sont prévus pour recevoir un grand drapeau de 2' x 3'. Le dernier prévoit pouvoir recevoir **jusqu'à quatre (4)** petits drapeaux de 1' x 18''.

À noter qu'il est interdit d'escalader un porte-étendard ou d'en altérer la construction autrement que pour le réparer ou pour afficher un drapeau de manière visible.

#### UTILITÉ DES DRAPEAUX POUR L'ACTIVITÉ

La présence des drapeaux sur un campement vise trois objectifs :

1. Identifier les groupes pouvant utiliser un avantage requérant que « les couleurs du groupe flottent sur le campement », ou toute autre formulation similaire. Ces avantages peuvent alors être utilisés par quiconque voit son drapeau à n'importe quelle position du porte-étendard.
2. Identifier clairement la situation de chaque campement. Cela permet à l'Organisation d'adapter sa scénarisation, aux nouveaux de comprendre plus facilement l'organisation du terrain et à tous d'éviter une certaine confusion qui n'aurait pas lieu d'être dans un monde où les personnages vivent en continu. Et ce, sans interdire aux malhonnêtes de se prendre pour d'autres, tant qu'ils ont une version officielle de leur situation à afficher.
3. Permettre à tous de suivre l'évolution du jeu de pouvoir sur les campements. Cela permet entre autres aux groupes de conquérants d'avoir un indicateur concret de leurs conquêtes.

#### GROUPE(S) RÉSIDENT(S)

Il s'agit du groupe principal habitant le campement : celui qui « possède » l'endroit et auquel un étranger devrait s'adresser s'il désire s'y allier. Pour un campement donné, plusieurs groupes peuvent se rassembler sous une même bannière et être tous considérés comme résidents. C'est alors cette bannière qui doit flotter sur le porte-étendard.

Un groupe qui habite un campement, mais qui ne fait pas partie des groupes résidents est considéré comme un groupe « locataire ».

## SEIGNEUR DU CAMPMENT

Un groupe qui conquiert un campement n'est pas forcé d'y résider et peut simplement être reconnu comme le seigneur des lieux. C'est ce groupe qui retire les avantages de conquête d'un campement lorsqu'il y en a. C'est également ce groupe qui est considéré par les autres comme donnant les ordres à cet endroit.

Contrairement aux groupes résidents, il ne peut y avoir plus d'un groupe considéré comme étant le seigneur d'un campement, peu importe la situation. Si plusieurs groupes conquérants souhaitent se diviser les gains associés au titre, ils devront tout de même choisir un groupe officiel pour les recevoir et les diviser ensuite. C'est alors ce groupe qui verra ses couleurs flotter sur le porte-étendard.

Un campement sans seigneur ne donne pas d'avantage à aucun groupe. Cependant, un groupe résident peut mettre son drapeau sur son propre campement s'il réussit à convaincre les autres résidents de son campement.

## ALLIÉS OFFICIELS

Lorsqu'un groupe signe une alliance officielle avec les résidents du campement, peu importe sa nature (militaire, commerciale, etc.), ses couleurs sont placées sur le porte-étendard.

Une alliance officielle doit être notariée. Les drapeaux des groupes ayant une alliance officieuse avec le campement ne sont pas affichés sur le porte-étendard. Cela signifie donc que seule une alliance officielle notariée permet l'utilisation d'une action d'influence comme « Ravitaillement » sur le campement d'un allié.

Un groupe locataire ne peut faire d'alliance officielle pour son campement.

### **« ÇA NE RENTRE PAS SUR LE PORTE-ÉTENDARD ! »**

L'Organisation est tout à fait consciente que certains groupes fabriquent des étendards plus élaborés que d'autres et qu'il peut arriver que tous ces drapeaux ne puissent pas tenir sur le porte-étendard tel que son croquis l'indique. Dans un tel cas, il est attendu des groupes officiels qu'ils fassent un effort honnête pour afficher tous les drapeaux de manière visible et claire. Tant que le porte-étendard affiche au minimum le drapeau du seigneur, que le drapeau des résidents est clairement affiché sur la palissade ou le bâtiment principal et que ceux des alliés sont regroupés ensemble et proche des autres, votre groupe ne recevra pas d'avertissement.

