



LES RÈGLES D'OR

Aucun système de règles n'est parfait. Et bien que des efforts soient mis en continu pour améliorer celui-ci, le système de Bélénos est conçu pour offrir une expérience nouvelle et différente à chaque personnage et à chaque métier, ce qui ne le rend pas plus simple. Par conséquent, pour toutes les situations incongrues où il n'offrirait pas le résultat espéré, il est demandé à tous de s'en remettre aux « règles d'or » suivantes.

Dans le doute, utiliser l'option la moins avantageuse

Si la définition d'un pouvoir ou d'une règle laisse un doute à un moment où vous ne pouvez pas attendre et n'avez pas accès à un Arbitre, il vous est demandé d'utiliser le résultat le moins avantageux pour vous et de vérifier ensuite avec l'Organisation.

Si le doute implique deux adversaires, il vous est demandé d'y aller avec l'option qui favorise la survie du plus grand nombre de personnages, ou la moins avantageuse pour l'attaquant si cette dernière règle ne s'applique pas.

Faites attention aux abus

À Bélénos, la philosophie « Si les règles le permettent, j'ai le droit de le faire! » n'est pas soutenue par l'Organisation. La communauté de jeu de Bélénos est basée sur la confiance et plusieurs choix de règle sont d'abord motivés par un désir de les rendre intéressantes et intuitives, plutôt qu'impossibles à contourner. Devant la possibilité d'abuser d'une combine, l'Organisation préfère faire confiance à sa communauté, mettre son énergie sur des tâches plus vitales à l'activité et vous demander votre aide pour lui rapporter ces possibles erreurs.

Si vous trouvez une combinaison de pouvoirs ou de règles qui vous amène facilement ou sans raison à un niveau de puissance ou d'influence bien au-dessus des autres joueurs, cette combinaison n'était probablement pas prévue. S'il-vous-plaît, vérifiez avec l'Organisation avant de vous en prévaloir.

Dans le cas où un joueur utilise une telle combine sans intention ni savoir, l'Organisation se contentera généralement de modifier le résultat obtenu, voire les règles impliquées.

Dans le cas où il est démontré que l'abus était intentionnel, le joueur pourra recevoir une sanction.

Jouez aussi pour les autres

Les règles ne peuvent assurer une justice parfaite dans tous les contextes de jeu. Il existe une multitude de situations où le jeu proposé se déroulera très vite, entraînant des erreurs, ainsi qu'une multitude de situations où il sera très facile pour un camp de gagner sans effort si les joueurs le désirent. Dans les deux cas, bien que Bélénos ne vous demande pas d'y sacrifier votre propre plaisir, il vous est demandé de penser au moins autant à celui de vos adversaires.

Ici, que vous associez cette règle aux philosophies « Play to Lose » et « Play to Lift », ou à une simple courtoisie de base n'a pas d'importance. L'important est de démontrer un certain souci pour le plaisir des autres pendant le jeu et de se retenir d'user d'une règle contre celui-ci.



PERSONNAGES

La gestion des personnages d'un joueur se fait via la Base de données bélénoise (l'adresse est dans la couverture). Un joueur peut posséder autant de personnages qu'il le souhaite.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Choix de base

La première chose à faire lorsqu'on crée un nouveau personnage est de lui trouver un concept, qui devrait inclure au minimum une situation initiale et une raison d'être venu à Francourt. Par la suite, on vous demandera de choisir :

- Une race, dont la liste se trouve au chapitre 6.
- Une classe et un archétype, dont la liste se trouve au chapitre 7.
- Une religion, dont la liste se trouve au chapitre 8.

Provenances

La dernière question qui vous sera posée lors de la création du personnage est celle de sa provenance. À cet effet, une liste des origines les plus communes est disponible au chapitre 9.

Il est recommandé de choisir une provenance à l'intérieur du pays de Bélénos, puisque c'est là que la partie la plus importante de l'histoire apportée en jeu se passe et qu'un personnage provenant de l'étranger pourra se sentir moins impliqué dans les événements apportés.

Pour les joueurs plus avancés, il est tout de même possible de provenir d'un pays étranger.

Compétences de départ particulières

À la fin du processus de création du personnage, la Base de données pourrait ajouter à votre fiche :

Pouvoir divin : Si cela n'est pas fait automatiquement, cette compétence doit être remplacée par le pouvoir divin de votre religion.

Niveau de magie supérieur inné : Votre personnage n'a pas de limite de niveau de magie.

Le niveau 2 d'une compétence de départ : Si vos compétences de départ incluent plusieurs fois le niveau 1 de certaines compétences, le niveau 2 devrait vous être donné automatiquement.

Éléments de départ : Cette compétence sert à rappeler à l'inscripteur qu'il vous doit des éléments de départ à votre premier GN. Elle doit être retirée par la suite.

Métier : Cette compétence doit être précisée par vous. Voir la section « Introduction aux Missions ».

Histoire du personnage

Une fois le personnage créé, la prochaine étape sera de lui écrire une histoire qui lui donnera sa personnalité finale. Cette étape se fait sous l'option « Histoire » de la fiche du personnage dans la Base de données bélénoise.

Une fois écrite, une demande d'approbation est envoyée à l'Organisation, qui validera que l'histoire est bien cohérente avec le monde de jeu. Une histoire approuvée donne 5 XP au personnage.



CHANGEMENT DE PERSONNAGE

Pendant une activité

Changer de personnage pendant une activité **requiert d'aller à l'Accueil**.

Il y a quatre situations où un joueur pourra changer de personnage pendant une activité :

1. Le personnage s'exile volontairement pour un an (5 GN) et quitte le jeu.
2. Le personnage est déporté par ses ennemis et est forcé de quitter le jeu.
3. Le personnage est mort de manière définitive.
4. Le joueur se blesse sévèrement, dans quel cas il doit se rendre à l'Accueil et ne sera pas pénalisé pour avoir quitté le jeu.

Dans le cas où un joueur joue un nouveau personnage **avant samedi soir à minuit**, ce personnage débutera tout de suite au niveau 1. Après cette heure limite, le personnage débutera niveau 0.

Entre deux activités

Changer de personnage entre deux activités n'implique rien de particulier, sinon qu'un seul personnage gagnera un niveau à chaque GN. Le joueur crée alors un nouveau personnage (qui sera donc niveau 1 au prochain GN) ou reprend un ancien personnage qu'il possède.

PERSONNAGES REQUÉRANT UNE APPROBATION

Qu'une religion ou une classe soit indiquée comme interdite pour la race que vous souhaitez incarner ne signifie pas qu'il soit complètement impossible de jouer ces concepts de personnage. De la même manière, le fait qu'une race présente dans le monde de jeu ne soit pas présente dans la liste des races jouables ne signifie pas qu'aucun joueur ne pourra jamais les incarner.

Ces cas de figure représentent plutôt des concepts **très rares** qui requièrent obligatoirement une approbation spéciale pour être joués.

Demander une approbation

Demander une approbation pour un concept normalement interdit requiert trois choses :

- Créer un costume de qualité et le prendre en photo sur soi.
- Créer une bonne histoire pour le personnage. Les races plus monstrueuses (ex. : les trolls) requerront que le personnage ait des objectifs à atteindre qui animeront le terrain.
- Envoyer le tout à approbation@terres-de-belenos.com.

Conséquences de posséder une classe ou une religion restreinte

Les conséquences de jouer un tel personnage sont déterminées par l'Organisation au cas par cas. Les classes restreintes sont souvent des classes où la race est désavantagée, tandis que les religions restreintes le sont par considération culturelle. Il faut donc s'attendre à recevoir soit des malus, soit un refus de posséder certaines compétences ou certains titres.

Jouer un monstre

Certaines races, comme les trolls ou les minotaures, sont considérées comme étant des « monstres ». Il est possible de les jouer sous certaines conditions expliquées au **chapitre 6**.



INSCRIPTION

OÙ ET QUAND

L'inscription des joueurs se fait uniquement sur place, à l'Accueil (au 395 Route Du 3^e Rang).

Elle commence à 17h le vendredi de chaque activité et reste ouverte jusqu'à la fin de l'activité. Cependant, le personnel d'inscription est réduit à partir de 22h le vendredi.

BRACELET

Lors du paiement de votre activité, un bracelet vous est remis. Il constitue votre preuve de paiement et doit être conservé sur vous **en tout temps** pendant l'activité. On vous demande par ailleurs de l'attacher à votre poignet (ou votre cheville si elle reste facile d'accès pour un vérificateur potentiel) et de ne pas l'attacher sur une pièce de vêtement, comme une ceinture ou une bourse.

À noter qu'il existe des couleurs de bracelet différentes pour les nouveaux joueurs et les enfants.

LE DISCOURS

Suite à votre inscription, tous les joueurs doivent assister au discours de départ, où sont données les annonces particulières à l'activité, ainsi que les messages importants.

Celui-ci est tenu à l'Accueil, à toutes les heures de 19h à 23h.

Suite à ce discours, un bénévole marquera votre bracelet. Il est donc important de l'obtenir avant.

QUOI APPORTER

Lors de votre inscription, il vous est demandé d'être costumé (au moins le minimum requis pour pouvoir jouer) et d'apporter toutes vos armes et vos livres de métiers (livre de sorts, de recettes ou de chants).

Vous devez apporter ces choses même si leur homologation a été faite à une autre activité.

Vous devez apporter votre armure la première fois que vous la portez ou si vous la modifiez.

LA PRÉINSCRIPTION

Il est possible d'accélérer son inscription sur place en se préinscrivant d'avance via la Base de données bélénoise. Cette option est disponible pour la prochaine activité dès la fin de l'activité précédente et peut même être utilisée sur place en attendant votre inscription (en utilisant un téléphone intelligent par exemple).

La préinscription ne vous permet pas d'ignorer la file et le processus d'inscription. Cependant, elle l'accélère en vous permettant à l'avance de recevoir votre niveau de personnage et de choisir vos compétences. Cela vous permettra d'y réfléchir plus longuement et d'éviter certaines erreurs.

La préinscription donne également une meilleure idée à l'Organisation de qui sera là et avec quel personnage. Certains événements, voire certaines missives adressées spécifiquement à votre personnage, pourraient s'en voir facilités.



ROLEPLAY REQUIS

Bélénos est un jeu de rôle. En tant que tel, il existe des obligations et des attentes de la part des joueurs à ce sujet.

ÊTRE EN JEU 24H SUR 24

Il est attendu de tous les joueurs qu'ils restent en jeu et fassent preuve de *roleplay* tant qu'ils sont sur le terrain. Cela inclut lorsqu'ils se croient seuls dans le bois ou lorsqu'ils sont à l'intérieur d'un bâtiment.

Si vous devez absolument parler hors-jeu, il vous est demandé de le faire en privé, à l'écart des endroits passant, et de le faire en chuchotant. Notez que les ronds de feu ne sont **jamais** considérés comme des endroits privés et que les bâtiments du site ne sont pas isolés (il est facile d'entendre une personne au-travers des murs).

Si vous dormez dans l'un des campements en jeu du terrain, vous êtes toujours considérés comme étant en jeu et comme étant une cible valide pour une attaque de nuit. Il est donc attendu de vous que vous réagissiez en bon joueur – et en jeu dans la mesure du possible – si jamais vous êtes brusquement réveillé par ce genre d'évènement, même en plein cœur de la nuit.

UNIVERS SANS SEXISME

Bien que le jeu se passe dans un univers médiéval et qu'une partie de sa culture soit bien évidemment inspirée de l'histoire du monde réel, il a été déterminé que certains aspects n'avaient leur place ni dans le monde d'Illimune ni dans le *roleplay* des joueurs. Le sexisme est l'un de ces aspects. Il n'est donc pas toléré qu'un joueur donne des comportements franchement sexistes, misogynne ou misandre à son personnage.

Cela ne signifie pas que Bélénos ne peut pas faire preuve d'une certaine tolérance envers certains aspects d'un concept – de groupe ou de personnage – qui peuvent être désavantageux pour l'un des sexes. Cependant, ces aspects doivent être validés avec l'Organisation et ne doivent en aucun cas être irrespectueux ou être des générateurs évidents de malaises.

METAGAMING

Avant toute chose, qu'est-ce que le *metagaming* (ou « *meta* ») ? Vulgarisé, il s'agit de prendre une information que vous avez obtenue hors-jeu – donc hors des connaissances réelles de votre personnage – et de vous en servir pour influencer les actions et paroles de votre personnage en jeu.

