



ÉVOLUTION

Ce chapitre traite des moyens mis à la disposition d'un joueur pour faire évoluer son personnage et des formes de récompenses qu'il peut obtenir via ces moyens.

RÉCOMPENSES POSSIBLES

Pour évoluer, un personnage peut acquérir ou faire les choses suivantes.

Compétences régulières

Il s'agit des pouvoirs de base accessibles à tous les personnages. Elles servent à représenter ces choses que vos personnages peuvent faire, mais qu'un joueur ne peut habituellement pas. Le chapitre 5 liste toutes les compétences régulières.

Compétences spéciales

Les compétences spéciales représentent des pouvoirs plus rares et plus puissants que ceux représentés par les compétences régulières. Chaque personnage ne peut en acquérir qu'un nombre limité, ce qui lui donnera une certaine couleur et mettra en valeur ses domaines de prédilection. Le chapitre 5 donne la liste de toutes les compétences spéciales.

Les compétences spéciales peuvent être « mineure » ou « majeure » selon leur puissance.

Titres de prestige

Représente l'apogée de la compétence d'un personnage dans un domaine de prédilection précis. Il y en a un pour « le plus grand » personnage de chaque concept sur le terrain (ex. : « le guerrier le plus résistant ») et celui-ci doit être protégé par le personnage qui l'acquiert. En échange, un titre de prestige octroie au personnage qui le possède un **pouvoir légendaire**, qui surpasse tous les autres de sa catégorie, est généralement imparable ou qui permet de faire ce qui ne se fait habituellement pas. Voir le chapitre 5 pour plus de détails, ainsi qu'une liste des titres possibles.

Titres de noblesse

À Bélénos, les titres de noblesse traditionnels et courants se divisent comme suit :

- Baron(ne)
- Comte(sse) et Marquis(e)
- Duc(hesse)
- Roi/Reine/Empereur/Impératrice

Le titre de « baron » vient avec des avantages de jeu, détaillés au chapitre 5, tandis que les autres titres ne sont atteignables qu'en retraisant son personnage et dépendent des places disponibles, ainsi que de la scénarisation souhaitée par l'Organisation.

Il existe bien sûr une panoplie d'autres titres, comme « Chevalier », « Argentier » ou « Bailli », mais ceux-ci n'offrent que des avantages de *roleplay* et sont soit gérés par les joueurs ou encore offerts par certains PNJ dans des situations spécifiques que les joueurs doivent trouver.



Êtres mythiques

Les êtres mythiques incluent les créatures comme les vampires, les liches et les loups-garous, ainsi que les mortels qui changent profondément d'état, comme ceux qui deviennent un avatar ou un archon de la Toile.

À l'instar des titres de prestige, devenir un être mythique constitue l'apogée de l'évolution des pouvoirs d'un personnage. Cette avenue n'est d'ailleurs pas compatible avec l'acquisition d'un titre de prestige : le joueur doit choisir l'un ou l'autre pour des questions de balancement des règles.

À noter que certains êtres mythiques ont des « rangs ». Les générations des vampires et le rang des loups-garous sont des exemples de ce concept. Cependant, bien que le chapitre 5 possède une liste des êtres mythiques les plus connus dans le folklore bélénois, il revient aux joueurs de trouver l'information sur celles-ci en jeu ou via les **documents rares**.

Affecter la géopolitique ou l'histoire

Laisser son empreinte dans l'histoire de jeu se fait autant via la scénarisation amenée par l'Organisation que par les propositions de joueurs motivés. Il existe à cet effet une panoplie d'outils, décrits soit dans ce chapitre ou dans les règles avancées du chapitre 15. Si vous ne trouvez pas la bonne avenue pour apporter vos idées, il est également possible de les proposer en écrivant à « Organisation@Terres-de-Belenos.com ».

MOYENS D'ÉVOLUTION

Les moyens d'évolution pour un personnage incluent :

- L'**Expérience (XP)**, qui sert uniquement à acquérir des compétences régulières.
- Les **Quêtes**, qui servent à acquérir à peu près tout le reste.
- La **Retraite**, qui finalise les accomplissements du personnage et lui donne une place « finale » dans l'histoire du monde de jeu.
- Les **Institutions**, qui permettent d'influencer le reste de Bélénois sans attendre un scénario spécifique et qui requièrent un « groupe officiel » (voir chapitre 15).



LES NIVEAUX

Bien qu'il soit central à l'évolution des personnages dans plusieurs autres jeux de rôle, le rôle du niveau d'un personnage est beaucoup plus simple et secondaire à Bélénos et mesure principalement le nombre de GN auxquels celui-ci a participé. Au-delà de cette mesure, il existe bien quelques mécaniques de jeu dictées par le niveau du personnage, mais celles-ci sont peu nombreuses :

- Au **niveau 4** le personnage perd ses *Shadowlives*, et n'est plus libéré automatiquement en cas de déportation.
- Au **niveau 5** le personnage peut commencer à enseigner ses compétences s'il fait approuver un plan de cours et peut demander une quête de gain d'expérience.