## Avantages

Avoir ses couleurs affichées à l'un ou l'autre des trois emplacements vient avec les avantages suivants :

### RÉSIDENTS

Le seul avantage des groupes résidents est de représenter le campement et d'avoir ainsi un contrôle sur la décision de s'allier officiellement ou non avec un autre groupe, ou encore de se rebeller ou non contre son seigneur.

En d'autres mots, les drapeaux du porte-étendard officiel du campement ne changent pas sans que les résidents du campement ne le veuillent.

### SEIGNEUR

Un groupe reçoit 75 chads pour chaque groupe officiel habitant un campement dont il est le seigneur, jusqu'à un maximum de 300 chads par campement. Tous les groupes officiels sont comptés, qu'ils soient résidents ou locataires.

### ALLIÉS

Les avantages et désavantages d'une alliance officielle dépendent grandement de ce que chaque groupe a inclus dans le document notarié officialisant l'alliance. Cependant, avoir son drapeau affiché sur le porte-étendard d'un campement permet toujours au groupe allié :



- De gagner de l'influence lorsqu'il est appelé à honorer son alliance par les résidents du campement.
- D'utiliser sur le campement les avantages qu'il possède et qui requièrent que ses couleurs y soient présentes.

En échange, un allié qui brise sa parole en ne respectant pas sa part de l'entente perd de l'influence.

## Campements abandonnés

Un campement qui ne possède aucun groupe résident ne peut avoir de drapeaux sur son porte-étendard.

## Devenir résident d'un campement

Les premiers groupes résidents d'un campement abandonné sont déterminés par l'Organisation. Tout groupe qui convoite ce genre de campement peut donc faire une demande à « [Organisation@Terres-de-Belenos.com](mailto:Organisation@Terres-de-Belenos.com) ».

Lorsqu'un campement possède déjà un ou plusieurs groupes résidents, tout autre groupe qui désire lui aussi devenir résident du campement doit d'abord obtenir l'approbation des groupes en place. L'Organisation accompagnera alors le processus, mais ne forcera l'acceptation d'un nouveau groupe résident que lorsqu'il y a des problèmes évidents avec les résidents actuels (si le campement est mal entretenu par exemple).

## Conquérir un campement

La conquête d'un campement fait de l'un des groupes conquérant le nouveau seigneur de celui-ci.

Conquérir un campement peut se faire tant par des moyens militaires que diplomatiques. L'important est qu'au final les habitants restants du campement soient convaincus d'accepter les conquérants comme nouveaux seigneurs, et pour cela tous les coups sont permis. En dernier recours, les conquérants peuvent même remplacer des habitants récalcitrants par des sujets plus loyaux.

Ceci dit, un campement vide (ou presque) ne peut avoir de seigneur. Il doit y avoir au moins cinq (5) habitants du même groupe pour qu'un campement puisse être vassalisé.

Il en va de même pour un campement contesté. Tant qu'un campement n'est pas sous le contrôle ferme d'un groupe officiel, celui-ci ne peut avoir de seigneur. Un groupe d'attaquants gagne un contrôle ferme sur un campement s'il réussit à y habiter pendant au moins un GN complet sans en être chassé.

## Alliance officielle avec un campement

Tel qu'expliqué précédemment, une alliance « officielle » est une alliance notariée entre deux groupes officiels. Elle lie un groupe à un autre par une promesse écrite de services dont la nature peut être tant militaire qu'économique, académique, religieuse ou... autre.

L'alliance n'implique pas forcément une promesse de service dans les deux sens. Un groupe peut très bien en obliger un autre à lui fournir son aide sans s'obliger lui-même à quoi que ce soit. Dans ce cas cependant, un seul des deux groupes sera considéré comme étant l'allié officiel de l'autre : celui qui s'engage. Ce système peut très bien être utilisé, par exemple, pour représenter les obligations d'un vassal envers son seigneur.

## DRAPEAUX

Lorsque vient le moment d'afficher un drapeau d'alliance, seuls les groupes qui s'engagent à fournir leur aide affichent leur drapeau sur le campement de leur allié. Pas d'engagement, pas de drapeau.

