

# LES TERRES DE Bélénos

## LIVRE DES RÈGLES

Joueur :

---

Personnage :

---

Groupe et/ou campement :

---

# TABLE DES MATIÈRES

Introduction .....	iii
Règlements du terrain .....	1
Sanctions.....	1
Avertissements .....	1
Blâmes.....	1
Expulsion .....	1
Sécurité .....	2
Alcool et drogues .....	2
Flammes vives.....	2
Escalade des bâtiments.....	2
Combat dans les échelles .....	2
Respect du terrain.....	3
Respect de la nature .....	3
Respect des bâtiments .....	3
Zones à accès limité .....	3
Respect de l'Autre.....	4
Respect de la personne .....	4
Respect de la propriété .....	4
Respect des voisins .....	4
Accès en dehors des activités.....	4

[Ajout des autres chapitres à l'assemblage du Livre]

# INTRODUCTION

Bienvenue à Bélénos.

Créé en 1998 autour d'une poignée de joueurs et de quelques bâtiments de croûte, le grandeur nature des Terres de Bélénos a su grandir pour devenir aujourd'hui une vaste communauté de joueurs passionnés sur un terrain bien développé, contenant des chemins aménagés et des dizaines de bâtiments décorum réunis en plusieurs campements au style unique.

Avec le temps, l'arrivée de nouveaux participants et la création de nouveaux concepts de jeu, les règles ont dû évoluer également afin de s'adapter aux nouvelles réalités, pour finalement donner le recueil que vous consultez présentement, en version papier ou électronique. Cet ouvrage contient donc tout ce que vous devez savoir, peu importe votre expérience et votre ancienneté sur le terrain, pour jouer au jeu proposé par Bélénos.

Il s'agit certes d'un ouvrage massif, qui pourra rebuter celui qui cherche un jeu beaucoup plus simple. Cela dit, il s'agit de règles qui visent à fournir une immersion jusque dans les pouvoirs qu'elles présentent aux joueurs, incluant des subtilités et des sous-systèmes propres à chaque grand concept. De cette manière, nous souhaitons au travers de celles-ci que chaque personnage vous permettra de redécouvrir un nouveau style de jeu, avec une évolution et des interactions différentes chaque fois.

Finalement, tout comme l'activité proposée, ces règles ne sont pas immuables et sont appelées à être améliorées chaque année. Un « Conseil des règles » est par ailleurs tenu à l'automne pour traiter de ce sujet et il nous fera plaisir d'y accueillir quiconque souhaite proposer ses idées. Vous pouvez également proposer celles-ci en tout temps en écrivant aux organisateurs à « [Organistion@Terres-de-Belenos.com](mailto:Organistion@Terres-de-Belenos.com) ».

Sur ce, bonne lecture et au plaisir de vous voir sur le terrain!

# REMERCIEMENTS

Nous souhaitons offrir des remerciements à tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à la création ou à l'amélioration de ce livre de règle. Pour leur investissement constant, nous souhaitons remercier plus particulièrement les personnes suivantes.

## Réviseurs

Daniel Vaillancourt  
Élise Sirois-Paradis  
Émilie Robertson

Jefferson Rivard  
Ligia Iliescu  
Mathias Lauber

Mélissa Boulianne  
Philippe Drouin

## Graphistes

Alexandre Valois

Jeremy Ezekiel

Katell





# RÈGLEMENTS DU TERRAIN

Bien avant les règles du jeu de Bélénos, il y a les règles du terrain sur lequel il se déroule. Elles ont préséance en tout temps sur les règles de jeu et, excluant les exceptions explicitement communiquées par les propriétaires, sont valides même en dehors des activités. À noter également que toute sanction reçue pour un manquement à ces règles est valable pour l'entièreté des activités tenues sur le site et non pas uniquement pour le GN de Bélénos.