Autrement, un personnage obtient un seul niveau au début de chaque activité à laquelle il participe, et ce peu importe les actions qu'il fait ou a pu faire avant. Il n'est pas possible de gagner plus d'un niveau ou d'en perdre un, et un seul personnage peut gagner un niveau par activité. La seule exception reste la mort définitive du personnage joué avant minuit le samedi soir. Dans ce cas, le nouveau personnage créé débutera le jeu au niveau 1, ce qui implique un gain de 2 niveaux dans la même fin de semaine.

Il n'y a aucun maximum de niveau.

Niveau zéro

Lorsque vous créez un nouveau personnage dans la Base de données, celui-ci sera de niveau zéro. Il le restera tant que vous ne l'aurez pas préinscrit à une activité ou que vous ne vous serez pas inscrit avec lui sur place.

Un personnage « niveau zéro » **n'existe pas aux fins des règles de jeu**. Ceux-ci n'existent que pour vous permettre de bâtir à l'avance vos prochains concepts ou pour tester une combinaison de traits et de compétences. Ils ne peuvent donc pas devenir membres d'un groupe ou demander de quête, et ce même si les interfaces de la Base de données peuvent vous donner l'impression du contraire.



EXPÉRIENCE

Notée « XP » (*eXperience Point*), l'Expérience ne sert qu'à l'achat des compétences dites « régulières » décrites au chapitre 5.

EXPÉRIENCE DE PERSONNAGE ET EXPÉRIENCE DE JOUEUR

Il existe deux types d'Expérience : celle que chaque personnage possède (« l'Expérience de personnage ») et celle que l'on attribue au joueur lui-même (« l'Expérience de joueur »).

Expérience de personnage

La première est celle qui sert à chaque personnage à acheter ses compétences. C'est la seule qui puisse fournir un avantage à celui-ci et c'est l'Expérience dont on parle par défaut lorsqu'on ne précise pas le type.

Expérience de joueur

Il s'agit en fait d'une banque d'XP que le joueur possède et qu'il peut transférer, en partie ou en tout, à l'un ou l'autre de ses personnages. L'Expérience de joueur est acquise lorsque le joueur participe à certaines activités connexes des Terres de Bélénos, telles que les banquets ou les actes de guerre.

Transfert d'expérience

Le transfert d'XP du joueur vers l'un de ses personnages se fait via la Base de données bélénoise, depuis la fiche du personnage cible. L'option « Transfert » est présente dans le menu « Expérience » de la fiche.

Un même personnage ne peut recevoir que **120 XP au total** pendant la même année (du 1^{er} janvier au 31 décembre).

Il n'existe aucun prérequis de niveau pour le transfert d'XP, et celui-ci est utilisable immédiatement, même aux niveaux 0 et 1.

Annulation d'un transfert

Il n'est pas possible d'annuler un transfert par soi-même. Il faut pour cela contacter l'équipe TI par courriel à « TI@Terres-de-Belenos.com » en fournissant :

- Le compte du joueur.
- Le nom du personnage cible.
- Le nécessaire pour identifier le bon transfert.
- La raison de l'annulation.



GAINS D'EXPÉRIENCE DE PERSONNAGE

Expérience par niveau

Les **niveaux 2 à 5** d'un personnage viennent avec un gain de 50 XP, pour un total de 200 au niveau 5

Le **niveau 1** d'un personnage ne lui offre que ses compétences de départ, tandis que les niveaux 6 et plus n'offrent aucun XP automatique supplémentaire.

Enseignement de compétences

À partir du niveau 5, un personnage peut faire approuver un plan de cours pour une compétence qu'il possède afin de l'enseigner aux autres personnages pendant le jeu. Cet enseignement :

- Réduit le coût de la compétence enseignée pour les élèves
- Donne à l'enseignant 5 XP par élève par 30 minutes de cours, jusqu'à un maximum de 20 XP par activité.

Si le personnage ne possède pas la compétence *Grand maître*, il ne peut enseigner de cette manière que les compétences de la catégorie pour laquelle sa classe possède un bonus (voir chapitre 7).

Les détails des règles de l'enseignement d'une compétence peuvent être trouvés au chapitre 5.

Quête de gain d'expérience

Dès le niveau 5, un personnage peut demander une quête de « Gain d'expérience » via la Base de données bélénoise. Si celle-ci est acceptée, le personnage recevra trois objectifs à remplir pour le noble auquel il a fait sa demande. Selon ses performances, il recevra entre 0 et 30 XP dans le mois qui suit.

PERTE D'EXPÉRIENCE

L'Expérience d'un personnage ne peut être que dépensée pour acheter des compétences.

L'Expérience d'un joueur ne peut être que transférée à un personnage.

Il n'existe aucun autre moyen de perdre l'une ou l'autre.

LIMITES D'XP

Un personnage possède une limite d'Expérience totale de **1200 XP**, incluant les XP qu'il a dépensés, afin d'éviter qu'un personnage puisse acheter toutes les compétences régulières.

Il n'existe aucune limite d'XP pour les joueurs.



