

---

## INTRODUCTION

---

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

Les règles avancées sont des règles qui enrichissent le jeu et qu'il n'est pas impératif que tous les joueurs maîtrisent. Si un ou deux joueurs par groupe les connaissent bien, le jeu est généralement bien servi.

### ABUS

Nous croyons qu'un système de règles trop complexe qui vise à bloquer toute possibilité d'abus ne serait pas intéressant à utiliser. L'esprit des règles est écrit dans la version longue de ce document. Respectez-le et faites preuve de bonne foi en évitant d'abuser de ses lacunes et tout le monde aura du plaisir. Autrement, les abus amèneront des avertissements.

---

## GROUPES

---

### GROUPES OFFICIELS VS. LES AUTRES GROUPES

Il existe deux sortes de groupes : les « Groupes officiels », qui utilisent ces règles et en tirent des avantages, et les autres.

#### Un groupe officiel peut :

- Posséder un campement
- Accumuler et utiliser l'Influence
- Importer des marchandises
- Avoir des Spécialisations
- Conquérir d'autres campements

#### Un groupe officiel doit :

- Être au moins 5
- Faire ses résumés de GN de groupe
- Établir des objectifs de groupe permettant de créer des tensions
- Avoir un campement et 3 drapeaux

### CRÉATION D'UN GROUPE OFFICIEL

1. Trouver au moins 5 membres actifs pour démarrer votre groupe et nommer au moins un responsable.
2. Définir le groupe : Un historique, 2 objectifs pertinents (dont un avoué), 3 valeurs et 2 profils.
3. Saisir tout cela dans la Base de données bélenoise.
4. Choisir le comte que votre groupe sert (facultatif, mais très utile).
5. Si vous avez déjà un campement, l'indiquer avec les travaux qu'il requiert cette année (facultatif).
6. Envoyer un courriel à « [Groupes@Terres-de-Belenos.com](mailto:Groupes@Terres-de-Belenos.com) » pour faire approuver le tout.

### PROFILS D'UN GROUPE

Il existe 5 profils possibles pour un groupe :

**Militaire** : Groupe basé sur la force et l'autorité.

**Commercial** : Groupe basé sur le commerce et les échanges.

**Religieux** : Groupe basé sur la religion et les croyances.

**Académique** : Groupe basé sur le savoir et l'enseignement.

**Interlope** : Groupe basé sur le mystère et/ou l'illégalité.

#### Ces profils limitent :

- Les Spécialisations du groupe
- Les sources d'influence

#### Ces profils ne limitent pas :

- Les Actions d'influence que votre groupe peut faire.

## RESPONSABLES DE GROUPE

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

- 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 personne ne peut être responsable que d'un seul groupe à la fois.

## MAINTENIR UN GROUPE OFFICIEL

Un groupe officiel perd son statut si :

- Sa fiche de groupe n'est pas mise à jour au début de chaque année.
- Il ne conserve pas en tout temps deux (2) objectifs réalisables sur le terrain, dont un but avoué.
- Il ne possède pas au moins un drapeau de 2'x3'.

Aussi, un groupe ne peut pas accumuler de Points d'influence ni utiliser ses Spécialisations pour un GN où :

- Il n'a pas au moins 5 membres présents.
- Il n'a pas fourni de résumé pour le GN précédent.
- Il n'est pas résident ni locataire d'un campement à la fin du GN.
- Il n'a pas participé à l'entretien de son campement.

## RÉSUMÉS DE GROUPE

Doivent être envoyés à l'Organisation dans la semaine qui suit chaque activité.

Si possible, utilisez la BD. Sinon, utilisez le gabarit disponible sur le site web du GN et envoyez-le par courriel à « [Groupes@Terres-de-Belenos.com](mailto:Groupes@Terres-de-Belenos.com) ».

## INFLUENCE D'UN GROUPE

- Un nouveau groupe commence avec deux (2) Points d'influence qu'il peut utiliser comme il l'entend.
- Un groupe peut acquérir au maximum huit (8) Points d'influence par GN.
- Un groupe peut avoir un maximum de dix (10) Points d'influence en banque au total.
- Les dépenses d'Influence sont calculées après les acquisitions (et l'application de leur limite).

## SPÉCIALISATIONS D'UN GROUPE

- Un groupe peut avoir jusqu'à deux Spécialisations à un moment donné.
- 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 qui correspondent aux profils de groupe.
- Un groupe peut acquérir ou remplacer une Spécialisation chaque fois qu'il utilise ses Points d'influence pour poser trois (3) « Actions d'influence » ou plus du même type que la Spécialisation qu'il convoite.
- Un groupe peut uniquement acquérir une Spécialisation s'il possède le profil lié à sa catégorie.
- Un groupe ne peut acquérir ou remplacer qu'une seule Spécialisation par GN.
- Un groupe ne peut acquérir ou remplacer que deux Spécialisations par année.
- Les compteurs d'action sont remis à zéro à chaque acquisition.