## SANCTIONS

Les sanctions imposées vont selon la gravité et la fréquence des gestes posés. Voici les trois sanctions prévues à la base par le règlement. Les sanctions sont comptabilisées dans la Base de données bélénoise et peuvent être consultées en tout temps par l'individu qui les reçoit.

### ***Avertissements***

Outre le rappel amical, l'avertissement officiel est la sanction la moins sévère. Il est généralement donné aux individus lorsqu'ils contreviennent à une règle qu'ils peuvent – en toute bonne foi – ne pas connaître ou avoir oubliée.

Contrevirer à la même règle ou poser le même geste dans la même année donne un blâme.

Accumuler des avertissements pour trois raisons différentes donne également un blâme.

### ***Blâmes***

Outre la transformation d'avertissements en blâme (décrite ci-dessus), un blâme peut être donné si un individu contrevient à une règle évidente ou importante, ou encore s'il pose un geste particulièrement dommageable.

Accumuler trois blâmes vaut à l'individu une expulsion du terrain.

### ***Expulsion***

Un joueur expulsé du terrain – que cela soit pour avoir posé un geste grave ou pour avoir accumulé trop de blâmes – ne peut participer à aucune activité se déroulant sur le terrain de Terres de Bélénos.

À la base, les expulsions ont une durée d'un an, mais ce délai peut être réduit ou augmenté par l'Organisation selon les circonstances. La sanction la plus sévère est l'expulsion à vie. Par ailleurs, cette sanction peut être imposée à tout moment à quiconque poserait, même en-dehors du terrain, des gestes graves menaçant la sécurité ou les valeurs de la communauté.

À noter que le retour d'une expulsion s'accompagne toujours d'une discussion avec l'Organisation.



# SÉCURITÉ

## *Alcool et drogues*

Pour des questions de sécurité et de respect des autres, il est interdit d'être sous l'effet de l'alcool ou d'une drogue à n'importe quel moment.

Contrevenir à cette règle est passible d'**expulsion**.

## *Flammes vives*

Les flammes vives – protégées ou non – ne sont permises que dans les ronds de feu, tables à feu et forges déjà présents sur le terrain et homologués par les propriétaires.

Il n'est donc pas permis de transporter une vraie lanterne, même si vous considérez son boîtier solide et sécuritaire. Il n'est pas non plus permis d'utiliser un poêle ou un chauffage au butane pour cuisiner ou se réchauffer même lors de nuits très froides.

Contrevenir à cette règle est passible d'**expulsion**.

## *Escalade des bâtiments*

Pour des questions de sécurité, il est interdit d'escalader toute partie d'un bâtiment ou d'une structure faisant 3 mètres ou plus (environ 10 pieds). Cela inclut :

- Les murs d'un campement ou d'un bâtiment
- Les fenêtres en hauteur
- Les toits des bâtiments

Il est cependant permis d'atteindre ces hauteurs à l'aide d'une échelle en bon état, pour autant qu'une seconde personne sécurise et tient l'échelle pendant ce temps.

## *Combat dans les échelles*

Une seule personne peut grimper une échelle à la fois lors des combats ou autre scène semblable.

Le combat est **permis** avec une personne qui se trouve dans une échelle. Un joueur qui monte une échelle sécurisée pendant un combat accepte de recevoir des coups pendant qu'il grimpe.

Il est cependant demandé aux joueurs qui attaquent par surprise une personne se trouvant dans une échelle non sécurisée (i.e. : qui n'est pas tenue par un second joueur ou fixée à un bâtiment) de veiller à la sécurité de leur cible, les bonnes pratiques incluant de sécuriser eux-mêmes l'échelle pendant l'assaut ou encore de permettre à leur cible de mettre les pieds au sol.

Finalement, il est interdit de pousser physiquement une échelle, même si personne n'y grimpe à ce moment. Vous devez le simuler en ayant deux personnes qui prennent les barreaux et annoncent ensemble « 1, 2, 3, Repousse ». L'échelle devra alors être mise doucement au sol par les adversaires.