GAINS D'EXPÉRIENCE DE JOUEUR

Participation à un banquet ou un con-tract

Les activités des Terres de Bélénos incluent plusieurs banquets et con-tracts, généralement organisés pendant la saison morte. À moins de mesures exceptionnelles, chaque activité donne au joueur 20 XP, peu importe avec quel personnage il y participe.

Le Gladiamort

Le Gladiamort est la fête d'été familiale des Terres de Bélénos. Elle inclut le célèbre tournoi éponyme, ainsi que plusieurs activités organisées pour les adultes, les enfants ou les deux (tour des forts, jeux de tir à l'arc, prise d'un fort, etc.). Participer à cette activité donne 20 XP au joueur si ce dernier est costumé.

Activités para-Bélé

Celles-ci incluent les activités organisées sur le terrain dans le thème de Bélénos (Terreur nocturne, Bélé Junior, etc.). Y participer donne **10 XP** aux joueurs et/ou animateurs.

TABLEAU RÉSUMÉ

Inscription	Niveau	Expérience	Shadowlives
Premier GN	1	Aucune, compétences de départ seulement. Peut transférer des XP de joueur au personnage.	2*
Deuxième GN	2	50 XP.	2*
Troisième GN	3	50 XP supplémentaires. 100 XP au total.	2*
Quatrième GN	4	50 XP supplémentaires. 150 XP au total.	0
Cinquième GN	5	50 XP supplémentaires. 200 XP au total. Peut demander une Quête de gain d'expérience. Peut enseigner une compétence.	0
Six GN et plus	6+	0 XP supplémentaires.	0

* S'il n'a fait aucune demande de quête ou que celle-ci a été refusée.

Quête de gain d'expérience : 0 à 30 XP, selon le succès du personnage.

Enseignement : 0 à 20 XP, selon le nombre d'élèves et la durée des cours.

Transfert : Max 120 XP par personnage par an (1^{er} janvier au 31 décembre)



QUÊTES

Les quêtes représentent le moyen le plus polyvalent du système de jeu pour acquérir un avantage. Tout ce qui n'est pas représenté par une compétence régulière s'acquiert généralement par ce moyen, incluant les retraites extraordinaires ou qui impliquent un titre. Cela ne veut pas dire que tout ce qui passe par l'imagination d'un joueur peut être acquis de cette manière. Cela dit, les options sont variées et couvrent la plupart des concepts possibles dans le monde de jeu.

Types de quêtes

Il existe trois types de quête, chacune possédant ses propres règles :

- **La quête personnelle** : Elle est dirigée vers le personnage qui la demande et sert à acquérir des avantages pour ce personnage. Elle est nécessairement liée à un comté.
- **La quête de groupe** : Elle est dirigée vers le groupe officiel qui la demande et sert à acquérir un avantage taillé sur le concept du groupe. Elle est nécessairement liée à une Institution (voir chapitre 15).
- **La quête mythique** : Bien qu'elle puisse être poussée par un personnage spécifique, elle est dirigée vers le terrain entier et donne un avantage qui doit être particulièrement difficile à acquérir (ex. : devenir un être mythique ou recevoir un Miracle).

Fonctionnement

Peu importe l'avantage demandé, toutes les quêtes suivent certains principes universels :

- **Échéances** : Toutes les demandes de quête doivent être faites au moins 3 semaines avant l'activité pour laquelle le demandeur souhaite débiter la quête.
- **Résumés de quête** : Un personnage ou un groupe qui possède une quête active lors d'une activité doit produire un résumé des points pertinents de celle-ci dans la Base de données avant la fin du dimanche suivant.
- **Une seule quête à la fois** : Vous pouvez avoir une seule quête active à la fois, mais vous pouvez demander à l'avance votre prochaine quête via la Base de données afin de respecter les délais imposés. La quête de votre groupe n'entre cependant pas en conflit avec votre quête personnelle.
- **Réalisation sur le terrain** : Toutes les quêtes demandent la réalisation d'objectifs personnalisés en jeu, sur le terrain. Il n'est pas possible de les terminer hors du jeu.
- **Crédits de quête** : Réussir une quête donne 1 « crédit de quête ». Selon la récompense demandée, le personnage aura besoin de 1 à 5 crédits pour obtenir sa récompense.
- **Faveurs ducales** : L'acquisition de plusieurs avantages peut être facilitée en utilisation une Faveur ducale acquise dans les missions (voir chapitres 1 et 15). Chaque Faveur vient alors donner un crédit de quête gratuit ou retirer un objectif à atteindre. Quoi qu'il en soit, il n'est jamais possible d'acquérir un avantage uniquement avec des Faveurs :
 - Pour les avantages qui requièrent plusieurs crédits de quête, il est obligatoire d'en obtenir au moins un en faisant une quête complète normalement.
 - Pour les autres, une seule Faveur est permise.
 - L'utilisation d'une Faveur doit toujours être mentionnée lors de la demande. Une fois sur le terrain, il n'est plus possible d'annuler un objectif ou une quête déjà écrite en déposant une Faveur dans une boîte aux lettres.