## ASSOCIATION D'UN GROUPE À UN COMTE BÉLÉNOIS

- Un groupe sans comte associé est limité sur plusieurs points des règles avancées (voir les règles détaillées).
- Un groupe peut s'associer à un seul comte, mais un comte peut accepter plus d'un groupe comme vassal.
- S'associer à un comte permet au groupe de recevoir des demandes de celui-ci et d'être récompensé en Influence en échange de ses services.

# LE SYSTÈME D'INFLUENCE

## ACQUISITION D'INFLUENCE

Sauf exception, un groupe officiel acquiert ses Points d'influence en jeu des différentes « sources d'influence ».

Les limites d'acquisition sont :

- 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 de ses associations avec un comte.
- 1 point provenant de l'écriture d'un article dans le Feuilleton d'Hyden.
- Maximum de 8 Points au total par GN.

## SOURCES D'INFLUENCE

Chaque source d'influence est associée à un ou plusieurs profils de groupe et possède une limite de Points d'influence qu'elle peut octroyer au groupe. Le tableau suivant résume ces informations.

Source	Militaire	Commercial	Religieux	Académique	Interlope
Demands d'un noble	5				
Feuilleton 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>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>

Pour la définition de chaque source, référez-vous au document complet des règles avancées.

## ÉCHANGES D'INFLUENCE

- 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.
- La Spécialisation « Marchands d'influence » permet de vendre jusqu'à 2 points par GN à un autre groupe.

## DÉPENSES D'INFLUENCE

**Via la BD :** La majorité des dépenses sont faites via la Base de données, sous l'onglet « Groupe ». Les responsables de groupes commandent les actions. Ces actions doivent être choisies au plus tard le dimanche précédant le prochain GN.

**En jeu :** Certaines actions (telles les exports) sont faites pendant le jeu, via l'utilisation d'un formulaire. Il n'est pas nécessaire de saisir de nouveau ces actions dans la Base de données. Une confirmation de réception vous sera fournie.

**Par courriel :** Dans le cas où il n'est pas possible de commander ses actions via la BD, les dépenses d'influence doivent être envoyées à « [Groupes@Terres-de-Belenos.com](mailto:Groupes@Terres-de-Belenos.com) ». Les mêmes délais s'imposent alors.

## ACTIONS D'INFLUENCE

La liste qui suit résume les actions d'influence qu'un groupe peut acheter, ainsi que leur coût et leur domaine. Les règles détaillées de chacune se trouvent dans le document complet des règles avancées.

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.

## Règles particulières

### MISE À PRIX

- Le groupe qui met une tête à prix fournit la prime à l'Organisation après le paiement des chasseurs.
- Pour obtenir une prime, la cible doit être déportée **vivante**.
- 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 ».
- Mettre une tête à prix requiert un Notaire.
- La tête d'un noble ne peut être mise à prix. Des mécanismes de justice spécifiques sont déjà prévus pour eux.
- 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.
- La mise à prix doit être justifiée par un tort important, pas par une insulte commune.
- Chasser soi-même une tête que l'on a mise à prix ne rapporte aucune prime et coûte même celle-ci pour une mise à mort.

### PILLAGE

Le résultat du pillage est déterminé par ce tableau :

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

### RAVITAILLEMENT

L'action donne 50 points de ravitaillement à distribuer selon les coûts suivants :

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

### ACQUISITION D'UN DOCUMENT NOTARIÉ

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, mais qui n'ont pas encore été honorées ne peuvent être acquises par cette action.

### EXPORT DE MARCHANDISES

Exporter des ressources est une action qui doit être faite **pendant le jeu** en rapportant à l'un des deux lieux de dépôt le formulaire prévu à cet effet. Après une activité, tous les exports d'un même groupe sont rassemblés en une seule action.

### VOL DE MARCHANDISES

- Les voleurs ciblent trois groupes en ordre de priorité (1<sup>re</sup> cible, 2<sup>e</sup> cible, 3<sup>e</sup> cible).
- La 1<sup>re</sup> cible à importer/exporter se voit dérober le **quart** de la valeur des marchandises.
- Une chance sur quatre de se faire découvrir (« 4 » sur un D4).

- Un groupe précis ne peut se faire voler qu'une seule fois par GN.

---

## LES SPÉCIALISATIONS

---

### DOMAINES DE SPÉCIALISATION

- Les Spécialisation sont chacune associée à l'un des cinq (5) domaines suivants : Militaire, Religieux, Commercial, Académique et Interlope.
- Un groupe ne peut acquérir que les Spécialisations des domaines correspondant à l'un de ses profils.

### PRÉREQUIS

Toutes les Spécialisation sont indépendantes. Il n'existe aucun prérequis entre eux.