Il existe deux sortes de *metagaming* :

- Le « *metagaming* positif », accepté (voire encouragé si vous savez ce que vous faites), est celui où vous utilisez de manière crédible une information normalement non connue de votre personnage pour créer un jeu plus intéressant pour les autres joueurs, particulièrement pour vos adversaires. C'est une utilisation qui ne vous avantage jamais, voire qui vous désavantage et crée une histoire plus plaisante pour les autres.
- Le « mauvais *meta* » est l'exact opposé. Il vous avantage au détriment de vos adversaires, et est à la fois **interdit et sanctionné par les règles**. De multiples exemples sont donnés au-travers des autres points de règles.



JOUER SA RACE FANTASTIQUE

Outre un *roleplay* adapté à un personnage médiéval fantastique, il est demandé aux joueurs qui incarnent un personnage autre qu'Humain de **bien porter attention à la description psychologique et culturelle de la race** fantastique qu'il choisit. Ces races sont toutes empreintes d'une part de magie qui façonne leur nature profonde et leur donne ce comportement. Les indications données dans la section « Psychologie du personnage » du chapitre sur les races ne sont donc pas là à titre de suggestion et doivent obligatoirement être suivies. Tout concept de personnage qui s'oppose à ces indications doit être approuvé par l'Organisation.

JOUER SA RELIGION

De la même manière qu'une race possède des indications sur la psychologie du personnage qui en est, chaque religion possède des indications sur les préceptes défendus par ses fidèles. Lors de la création d'un personnage, il vous sera demandé de choisir une religion. **Celle-ci n'est pas à prendre à la légère**, car les peuples d'Illimune sont tous fortement modelés et influencés par les dieux et qu'il n'y existe aucun athée. En somme, voici le résumé des règles de *roleplay* à suivre à ce sujet :

- Tous **savent** que les dieux existent, car il en existe des preuves un peu partout.
- Un personnage peut prier plusieurs dieux de l'Ordre, mais doit en avoir un préféré.
- Les dieux de Chaos sont jaloux et acceptent mal que leurs fidèles prient un autre dieu.

La liste complète et détaillée de toutes les religions de Bélénos peut être trouvée au **chapitre 6**.

JOUER SA VISION DE LA MAGIE

Tout comme la religion et les dieux, les personnages de Bélénos ont un peu partout des preuves tangibles que la magie existe. À savoir ce que votre personnage croit quant à la nature de la magie et aux mécanismes qui la permettent est une toute autre chose. Il existe des informations à ce sujet en jeu et dans la définition du Monde, mais votre personnage peut tout à fait croire autre chose.

Là où le *roleplay* est plus sensible à Bélénos, c'est lorsqu'il est question de ce que votre personnage perçoit et peut savoir d'un sort dont il est témoin. À ce sujet, il est demandé à chacun de faire attention de ne pas jouer tous leurs personnages comme s'ils étaient des experts de la magie. Faire autrement vous fera rapidement étiqueter de *metagamer* et pourra même entraîner des sanctions. Si votre personnage n'a pas besoin d'être une flèche pour comprendre les implications d'une *Boule de feu*, les effets et mécanismes des sorts plus subtils (ex. : les charmes) lui sont souvent inconnus.

JOUER SA VISION DES ESPRITS

Le Spiritisme est un ensemble de croyances bien complexes à Bélénos. Il existe une multitude de théories – certaines plus vraies que d'autres – et bien moins d'information que ce qui serait nécessaire pour bien les juger. Ceci dit, quelques règles définissent en général tous les personnages qui vouent un culte ou respectent les Esprits et se doivent d'être intégrées à votre *roleplay* :

- Il n'existe pas d'esprits « élémentaires » (feu, froid, foudre) en Illimune. Seules les créatures vivantes ont un Esprit.
- Les animaux et les plantes ont un Esprit trop faible pour octroyer des pouvoirs aux mortels.
- La grande majorité des spiritites (adeptes du spiritisme) prient également un dieu.



CAMPEMENTS

Il va sans dire que de résider dans l'un des campements permanents de Bélénos augmente grandement l'expérience de jeu et devrait être accessible à tous. Voici donc les règles entourant la gestion de ceux-ci.

GESTION DES CAMPEMENTS

Propriétaires et responsables

Bélénos utilise le terme « propriétaires d'un campement » pour désigner les personnes à l'origine du projet de construction du campement ou encore les personnes qui leur ont succédé comme principaux ouvriers de chantier après leur départ. Ce sont généralement les premiers à être nommés responsables du site et ils sont généralement les premiers consultés lors d'un projet d'évolution ou d'utilisation spéciale du campement. Ceci dit, ils n'en sont pas nécessairement les responsables actuels et peuvent même résider dans un autre campement selon leur situation de jeu.

Le terme « responsable de site » (ou « responsable de campement ») est utilisé pour désigner les personnes présentement en charge d'aider Bélénos à faire la gestion d'un campement précis en lien avec les activités de GN. Ils sont choisis par l'Organisation selon leur fiabilité et leur jugement.

Résidents et locataires

La distinction entre ces deux termes vient uniquement du fait qu'un résident est prévu habiter le campement jusqu'à l'épuisement de son concept, tandis qu'un locataire y est installé sur la base d'un seul GN à la fois.

Les résidents et locataires sont déterminés conjointement par l'Organisation et les responsables de site avant le jeu.

- Le rôle de l'Organisation est surtout de s'assurer que tous les sites sont raisonnablement habités et/ou utilisés. Si les bâtiments sont vides alors que des joueurs cherchent un endroit où habiter, elle demandera la coopération des responsables pour accepter davantage d'occupants.
- Le rôle des responsables de site est de s'assurer que les résidents et locataires forment une communauté viable, dont les concepts et les personnalités sont compatibles. Ils sont également là pour s'assurer que leur site soit bien rangé et bien entretenu.]

Trouver un campement

Un joueur ou un groupe de joueurs peut trouver un campement, temporaire ou permanent, en utilisant les moyens suivants :

- **Contacteur un responsable de site** : Cela peut se faire en demandant à la communauté bélénoise via les réseaux sociaux ou encore en demandant à l'Organisation (« Organisation@Terres-de-Belenos.com ») de vous mettre en contact avec un responsable d'un site ciblé.
- **Consulter le tableau des campements à l'Accueil** : Celui-ci fait la liste des campements possédant de la place pour de nouveaux joueurs et les conditions à remplir pour y habiter.



Conquérir un campement

Prendre un fort ou tout autre campement pendant le jeu peut avoir pour but d'y installer son groupe. Cependant, il s'agit là d'une action des personnages et non des joueurs et, par conséquent, certaines règles de courtoisie doivent être respectées :

- Premièrement, les résidents et locataires ont toujours le droit d'y rester et de s'intégrer au groupe conquérant, en se créant un personnage qui s'insère dans leur concept. Il n'est pas possible de les mettre à la porte. Il s'agit d'un choix personnel pour chacun.
- Peu importe la décision des responsables du site conquis, ceux-ci restent en poste. Ils ne sont pas remplacés par des membres du groupe conquérant, même si ceux-ci conservent le campement pour l'activité suivante. Ceci dit, il sera demandé aux responsables de respecter les besoins du groupe conquérant lors de la sélection des prochains résidents et locataires.
- Peu importe la situation, une entente à l'amiable peut toujours être prise entre les groupes. Il est demandé alors que l'Organisation soit impliquée dans les discussions.

BOÎTES AUX LETTRES

Chaque campement possède une boîte aux lettres rouge qui permet aux joueurs d'y déposer :

- Vos preuves de retour à la vie
- Vos documents notariés.
- Les objets de jeu demandés dans le cadre d'une quête.
- Les missives que vous voulez envoyer hors du terrain.
- Vos commentaires et notes de jeu à envoyer à l'Organisation
- Les cas de triche mineurs, qui ne requièrent pas l'intervention immédiate d'un Organisateur ou d'un Arbitre.
- Tout autre objet ou papier que vous devriez autrement rapporter à l'Accueil.

Chaque boîte aux lettres possède également un compartiment qui contient une copie du Livre des règles, une copie de Feuillet d'Hyden, ainsi que du matériel d'écriture.

Il est important de retenir que les boîtes aux lettres :

- Ne sont pas déplaçables sans l'autorisation de l'Organisation et des propriétaires du site.
- Sont relativement fragiles et qu'elles ne doivent donner aucun avantage d'accès en jeu. On ne grimpe pas sur les boîtes et on ne s'en sert pas pour bloquer une issue.

Il va de soi qu'une boîte aux lettres brisée ou autrement dangereuse peut être déplacée pour la sécurité de tous. Si cela arrivait, contactez immédiatement l'Accueil et déplacez le contenu accessible de la boîte brisée dans la boîte aux lettres du campement le plus proche.



COFFRES-FORTS

Chaque campement possède un coffre-fort rouge qui peut servir à protéger une part des possessions des résidents contre le vol. Les campements abritant un grand nombre de groupe (ex. : Hyden et Syptosis) peuvent avoir plusieurs Coffres.

Placer et déplacer le Coffre

Le coffre-fort est toujours placé au **premier étage** de l'un des bâtiments principaux. Son emplacement exact est déterminé conjointement par les responsables de site, l'Organisation et les groupes résidents.

Le coffre-fort ne peut être déplacé ou caché (avec un drap par exemple) pendant une activité. Il ne peut pas non plus être utilisé comme marche pour grimper.

Utiliser le Coffre

Le Coffre peut contenir uniquement des objets de jeu volable (pas de possessions personnelles) tant que sa capacité physique le permet.

Chaque Coffre possède deux cadenas à combinaison : un rouge et un jaune.

- Le cadenas jaune ne peut être ouvert que par un Arbitre.
- Le cadenas rouge sert aux joueurs possédant l'une des clefs du Coffre ou la compétence *Sabotage*.
- Les clefs du Coffre sont des clefs de cuir avec la combinaison écrite dessus. La combinaison est considérée **hors-jeu** et un joueur sans clef ne peut ouvrir le Coffre sans le saboter.
- Un coffre-fort saboté est marqué d'un carton rouge et ne peut plus être utilisé ni saboté davantage tant qu'un joueur qui possède une clef ne vient pas retirer le carton en ouvrant le Coffre.

Gestion des clefs

Un Coffre vient au départ avec 2 clefs de cuir rouges. Celles-ci peuvent être distribuées selon la volonté des groupes résidents et toute dispute sera réglée par les Responsables du site (voir la section Gestion des campements).

Si les résidents d'un campement souhaitent obtenir une clef supplémentaire ou changer leur cadenas rouge, il est possible de le faire à la Caravane pour un montant de 200 chads par clef. Un nouveau cadenas vient toujours avec 2 clefs et coûte donc 400 chads.

Piller le Coffre

Le Coffre peut être pillé de deux manières uniquement :

- **Lors de la fin d'un Siège sur le campement** (voir la section « Sièges »). Un Arbitre ouvrira alors le Coffre et permettra aux attaquants de partie avec une part du butin qui dépend des nombres en présence. Plus l'attaquant est nombreux par rapport aux défenseurs, moins il aura de butin. Voir la section « Sièges » pour plus de détails.
- **En utilisant la compétence *Sabotage***. Le saboteur ouvre alors le cadenas rouge en suivant les instructions de sa compétence et, à l'instar de la compétence *Vol à la tire*, prend un objet spécifique ou une poignée de chads ou d'éléments. Il dépose ensuite son carton rouge dans la pochette prévu à cet effet sur le côté du Coffre.



COMBAT

MANIEMENT DES ARMES

Crinquer son arme

Chaque coup avec une arme de mêlée doit être « crinqué », c'est-à-dire que le joueur doit s'assurer à chaque coup que la ou les mains qui tiennent son arme reculent jusqu'à la hauteur de son torse.

Dans les cas particuliers où la situation ne le permet pas (ex. : le personnage doit se battre alors qu'il est couché sur le dos ou entravé par des obstacles), le joueur doit s'assurer que ses coups sont réalistes et qu'il ne frappe pas plus rapidement qu'un coup par seconde.

Annoncer ses coups

Lorsqu'un joueur frappe une victime avec une arme, il doit annoncer le nombre de dégâts et tous les effets infligés à **chaque coup**. Par exemple « 4 magiques de feu » ou « 1 Poison, Peur 30 secondes ».