## SERVICES MINIMUMS

Afin d'éviter les abus, les services minimums pouvant être offerts pour former une alliance officielle sont encadrés par

les règles avancées. À cet effet, la section « Types d’alliance » identifie les options qu’un groupe possède pour chaque type. Le groupe qui s’allie à un autre doit choisir au minimum un type et une option pour son alliance. Il est permis de faire une alliance couvrant plusieurs types et il est bien sûr permis de s’engager à offrir davantage que le minimum. En ce qui concerne le maximum pouvant être offert, l’imagination des joueurs est la seule limite.

Tous les minimums identifiés sont des services offerts **par GN**.

### HONORER UNE ALLIANCE

Une fois l’alliance officialisée, le groupe à qui des services ont été promis peut les réclamer à tout moment **pendant le jeu**. S’il le fait, le groupe s’étant engagé à fournir ces services peut honorer ou non son alliance. S’il le fait, il gagne un (1) Point d’influence. Dans le cas contraire, il perd un (1) Point d’influence et offre à son allié une raison suffisante pour briser son alliance sans conséquence.

Un allié qui ne réclame pas les services qui lui sont dus n’oblige l’autre groupe à rien.

### BRISER UNE ALLIANCE

Briser une alliance officielle se doit d’être un geste public pour son allié, qui doit en être averti par messenger ou par missive. Le drapeau de l’allié est alors immédiatement retiré du porte-étendard du campement.

Le groupe qui brise son alliance sans raison suffisante perd un Point d’influence. Les trois raisons suffisantes pour briser une alliance sans conséquence sont :

- **Déshonneur** : Votre allié a manqué à son devoir d’honorer son traité d’alliance dans le dernier mois.
- **Trahison** : Votre allié a attaqué les personnes ou les biens de votre groupe en toute connaissance de cause.
- **Retrait** : Votre allié a lui-même officiellement brisé son alliance avec votre groupe.

### FORMULAIRES

Créer une alliance officielle requiert obligatoirement l’utilisation et le dépôt du formulaire « Alliance officielle » pouvant être trouvé à la fin de ce document. Un formulaire doit être utilisé pour chaque groupe faisant partie de l’alliance. Celui-ci décrit ce qu’un seul groupe s’engage à offrir à un seul autre. Dans le cas d’une alliance réciproque entre deux groupes, il y aura donc deux (2) formulaires rapportés à l’Organisation.

Briser une alliance requiert l’utilisation du formulaire « Fin d’une alliance ». Un seul formulaire est nécessaire pour briser une alliance réciproque.

## Types d’alliances

### ALLIANCE MILITAIRE

Au minimum, une alliance militaire doit inclure l’une des quatre promesses suivantes :

- **Protection** : D’envoyer au moins cinq (5) hommes se porter à la défense de son allié lorsqu’il est attaqué.
- **Assaut** : D’envoyer au moins cinq (5) hommes se joindre à un assaut fait par son allié sur une cible désignée.
- **Patrouilles** : D’envoyer au moins trois (3) patrouilles de cinq (5) hommes par jour faire le tour des chemins importants pour son allié et d’en débarrasser les ennemis qui s’y trouvent.
- **Gardes** : De fournir au moins cinq (5) hommes pendant quatre (4) heures pour protéger le campement allié en des moments stratégiques.

## ALLIANCE ÉCONOMIQUE

Au minimum, une alliance économique (ou commerciale) doit inclure l'une des quatre promesses suivantes :

- **Éléments** : De fournir au moins 100 chads d'éléments (fer, alchimie, etc.) à son allié, calculés selon le prix régulier. La question du paiement de ces ressources est laissée à la discrétion des groupes impliqués.
- **Réparation** : D'envoyer un forgeron réparer les armes et armures de son allié au meilleur de ses capacités et dans les limites des ressources disponibles.
- **Alcool** : De fournir à son allié au moins huit (8) bouteilles (750 mL) d'alcool. Le contenu des bouteilles est laissé à la discrétion des groupes impliqués.
- **Produits légaux** : De réserver pour son allié une plage de 400 chads dans les commandes que le groupe fait.