Faire une demande

Toutes les demandes de quête se font via la Base de données (adresse dans la couverture). Celles-ci sont demandées depuis l'interface « Quêtes » de la fiche du personnage ou du groupe.

Le joueur peut utiliser la zone de suggestion dans sa demande pour préciser ce qu'il aime ou n'aime pas dans le genre d'objectif qu'on lui fournit, pour proposer des objectifs ou même pour proposer une quête entière. Les Scripteurs les prendront en compte lors de l'écriture de votre quête et pourrait même utiliser l'intégral de vos idées s'il n'y a aucune modification requise.

EXEMPLES DE DEMANDES DE QUÊTE DISPONIBLES

L'espace « Suggestions » est très important si vous souhaitez recevoir une quête qui respecte vos goûts et préférences. Par exemple, certaines personnes ne sont pas intéressées à recevoir des quêtes qui possèdent un lien avec la géopolitique, alors que d'autres aiment avoir un impact sur l'histoire au-travers de leurs quêtes. Certaines personnes préfèrent les « listes d'épicerie », tandis que d'autres apprécient recevoir des objectifs plus complexes.

Si vous n'avez aucune idée de ce qu'il est pertinent de mentionner ou non dans vos suggestions, **il existe des exemples de demande sur le site web des Terres de Bélénos (adresse dans la couverture), dans la section « Matériel de jeu ».**

Bien sûr, toutes les possibilités n'y sont pas, mais cela vous donnera un point de départ pour améliorer votre expérience de quête.

Produire un résumé de GN

Un résumé de GN peut prendre la forme :

- D'une missive en jeu au personnage ou à l'institution qui vous aide. Il s'agit d'ailleurs de la méthode à **privilégier**, car elle est plus intéressante à lire, facilite le travail des Scripteurs et vous permet de bâtir une relation entre votre personnage et l'entité sollicitée. **Il n'est pas possible de mentir dans cette missive**, car les Scripteurs s'en serviront pour valider l'atteinte de vos objectifs. Si vous désirez omettre un détail en faisant votre rapport en jeu, vous devez écrire une note hors-jeu à la fin du résumé.
- D'une énumération hors-jeu de vos actions pertinentes. Si vous manquez de temps ou que vos écrits vous terrorisent, cette forme est également acceptée, mais ne vous permettra pas de faire évoluer une quelconque relation.

Tous les résumés doivent être déposés via la Base de données, à l'aide de l'interface « Résumés » de la fiche du personnage ou du groupe (selon le cas). Il n'est pas permis de les déposer via une Boîte aux lettres à la fin du GN. Il est également vivement conseillé d'écrire le texte original de votre résumé sur un logiciel de traitement de texte et de le conserver.

Dans le cas où vous auriez un souci technique lors du dépôt, signalez-le par courriel à « **Ti@Terres-de-Belenos.com** », mais prenez également le temps d'envoyer votre résumé à « **Quetes@Terres-de-Belenos.com** » afin d'éviter que la correction de votre problème ne vous fasse dépasser les délais.

À noter que vous ne pouvez pas déposer un résumé personnel (via votre fiche de personnage) pour une quête de groupe et vice versa. Utilisez la fiche du groupe pour un résumé de groupe.

Les quêtes mythiques requièrent un résumé personnel.



Remplacer un objectif de quête

Il existe deux situations où il est permis au joueur de remplacer un objectif reçu dans sa missive de quête par une proposition de son cru :

1. Il peut arriver qu'un objectif fourni s'avère être impossible (ou presque) à atteindre (ex. : il vous faut les larmes d'un Nain, mais il n'y a pas de Nain sur le terrain). Dans ce cas, il vous est tout de même demandé d'essayer de réaliser l'objectif d'abord.
2. Dans le cas où vous recevez deux fois le même objectif pour des quêtes différentes.

Un joueur qui choisit de remplacer un objectif par l'une de ses idées doit veiller à :

- Choisir un objectif de remplacement d'une difficulté comparable.
- Choisir un objectif de remplacement de la même nature (un objectif guerrier ne peut pas remplacer un objectif académique ou d'espionnage par exemple).
- Garder en tête qu'il devra rapporter son choix au personnage ou à l'institution qui lui a demandé une faveur ou qui lui a donné une tâche dans un but précis. Si l'alternative utilisée n'aide pas votre bienfaiteur à atteindre ses objectifs – et ce de manière évidente – il ne s'agit pas d'un bon choix.
- Garder en tête que l'objectif doit être mesurable par l'équipe des Quêtes.

Il est important de savoir que de remplacer un objectif fourni par l'Organisation par l'un des vôtres implique toujours un risque supplémentaire d'échec pour votre quête. Dans certains cas, il pourra être possible de faire valider d'avance votre idée par le ou la responsable des quêtes. Autrement, vous prendrez nécessairement le risque que celle-ci ne soit pas acceptée par la suite.

Suivi des quêtes

Vous pouvez faire le suivi de vos quêtes sur la Base de données en utilisant les mêmes interfaces que lors d'une demande. Ces interfaces vous permettront de voir chaque quête, ainsi que leur état (active, refusée, etc.) et les commentaires des Scripteurs vous indiquant la réussite ou l'échec.