Dans le cas d'un coup avec une arme de mêlée, il n'est pas requis d'expliquer les effets communs (voir chapitre 3 pour la liste de ces effets). Il est cependant requis d'annoncer les durées et autres particularités qui ne font pas partie de la description écrite de l'effet.

Il n'est pas obligatoire d'annoncer les dégâts des flèches puisqu'elles font toujours 4 points de dégât.

Il n'est pas nécessaire d'annoncer son coup si celui-ci fait 1 point de dégâts sans aucun autre effet. Une attaque pour laquelle l'assaillant n'annonce rien vous inflige toujours un seul point de dégât.

Dans les rares cas où une arme ne fait aucun dégât, il est nécessaire d'annoncer « zéro ».

Armes de tir

Les arcs et arbalètes, appelées « armes de trait », sont toujours maniés à deux mains, peu importe leur taille. La vitesse et la portée des tirs ne sont limitées que par vos talents naturels. Cependant :

- Ces armes doivent avoir une pression maximum de 30 livres de force par tir.
- Les flèches et carreaux doivent être homologués à l'Accueil (voir chapitre 4).
- Les arbalètes à répétition (qui utilisent des cartouches) ne sont pas permises.

Les arquebuses, tromblons et pistolets sont considérés comme étant des « armes complexes ». Les pistolets peuvent être maniés à une main, tandis que les arquebuses et tromblons doivent être maniés à deux mains. Tirer avec une arme complexe suit les règles suivantes :

- Aucun projectile n'est utilisé pour ces armes. Elles touchent automatiquement leur cible et ont une portée de 10 mètres.
- Avant de tirer, le personnage doit viser sa cible pendant 3 secondes avec l'arme.
- L'arme doit être rechargée pendant 40 secondes par un personnage qui peut la manier avant chaque tir. Cette action requiert une dose de *Poudre noire* et l'arme reste chargée pendant une heure avant de devoir être rechargée à nouveau.
- L'arme doit réellement faire éclater un pétard pour tirer. Vous ne pouvez pas simplement crier « pow » lors du tir. Si l'arme échoue à produire le son requis, le tir est raté.
- Un tir raté fait les dégâts de l'arme à l'utilisateur (voir chapitre 4).



Armes de jet

Les armes de jets (dagues de jet, shurikens, javelots, etc.) doivent être lancées une à la fois. Le joueur doit « crinquer » son jet entre chaque arme lancée.

Bien que des arguments de réalismes pourraient s’y opposer, les flèches et carreaux d’arbalète ne sont pas utilisables comme armes de jet, car leurs règles de fabrication ne prévoient pas cet usage.

Il est interdit de lancer une arme faite uniquement pour la mêlée, comme une épée ou une lance. Si l’arme possède une armature, elle ne peut pas être lancée.

Ambidextrie naturelle

Tous les personnages peuvent manier une arme de 70 cm ou moins dans une main et une arme de 45 cm ou moins dans l’autre (ex. : deux dagues ou une épée courte et une dague). Cela ne requiert aucune compétence particulière.

Pour manier deux armes de 70 cm, deux pistolets ou encore une arme de 120 cm et une arme de 70 cm, le personnage doit posséder la compétence *Ambidextrie* au niveau 1 ou 2 selon le cas.

Pointer avec une arme (estoc)

Il n’est pas permis de pointer avec la majorité des armes, car leur fabrication n’est pas prévue pour le faire sans risque de blessure. Les seules armes avec lesquelles un joueur peut utiliser l’estoc sont :

- Les lances homologuées. À noter que celles-ci ne peuvent **que** pointer.
- Les dagues qui ne possèdent pas d’armature (i.e. : pas de cœur solide).

Coups interdits

Les coups à la tête ou au visage, ainsi qu’entre les jambes (garçons ou filles), ne sont pas permis.

Si vous frappez accidentellement un autre joueur à l’un de ces endroits, les règles prévoient que vous receviez les dégâts (sans les effets) que vous auriez infligés à la place de la victime de votre coup.

Si la cible ne peut plus se battre suite à un tel coup, vous devez également sortir du combat avec elle et attendre qu’elle s’en remette. Si la blessure l’oblige d’aller à l’Accueil, vous devez la suivre.

Il est demandé à tous les joueurs de faire attention à leur tempérament lorsqu’ils reçoivent un coup interdit. Bien que votre colère soit tout à fait compréhensible (personne n’aime être blessé), vous pouvez simplement annoncer « Tête » à votre adversaire pour lui signifier le coup fautif.

Coups trop forts

Il est attendu de chacun qu’il modère ses coups pour n’utiliser que la force nécessaire au jeu.

Si l’adversaire vous dit « **Trop fort** », c’est que vous devez ajuster davantage vos coups. Rappelez-vous que tous n’ont pas la même limite avant d’être blessés et retenez-vous de juger les joueurs dont le physique est moins résistant que vos attentes.

Cela dit, il est important que tous gardent en tête que Bélénos est en partie une activité « sportive » qui comporte des risques et que les combattants ne sont pas là pour jouer à la touche. Si vous vous savez peu endurant aux coups d’armes en mousse, veillez à limiter votre exposition aux combats.



BLESSURES

Jouer les coups reçus

Il est attendu d'un joueur qu'il fasse un certain jeu de douleur lorsqu'une attaque le frappe et qu'il n'y est pas immunisé. Cependant, il n'est **pas** demandé que ce jeu de douleur le rende vulnérable au point de causer sa mort assurée devant les coups répétés de son adversaire.

En d'autres mots, il est attendu d'un joueur qu'il donne toujours une indication à son adversaire de l'efficacité des attaques qu'il reçoit, soit en annonçant son immunité (« Résiste ») ou en démontrant que celle-ci fonctionne par moyen adapté aux circonstances.

Gestion des points de vie et d'armure

Un personnage qui reçoit un coup perd toujours ses points d'armure (PA), puis ses points de vie (PV) lorsque son armure est réduite à zéro.

S'il possède des points temporaires (ex. : magiques), il les perd toujours avant les points permanents.

En additionnant ses points de vie et d'armure, un personnage **ne peut jamais excéder 30 points**.

Les points de vie sont regagnés à l'aide des effets de Guérison ou au début de chaque GN, mais jamais en se reposant ou en dormant.

Les points d'armure, quant à eux, doivent absolument être regagnés en faisant réparer l'armure. Guérir un personnage ne lui redonne jamais de points d'armure, même si l'effet de guérison excède les points de vie du personnage.

Finalement, il est permis d'apporter plus d'une armure sur le jeu. Pour autant que toutes les pièces d'armure soient homologuées, chacune commence le jeu avec ses pleins points d'armure et changer d'armure permet alors de regagner les points d'armures associées aux pièces remplacées.

Démembrement et marques permanentes

Il est interdit de démembrer ou de marquer un personnage sans la permission du joueur ciblé. Si ce dernier accepte, il revient au tortionnaire de fournir à la victime le maquillage ou la prothèse nécessaire à la crédibilité de l'opération pour le reste de l'activité.

Il n'est jamais permis de conserver un membre ou la tête d'un autre personnage comme trophées.

Un personnage peut toujours retrouver son état initial soit avec l'effet Régénération, lors d'un retour à la vie, ou entre deux activités.



UTILISATION DES COMPÉTENCES, SORTS ET AUTRES POUVOIRS

Sources de pouvoirs

Outre ses talents naturels qui lui proviennent du joueur qui l'incarne, un personnage peut posséder :

- Des « compétences » régulières, spéciales et légendaires, expliquées au chapitre 5.
- Des « pouvoirs raciaux », expliqués au chapitre 6.
- Des « sorts », expliqués aux chapitres 10 et 11.
- Des « recettes » d'alchimie ou d'herboristerie, expliquées aux chapitres 12 et 13.
- Des « chants », expliqués au chapitre 14.
- Des « pouvoirs spéciaux » en provenant de quêtes ou autre scénarisation.

Annoncer les effets d'un pouvoir

Contrairement aux coups d'une arme de mêlée, l'utilisation d'un pouvoir requiert que le joueur annonce le nom et les effets entiers du pouvoir. Par exemple :

« Sang brûlant! Attaques tes ennemis ou tords-toi de douleur pendant 30 secondes. »

Il est à noter que tous les éléments de cette annonce sont considérés comme étant hors-jeu et qu'aucun personnage ne peut considérer vous avoir entendu dire quelque chose d'aussi absurde.

Cependant, si l'utilisation en jeu d'une annonce comme « Vol à la tire » ou « Malédiction » peut être considérée comme du *metagaming*, il faut garder en tête que la plupart des compétences et pouvoirs présentent un lien évident de cause à effet. Un mage qui annonce une « Boule de feu » doit s'attendre à ce que tous les témoins aient très bien compris ce qui vient de se produire, même si l'annonce du pouvoir était hors-jeu.

Usages limités

Plusieurs compétences ont une limite sur le nombre de fois qu'elles peuvent être utilisées. Cette limite peut être un nombre fixe d'usages par GN ou encore un nombre d'usages par heure. Il est alors important de savoir que :

- Les usages restants à la fin d'un GN ne sont pas rapportés à la prochaine activité. Ils sont simplement perdus.
- Le temps de recharge d'un usage « par heure » est calculé à partir de la dernière utilisation du pouvoir ou de la compétence. Un personnage qui utilise ce genre de pouvoir à 9h45 regagnera son usage à 10h45 et non à 10h00.
- Les usages « par GN avec un délai minimal d'une heure entre chaque usage » combinent simplement les deux dernières règles.



IMMUNITÉS ET RÉSISTANCES

Immunité entière

Lorsque vous êtes immunisé contre l'entièreté d'une attaque ou lorsque vous possédez une compétence ou autre pouvoir vous permettant de l'annuler entièrement, annoncez simplement « Résiste » et ignorez celle-ci.

Vous pouvez toujours annoncer le nom du pouvoir qui vous protège si vous croyez que cela aidera le jeu et ne causera pas de *metagaming* contre vous, mais il ne s'agit pas d'une obligation.

Immunité partielle

Lorsqu'une attaque qui vous cible possède plusieurs effets et types de dégâts, il est possible que vous ne soyez immunisé qu'à certains effets. Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent :

- Si les effets sont indépendants et séparables, vous ignorez simplement les effets contre lesquels vous êtes protégés. C'est le cas le plus commun. Par exemple, si vous êtes immunisé contre le poison, une dague normale empoisonnée fera ses dégâts, mais le Poison n'agira pas sur vous.
- Si l'un des effets est une cause de l'autre, être immunisé à la cause vous immunisera contre la conséquence. Par exemple, si vous êtes immunisé contre les attaques physiques, une dague normale empoisonnée n'a aucun effet sur vous. Le poison n'agit pas non plus.
- Une arme de mêlée fait toujours des dégâts « physiques » en plus de ses autres attributs. Être immunisé au feu ne vous immunise pas contre le fer d'une épée enflammée par la magie ou par un forgeron. Seul l'attribut « de feu » est ignoré.

Réduction de dégâts et d'effets

Les compétences et pouvoirs qui réduisent les dégâts reçus (ex. : *Peau de pierre*) ou encore la durée ou la force d'un effet (ex. : *Force* contre *Faiblesse extrême*) n'ont pas à être annoncés. Il est cependant de bonne pratique de les indiquer à un adversaire qui semble perplexe devant votre soudaine résistance.

IMMUNITÉS TOTALES AUX DÉGÂTS

Il n'existe plus d'immunité totale aux dégâts à Bélénos. Ainsi, peu importe que vos dégâts soient physiques ou magiques, bénis ou de feu, votre cible ressentira toujours un minimum de douleur (on parle d'un grincement de dents) et tombera éventuellement sous les coups. En termes de règles, un personnage « protégé contre toutes les attaques physiques/magiques/etc. » prendra toujours au moins 1 point de dégât de celles-ci lorsque la protection possède une durée suffisante. Cela n'empêche donc pas certains pouvoirs d'annuler complètement un nombre fini d'attaques, mais vise à éviter qu'un personnage complètement immunisé pendant une longue période finisse blessé par des adversaires incrédules.

À noter que les définitions de compétences et de sorts ont toutes été modifiées pour prendre en compte cette mesure. Elles sont donc explicites quant au nombre de points de dégât que le personnage recevra sous l'effet de chaque protection. Vous pouvez les appliquer telles qu'elles sont écrites.



