

Les larmes de Kurgan règles de jeu

Chapitre I : Les Règles Générales



Version joueurs

Introduction

Qu'est ce que le GN ?

Le jeu de rôle grandeur nature (GN) ou live est avant tout un jeu : un jeu de rôle. Vous pourrez y incarner un personnage qui sera là pour vivre, apprendre, évoluer, faire des rencontres, aimer, haïr, voir être blessé et parfois même... mourir.

A partir du moment où l'évènement commence (voir « Time In »), vous n'êtes plus vous, vous devenez un nouveau personnage avec son caractère, ses forces et ses faiblesses et des aptitudes telles que la magie ou le combat. Vous quittez le monde dans lequel vous vivez toute la semaine, soit, mais ce n'est pas pour cela que la loi belge n'est plus en application. Le vol, la violence, tout comportement raciste ou disgracieux ainsi que la consommation de matières illicites sont strictement interdits. Tout abus sera sanctionné d'un renvoi du live, sans possibilité de remboursement.

Pour incarner votre personnage, il vous faudra un costume adapté. Il est certain qu'un jeans bleu et des baskets blanches ne sont pas du meilleur effet. Si vous n'avez pas d'idées de costumes, pensez par exemple à des films tels que le « Seigneurs des Anneaux », « Willow », « Ladyhawke »,... Si après la vision de ces films vous n'avez toujours pas d'idée pour votre costume, contactez-nous, nous pourrons peut-être faire quelque chose pour vous aider (comme vous filez le numéro de téléphone de quelqu'un d'autre).

Il existe, dans le GN, un certain lexique, un vocabulaire commun.

Time in : c'est tout ce qui se passe dans le jeu. C'est tout ce que vous pourrez dire ou faire pendant le GN, autrement dit la période pendant laquelle vous incarnerez votre personnage et mettrez entre parenthèse votre personnalité propre. Nous insistons sur le fait que la nuit fait partie intégrante du Time in.

Time out : Tout ce qui n'est pas une action de jeu. Le Time out est décrété pour régler un problème ou pour ménager, par exemple, un effet pyrotechnique.

Le Time out final décrété le dimanche matin indique la fin du jeu. Un joueur ne peut décréter un Time out, seules certaines personnes sont autorisées à le faire.

Stop time : pause pendant le jeu Time in décrétée par un PNJ ou un arbitre lorsque la situation devient dangereuse. Un joueur peut décréter un Stop time s'il estime qu'une situation le devient. Vous n'entendrez pas chez nous de Stop time décrété pour compléter vos feuilles de personnage. Nous voulons vous faire confiance et vous laissez faire cela vous-même afin, entre autres, de fluidifier le jeu. Toutefois, s'il le fallait, par exemple pour cause de tricherie manifeste, nous nous verrions dans l'obligation de remédier à cela.

PJ : personnage joueur (vous par exemple)

PNJ : personnage non joueur. Il s'agit des monstres, des marchands, des gardes,... autrement dit tout personnage autre que vos compagnons de jeu avec lequel vous pourriez interagir.

Referee : superbe mot anglais, qui veut dire arbitre. C'est lui qui décide. Laissez-le aller pisser d'abord si vous vous voulez une réponse aimable.

Time freeze : lorsque vous entendrez cette phrase, vous vous bouchez les oreilles, vous fermez les yeux et vous « mumumez ». Bref, quelque chose se passe que vous ne pouvez pas voir. Vous pouvez arrêter lorsque vous entendez crier : « Time in ! ».

Croix rouge : Voici quelque chose que nous souhaitons ne jamais rencontrer dans le live, mais qui doit tout de même être cité. L'organisation se réserve le droit de sanctionner d'une (ou plusieurs) croix rouge(s) apposée(s) sur la feuille de personnage un joueur qui se rendrait coupable d'actes qui affecteraient le bon déroulement du jeu (tricherie manifeste, agressivité caractérisée, dégradation du bien d'autrui,...) Un joueur qui totaliserait un total de trois croix rouges se verrait immédiatement exclus de l'évènement sans possibilité de remboursement et ne serait plus le bienvenu aux évènements suivants.

Il existe d'autres termes qui servent pour le jeu, mais ceux-ci seront expliqués plus loin.

Avertissement

« Les larmes de Kurgan » est un live interdit au moins de 16 ans. Non pas que nous voulions exclure les plus jeunes, mais vu le caractère assez particulier de notre live, nous préférons accueillir des joueurs plus enclins à supporter les évènements difficiles qui pourraient survenir durant le jeu.

Voici ce que nous entendons par caractère assez particulier : souvent, lorsqu'un live débute, vous êtes des aventuriers à la recherche d'un nouveau monde, d'un moyen pour se faire oublier, d'un moyen de récupérer un pays envahi,... le principe des « Larmes de Kurgan » est bien différent.