Il est important de noter cependant que vous ne pourrez voir le détail d'une quête (le texte donnant les objectifs) qu'à partir du moment où votre présence sur le terrain a été confirmée pour l'activité où la quête a lieu.

Échouer une quête

Mis à part les exceptions notées plus loin pour chaque type de quête, une quête est échouée si le personnage ou le groupe qui la reçoit ne remplit pas tous les objectifs donnés à l'intérieur de l'activité où il la reçoit.

Il n'est pas possible de terminer uniquement les objectifs manquants lors de l'activité suivante. Pour poursuivre sa progression vers l'avantage désiré, une nouvelle demande de quête doit être faite. Selon la situation, les Scripteurs pourront réutiliser les objectifs ratés ou adapter la difficulté de la quête suivante pour compenser vos investissements, mais il est tout à fait possible que les demandes des personnages influents qui vous aident changent avec le temps qui passe.

Il est tout à fait normal d'échouer une quête de temps en temps et il ne suffit pas toujours de faire un effort honnête pour satisfaire tous les objectifs demandés. Selon les circonstances et le jeu des autres joueurs, il vous faudra parfois être très créatif pour y arriver.



Réussite et récompense

Une quête est réussie lorsque tous les objectifs ont été validés comme étant complétés par l'Organisation. La récompense (crédit de quête, XP, etc.) est octroyée à ce moment, entre le GN où la quête a été complétée et le suivant.

Un joueur ne peut jamais décider par lui-même qu'il a réussi ses objectifs. On ne peut donc pas déterminer par soi-même que l'on a terminé sa quête et décider de s'octroyer immédiatement l'avantage qui en découlerait. Les récompenses sont toujours reçues entre les activités.

Annulation et reprise d'une quête

Annuler une quête vous permet d'en demander une autre ou simplement d'éviter à un Scribeur d'écrire une quête si vous pensez être absent lors du prochain GN. Cette action se fait depuis la Base de données, dans les interfaces « Quêtes », à l'aide du bouton « X » situé à la droite de la quête.

À noter que d'annuler une demande de quête supprime celle-ci. Si vous comptez refaire la même demande plus tard et que vous avez fourni plusieurs suggestions, il vous est recommandé de conserver celles-ci dans un fichier texte avant d'annuler la demande.

Il n'est bien évidemment pas possible d'annuler ou de reprendre une quête mythique, puisque celle-ci cible l'entièreté du terrain.

Suite de quêtes

Les Scribeurs ont accès en tout temps à toutes les quêtes que vous avez reçues, ainsi qu'à tous vos résumés de GN. Par défauts, toutes les quêtes qui visent l'acquisition d'un même avantage seront donc organisées en suite logique formant une seule histoire.

Cela dit dans le cas où un joueur le demande explicitement, ainsi que dans les quelques cas où les circonstances l'obligent (ex. : celui qui vous aide meurt), il est possible d'obtenir des quêtes indépendantes les unes des autres. Il vous est donc recommandé d'être clair à ce sujet dans vos suggestions fournies.



QUÊTES PERSONNELLES

Prérequis

Demander une quête personnelle requiert que l'histoire du personnage soit écrite dans la Base de données, sous l'option « Histoire » de sa fiche de personnage. L'approbation de l'histoire n'est pas requise pour faire la demande, mais sera attendue pour approuver la quête.

Une demande de quête pour un avantage peut être faite pour un personnage même s'il lui manque un prérequis. Il est cependant important de comprendre que cette flexibilité est offerte pour compenser les situations où le personnage peut recevoir les XP qu'il lui manque à court terme. L'Organisation se réserve le droit de refuser une quête en cas d'abus.

Autrement, il est possible de demander une quête personnelle dès le niveau 1.

Récompenses

Les quêtes personnelles permettent à un personnage d'acquérir des avantages pour lui-même. Le tableau suivant donne la liste de ces avantages, ainsi que le nombre de quêtes requises pour les obtenir.

Récompense	Quêtes	Limite
Gain d'expérience	1	À partir du niveau 5
Compétence spéciale mineure	2	2 par personnage
Compétence spéciale majeure	3	1 par personnage
Titre de prestige	1 ou 2	1 titre à la fois par personnage
Titre de noblesse (baron et cie.)	3	Dépend des places disponibles
Retraite spéciale	1	1 par personnage

Particularités de la demande

Les points de règles suivants sont particuliers aux quêtes personnelles :

- **Faire sa première quête personnelle fait perdre au personnage toutes ses *Shadowlives*.**
- Lors de la demande, le joueur doit choisir un comté dans lequel il fait connaître son besoin. C'est un personnage influent de cette région qui répondra à sa demande et lui fera connaître les faveurs à lui rendre en retour.
- Alternativement, le joueur qui ne souhaite pas viser un comté spécifique peut choisir l'option « Mercenariat (choix des Scripteurs) ». Dans ce cas, c'est l'équipe des Quêtes qui déterminera qui répondra à sa demande.
- Il est important de noter qu'un joueur ne peut pas inventer son propre personnage influent ni choisir lequel lui répondra. Ce choix dépend de la clarté de sa demande et des personnages influents disponibles et intéressés à recevoir de l'aide à ce moment.
- Les premiers objectifs d'une quête personnage représentent le service que le personnage rend à son bienfaiteur, tandis que les derniers servent à l'acquisition de la récompense.