ÊTRE EN COMBAT

Certaines règles requièrent que le joueur soit ou ne soit pas considéré comme étant « en combat ». Par exemple, plusieurs compétences et pouvoirs ne fonctionnent que si la cible n'est pas en combat (ex. : les Sortilèges et les attaques par surprise). Hormis les cas évidents où le personnage se bat :

- **Est considéré en combat** : Un personnage dont l'arme est dégainée et dont la garde est levée (il la tient en position pour frapper et non simplement le long de son corps).
- **Est considéré en combat** : Un personnage qui reçoit des dégâts ou les effets d'un sort de combat (après la résolution de l'attaque), qu'il soit armé et prêt au combat ou non.
- **Est considéré en combat** : Toute personne se trouvant à moins de 10 mètres d'un combat ou dans le même campement qu'un combat, et qui n'est pas séparé de celui-ci par les murs d'un bâtiment complètement fermé.
- **Est considéré hors-combat** : Tout personnage isolé de tout combat par les murs d'un bâtiment fermé. La porte et les fenêtres doivent être fermées et il ne doit y avoir aucune brèche permettant le passage d'un sort ou d'une flèche.
- **Est considéré hors-combat** : Un personnage qui fuit un combat et se retrouve hors de portée de vue de ses adversaires pour au moins 5 secondes.

Il est important de noter que de fuir un combat et d'y revenir par la suite ne change pas le fait qu'il s'agit du même combat en ce qui concerne les règles.

ALLIÉS ET ADVERSAIRES

Certaines règles requièrent que l'on départage les « alliés » du personnage de ses ennemis, ou « adversaires ». Par exemple, seul un adversaire peut gracier un personnage mourant ou mort et un allié ne peut briser votre effet de Peur ou d'Enchevêtrement en vous blessant.

Allié par défaut

Lorsqu'aucune autre indication ne permet de discerner si un personnage est votre allié ou votre adversaire, celui-ci est considéré comme étant votre allié.

Adversaire par démonstration

Un personnage devient votre adversaire s'il pose n'importe quelle action qui le démontre, comme vous frapper ou vous annoncer simplement qu'il est votre ennemi, que ce soit direct ou indirect. La preuve n'a pas besoin d'être grande et peut être faite tant pendant le jeu qu'entre les activités.

Agents doubles

Les personnages infiltrés dans un camp adverse sont considérés comme vos alliés s'ils travaillent réellement contre votre adversaire. Le seul moment où ils peuvent agir en tant qu'adversaires est pendant un combat où ils se battent aux côtés de vos ennemis réels. Ils peuvent alors briser les effets qui requièrent des dégâts (ex. : Paralysie) pour maintenir les apparences.



CACHER ET FOUILLER

Fouiller un autre joueur

Fouiller un autre joueur requiert qu'il soit immobilisé et ne puisse pas se défendre. La cible peut être consciente, mais doit être retenue, paralysée ou convaincue de se laisser faire.

La fouille doit se faire par étape et dans le respect de l'autre. La personne qui fouille doit :

- Indiquer à sa cible l'endroit qu'elle souhaite fouiller (ex. : « Je fouille ta bourse »).
- La cible doit ensuite choisir entre a) donner tout ce qui se trouve à cet endroit ou b) laisser le joueur fouiller l'endroit normalement.
- Ce cycle se répète en boucle jusqu'à ce que le joueur mette fin à sa fouille ou jusqu'à ce que 5 minutes se soient écoulées.
- Au bout de 5 minutes, la cible doit alors donner au joueur tout ce qu'elle possède.

À noter que la cible ne peut **jamais** forcer un joueur à fouiller normalement ses endroits privés et doit toujours lui remettre tout ce qu'elle a choisi d'y cacher.

Fouiller un campement

Il est toujours possible de fouiller un campement et tout ce qui en fait partie pendant le jeu. Être en combat ou dans une situation de siège ne limite pas cette possibilité. Il existe cependant des exceptions que vous ne pouvez pas fouiller librement :

- **Tout sac non-décorum** : ceux-ci contiennent généralement les effets personnels d'un joueur et il est interdit d'y mettre des objets de jeu volables.
- **Contenants ou pièce marqués hors-jeu** : Une porte ou un coffre marqué des lettres « HJ » dans un cercle rouge ne peut être fouillé. Il s'agit soit d'un lieu d'entreposage du site ou un endroit réservé à l'Organisation. Les responsables de site doivent faire une demande à l'Organisation pour rendre un endroit hors-jeu.
- **Le Coffre-fort du site** : Tel que mentionné à la section « Campement », chaque site possède un ou plusieurs coffres rouges cadénassés dans lesquels les résidents d'un campement peuvent déposer des objets. Ces coffres ne peuvent être fouillés et ne peuvent être ouverts qu'à la fin d'un Siège ou à l'aide de la compétence *Sabotage*.



Cacher des objets hors d'un campement

Il est interdit de cacher des objets hors des campements, qu'il s'agisse de propriétés personnelles ou d'objets de jeu (volables). Cela peut rendre certains objets importants complètement inaccessibles par vos adversaires et briser tant l'équilibre de jeu que son intérêt.

Cela fait également en sorte que des objets peuvent être oubliés ou perdus sur le terrain et qu'ils s'y retrouvent lors d'autres activités s'y déroulant.



Cacher des objets dans un campement

À l'inverse, il est tout à fait permis de cacher des objets à l'intérieur de l'enceinte de n'importe quel campement. Dans le cas où un campement ne possède pas de murs, les objets doivent simplement toucher à l'un des bâtiments du campement.

Il est **interdit** de cacher des objets de jeu volables :

- **Dans un sac non-décorum**, car on demande à tous de ne pas les fouiller.
- **Dans un contenant qui contient des objets non-décorum**, car cela mène vos adversaires à croire qu'il s'agit d'un coffre ou autre contenant d'objets personnels.
- **Dans un endroit hors-jeu.**
- **Dans un endroit insalubre**, comme une poubelle ou dans les toilettes.
- **Dans un endroit physiquement inaccessible**, tel que l'intérieur d'un mur ou sous un plancher cloué. Notez ici que si un plancher donne l'impression d'être cloué sans l'être, il ne peut pas non plus être utilisé comme cachette, car il est alors demandé aux autres joueurs de ne pas tenter de le déclouer.



VIE & MORT

La section qui suit décrit toutes les règles entourant le cycle de vie d'un personnage, de sa création jusqu'à ses moments finaux.

AGONIE

Un personnage qui perd tous ses points de vie tombe « agonisant » et survivra dans cet état jusqu'à ce que :

- Un autre personnage vienne l'achever, dans quel cas il meurt.
- 5 minutes s'écoulent sans qu'il ne reçoive d'aide, dans quel cas il meurt.
- On le soigne d'au moins 1 point de vie, dans quel cas il survit.
- Un **adversaire** lui annonce qu'il est « gracié », dans quel cas il survit.

Recevoir des dégâts de zone ou des dégâts indirects n'a aucun effet sur un personnage agonisant.

Un personnage agonisant peut ramper lentement et parler faiblement, mais ne peut ni se défendre ni utiliser ses compétences. Il ne peut pas utiliser de parchemin ni activer un objet magique, mais il peut cependant utiliser une potion, un onguent, ou tout autre breuvage (ex. : *Baboche*). Il continue également de recevoir les effets passifs des objets magiques qu'il porte.

Un personnage qui survit à l'agonie tombe automatiquement en **État de choc** pour 30 minutes (voir chapitre 3), peu importe de quelle manière il y survit.

Points de vie négatifs

Le concept de « points de vie négatifs » n'existe pas à Bélénos. Toute attaque dont les dégâts excèdent les points de vie restants de sa cible amène celle-ci à zéro. Ainsi, un personnage agonisant est toujours considéré comme étant à 0 point de vie et peut être sauvé par n'importe quel effet de soins qui redonne au moins 1 point de vie.

Achever un adversaire

N'importe quel autre personnage peut achever une cible à l'agonie en utilisant un moyen approprié, généralement une arme de mêlée. L'attaquant doit simplement signifier à la cible qu'il l'achève et lui porter un bon coup de grâce (simulé, sans force réelle).

Gracier un adversaire

Un personnage agonisant **ou achevé** dans un combat qui vient juste de se terminer peut être gracié par un **adversaire** (et seulement un adversaire). Le personnage survit au combat et reprend 1 point de vie **une fois que tous ses adversaires ont quitté la scène**.

Gracier un adversaire est un geste que vous posez hors-jeu et qui ne requiert pas qu'il soit logique pour votre personnage. C'est un geste que vous posez en tant que joueur qui souhaite récompenser ou remercier un adversaire pour le combat qu'il vous a offert. C'est un outil qui vous permettra ensuite de combattre cet ennemi à nouveau plus tard et qui n'est pas considéré comme une erreur de *roleplay*, même si la cible est votre ennemi juré. Le geste peut toujours être accompagné d'une scène de *roleplay* conséquente, mais celle-ci n'est pas obligatoire.



MORT

Temporaire

Bien que la mort ne soit jamais considérée comme telle en jeu, une mort dite « temporaire » en est une qui peut être renversée à l'aide de l'un des multiples pouvoirs et compétences permettant le retour à la vie (Ex. : *Premiers soins*, *Résurrection*, *Rappel à la vie*, etc.). À moins d'avis contraire, la mort d'un personnage est « temporaire » par défaut.

Définitive

Une mort permanente, ou « définitive », est une mort contre laquelle il n'existe aucun moyen de retour à la vie à l'exception du *Miracle*. Le personnage est simplement trop mutilé, n'a plus la volonté de revenir parmi les vivants ou est simplement hors d'atteinte des personnages joueurs.

Ces morts se produisent généralement lorsque :

- Le joueur dont le personnage est décédé abdique d'attendre que quelqu'un trouve son cadavre et décide de se déplacer du lieu de sa mort.
- Le personnage se fait exécuter publiquement.
- Le personnage est mort au GN précédent, donc depuis trop longtemps pour pouvoir bénéficier des plus puissants moyens de retour à la vie.
- Le personnage utilise un pouvoir qui spécifie qu'il meurt de cette manière.

RETOURS À LA VIE

Il existe plusieurs pouvoirs permettant de ramener un personnage mort à la vie. **Peu importe le moyen utilisé**, un personnage ramené à la vie suit toujours les règles suivantes :

- Il oublie les circonstances de sa mort et les 30 dernières minutes précédant celle-ci.
- Il regagne automatiquement 1 PV, mais **aucun** point d'armure.
- Il reprend immédiatement conscience (il ne peut pas feindre de rester mort).
- Il est sous l'effet **État de choc** pour 30 minutes.
- Son maximum de point de vie est immédiatement réduit d'un point, jusqu'à un minimum de 1. On dit qu'il « perd un PV permanent ».

Preuve

Lorsqu'un personnage vous ramène à la vie, il doit vous remettre un papier fourni à son inscription comme preuve de la légitimité de son action. Ce papier doit être partiellement déchiré lors de l'utilisation (du bord au centre) et contenir les informations suivantes :

- Les noms de joueur et de personnage du guérisseur
- Le nom de joueur et de personnage de la cible.
- Le lieu général (ex. : le nom du campement ou l'endroit approximatif suffit).
- Le moment où le retour à la vie s'est produit (ex. : « Samedi PM »).

Cette preuve doit ensuite être déposée dans une boîte aux lettres ou rapportée à l'Accueil.

Dans le cas des sorts, le Réceptacle de haute magie doit être remis comme preuve. En cas de problème (oubli ou perte), remplacez la preuve par une signée par un Arbitre.



Shadowlives

Tout nouveau personnage commence son existence avec deux (2) retours à la vie gratuits, appelés « *shadowlives* ». Celles-ci peuvent être utilisées chaque fois qu'un personnage meurt et que le joueur considère qu'il n'a aucune chance d'être ramené à la vie par un moyen traditionnel.

Un personnage ne récupère normalement jamais ses *shadowlives* utilisées et les perd dès qu'il atteint le niveau 4 ou qu'il demande une Quête et que celle-ci est acceptée (voir chapitre 2).

Le personnage qui se voit ramené à la vie par un autre moyen ne perd pas de *shadowlife*.

Un personnage qui utilise une *shadowlife* attend simplement que tous les autres personnages aient quitté la scène où son cadavre se trouve et se relève. Il doit alors se diriger à son campement, y écrire une note comme quoi il a utilisé cette vie et la déposer dans la boîte aux lettres du site. Alternativement, il peut se rendre à l'Accueil.

Autrement, les *shadowlives* fonctionnent exactement comme n'importe quel retour à la vie.