## RESPECT DU TERRAIN

### ***Respect de la nature***

Dans une volonté de préserver la faune et la flore présente sur le terrain, il est interdit de :

- Retirer l'écorce des arbres (demandez du papier à l'Accueil pour votre feu).
- Grimper dans les arbres.
- Planter des ancrages dans les arbres (clous, vis, etc.).
- Jeter ses déchets dans la forêt ou sur les chemins (incluant les mégots).

Il vous est également demandé de faire attention autant que possible aux plantes que vous cueillez – et surtout à la quantité cueillie – dans le cadre des activités sur le terrain. Un « herbier » est par ailleurs mis à la disposition des participants qui souhaiteraient s'éduquer dans ce domaine.

### ***Respect des bâtiments***

Dans un souci de conserver longtemps et en bon état les bâtiments et structures présents sur le terrain, il est interdit de :

- Vandaliser ceux-ci. Outre les bris évidents, cela inclut :
  - Tout marquage (boue, peinture, etc.) que vous ne prenez pas le temps de retirer complètement après une activité.
  - Les clous et autres ancrages que vous utilisez pour des affiches ou autres accessoires, et que vous ne prenez pas le temps de retirer après une activité.
- Défoncer/forcer une porte ou une fenêtre (dans le vrai monde réel de la réalité véritable).

Après une activité, il vous est également demandé de faire le ménage des bâtiments que vous avez occupé et de les remettre au minimum dans l'état où ils étaient à votre arrivée.

### ***Zones à accès limité***

En tout temps, il est interdit de marcher dans les champs encadrés par une clôture.

Il est interdit en tout temps de stationner un véhicule :

- Dans les courbes
- À la jonction avec tout autre chemin (de terre ou autre ; même s'il semble peu utilisé)
- À l'Accueil, face à la grange, sauf si vous êtes membre du personnel et possédez une vignette.
- Au bout de la route René, dans les espaces indiqués comme étant réservés au personnel (qui possède une vignette).



## RESPECT DE L'AUTRE

### *Respect de la personne*

**Simulation de viol ou autre agression sexuelle :** Il est interdit pour toute activité se déroulant sur le terrain des Terres de Bélénos de simuler toute forme d'agression sexuelle, même si cela se déroule sur des personnages fictifs entre participants consentants. Cette pratique est considérée comme hors des valeurs bélénoises et à fort risque de générer d'importants malaises.

Par « agression sexuelle », on entend un geste à caractère sexuel, avec ou sans contact physique, commis par un personnage sans le consentement de la cible.

**Contacts physiques :** Il est également interdit, tant dans les combats simulés que dans toute autre scène, de recourir à un contact physique prononcé sur une autre personne. Par « contact physique », il est question ici de pousser ou tirer **avec force** une personne, de la faire tomber au sol ou toute autre interaction physique forcée qui peut blesser la personne ou lui causer un malaise.

Dans le cas où ce genre de contact serait requis pour une scène, il faut absolument s'entendre avec la personne et simuler la force du contact. Dans le cas où la « victime » refuse le contact, il faudra composer avec sa décision et modifier la scène en conséquence.

### *Respect de la propriété*

**Tentes et sacs :** Il est interdit d'entrer dans la tente hors-jeu d'une autre personne sans son consentement, et ce même si vous soupçonnez son propriétaire d'y cacher des objets qui appartiennent au jeu. Les tentes décorum trouvées en jeu peuvent cependant être fouillées.

Il est également interdit de fouiller un sac qui n'est clairement pas en jeu (i.e. : d'aspect moderne).

Si vous soupçonnez un participant de triche, il vous est demandé de contacter l'Accueil. Un membre du personnel sera ensuite envoyé pour vérifier la chose avec le propriétaire de la tente ou du sac.

**Armes et effets personnels :** Il est interdit de prendre – même pour un emprunt rapide – une arme ou tout autre effet personnel qui ne vous appartient pas sans le consentement direct de son propriétaire. Cette règle est de mise même si la scène créée défie la logique. Dans le cas des armes magiques, un bracelet rouge sera fixé à l'arme. C'est ce bracelet qu'il faut prendre.