Particularités du résumé

Dans le cas d'une quête personnelle, votre résumé :

- Doit contenir un rappel de vos objectifs, ainsi que la liste des actions et des personnages importants pour l'atteinte de chacun d'eux.
- Il n'est pas nécessaire d'écrire toutes les actions que vous avez faites dans votre GN. N'écrivez que ce qui peut avoir de la valeur pour l'atteinte de vos objectifs.

Particularités des objectifs

Les quêtes personnelles visent à vous faire rencontrer des gens, explorer et interagir avec le terrain. Elles peuvent inclure des éléments de votre histoire, de vos résumés, de ceux de votre groupe et de l'histoire du jeu. Chaque quête comporte trois objectifs à réaliser, dont l'un est une tâche que vous réalisez pour le personnage influent qui vous aide.

Voici quelques exemples d'objectifs que vous pourriez recevoir :

- Escorter un autre personnage.
- Trouver X plantes différentes.
- Trouver le nom de X mages.
- Livrer X objets ou ressources de jeu dans la boîte aux lettres.
- Trouver et rassembler X personnes pour un évènement particulier.

Gardez en tête que si vous proposez vos propres objectifs, ceux-ci pourraient être ramenés dans un format semblable afin de faciliter le travail de validation des Scripteurs ou encore pour leur donner le bon niveau de difficulté.

Particularités des titres de prestige

Obtenir un titre de prestige est considéré comme difficile et se fait en deux quêtes :

1. Une première quête standard où le personnage acquiert le droit de prétendre au titre. S'il la réussit, il acquiert le « pouvoir permanent » de son titre et peut désormais défier les autres prétendants et porteurs du titre. Il doit recommencer cette quête s'il l'échoue.
2. Une seconde quête où le personnage lance un défi aux autres afin d'acquérir un pouvoir légendaire (voir chapitre 5). S'il réussit, il « vole » le titre et choisit le pouvoir légendaire qu'il préfère. Cette quête est répétée indépendamment à chaque mise au défi.

Il est également important de savoir que :

- La première partie n'a pas à être refaite même si le personnage échoue la seconde. Cette partie n'est à refaire que si le personnage devient prétendant à un autre titre entretemps.
- Lors de la demande pour la seconde partie, le personnage doit obligatoirement fournir un défi **quantitatif** (qui se mesure en nombre) qu'il lance aux autres prétendants. Ce défi est écrit dans la zone « Suggestions » lors de la demande et restera attaché au personnage tant qu'il garde le titre. Ce défi pourra être modifié par les Scripteurs au besoin.
- Plusieurs prétendants peuvent lancer leur défi en même temps. Les défis du détenteur du titre et de tous les prétendants sont alors combinés pour offrir à tous l'opportunité de gagner le titre. Le gagnant est alors le personnage qui se montre supérieur dans tous les défis combinés. À noter qu'un défi plus difficile donnera plus de « points » lors du calcul.
- Un détenteur de titre ne peut être défié qu'un GN sur deux, tous prétendants confondus. Si un autre joueur a lancé un défi pour votre titre au dernier GN, vous devrez attendre.



Particularités des gains d'expérience

Les quêtes de gain d'expérience suivent un format d'échec et récompense un peu différent.

- Échouer un objectif ne fait pas échouer la quête en entier.
- Le personnage reçoit 10 XP par objectif réussi (maximum 30).

QUÊTES DE GROUPE

Prérequis

Seuls les groupes dits « officiels » qui possèdent au moins une Institution de niveau 2 ou plus peuvent demander une quête de groupe. Les explications détaillant la création d'un groupe officiel, la création d'une Institution et l'amélioration de cette dernière sont données au chapitre 15.

Chaque quête de groupe donne un avantage. Pour pouvoir demander une quête de groupe, le groupe en question doit avoir moins de deux avantages.

Récompenses

Les quêtes de groupe permettent à un groupe d'obtenir un avantage pouvant être utilisé uniquement par les membres du groupe. Voici la liste résumée des avantages pouvant être acquis.

Récompense	Quêtes	Limite
Installation ou zone spéciale	3	Une par groupe
Artéfact magique	3	2 objets par groupe
Impact géopolitique spécial	3	Une par groupe
Retraite spécifique	1	1 par groupe

Il est à noter que :

- Ces avantages sont tous conçus pour pouvoir être perdus et récupérés avec les bons efforts. Ils sont donc soit volables, destructibles ou annulables selon leur nature.
- Un avantage détruit peut être récupéré en faisant une nouvelle quête de groupe. Un avantage volé ne peut être récupéré qu'en jeu.
- Seul le groupe qui demande l'avantage peut l'utiliser. Voler un artéfact de groupe ne sert qu'à retirer ses avantages à propriétaire ou à créer du jeu. Vous pourrez cependant demander votre propre quête de groupe pour gagner le droit d'utiliser celui-ci.
- Tous les avantages demandés doivent être en lien avec le concept du groupe, et non simplement un avantage qui se combine bien avec les capacités de ses membres.