Refus de retour à la vie

Un joueur peut toujours décider de refuser que son personnage reprenne vie lorsqu'un pouvoir est utilisé en ce sens, même s'il s'agit de la compétence *Premiers soins*. Cependant, une fois un retour à la vie refusé, la mort devient définitive. On ne peut donc pas refuser une première *Résurrection* pour en accepter une seconde par la suite, peu importe qui tente de ramener le personnage.

PRISONNIERS, DÉPORTATION ET EXÉCUTIONS

Il arrivera souvent qu'un groupe fera des prisonniers parmi ses ennemis et souhaitera ultimement se débarrasser d'eux, une fois toutes les scènes de jeu terminées. Hormis les plans de rançons et les ravisseurs sympathiques qui relâchent éventuellement leurs victimes, il existe deux outils mis à la disposition de ces groupes : la déportation et l'exécution.

Dans les deux cas, le groupe qui souhaite déporter ou exécuter une victime doit la garder **dans son campement ou celui d'un allié connu** pendant 1 heure complète, qui doit être chronométrée par un arbitre ou, suite à un appel à l'Accueil, par un joueur possédant un moyen fiable (ex. : un cellulaire).

Déportation

Déporter un personnage revient à l'envoyer à un seigneur. Le personnage est alors considéré comme un prisonnier du seigneur en question, qui pourra voir d'un bon œil le cadeau que lui fait le ravisseur et son groupe, surtout si la tête du déporté est mise à prix.

Déporter un personnage requiert qu'il soit en vie et qu'il soit apporté à l'Accueil par les ravisseurs une fois l'heure d'attente obligatoire passée. L'action sera notée et le joueur déporté devra changer de personnage, du moins jusqu'à sa libération. Dans le cas d'une mise à prix, la récompense sera immédiatement donnée aux ravisseurs.

Un personnage déporté de niveau 4 ou plus ne peut être libéré que par l'action d'une Institution (voir chapitre 15). Les personnages de niveau 3 ou moins sont généralement libérés automatiquement.

Un personnage mis à prix ou d'un grand intérêt pour le seigneur impliqué doit être libéré rapidement. Si à la fin du GN qui suit sa déportation, une action de « Libération d'un prisonnier » n'a pas été organisée pour le sauver, il est définitivement perdu. Le seigneur met le personnage à mort ou l'enferme dans une geôle si profonde qu'il devient hors d'atteinte de ses libérateurs.

Qu'un personnage soit libéré ou non n'affecte pas la récompense que les ravisseurs reçoivent.



Exécution publique

L'exécution cause la mort **définitive** du personnage tué. Elle prend la forme d'un bûcher ou d'une méthode similaire (décapitation, sacrifice, etc.) et l'heure d'attente obligatoire doit être passée à trouver un arbitre et publiciser l'exécution dans le campement où elle aura lieu, ainsi que dans les campements alliés. Si le campement où se passe l'exécution n'est pas investi par l'ennemi avant la fin de l'heure, une scène finale est offerte à la victime et c'est la fin.

À noter qu'une exécution qui n'a pas été publicisée correctement n'est pas considérée « publique » et n'aura effet qu'une mort temporaire du personnage.

Attacher un personnage

Lorsqu'un joueur souhaite en ligoter un autre (ou un équivalent qui restreint les mouvements), il doit lui laisser le choix entre l'être de manière réelle ou virtuelle. La victime peut changer d'avis plus tard.

- **Liens virtuels** : La corde (ou son équivalent) est enroulée, mais n'est pas attachée. Ses deux bouts sont plutôt placés dans les mains de la victime ou laissés louses. La victime ne peut en aucun cas tenter de se libérer par elle-même.
- **Liens réels** : La victime est ligotée au mieux des capacités de ses ravisseurs. Elle peut en échange tenter de se libérer au mieux de ses propres capacités.

Faute de déporter ou relâcher un prisonnier, il n'est pas permis de retenir contre son gré un joueur pendant plus d'une heure. Si le joueur ne consent pas à rester prisonnier plus d'une heure, ses capteurs n'ont de choix que de relâcher son personnage ou de le tuer de façon normale.

EXIL VOLONTAIRE

Un joueur peut toujours décider de quitter volontairement le terrain pendant le jeu et d'y revenir avec un autre personnage. On parle alors d'un « exil » et celui-ci dure minimalement un an (5 GN) pendant lequel le joueur ne peut rejouer ce personnage à Bélénos.

L'exil n'est utilisé que si le joueur retourne sur le terrain suite au retrait du jeu de son personnage. Dans le cas où vous devez quitter une activité avant sa fin, vous n'êtes pas considéré comme exilé.

L'esprit derrière cette règle est d'empêcher un joueur de « sauver » impunément son personnage en quittant le terrain alors qu'il sent la soupe chaude, sans lui retirer complètement cette option si elle se trouve à être la seule action logique.

RETRAITE

La retraite du personnage est une option que l'Organisation offre aux joueurs dont le personnage atteint ou dépasse le niveau 5. En acceptant de retirer son personnage du jeu, le joueur peut prendre entente avec l'organisation afin de l'intégrer à l'univers de jeu de façon durable. Le genre de retraite auquel un personnage a droit dépend de son niveau et de ce qu'il a accompli sur le jeu.

Pour demander une retraite, il suffit d'écrire à « Quetes@Terres-de-Belenos.com » et de prévoir une activité pour la faire.



REGAINS DE POINTS DE VIE ANNUEL

Chaque année, avant la première activité principale de la saison, tous les personnages vivants regagnent 2 points de vie permanents. Ce regain vient donc annuler l'équivalent de deux retours à la vie que le personnage a subi dans les années précédentes.

Sont exclus de ce regain :

- Les handicaps pérennes, comme les dons de vie aux Champions démoniaques. Ceux-ci ne peuvent être regagnés qu'après que la cause du handicap ait disparu.
- Les points de vie permanents perdus qui, à l'origine, avaient été gagnés à l'aide d'une compétence ou d'une quête (ex. : *Sacrificateur*).



COMMERCE

ARGENT DE JEU

La monnaie de base du jeu est le « chad » : une pièce de cuir ronde marquée d'une valeur de 1 à 100 et qui constitue la monnaie commune dans l'ensemble du Royaume de Bélénos. Il existe bien sûr d'autres systèmes monétaires et d'autres pièces dans les différents pays du monde d'Illimune, mais comme le jeu se passe à Bélénos, les valeurs sont toujours reconverties en chads.



Un nouveau personnage commence avec 25 chads dans sa bourse.

Les personnages qui possèdent la compétence *Richesse* ou certains titres de noblesse reçoivent également des chads supplémentaires à chaque l'inscription de chaque activité. Autrement, il n'existe aucun gain automatique de chads à l'inscription du personnage.

Entre les activités

Les chads n'ont pas à être rapportés à l'Accueil à la fin d'une activité. Tant qu'un personnage particulier peut être joué en GN, le joueur qui l'incarne peut conserver son argent de jeu.

Fin d'un personnage

Il est attendu des joueurs qu'ils rapportent leur monnaie de jeu (et autres ressources volables) lorsque la fin d'un personnage survient, qu'il s'agisse de la retraite volontaire du personnage ou de sa mort définitive. Pour ce faire, **la boîte aux lettres d'un campement peut être utilisée.**

ÉLÉMENTS ET RESSOURCES

Mis à part les chads, il existe plusieurs ressources en jeu pouvant être échangées. Contrairement à la monnaie, ces ressources ont cependant d'autres usages et permettent généralement de créer des objets ou de fournir des services moyennant les bonnes compétences. Ces ressources sont rassemblées sous le nom « éléments ».



Éléments de métal

Ils représentent des lingots de fer ou son équivalent. Tout ce qui sert à forger une arme ou une armure, à bâtir une fortification ou encore une machine de guerre standard peut être représenté par un élément de « métal ».

Les éléments de métal **excluent** l'argent et les métaux rares, car ceux-ci possèdent soit leur propre élément ou doivent être trouvés en jeu.

Un élément est représenté par un carton. Pour des questions de réalisme, un personnage ne peut transporter sur lui que 5 éléments de métal. Déplacer davantage d'éléments pendant le jeu requiert un contenant (un « coffret ») et deux personnes pour le déplacer. Notez cependant que Bélénos ne fournit pas les contenants.

Les éléments de métal sont nécessaires, entre autres, aux forgerons et ingénieurs.



Éléments d'argent

Les éléments d'argent représentent spécifiquement des lingots d'argent. Ils sont requis pour certains usages spécifiques (forger une arme d'argent par exemple) et suivent les mêmes règles que les éléments de métal.

Note : les éléments de métal et d'argent se ressemblent un peu. Assurez-vous de bien lire le nom de l'élément lors de vos transactions.

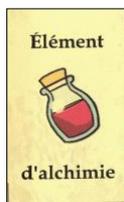


Éléments alchimiques

Ceux-ci représentent différents catalyseurs permettant la réaction entre les ingrédients que les alchimistes utilisent. Il ne faut pas les confondre avec les « ingrédients » du système d'alchimie (voir chapitre 12), représentés par différents produits alimentaires (épices, mélasse, etc.).

Un personnage peut transporter autant d'éléments d'alchimie qu'il le désire.

Les éléments d'alchimie servent presque exclusivement aux alchimistes. Ils ne sont pas requis pour l'herboristerie.



Éléments d'alcool

Il en existe trois : les éléments de bière, de vin et de spiritueux (ou de « fort »). Ceux-ci représentent les ingrédients servant à produire ces trois catégories d'alcool, peu importe l'explication en jeu fournie par le brasseur.

Ceux-ci sont représentés par des contenants de jus en poudre marqué d'un « B barré ». Un personnage peut transporter un contenant par main, que le contenant soit plein ou vide. Une fois la poudre versée dans un autre contenant non volable, elle devient elle-même inatteignable.

Les éléments d'alcool servent exclusivement aux brasseurs. Les trois types d'alcool sont représentés en jeu par les trois saveurs de poudre de jus suivantes :

- **Bière :** Agrumes
- **Vin :** Raisin
- **Spiritueux :** Thé glacé



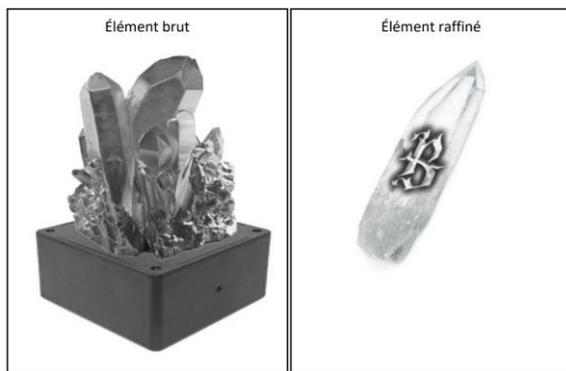
Élément d'alcool



Éléments réactifs

Plus rares que les autres, les éléments réactifs servent à nourrir rituels et expériences qui requièrent plus de puissance que ce que le personnage moyen peut engendrer. Ils sont le plus souvent obtenus en jeu sous la forme de cristaux lumineux que vous pourrez trouver loin des sentiers battus. Ils viennent en trois états :

- **Bruts** : Non utilisables. C'est la forme sous laquelle vous les trouvez en jeu. Vous aurez besoin du support d'un noble pour les faire raffiner.
- **Raffinés** : Ils sont prêts à l'usage, mais contiennent toujours certaines « impuretés ».
- **Purifiés** : Ils sont raffinés et sans « impureté ». Ils ont l'apparence d'un élément raffiné transparent.



Éléments magiques

Il existe deux types d'éléments magiques : les éléments arcaniques – représentés par des cartons de couleur – et cléricaux – représentés par des nouilles crues (généralement des macaronis). Ces éléments servent principalement à lancer des sorts (voir chapitres 10 et 11).

Les éléments magiques sont un cas un peu particulier d'élément. Ils ne peuvent être achetés à la Caravane : chaque personnage possédant une compétence *Magie* (arcanique, cléricale, etc.) en reçoit un certain nombre à l'inscription de son personnage. De plus, **ils ne peuvent pas être donnés ou échangés à un autre personnage, ni volés par un adversaire**. Ils représentent une force invisible que le personnage possède et qui ne sert qu'à lui.