## ALLIANCE RELIGIEUSE

Au minimum, une alliance religieuse doit inclure l'une des trois promesses suivantes :

- **Messes** : D'envoyer un prêtre faire une messe ou un rituel d'au moins quinze (15) minutes pour son allié.
- **Support clérical** : D'envoyer au moins trois (3) hommes possédant des pouvoirs cléricaux, chamaniques ou moniaux se joindre à une bataille à laquelle son allié participe.
- **Retour à la vie** : De sauver de la mort deux (2) personnes désignées par son allié.

## ALLIANCE ACADÉMIQUE

Au minimum, une alliance académique doit inclure l'une des quatre promesses suivantes :

- **Formation** : D'envoyer un professeur donner un cours au choix de l'allié à trois (3) personnes qu'il désigne. Le groupe doit évidemment pouvoir donner le cours pour que l'allié puisse le demander.
- **Sorts et recettes** : De fournir à l'allié un sort ou une recette de son choix.
- **Documents** : De commander pour l'allié un document de son choix.
- **Recherche** : De commander pour l'allié une recherche sur un sujet de son choix.

## ALLIANCE INTERLOPE

Au minimum, une alliance interlope doit inclure l'une des quatre promesses suivantes :

- **Espionnage** : D'organiser l'espionnage des missives et action d'une cible ce mois-ci.
- **Contre-espionnage** : D'organiser la protection d'une cible contre l'espionnage ce mois-ci.
- **Produits illégaux** : De fournir un produit du marché noir que l'allié désire.
- **Opérations** : De fournir au moins cinq (5) hommes pour une opération interlope raisonnable au choix de l'allié.

## Rébellion

Un campement qui accepte ou se voit forcer un seigneur ne peut pas simplement attendre que celui-ci quitte son enceinte pour retirer subtilement son drapeau du porte-étendard. S'il désire briser ce lien par lui-même, il doit organiser une rébellion. Organiser la reconquête du campement par un groupe allié (officiel ou officieux) doit également suivre les règles de rébellion.

Organiser une rébellion est relativement simple :

- Le campement envoie un message au groupe de son seigneur lui indiquant qu'il y a rébellion, ainsi que la liste des groupes organisant celle-ci.
- Si les rebelles envoient ce message avant 18h le samedi, ils gagnent leur rébellion s'ils tiennent le campement jusqu'à la fin du GN en cours.
- Sinon, le campement doit résister jusqu'au samedi soir du GN suivant.

Pour des questions de balancement, la rébellion peut désigner jusqu'à trois (3) groupes comme organisateurs de celle-ci. Ceci dit, ils peuvent avoir autant d'alliés qu'ils le souhaitent. Cette règle vise à limiter les gains d'influence en cas de victoire. Un campement ne peut évidemment pas organiser plusieurs rébellions en même temps.

Si les rebelles gagnent :

- Chaque groupe nommé comme responsable de la rébellion gagne un Point d'influence.
- Les résidents du campement peuvent nommer un nouveau seigneur de leur choix.

Si le seigneur gagne :

- Le groupe du seigneur gagne un (1) Point d'influence.
- Son drapeau doit être remis sur le porte-étendard.
- Le campement ne peut se rebeller une seconde fois dans la même activité.

Il n'est pas obligatoire de se rebeller si les résidents d'un campement ne souhaitent pas respecter les ordres de leur seigneur. Cependant, tant que le drapeau d'un seigneur flotte sur le porte-étendard du campement, c'est lui qui en reçoit les ressources associées.

# LES BARONS ET LEUR BARONNIE

---

Le système d'influence est principalement conçu pour les groupes. Cependant il est possible pour un baron d'obtenir certains avantages liés à sa baronnie.

## AVANTAGES D'UN BARON

- Chaque noble donne le « support de la noblesse » dans les spécialités.
- Peut participer aux évènements requérant le statut de baron
- Possède une certaine immunité à l'extérieur de son campement s'il jette les armes.
- Revenu des terres selon le niveau de la baronnie. (Il ne peut y avoir qu'un salaire par groupe)

## Obtenir une baronnie :

Tout d'abord, pour être nommé baron, la personne qui réclame un tel titre devra obtenir l'appui d'un comte pour se faire octroyer des terres. Ensuite, afin de prouver son influence, celui-ci devra faire notarié un document avec la signature d'au moins 30 personnes qui l'appuie dans l'obtention de ce titre. Lorsqu'un baron est nommé, il devra choisir le nom de la baronnie, ainsi qu'écrire une courte description afin que celle-ci puisse être intégrée dans l'univers. Ensuite, l'organisation communiquera avec lui pour la suite des choses.