Des exemples de récompense incluent :

- **Installation ou zone spéciale** : Laboratoire qui ne requiert ni feu ni soleil ou zone sanctifiée en permanence.
- **Artéfact magique** : Objet qui détecte les reliques ou les documents rares.
- **Impact géopolitique spécial** : Déclencher une guerre, former une alliance peu probable ou toute autre idée géopolitique qui ne remplace pas une mécanique existante.
- **Retraite spécifique** : Le groupe devient la garde personnelle du roi.



Particularités de la demande

Les points de règles suivants sont particuliers aux quêtes de groupe :

- La demande doit être faite par l'un des responsables du groupe défini dans la Base de données, via les interfaces « Quêtes » de la fiche du groupe.
- Lors d'une demande de quête de groupe, le joueur doit choisir une Institution de niveau 2 ou plus. C'est cette institution qui aidera le groupe à obtenir les ressources nécessaires pour acquérir son avantage.
- Le comté sur lequel est bâtie cette Institution a de l'importance, tout comme le niveau de Prospérité du comté. Voir le chapitre 15 pour plus de détails sur ces concepts.

Particularités des objectifs

Les quêtes de groupe visent à **animer le terrain et à créer du jeu entre votre groupe et les autres**. Elles sont écrites à l'aide du concept et l'histoire du groupe, de ses résumés s'il en a, et enfin de l'histoire du jeu.

Chaque quête comporte trois objectifs à réaliser. Les objectifs à réaliser sont comparables à ceux des quêtes personnelles, mais utilisent un format adapté au nombre de membres actifs du groupe.

Tout comme pour les quêtes personnelles, vous devrez fournir aux Scripteurs des indications sur ce que vos membres aiment et n'aiment pas. Il vous est fortement conseillé de consulter vos membres à cet effet et il est tout à fait possible de fournir vos préférences accompagnées des proportions du groupe qui possèdent celles-ci. Par exemple :

- « Trois de nos membres aiment la géopolitique. »
- « La moitié de notre groupe aime beaucoup se battre. »
- « Nous aimerions que nos objectifs tournent autour de la récupération de reliques. »
- Etc.

Particularités du résumé

Tout comme le résumé des quêtes personnelles, il est attendu du résumé de groupe d'avoir un rappel des objectifs, des personnes et des actions pertinentes à leur atteinte. Cependant, comme il s'agit du résumé de tout un groupe, il faut spécialement faire gaffe de ne pas embourber celui-ci des actions peu pertinentes de chacun des membres. Il est plutôt conseillé de faire votre résumé comme si le groupe était sa propre personne, en racontant ce qu'il a fait en tant que tel et non membre par membre.



QUÊTES MYTHIQUES

Ces quêtes sont lancées en jeu à la grandeur du terrain lorsque l'intérêt des joueurs est apparent et que l'Organisation est prête à en faire la gestion : elles ne peuvent pas être demandées en quête personnelle et, en échange des enjeux qu'elles commandent, impliquent des récompenses à la hauteur de leur nom.

Prérequis

Pour signaler votre intérêt, votre personnage doit simplement avoir le prérequis **général** identifié pour l'être mythique visé. Pour les Miracles, le prérequis est d'avoir une forme ou une autre de Magie cléricale.

Récompenses

Les quêtes mythiques permettent toutes les récompenses de plus grande envergure. Celles-ci incluent principalement :

Récompense	Quêtes	Limite
Devenir un être mythique	5	Une fois par personnage. Une fois par an par créature.
Obtenir un Miracle	3	Une fois par an au maximum.

Les êtres mythiques sont des transformations qui font du personnage un être plus fort. Ils sont considérés en partie comme étant des personnages d'animation et reçoivent régulièrement des objectifs à accomplir dans ce sens.

Les Miracles, quant à eux, sont des manifestations divines rares et puissantes qui permettent :

- D'accomplir de grandes choses dans le monde géopolitique.
- De transformer temporairement l'un de ses pouvoirs en sa version « ultime ».
- De ramener un mort à la vie, peu importe les circonstances.
- Etc.

Particularités de la demande

Contrairement aux quêtes personnelles, demander une quête mythique ne signifie pas qu'elle sera acceptée ou mise en place pour l'activité qui suit. Il ne faut pas non plus s'attendre à ce qu'elle soit nécessairement mise entre les mains du demandeur. Comme ce genre de quête implique le terrain dans son entier et doit rester rare afin de conserver l'intérêt des récompenses, l'Organisation prend toute demande comme une manifestation de l'intérêt du joueur, mais se donne ensuite le temps qu'il faut pour bien préparer et mettre en scène la quête. Aussi, lorsque la quête se termine, il n'y aura au maximum qu'un seul vainqueur. Demander ce genre de quête ne signifie donc pas nécessairement que l'on sera celui qui obtiendra la récompense.