Il existe cependant une exception à cette dernière règle : les Quêtes. Certaines quêtes demanderont à un personnage d'accumuler de la puissance arcanique ou divine pour une raison ou une autre. Par exemple, il pourra être demandé au personnage de trouver des mages ou des prêtres prêts à le soutenir de cette manière. Dans un tel cas, il est permis à ces personnages de vous donner leurs éléments magiques. Il s'agit cependant de la seule exception. Les éléments recueillis restent non volables et ne peuvent être utilisés pour nourrir les sorts du personnage qui les accumule.



INSTALLATIONS

Les « Installations » identifient un lieu préparé pour la pratique d'un métier requérant beaucoup de matériel. Elles sont représentées par une boîte de bois peinte – qui identifie l'endroit lui-même – à l'intérieur de laquelle on place des cubes de bois peint – qui représentent les outils. Il en existe trois types :

- Le Laboratoire (L) : Permet l'utilisation de la compétence *Alchimie*.
- La Forge (F) : Permet l'utilisation de la compétence *Forge*.
- La fabrique d'Alcool (A) : Permet l'utilisation de la compétence *Production d'alcool*.

La boîte représentant l'endroit n'est ni volable ni déplaçable et doit être placée dans le lieu qu'elle identifie de manière à pouvoir être trouvée relativement facilement. Elle ne doit pas être couverte ou placée dans un meuble fermé, et ne doit contenir **que** des Outils.

Les blocs représentant les outils (appelés simplement « Outils » ; à ne pas confondre avec les outils réels) peuvent être volés, mais doivent être transportés à raison d'un seul Outil par main. De plus, une main qui transporte un Outil ne peut rien transporter d'autre.

Acquisition

Les Installations et leurs niveaux sont achetés à la Caravane. Ayez des photos de l'endroit de votre Installation si possible. Autrement, quelqu'un devra aller vérifier l'endroit avec vous. Vous pouvez envoyer vos photos à « Terrain@Terres-de-Belenos.com ».

Décorum requis

Avoir une Installation requiert que le décorum de l'endroit choisi soit adapté au type d'Installation demandé :

- Une Forge doit posséder au minimum un feu de forge, une enclume et des outils de forge.
- Un Laboratoire doit posséder une source de chaleur simulée, des ingrédients, des fioles et quelques outils de fabrication de potions.
- Une Fabrique d'alcool doit posséder des barils ou des bouteilles, ainsi qu'un outil propre à la production de l'un des trois types d'alcool (cuve, alambic, fut, etc.).

Niveau et utilisation

Les Installations ont 3 niveaux possibles, tous achetables via la Caravane. Avoir un niveau supérieur permet à plusieurs personnages d'utiliser l'Installation simultanément. De plus, les compétences spéciales (voir chapitre 5) requièrent une Installation de niveau 2 ou 3.

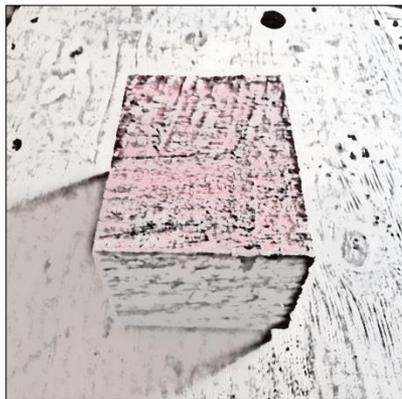
INSTALLATIONS			
Niveau	Outils requis	Utilisateurs simultanés	Compétences permises
1	5	1	Régulières
2	10	2	Spéciales
3	15	3	Pouvoirs légendaires



Une nouvelle Installation est toujours de niveau 1 à son acquisition. Acheter le matériel requis pour augmenter ce niveau se fait via la Caravane.

Une Installation requiert 5 Outils par niveau qu'elle possède pour fournir tous ses avantages. Si des outils sont manquants, le niveau de l'Installation est temporairement considéré comme celui pour lequel elle possède le bon nombre d'Outils. Ceci dit, une Installation possédant moins de 5 Outils n'est pas utilisable.

Un bâtiment ne peut jamais avoir plus d'une Installation de niveau 3, car ce genre de fabrique requiert d'y dédier la majeure partie de l'endroit.



[Ces photos moches seront remplacées par les vraies une fois nos installations et outils remplacés]



LA CARAVANE

La « Caravane » est l'endroit où vous pouvez acheter vos ressources, installations, outils et autres produits pour le jeu, avant ou pendant celui-ci. Elle est située à l'Accueil, est ouverte sans faute le vendredi entre 17h et 22h, puis sporadiquement le reste de la durée de l'activité.

Liste des prix

Les importations de Francourt (le comté de jeu) sont en constante évolution et reflètent la situation politique de Bélénos. Les prix suivants peuvent donc varier selon la situation.

PRIX À LA CARAVANE						
Marchandise	Prix courant	-10%	-15%	-20%	-30%	-50%
ÉLÉMENTS						
Métal	5 chads	4,5	4,25	4	3,5	2,5
Argent	40 chads	36	34	32	28	20
Alchimie	20 chads	18	17	16	14	10
Bière (6 litres)	50 chads	45	42,5	40	35	25
Vin (6 litres)	100 chads	90	85	80	70	50
Spiritueux (6 litres)	150 chads	135	127,5	120	105	75
INSTALLATIONS						
Installation niveau 1	300 chads	Pas de rabais possible				
Passer du niveau 1 à 2	100 chads					
Passer du niveau 2 à 3	200 chads					
Outil	75 chads					
POTIONS						
<i>Note : Excluent les poisons</i>						
Niveau 1	50 chads	45	42,5	40	35	25
Niveau 2	150 chads	135	127,5	120	105	75
PARCHEMINS ARCANIQUES						
Parchemin vierge	80 chads	72	68	64	56	40
Sort niveau 1 - Grade 3	150 chads	135	127,5	120	105	75

Rabais maximum

Le rabais maximum à la Caravane est de 50%, **peu importe les circonstances.**



Commandes

Passer une commande à la Caravane permet à un groupe de joueurs de s'assurer de recevoir les marchandises demandées lors de la prochaine activité. Pour cela, l'un des responsables du groupe doit passer la commande au plus tard une semaine avant le GN ciblé et se présenter à la Caravane lors de son inscription, **avec les chads requis**.

Seules les Institutions peuvent passer une commande à la Caravane. Pour en savoir davantage sur celles-ci, consultez le chapitre 15.

Notez également qu'il n'est pas possible de quitter la Caravane avec une dette. Si vous manquez de chads pour payer une commande, vous ne pouvez repartir qu'avec ce que vous pouvez payer.

Achats sur place

N'importe quel joueur peut acheter des marchandises à la Caravane pendant le jeu. Les prix à ce moment sont les mêmes que les prix lors d'une commande. Cependant, les inventaires sont limités et il est possible que la marchandise dont vous avez besoin soit en rupture de stock.

Tout comme pour les commandes, il n'est pas possible d'accumuler une dette avec la Caravane. Si vous ne possédez pas les chads pour acheter une marchandise, vous ne pouvez simplement pas repartir avec celle-ci.

TRAVAIL ENTRE LES ACTIVITÉS

Pour la plupart des personnages d'Illimune, travailler reste la première source de subsistance. Si vous voulez obtenir des chads à chaque activité, faire travailler votre personnage entre celles-ci est une source fiable pour recevoir un montant de base.

Introduction aux Missions

Les tâches qu'un personnage peut accomplir pour être rémunéré par les différents seigneurs sont regroupées en « Missions ». Bien que vous puissiez trouver en détail les mécaniques de gestion des Missions au chapitre 15, il est important pour tous de comprendre que celles-ci servent à la fois :

- De moteur au dénouement de différentes histoires se passant hors du terrain
- De source de chads pour ceux qui, en échange, fournissent les talents requis pour les mener à terme.

En gros, cela signifie qu'il y aura sur le jeu des personnages qui se désignent comme « chef de mission » et qui chercheront à acheter vos services pour un travail hors du terrain. C'est là votre chance de faire des chads tout en participant à l'Histoire.

Lorsqu'elles ne vous sont pas apportées par un autre, les Missions disponibles sont soit affichées dans les différents campements ou distribuées aux personnages possédant la compétence *Notaire*.



Carte de métier

La compétence *Métier*, inscrite sur la fiche de tous les personnages, représente la catégorie de talents que votre personnage peut exploiter efficacement hors du terrain, dans le contexte d'une « Mission ».

Lors de l'inscription de votre personnage, vous recevrez un « carton de métier » qui identifie tous les métiers de votre personnage. Lorsque vous acceptez de participer à une Mission, il suffit de donner ce carton au chef de mission qui vous le demande.

Les cartons de métier **ne sont pas volables** et vous pouvez toujours reprendre le vôtre **pendant le jeu**. Une fois l'activité terminée cependant, il n'est plus possible de changer d'idée.

Carte de Métier		Bélé 2020
Joueur : _____		
Personnage : _____		
<input type="checkbox"/>	Artiste / Scribe	
<input type="checkbox"/>	Bâtitteur / Réparateur	
<input type="checkbox"/>	Chasseur / Traqueur	
<input type="checkbox"/>	Dignitaire / Contact	
<input type="checkbox"/>	Érudit / Chercher	
<input type="checkbox"/>	Marchand / Gens de métier	
<input type="checkbox"/>	Physicien / Guérisseur	
<input type="checkbox"/>	Soldat / Mercenaire	
<input type="checkbox"/>	Stratège / Planificateur	
<input type="checkbox"/>	Théologien / Prêcher	
*** Cette carte ne peut être volée! ***		

Monnayer son métier

Le système de métier est fait pour faire rouler l'économie du jeu. Il est prévu que vous vendiez votre carton de métier de la même manière que vous vendriez votre temps entre les activités. Actuellement, l'économie prévoit que chaque métier vaut environ 25 chads, mais il revient au joueur de négocier s'il réalise que son métier est rare par rapport à la demande.

Compétences modifiant les métiers

Métier : La compétence Métier vous permet de poinçonner un métier de plus par achat, mais ne vous permet pas de vous dédoubler pour autant. Au final, vous n'aurez qu'un seul carton à donner.

Apprentis : Cette compétence vous permet d'envoyer des apprentis à votre place. Vos apprentis possèdent les mêmes métiers que vous et sont représentés par un carton supplémentaire par achat de la compétence. Vous pouvez donc en quelque sorte être « à plusieurs endroits en même temps ».



SIÈGES

Par simplicité, Bélénos classe sous le nom de « siège » toute bataille possédant une grande envergure et/ou visant à attaquer un campement spécifique, que ce dernier possède ou non des murs ou des fortifications. Les règles qui suivent incluent donc tout ce qui touche la gestion des combats impliquant de grands groupes de joueurs.

Ces batailles ont comme point commun qu'elles nécessitent la présence d'arbitre pour aider le déroulement du combat et servir de point de référence lorsque la compréhension des règles n'est pas entièrement la même pour tous les participants. Car si un différend peut aisément être réglé à l'amiable dans un combat entre quelques joueurs, il en est tout autre lorsqu'un combat rassemble une centaine d'adversaires ou plus ayant chacun leur point de vue sur la bataille.

ASSAUT DE JOUR

Les sièges sont des assauts qui, pour des raisons de bruit et de sécurité, ne peuvent être faits que de jour, entre 7h et 19h.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT D'ARMÉE

Les règles suivantes s'appliquent lorsqu'un groupe de 15 personnes ou plus se déplacent vers un campement ennemi ou encore en empruntant un chemin qui leur donne de bonnes chances de rencontrer des adversaires :

- Le groupe doit contacter l'Accueil pour annoncer ses intentions et donner une estimation du nombre de personnes impliquées.
- Si le groupe vise d'attaquer un campement, des arbitres seront envoyés au campement où les attaquants se rassemblent, ainsi qu'au campement attaqué.
- Si le groupe ne fait que se déplacer, l'Organisation pourra n'envoyer que le ou les arbitres libres les plus prêts qui ne sont pas de votre groupe.
- Ne demandez jamais vous-mêmes aux arbitres de votre campement d'arbitrer pour vous.