## Développement d'une baronnie :

Chaque baron possède dans l'univers de jeu un lopin de terres avec un certain nombre d'habitants. Au cours des évènements, le baron aura la chance de développer ses terres afin d'augmenter son influence au sein du royaume. De plus, la baronnie lui permettra de retirer un revenu stable par gn.

Pour développer une baronnie, il faut réussir les objectifs imposés par l'organisation via les missives du responsable qui gère la baronnie en l'absence du baron. Pour augmenter sa baronnie d'un niveau, un baron doit remplir ses objectifs à chaque GN. Si ceux-ci sont accomplis, la baronnie augmentera d'une centaine d'habitants. Ce qui lui permettra non seulement de retirer plus de taxes, mais aussi d'augmenter son influence. Il est aussi possible d'investir monétairement dans sa baronnie afin de la développer à raison de 500 chads par niveau avec un maximum d'un niveau par GN.

Attention, il est possible que votre baronnie régresse. En effet, si durant deux GN consécutifs vous ne répondez pas aux nouvelles de votre responsable, les habitants délaisseront vos terres faute de se sentir appuyés par leur baron. Il est aussi possible que votre baronnie régresse pour des raisons hors de votre contrôle, comme le développement de la guerre. Si cela devait arriver, il serait possible de bloquer cette régression en fournissant des efforts très important.

## Échelle de progression

### NIVEAU 1

*Baronnie sans influence*

Nombre d'habitants : Moins de 100

Revenu des taxes : 25 chads

### NIVEAU 2

*Baronnie avec une influence négligeable*

Nombre d'habitants : 100 à 200

Revenu des taxes : 50 chads

### NIVEAU 3

*Baronnie avec une influence grandissante*

Nombre d'habitants : 200 à 300

Revenu des taxes : 75 chads

### NIVEAU 4

*Baronnie avec une influence régionale*

Nombre d'habitants : 300 à 400

Revenu des taxes : 100 chads

### NIVEAU 5

*Baronnie d'importance dans le royaume*

Nombre d'habitants : 400 à 500

Revenu des taxes : 125 chads

### NIVEAU 6 (EXCEPTIONNEL)

*Baronnie avec une influence à travers Bélénos*

Nombre d'habitants : 500 et plus

Donne 200 chads par GN au baron

Avantage supplémentaire : Aussi longtemps que la baronnie conservera ce statut, le baron aura droit à une faveur du monarque de son royaume.

*\*Ce niveau ne peut être obtenu qu'avec un effort important à la discrétion de l'organisation.*

## Les Barons des baronnies situées le terrain de jeu

Les barons en jeu sont, quant à eux, définis par d'autres règles. Pour être baron, il faut être propriétaire du ou des fort(s) stratégique(s) relié(s) à la baronnie. Pour être baron de la porte des brumes, il faut posséder la souche. Pour être baron de Syptosis, il faut posséder Syptosis. Pour être baron d'Hyden, il faut posséder le Fort Orion ou le Fort de Librebourg ou le Fort du Maillon, sans qu'aucun des autres s'opposent. La progression décrite plus haut n'est pas offerte à ces barons.

## Le support d'un noble

Lorsqu'un personnage est baron, il apporte automatiquement le « support de la noblesse » au groupe dont il est membre. Ce support apporte des avantages notables aux spécialisations d'un groupe. Si le Baron est membre d'aucun groupe, ou s'il souhaite apporter son soutien à un autre groupe au lieu du sien, il peut le faire via un document qui affirme son support. Ce document doit être fait à chaque GN. Un noble ne peut supporter qu'un seul groupe.

# FORMULAIRES

---

La section qui suit détaille les documents et formulaires fournis par l'Organisation. Un certain nombre de copies de ces documents sont habituellement disponibles à l'Inscription, mais il est souvent préférable pour un groupe qui prévoit se servir de plusieurs exemplaires d'entre eux de les imprimer lui-même s'il ne souhaite pas avoir à les recopier à la main pendant l'activité.