### PASSAGE AUX RÈGLES 2017

En ce qui concerne les groupes possédant des Spécialisations acquises en 2016, il est prévu que chacune de ces Spécialisations puissent être remplacées à la demande du groupe propriétaire. Ainsi, un groupe qui n'aime pas les modifications apportées à l'une de ses Spécialisations ou qui trouve qu'une nouvelle Spécialisation représenterait davantage son concept peut envoyer un courriel à ce sujet à « [Groupes@Terres-de-Belenos.com](mailto:Groupes@Terres-de-Belenos.com) » au moins une semaine avant son premier GN de 2017.

### 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. Les joueurs possédant un titre de noblesse reconnu peuvent simplement l'utiliser sans que le groupe cible n'ait à dépenser de Points d'influence. Les PNJ, eux, requièrent l'achat d'une action « Support d'un noble ».

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.

### LETTRES DE CHANGE

Les groupes possédant la Spécialisation « Coffre-fort » peuvent produire des lettres de change suivant ces règles :

- Une lettre de change est un document notarié que les Notaires peuvent utiliser pour payer un individu à l'aide de chads qu'ils ont (ou auront) en banque.
- Le porteur n'a qu'à la conserver jusqu'à la fin de l'activité et à la remettre à l'Inscription pour obtenir sa valeur.
- Cette valeur est bien entendue déduite des réserves du groupe émetteur et si ces réserves sont insuffisantes, le porteur de la lettre ne reçoit que ce qui est disponible.
- 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 vus les problèmes que ces directives causent. Il est d'ailleurs très mal vu d'écrire une telle clause.
- 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.

## 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.

# CARAVANES ET MARCHANDISES

## COMMANDE DE MARCHANDISES LÉGALES

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

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



## MARCHÉ NOIR

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.

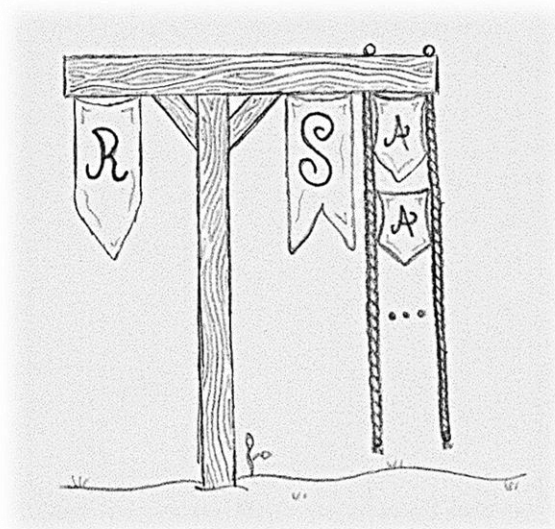
## CAMPEMENTS OFFICIELS

#	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 possède un porte-étendard qui doit représenter la situation réelle du campement.



Ce porte-étendard est indestructible, ne peut être déplacé ni escaladé et les drapeaux qui y sont affichés ne peuvent être modifiés que par les résidents ou un arbitre. Ils peuvent cependant déborder autour du porte-étendard s'ils ne peuvent tous y tenir.

## GROUP(S) RÉSIDENT(S)

- Représenté(s) par un drapeau de 2'x3'.
- Plusieurs groupes peuvent se rassembler sous une même bannière et être tous considérés comme résidents.
- **Avantages** : Faire des alliances officielles et décider de la situation représentée par le porte-étendard.

## SEIGNEUR DU CAMPAMENT

- Représenté par un drapeau de 2'x3'.
- Un seul groupe peut être seigneur d'un campement. Ce groupe peut être l'un des Résidents.
- **Avantages** : Reçoit 75 chads pour chaque groupe officiel habitant le campement (résident ou locataire), jusqu'à un maximum de 300 chads par campement.

## ALLIÉS OFFICIELS

- Représentés par un drapeau de 1'x18''.
- Jusqu'à quatre (4) par campement.
- **Avantages** : Recevoir de l'influence en échange d'une entente de services obligatoires.
- **Désavantage** : Briser ou trahir une alliance officielle vient avec des conséquences (voir document complet).

## Campements abandonnés

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

## 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.

## 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.

## TYPES D'ALLIANCES ET SERVICES MINIMUMS

Afin d'éviter les abus, les services minimums pouvant être offert pour former une alliance officielle sont encadrés par les règles avancées. À cet effet, la section « Types d'alliance » du document complet 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.

## 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 Point d'influence. Dans le cas contraire, il perd un 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 dues 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.

## 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. 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, un maximum de trois (3) groupes peuvent être désignés comme organisateurs d'une rébellion. 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 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.

---

## FORMULAIRES

---

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 également permis d'en recopier un à la main. La copie doit être à l'encre et doit avoir une allure officielle (un titre travaillé, un encadrement et un sceau).

### ENREGISTRER UN DOCUMENT NOTARIÉ

L'Organisation doit toujours en avoir une copie, qui peut être fournie par courriel en format électronique (photo, image, document texte retapé). La copie doit être claire et lisible pour être valide.

---

## 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?