Vous pouvez démontrer votre intérêt pour une quête mythique soit en jeu, via les Boîtes postales, via les interfaces « Quêtes » de la Base de données ou encore en écrivant à « Quetes@Terres-de-Belenos.com ».



ÊTRES MYTHIQUES CONNUS

Archon

Prérequis : Faire de la magie arcanique et ne jamais avoir fait de nécromancie.

Description : Certains mages auraient une connexion tellement forte avec la Toile qu'elle les transformerait physiquement et ferait d'eux des « créatures de la Toile » vouées à sa défense.

Avatar

Prérequis : Avoir déjà fait un Miracle.

Description : Certains mortels pourraient exceptionnellement accueillir une minuscule fraction de l'essence même de leur déité, leur conférant un pouvoir redoutable, mais un libre arbitre limité.

Eidolon

Prérequis : Faire de la magie shamanique.

Description : Certains shamans seraient en mesure de créer une brèche dans le monde des Esprits pour y laisser la moitié de leur être. Cela ferait d'eux soit des gardiens ou des maîtres face aux Esprits.

Liche

Prérequis : Faire de la nécromancie.

Description : Beaucoup de nécromanciens espèrent toujours percer les secrets de l'immortalité à l'aide d'un procédé alliant arcanes et alchimie qui leur donnerait le plein contrôle sur leur mort.

Loup-garou

Prérequis : Être un grand défenseur de la vision de Gaea, d'Ottor-Kom ou des Esprits.

Description : Les légendes sur les loups-garous sont contradictoires, mais elles les décrivent toutes comme étant des créatures imprévisibles et violentes au service de l'ordre naturel des choses.

Solérion

Prérequis : Avoir purifié plusieurs Cristaux et être le champion de l'un des dieux de l'Ordre.

Description : On raconte que ces êtres baignés de lumière et de flammes seraient nouvellement créés parmi leurs serviteurs les plus méritants du panthéon de l'Ordre afin d'équilibrer les forces grandissantes de Chaos depuis la déification de ses démons.

Vampire

Prérequis : Être une cible fréquente de pouvoirs nécromantiques.

Description : Présentes dans toutes les légendes, ces créatures sont l'apothéose du combat et de la nécromancie. Peu importe leur origine, les vampires possèdent tous des pouvoirs qui font d'eux une puissance inégalée en mêlée, combinant une présence implacable avec d'incroyables résistances.



RETRAITE

Tout personnage atteint un moment où son influence, sa puissance ou son impact sur le monde de jeu justifie qu'il passe à une autre étape et quitte les environs d'Hyden pour y arriver. La retraite du personnage est une option que l'organisation offre aux joueurs dont le personnage atteint ce point dans son histoire. 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.

Prérequis

Pour avoir droit à la retraite, le personnage doit être de niveau 5 ou plus. Le genre de retraite qu'il pourra recevoir dépendra alors de ce qu'il a réussi à accomplir sur le jeu. Survivre jusqu'à un haut niveau lui donnera certainement plus d'opportunités pour accomplir de grandes choses, mais il est important de comprendre que le niveau seul du personnage n'a aucune valeur.

Dans le cas où le joueur cherche une retraite particulièrement avantageuse ou spéciale, il pourra lui être demandé de réussir d'abord une quête à cet effet.

Demander une retraite

Demander une retraite pour son personnage requiert un courriel à « **Organisation@Terres-de-Belenos.com** ». Inscrivez « Retraite – [Nom du personnage] » dans le titre et donnez les détails de :

- Ce que votre personnage a accompli.
- Ce qu'il souhaite comme retraite.

Gardez en tête que ce genre de demande deviendra ensuite une discussion avec l'Organisation et que plusieurs conditions et modifications pourront être négociées par la suite.

Rejouer un personnage retraité

Il existe deux situations où un joueur peut rejouer un personnage retraité :

- Dans les activités de banquet ou acte de guerre où vous aimeriez faire apparaître votre personnage. L'autorisation des joueurs préparant l'activité avec l'Organisation de Bélénos sera alors demandée.
- Dans les activités de GN où ils ont une valeur scénaristique.

Dans les deux cas, l'autorisation de l'Organisation est nécessaire. Il est également important de noter qu'un personnage retraité est un PNJ et que l'Organisation pourra lui donner des obligations scénaristiques (i.e. : des objectifs à remplir) pour faire avancer l'histoire et le jeu.

Sauf-conduit scénaristique

Le monde de jeu évolue et les retraites de personnage sont toujours susceptibles d'être dérangées ou modifiées par les événements, que ce soient les guerres, les actions des joueurs ou même la mort.

Cela étant clair, l'Organisation s'engage à faire de son mieux pour garantir la survie d'un personnage retraité pendant au moins 2 ans. À moins d'un cas de force majeure ou d'une demande de la part du joueur qui a créé le personnage retraité, ce dernier n'a donc pas de crainte à se faire à ce sujet.