**Pièces et coffres verrouillés :** Il est interdit de fouiller tout bâtiment, pièce ou coffre où un cadenas à clef a été posé. Ces endroits sont considérés hors-jeu en tout temps et peuvent contenir des objets de jeu servant aux besoins de l'Organisation, ou encore le matériel d'autres activités.

### *Respect des voisins*

Le terrain des Terres de Bélénos possède des voisins qui dorment la nuit et auxquels il faut porter un certain respect. Il est donc demandé aux participants de limiter le bruit qu'ils font après la tombée de la nuit.

## ACCÈS EN DEHORS DES ACTIVITÉS

Le terrain des Terres de Bélénos est un terrain privé. Pour y accéder en dehors des horaires des activités annoncées, il vous faut d'abord obtenir une approbation des propriétaires. Vous pouvez les contacter par courriel à « [organisation@terres-de-belenos.com](mailto:organisation@terres-de-belenos.com) ».





# MARELLE

Dans une activité où les comportements et réactions des personnages sont simulés, il peut arriver des cas où le *roleplay* d'un joueur devient trop réel, intense et agressant pour vous. Or, il peut être tout autant difficile pour ce joueur de discerner si votre réponse vient de vous ou de votre personnage. Dans la plupart des situations, il vous suffira de baisser la voix, de vous approcher de ce joueur et de lui dire simplement « Hors-jeu, vas-y juste un peu moins fort s'il-te-plaît. ». Cependant, pour les situations où rien d'autre ne fait, il existe « Marelle ».

« Marelle! » est le mot sûr (le *safeword*) de Bélénos pour mettre fin à une scène et demander à être extirpé du jeu. Le dire revient à dire « Hors-jeu, j'en peux plus! Aidez-moi! ». C'est un outil clair que vous pouvez utiliser si les deux conditions suivantes sont rassemblées :

- Vous vous trouvez dans une scène trop intense ou malaisante pour vous
- Vous ne pouvez pas vous extirper de la scène par vous-mêmes (ex. : la seule issue est bloquée par vos adversaires).

Lorsque vous entendez « Marelles! », vous devez arrêter de jouer immédiatement et faire le nécessaire pour sortir la personne indisposée de la scène en cours. Celle-ci doit ensuite aller voir un Arbitre ou se rendre à l'Accueil. La scène peut reprendre ensuite. Si celle-ci requerrait la présence de la personne indisposée, il faudra faire avec les circonstances et adapter l'histoire.

Le mot « Marelle » est **toujours hors-jeu**. Vos personnages ne peuvent le dire. Il s'agit également d'un mot qui doit toujours être traité avec le plus grand sérieux, même si vous n'approuvez pas l'utilisation qu'un autre joueur en fait. Dans ce cas, appliquez la règle et parlez-en à l'Organisation par la suite, mais retenez vos commentaires en présence de la personne indisposée.

Les situations où on ne doit **pas** utiliser "Marelle" :

- Lorsque la personne indisposée n'est pas soi-même. On ne peut dire « Marelle » pour un autre que si cette personne est inconsciente ou dans un état similaire.
- Vous êtes personnellement indisposé, mais vous pouvez partir sans qu'on vous pourchasse.
- Seul votre personnage est indisposé. Ça se demande HJ au pire en cas de doute.
- Il s'agit d'un cas simple pour lequel la personne SE SENT CAPABLE de régler ça rapidement en expliquant hors-jeu qu'il faudrait baisser l'intensité d'un cran.

Finalement, il est interdit de faire des blagues avec « Marelle ». Notamment :

- Rien ne peut être avoir « Marelle » comme nom propre (personnage, arme, etc.).
- Aucun jeu de mot sur Marelle n'est toléré (pas de sous-entendu, pas de « Marre elle »).