L'Organisation est consciente que l'application de ces règles demande une certaine connaissance du terrain et des forces en présence. Elle est également consciente qu'un groupe d'attaquant souhaite pouvoir quitter leur campement dès que possible et qu'ils ne souhaitent souvent pas que leur cible soit mise au courant de leur arrivée. Pour toutes ces raisons, il vous est conseillé de :

- Prendre le temps d'envoyer des éclaireurs lorsque vous planifiez vous déplacer en grands nombres et de prendre conseil auprès de joueurs plus anciens ou mieux informés.
- Demander vos arbitres dès que vous commencez à rassembler vos troupes, pour que ceux-ci soient contactés et aient le temps de vous rejoindre pendant vos préparatifs.
- Spécifier l'heure de votre assaut au mieux de vos connaissances. L'Organisation enverra alors les arbitres chargés de surveiller le camp attaqué pour l'heure demandée.
- Si quelque chose va de travers, informez vos arbitres pour qu'ils relaient l'information entre eux. Ils sont là pour vous aider à avoir du plaisir et non pour vous nuire.



FORTIFICATIONS

Les « fortifications » incluent les murs des forts, les portes, les ouvertures et les bâtiments eux-mêmes. Voici les règles à retenir pour chacun d'eux :

Murs

Les murs eux-mêmes ne peuvent être brisés par aucun moyen disponible aux joueurs. Ils peuvent cependant être escaladés s'ils font moins de 3 mètres (environ 10') et peuvent parfois posséder des « failles » que les joueurs peuvent ouvrir de la même manière que les portes. En ce qui concerne les murs de 3 mètres ou plus, ils requièrent obligatoirement une échelle pour être passés.

Portes

Les portes peuvent être défoncées à l'aide d'un bélier, de certaines machines de guerre et par certains pouvoirs particuliers (ex. : le pouvoir légendaire du Destructeur). Les portes de fort – qui ferment les murs du fort ou un bâtiment fortifié – prennent l'équivalent de 50 coups de bélier à défoncer, tandis que les portes ordinaires en prennent 10. Ces coups sont comptés par les arbitres.

Une fois défoncée, un arbitre fera ouvrir la porte. Si nécessaire, il fera arrêter le jeu pour permettre à un défenseur de venir le faire et reprendre sa place.

À noter qu'un joueur capable d'ouvrir une porte sans la briser peut toujours le faire, par exemple en passant sa main au-travers des fentes et en retirant ce qui la tient fermée.

Ouvertures

Elles incluent ici les fenêtres, trappes et fentes que les défenseurs peuvent utiliser à leur avantage pour attaquer les envahisseurs et se défendre de leurs coups. Elles suivent les règles suivantes :

- Il n'est pas permis de défoncer une fenêtre, même avec un bélier.
- Il n'est pas permis de protéger une ouverture avec un tissu lors d'un siège. Ceux-ci ne bloquent ni les projectiles ni les sorts.
- Toute ouverture utilisée pour attaquer l'ennemi doit pouvoir être utilisée par ce dernier pour attaquer le défenseur en retour. Les trappes qui ne laissent passer que la pointe d'une lance sans que le lancier ne puisse être abattu ne sont pas permises.

Bâtiments

À toutes fins pratiques, les bâtiments qui forment un campement sont invulnérables et bloquent tous les effets qui passeraient au-travers de leurs murs. Il peut exister des exceptions parmi les créatures que l'Organisation utilise pour animer un pan d'histoire, mais ce n'est pas le cas des pouvoirs décrits dans ce livre.

Il n'est pas possible de mettre virtuellement le feu à un bâtiment pour immoler ou faire sortir ses occupants et il est encore moins permis d'arracher ou de défoncer une partie de ceux-ci, même si vous trouvez qu'une planche semble mal clouée ou qu'une ouverture pourrait facilement être agrandie en forçant un peu.



ARMES DE SIÈGE

Les armes de sièges viennent en deux catégories : les « engins de sièges » et les « machines de guerre ». Bien que ces deux noms puissent sembler proches d'être des synonymes, ils servent à séparer les outils que tous peuvent utiliser lors d'un siège de ceux qui requièrent un ingénieur.

Toutes les armes de siège doivent **être homologuées à leur première utilisation de la saison**. La seule exception est l'échelle, qui sera simplement retirée d'un siège si un arbitre la juge dangereuse. Une arme de siège qui n'est pas homologuée doit être mise à l'écart des combats et ne doit pas donner l'impression qu'elle peut être utilisée. Vous pouvez faire homologuer vos armes de siège en les apportant à l'Accueil ou directement à votre campement en prenant entente avec l'Organisation.

Engins de sièges : Regroupent principalement les béliers et les échelles. Ces outils essentiels à tout siège sont trop simples d'utilisation pour requérir la présence d'un ingénieur. Tant que le bon nombre de joueurs est présent pour les manier, ils peuvent être utilisés.

Machines de guerre : Regroupent toutes les autres armes de siège, offensives ou défensives. Celles-ci requièrent en tout temps la présence d'un *Ingénieur* et d'un assistant pour être déplacées, visées, tirées ou rechargées. L'assistant n'a besoin d'aucune compétence particulière, mais doit être dédié à sa tâche en tout temps pendant l'utilisation de la machine de guerre. Il ne peut pas se battre en même temps que l'arme est maniée. **On ne peut jamais courir avec une machine de guerre.**

Si personne ne possède la compétence *Ingénieur*, la machine de guerre peut être déplacée (toujours à deux), mais uniquement pour la retirer d'un combat ou la rapporter au campement de ses propriétaires.

Les machines de guerre sont des constructions encombrantes qui se doivent d'avoir un décorum à la hauteur de leur poids. **Elles doivent avoir une base mobile** pour être utilisées et cette base doit faire au moins **2 pieds par 4 pieds**. Les seules exceptions sont les balistes.

Toutes les machines de guerre ont une cadence de tir maximale. L'ingénieur doit posséder un sablier ou un chronomètre décorum pour mesurer celle-ci.

Béliers

Engin de siège.

Un bélier sert à défoncer les portes des campements. Il requiert 4 personnes en tout temps pour être manié, mais une seule personne peut le transporter si elle n'a rien d'autre dans les mains. Donner des coups de bélier est toujours un acte fictif : il faut simuler les coups en faisant 3 grands pas en arrière à chaque fois et en retenant le bélier pour ne pas donner de coups qui pourraient endommager la porte. Il faut également annoncer le nombre de coups donnés à voix haute à chaque coup, et ce jusqu'à ce que l'Arbitre présent vous signifie que la porte défonce.

Pour être homologué, un bélier doit :

- Avoir un diamètre de 30 cm (12 pouces)
- Mesurer un minimum de 150 cm de long (5 pieds).
- Posséder une prise sécuritaire pour chaque utilisateur.

Échelles

Engin de siège.

Une échelle sert à passer un mur ou à atteindre une ouverture en hauteur. Elle est obligatoire dès que le haut du mur ou le bas de l'ouverture sont à 3 mètres ou plus.



Utiliser une échelle en combat requiert qu'une personne assure le bas de l'échelle pendant qu'une seule autre personne y grimpe à la fois. Les échelles fixées aux bâtiments n'ont pas à être tenues.

Balistes

Machine de guerre.

Les balistes servent à tuer les personnages ennemis uniquement et ne peuvent ni défoncer les portes ni détruire les autres machines de guerre. Le trait d'une baliste cause la mort immédiate (sans agonie) du premier personnage qu'il atteint avant de toucher le sol ou d'être arrêté par un obstacle.

Une baliste peut être fixée à un bâtiment par un ancrage fixe et facile à identifier au lieu d'être déposée sur une base mobile.

Peu importe sa construction, une baliste peut tirer à une cadence maximale de 2 traits par minute. La recharge d'une baliste doit faire un bruit (naturel ou artificiel) équivalent à celui d'une crécelle.

Pour être homologuée, une baliste doit :

- Avoir une conception semblable à une arbalète, mais de grande taille.
- Avoir un arc d'au moins 1 mètre de large
- Avoir un système de déclenchement mécanique.
- Des traits de balistes qui suivent les mêmes règles que les javelots.

Catapultes

Machine de guerre.

Les catapultes peuvent à la fois tuer les personnages ennemis, défoncer les portes et détruire les autres machines de guerre. Le boulet d'une catapulte cause la mort immédiate (sans agonie) du premier personnage qu'il atteint avant de toucher le sol ou d'être arrêté par un obstacle.

Peu importe sa construction, une catapulte peut tirer à une cadence maximale de 2 tirs par minute. La recharge d'une catapulte doit faire un bruit (naturel ou artificiel) équivalent à celui d'une crécelle.

Pour être homologuée, une catapulte doit :

- Pouvoir être fixée afin d'éviter qu'elle bascule.
- Avoir des boulets entièrement faits de mousse, outre son recouvrement. Ils ne peuvent contenir aucun cœur solide ou poids ajouté.

Canons

Machine de guerre.

Tout comme les catapultes et trébuchets, les canons peuvent à la fois tuer les personnages ennemis, défoncer les portes et détruire les autres machines de guerre. Peu importe leur construction, ils peuvent tirer à une cadence maximale de 2 tirs par minute.

Cependant, en tant qu'armes requérant de la poudre noire pour fonctionner, ils reçoivent certains avantages et désavantages supplémentaires :

- Chaque tir sur une porte équivaut à 10 coups de bélier.
- Un canon requiert 5 doses de poudre noire par tir.
- La poudre noire expire 1 heure après avoir été chargée.
- **L'ingénieur** qui manie le canon doit posséder la compétence *Droit aux armes complexes*.
- Si **l'ingénieur** ne possède pas *Spécialisation martiale – Armes complexes*, le canon possède une chance sur deux d'être saboté (même mécanisme que les armes à feu).



Pour être homologué, un canon doit :

- Mesurer au minimum 1 mètre de long.
- Être testé à chaque activité s'il n'est pas entièrement mécanique.
- La pression de tir doit être mesurable et ajustable.
- Ne produire aucune flamme.
- Avoir des boulets entièrement faits de mousse, outre son recouvrement. Ils ne peuvent contenir aucun cœur solide ou poids ajouté.

Trébuchets

Les trébuchets traditionnels – qui impliquent un grand poids et un très long bras de lancer – ne sont pas permis pour des raisons de sécurité.

Huile bouillante et pierres

L'huile bouillante et les systèmes permettant de lancer de grosses pierres ne sont plus permis à Bélénos.

ENFUMOIR

L'enfumoir est une arme de siège particulière que les joueurs doivent demander en appelant à l'Accueil. Il sert à remédier aux situations où les assaillants ne peuvent percer le second étage trop bien défendu d'un bâtiment. Comme il est bien sûr interdit de mettre le feu aux bâtiments, les attaquants pourront se prévaloir de cette arme en suivant les règles suivantes une fois la demande faite :

- La demande d'un enfumoir doit être faite lorsque les attaquants sont prêts à s'en servir.
- Les attaquants doivent contrôler le premier étage du bâtiment ciblé et doivent y placer l'enfumoir.
- Le chef de l'armée assiégeante doit fournir aux défenseurs restants des conditions de reddition claires et justes (pas de « Si vous acceptez de vous rendre, on vous tue tous. »).
- Si les défenseurs acceptent, les attaquants doivent honorer leur parole ou ne plus avoir accès à l'enfumoir par la suite.
- Autrement, un **arbitre** incarnant le négociateur activera l'enfumoir.
- 5 minutes après l'activation de l'enfumoir, **tous** les joueurs présents doivent quitter le premier étage, incluant les attaquants. Les défenseurs toujours présents au premier étage peuvent se rendre au deuxième, ou sortir.
- Si les défenseurs ne se rendent pas dans les 30 minutes suivant l'activation de l'enfumoir, ils tombent tous inconscients pendant 5 minutes. L'enfumoir est alors désactivé et tous peuvent entrer à nouveau dans le bâtiment.
- Les défenseurs peuvent également tenter une sortie avant la limite de temps. Dans ce cas, ils peuvent redescendre au premier étage, et l'arbitre négociateur s'assurera qu'il y a une zone sécuritaire à la sortie du bâtiment pour engager un combat.
- Il n'existe aucune protection contre l'enfumoir.

Note : Il ne peut y avoir qu'un seul enfumoir en jeu en tout temps.



DÉBUT ET FIN D'UN SIÈGE

Un siège débute officiellement à l'arrivée de l'armée adverse à portée de vue du campement attaqué. Dans un cas où l'ambiguïté pose problème, il revient à l'arbitre responsable du siège de trancher sur le moment exact. Ceci dit, si quelques secondes sont tout ce qui séparerait le début officiel du siège avec la fin d'une exécution ou d'une déportation, l'avantage sera plus souvent offert aux habitants du campement, qui pourront ou non se montrer sympathiques à la cause des libérateurs.