Tous les gabarits de formulaires peuvent être recopiés à la main pendant le jeu si nécessaire. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de recopier les fioritures exactes qui ornent chaque document. Tant que le document a une apparence officielle et est facile à lire, il sera accepté.

## DÉPÔT

Tous les formulaires peuvent être déposés à l'Inscription ou encore au courriel [redaction@terres-de-belenos.com](mailto:redaction@terres-de-belenos.com)

## LISTE DES FORMULAIRES

Le tableau suivant présente la liste des formulaires officiels, ainsi qu'une indication à savoir si la compétence Notaire est requise pour produire le document.

Document	Usage	Notaire ?
Alliance officielle	Officialise une alliance. Permet d'ajouter un drapeau d'alliance au porte-étendard d'un campement.	Oui
Fin d'une alliance	Brise officiellement une alliance.	Non
Commande de marchandise	Permet de passer une commande à la caravane.	Non
Export de marchandises	Permet de vendre des marchandises hors du terrain.	Non
Lettre de change	Permet de transiger des chads possédés hors du terrain.	Oui
Mise à prix	Permettre de mettre à prix la tête d'un personnage non noble.	Oui
Notariat général	Pour toutes les autres ententes notariées qu'on voudrait officialiser.	Oui

## IMPRIMER ET RECOPIER UN FORMULAIRE

Il est tout à fait permis, voire encourager, d'imprimer les formulaires présents dans les pages qui suivent. Il est toujours préférable de le faire sur un papier autre que du papier blanc (pour le décorum), mais le formulaire est valide dans tous les cas.

Si un groupe vient à manquer de formulaires imprimés pendant le jeu, il lui est également permis d'en recopier un à la main. La copie doit être à l'encre (pas de copie au plomb) et, même s'il n'est pas nécessaire de recopier fidèlement les ornements du modèle imprimé, doit avoir une allure officielle (un titre travaillé, un encadrement et un sceau).

## ENREGISTREMENT D'UN DOCUMENT NOTARIÉ

Lorsqu'un Notaire crée un document notarié, une copie doit obligatoirement se rendre à l'Organisation. Le Notaire peut ne déposer que cette copie s'il le souhaite, mais il peut également attendre après l'activité pour en faire une copie électronique (photo, image *scannée* ou document texte retapé) et l'envoyer par courriel à « [Redaction@Terres-de-Belenos.com](mailto:Redaction@Terres-de-Belenos.com) ».

Pour qu'un document notarié soit valide, la copie fournie à l'Organisation doit être claire et lisible. Si le document ne peut pas être simplement réimprimé tel que fourni (ex. : si la photo est floue, mal cadrée, mal contrastée ou si elle contient un décors évident en arrière-plan), le document sera refusé. Il est donc de la responsabilité de chaque Notaire de fournir des copies propres. À noter que cela n'empêche pas un personnage de faire des fautes d'orthographe ou de grammaire, tant qu'on peut distinguer facilement les lettres.

## Le résumé de groupe

Vous devez copier/coller ce formulaire dans un courriel que vous devez envoyer à [redaction@terres-de-belenos.com](mailto:redaction@terres-de-belenos.com) au plus tard une semaine après chaque GN. Répondez aux questions au meilleur de vos connaissances.

1. Avez-vous rempli vos objectifs contenus dans votre missive? Si oui, comment? Si non, quels moyens avez-vous pris pour essayer de les remplir?
2. Combien de PI avec vous gagnez selon vous en correspondance avec vos profils et le jeu des drapeaux? Qu'avez-vous fait pour les mériter?
3. Avez-vous parrainé un nouveau groupe ou de nouveaux joueurs? (Voir la section parrainage des nouveaux groupes et parrainage des personnages seuls) Si oui, comment et quel groupe?
4. Quel(s) bâtiment(s) occupez-vous? En avez-vous conquis ou perdu un? (Conquête de fort)
5. Avez-vous écrit un article créateur de jeu dans le feuillet d'Hyden (pas une annonce)
6. (Facultative) Avez-vous recruté des travailleurs, si oui, où vous les envoyez?
7. Avez-vous des comportements suspect/anormal/dérangeant à signaler?
8. Qu'avez-vous le plus aimé et le moins aimé?