La fin officielle d'un siège, quant à elle, est toujours déclarée par les arbitres en place (d'un commun accord). Ceux-ci déclareront généralement la fin du siège si :

- Le chef de l'armée assiégeante choisit de mettre fin à son assaut. Il lui est alors accordé un temps raisonnable pour piller et retirer ses troupes.
- Les assaillants utilisent l'enfumoir. Peu importe le dénouement, celui-ci met fin au siège après un temps raisonnable pour piller et retirer les troupes.
- Le siège s'éternise au-delà de la fin du jour. Les arbitres peuvent alors y mettre fin sans délai. Il n'y a alors pas de temps alloué pour piller davantage les secteurs contrôlés, car les arbitres auront déjà attendu aussi longtemps que possible afin de sonner la fin.
- Les raisons pour lesquelles les assaillants ont assiégé le campement ont été satisfaites depuis un bon moment et les arbitres y voient de l'acharnement.

COMBATS DANS UN FORT

Les règles de combat à l'intérieur ou aux abords des murs et bâtiments sont essentiellement les mêmes qu'ailleurs. Cependant, les quelques points suivants doivent être pris en compte pour assurer la sécurité et le plaisir de tous.

Sur les murs

Plusieurs murs de campement possèdent des tours de guet ou un chemin de ronde duquel on peut attaquer l'ennemi en bas. Dans le cas où un joueur en hauteur attaque un joueur au pied du mur :

- N'utilisez pas d'arme de mêlée (particulièrement les lances) pour attaquer un adversaire au niveau du sol, car la majeure partie de votre cible est alors sa tête. Attendez qu'il soit à votre hauteur ou que la situation vous assure que vous frapperez son corps.
- Ne pas bander complètement votre arc : la vitesse de votre flèche ne modifie pas ses dégâts et la distance est nécessairement réduite entre vous et votre cible.

Dans les bâtiments

Les bâtiments étant des endroits plus étroits en général, si vous êtes abattu dans un passage où les autres joueurs se battent, il vous est demandé de vous déplacer et de ne pas utiliser votre corps pour gêner le combat. Assurez-vous de rester du même côté de la ligne de front lors de ce déplacement.

Trappes et meurtrières

Toute construction qui fait en sorte que vous pouvez attaquer l'ennemi sans possibilité de contre-attaque (ex. : trappes à lance) est interdite à Bélénos. Moyennant une arme de tir, un adversaire doit pouvoir vous atteindre sans avoir recours à la magie ou aux armes à feu.

Pour les trappes et échelles servant à changer d'étage, utilisez les règles qui s'appliquent aux murs.



PILLAGE DU CAMPMENT

Tout ce qui n'est pas dans le coffre-fort du campement est volable en tout temps pendant le GN, même pendant un siège. Il devient la responsabilité des joueurs de bien cacher ces ressources.

PILLAGE DU COFFRE-FORT

Si l'attaquant contrôle la pièce du coffre-fort d'un campement assiégé pendant au moins 5 minutes, il peut le faire ouvrir par un Arbitre et prendre sa part du butin. Il ne doit y avoir aucun combat dans la pièce du coffre. Toute attaque redémarre le compteur.

Prendre le butin met fin au siège. Une fois récupérer, les attaquants doivent quitter les lieux dans un délai raisonnable. Ceci dit, il est possible de faire ouvrir le coffre-fort, mais de ne rien y prendre afin de poursuivre l'attaque (si le contenu du coffre est décevant par exemple). Dans le cas contraire, le butin est donné au chef de guerre qui le redistribue comme il le souhaite.

Calcul du butin

La quantité de butin est **approximative** et dépend du ratio Attaquants/Défenseurs :

- 75% lorsque les attaquants sont moins de 2 fois le nombre des défenseurs.
- 50% lorsque les attaquants sont 2-3 fois le nombre des défenseurs.
- 25% lorsque les attaquants sont plus de 3 fois le nombre des défenseurs.

Cette mesure vise à récompenser les attaques bien planifiées par rapport aux attaques en grands nombres, sans toutefois empêcher ces dernières.

Si, pour une raison ou une autre, le butin est indivisible de manière tout à fait juste, l'avantage va à l'attaquant. Par exemple, si un coffre ne contient qu'un élément réactif et une poignée de chads, l'attaquant peut toujours prendre l'élément réactif. Il n'est pas possible de remplir le coffre-fort pour protéger de manière « mathématique » un objet particulier. Les Arbitres permettront toujours à l'attaquant de repartir avec un objet ou une ressource qu'il est venu chercher.

Bourses et contenants placés dans le coffre-fort

Aucun contenant (bourse, coffret, etc.) n'est jamais donné à l'attaquant. Seules les ressources lui sont données. L'attaquant doit prévoir ses propres contenants pour le butin.

Pièges et protections

Aucun effet ne fonctionne à l'intérieur du coffre-fort. Rune explosive, piège, malédiction, Sceau indestructible... ces effets ne peuvent empêcher les attaquants d'obtenir leur butin ni les forcer à remettre celui-ci aux défenseurs. Cependant, si ces protections sont mises sur des contenants (bourse, coffret, etc.) placés dans le coffre-fort, elles y sont toujours lorsque leur propriétaire récupère son bien. Elles sont simplement inactives dans le coffre-fort et ne peuvent empêcher l'adversaire d'ouvrir le contenant en question (ni le blesser non plus).



ATTAQUES DE NUIT

La nuit, entre 19h et 7h, les assauts sur les campements suivent des règles particulières, faites pour trouver le bon compromis entre chances de succès, potentiel de bruit et sécurité des joueurs.

RÈGLES DE BASE

Une attaque de nuit suit les règles de base suivantes :

- Il ne peut y avoir à la fois dans un bâtiment ennemi que 5 attaquants vivants.
- Il n'y a cependant pas de limite au nombre d'attaquants qui attendent en-dehors des bâtiments.
- Lorsqu'un ou plusieurs attaquants sont morts ou à l'agonie, les attaquants restants peuvent demander aux défenseurs de leur rendre leurs hommes. Si les défenseurs acceptent, les attaquants doivent mettre fin à l'attaque et quitter le campement.
- Dans le cas contraire, les attaquants peuvent envoyer une personne de plus par confrère mort ou agonisant, en répétant le même cycle jusqu'à ce que le défenseur accepte de rendre tous les corps ou que l'attaquant abandonne.

PARTICULARITÉS DES FORTS

Un « fort » est un campement possédant un mur d'enceinte. Dans ce cas, les règles suivantes s'ajoutent :

- Avant de pouvoir faire entrer des hommes dans les bâtiments du campement, les attaquants doivent contrôler la cour intérieure.
- Attaquer la cour intérieure fonctionne comme un bâtiment : seulement 5 personnes peuvent attaquer à la fois et l'attaquant peut demander à ce qu'on lui remette ses hommes en échange de mettre fin aux hostilités.
- Une fois la cour intérieure prise, le reste du fort peut être attaqué en utilisant les règles de base.

PILLAGE DU COFFRE-FORT

Les attaques de nuit ne sont pas considérées comme des « sièges » et ne bénéficient donc pas de la possibilité de piller le Coffre du campement une fois l'assaut réussi. La seule manière de piller le coffre-fort reste donc l'usage de la compétence *Sabotage*.



DÉGUISEMENT

Dans toutes les activités de Grandeur nature, il est pris pour acquis qu'un joueur qui change de costume change également de personnage. Il existe bien quelques personnages qui modifient leur garde-robe sans changer d'identité, mais ceux-ci sont généralement évidents et peu nombreux.

À Bélénos, la mécanique suivante permet à un personnage de changer de costume pour se déguiser et cacher son identité réelle.

QUI PEUT SE DÉGUISER ?

Pour pouvoir se déguiser, il faut d'abord **posséder un pouvoir ou un objet qui le permet**. Ces compétences et objets indiquent clairement cette possibilité dans leur description et les exemples incluent :

- La compétence *Déguisement*
- La *Potion de Transformation*
- Le sort *Illusion personnelle*
- La *Pommade de Déformation*
- La trousse de déguisement pouvant être achetée au Marché noir.

LE JEU DU DÉGUISEMENT

Créer un déguisement

Le joueur qui cherche à se déguiser doit changer la majeure partie de son costume, plus particulièrement :

- **Son couvre-chef.** Tout déguisement doit inclure un couvre-chef. Si le personnage n'en porte habituellement pas, il doit en trouver un pour déguiser la forme de sa tête. S'il en porte un, il ne peut pas simplement le retirer pour se déguiser.
- **Ce qui couvre son torse.** Le nouveau vêtement doit être de forme ou de couleur différente. Ici, être torse nu est permis pour remplacer le port d'un vêtement.
- **Ce qui couvre ses jambes.** En suivant les mêmes termes que pour le torse.
- **Tout objet personnel unique ou magique.** Les objets et armes magiques ou qui font partie de l'identité du personnage (canne, bijoux, symbole religieux, etc.) doivent être changés.

Le personnage n'a pas à remplacer les morceaux suivants :

- **Ses bottes, chaussures ou autre protection de pied.** La plupart des joueurs n'ont pas un double remarquable de ce morceau.
- **Les gants.** Parce qu'il s'agit d'un morceau insignifiant pour identifier une personne déguisée, mais aussi pour votre confort s'il fait froid.
- **Les armes et boucliers ordinaires.** Il est considéré que ces éléments se retrouvent toujours en suffisamment d'exemplaires pour ne pas être uniques à votre personnage.

Notez qu'une armure est traitée de la même manière qu'un vêtement en ce qui concerne les règles de déguisement.



Effets et règles

- Un personnage peut conserver le même déguisement pour un maximum de **2 heures par activité**.
- Un personnage déguisé **ne peut activer aucun pouvoir ni compétence** qu'il possède, incluant la production de potions, la forge, les chants et les sorts. Il doit d'abord briser son déguisement en annonçant son identité à tous ceux qui pourraient le voir.
- Un personnage déguisé **conserve les effets des pouvoirs et compétences passifs** et peut bien sûr boire une potion, activer un objet magique ou lire un parchemin de sort sans briser sa couverture.
- Un personnage déguisé change d'identité aux yeux de tous les autres personnages. Même les membres de son groupe ou les personnages qu'il connaît bien sont affectés.
- Les pouvoirs comme les malédictions ou le *Contrat de sang* ne sont pas affectés par un déguisement. Lorsqu'un effet s'applique à l'une des identités d'un personnage, elle s'applique à toutes ses identités.

Briser un déguisement

Pour annuler les effets d'un déguisement, un personnage doit :

- **Avoir une raison valable de soupçonner la cible.** Il s'agit simplement d'avoir une raison en jeu de remarquer l'individu. Celle-ci n'a pas besoin d'être sans faille et vise surtout à éviter que tous les personnages qui portent un chapeau ne soient soupçonnés.
- **Connaître au moins un nom d'usage de sa cible.** Il n'est pas requis que ce nom soit utilisé souvent, tant qu'il ait été utilisé au moins une fois par la cible ou ses proches. Un nom utilisé lors d'une mise à prix officielle est également suffisant.
- **Retirer le couvre-chef de la cible.** Cela doit se faire sans contact physique. Le personnage doit donc convaincre sa cible de le retirer, ou encore trouver le moyen de le faire avec un minimum de délicatesse. À noter qu'un personnage maîtrisé doit permettre à ses agresseurs de retirer son couvre-chef si ceux-ci indiquent leur intention.
- **Lui demander « Êtes-vous [nom d'usage] ? »** Toute formulation équivalente est bien sûr acceptée. Cette requête peut être faite à distance, tant que vous avez l'attention de la cible et qu'elle vous entend. Les ambiguïtés sont à l'avantage de la cible. Le personnage est donc responsable de faire le nécessaire pour les éliminer.

Si votre cible est bel et bien déguisée et qu'il s'agit du bon personnage, elle doit alors vous l'indiquer. Son déguisement cesse **immédiatement** d'être efficace pour vous, ainsi que pour toute personne témoin de la scène. En ce qui concerne les autres personnages, le déguisement continuera cependant de fonctionner s'ils ne sont pas mis au courant des détails de la nouvelle apparence de votre cible.

CHANGER DE VÊTEMENTS SANS SE DÉGUISER

Malgré la convention, il est tout à fait permis à un même personnage de changer de costume pendant ou entre les GN sans être forcé de suivre les règles de déguisement. Dans ce cas, l'important est de ne pas cacher son identité réelle et de s'assurer que celle-ci est claire pour les autres personnages avec qui vous avez des interactions (particulièrement vos ennemis).