À l'origine du live (Kurgan 1)

Vous commencez dans un camp de travail*. Vos différents peuples ont été asservis par les Solaariens et vous êtes de la main d'œuvre pas chère. Vous commencez donc chacun « sans rien » : sans armure, sans arme. Juste une base : pantalon, chemise noire ou blanche, ou une robe. Le fait est que vous ne devez pas

*** Attention, ce concept pourrait faire prendre des raccourcis idéologiques à certains. Toute collusion avec certains courant de pensées extrémistes serait une énorme erreur et se verrait passible de poursuites. Nous ne plaisantons pas avec ce grave sujet. Dans le même ordre d'idée, toute personne ayant ce genre de pensées et les exprimant ouvertement se verrait exclu de tous nos évènements.**

porter de signes distinctifs de vos peuples d'origine, car pour la plupart vos cultures ont été oubliées. Tout ceci ne concerne que le début du live, plus tard évidemment, il vous sera possible d'obtenir du petit matériel pour améliorer votre ordinaire. Mais attention de ne pas vous faire prendre, les sanctions sont assez rudes

Au début, cela ne sera pas facile, pas de background « je suis un prince héritier », pas « de Compagnie du Loup Gris », vous serez de simples travailleurs, qui êtes là pour faire ce que l'on vous demande. Toutefois, il est tout de même nécessaire que votre background soit écrit et nous soit envoyé pour que nous puissions éventuellement ajouter des morceaux de votre histoire à la nôtre. Veillez toutefois à rester cohérent par rapport aux informations que vous pourrez découvrir au fil des pages de ce livre de règles.

Dernier avertissement, le nombre de places pour chaque peuple est limité. N'hésitez pas à vous y prendre à l'avance. Un système de réservation est possible si vous versez un acompte. Cet acompte offre l'avantage de vous permettre de payer votre live en deux fois, ce sera donc pour vous une somme moindre à déboursier en une fois.

Les origines du monde

Voici un aperçu de ce que vous avez appris dans votre village d'origine. Les villages sont très petits, abritants au maximum une centaine d'habitants de toute origine ethnique. Dès qu'un village atteint le nombre fatidique de 100 âmes non-Solaariennes, une partie de la population est déplacée (principalement les plus jeunes) vers un autre village. Ce nouveau village est généralement bâti par des travailleurs en fin de carrière. Une fois cette dernière œuvre accomplie, ils reçoivent la récompense d'une vie de labeur : une retraite... bien méritée.

Dans votre village, comme dans tous les villages de colonisation et de spiritualité, a été bâti un grand mur sur lequel sont inscrits les lois solaariennes et les 7 piliers de la foi en Solaar. Un habitant du village est désigné chaque matin pour lire devant tous ces vénérables textes à voix haute. Les lois sont dures et chacun sait que les peines encourues sont lourdes et généralement définitives. Les 7 piliers de la foi solaarienne sont : foi, honneur, droiture, charité, bonté, loyauté, piété.

Les solaariens offrent parfois à certains nouveaux-nés une amulette de Solaar, pour prouver l'attachement de sa famille à la foi solaarienne et sa bonne intégration.

Il est possible que l'un d'entre vous aie séjourné quelques jours dans une ville solaarienne. Il y a sans nul doute rencontré des gens courtois et aimables qui étaient prompts à les aider, et à les guider dans la lumière de Solaar, les considérant comme des enfants qu'il faut simplement éduquer.

Généralités

Il y a longtemps, si longtemps que notre mémoire ne sait plus quand exactement, Kurgan s'éveilla un matin. Il était un homme de forte taille, dont la voix résonnait partout à travers l'univers. Il était né de Gaïa, la terre mère. Elle l'avait enfanté et lui avait donné une terre pour qu'il puisse y grandir et créer. Kurgan vivait des jours longs et paisibles, car il ne se préoccupait pas de son devoir de création, il préférait se promener sur son domaine et vivre dans l'insouciance.

Cependant Gaïa lui avait ordonné de peupler le royaume qu'elle lui avait donné. Alors un matin, un peu à contre cœur il se mit au travail. Il partit en ballade comme il aimait tant le faire à travers la terre de Kurgan. A chaque fois qu'il arrivait dans un endroit qu'il aimait, il s'endormait et rêvait. Lorsqu'il se réveillait, un peuple était né. C'est ainsi que naquirent tous les peuples de la terre de Kurgan, des Amérandes aux Solaariens. Une fois son travail accompli, Kurgan repartit dans ses voyages laissant ses enfants grandir seuls, sans jamais s'occuper d'eux. Les peuples s'ignoraient, ne pensant qu'à leur propre puissance et développement, car Kurgan ne leurs avait pas enseigné la compassion, l'amour et le partage.

Toutefois, un des peuples ne suivait pas ce chemin : il s'agissait des Solaariens. Ce peuple, lui, était d'avantage tourné vers les valeurs précédemment citées mais aussi par la piété et l'amour de son prochain. Alors que certains construisaient des endroits luxueux où ils se perdaient dans de fausses valeurs et l'adoration de faux dieux, il progressait dans la spiritualité de son esprit tutélaire : Solaar.

Solaar était un être d'apparence angélique. Seuls les plus purs cœurs de la nation solaarienne eurent l'occasion de le voir sous son apparence lumineuse et magnifique. Il avait pris en pitié les Solaariens alors qu'ils n'avaient pas de croyance et qu'ils attendaient le retour de Kurgan qui les avait abandonné à leur sort. Solaar leur avait appris bien des choses, insufflant dans les esprits les plus fertiles des sciences telles que l'architecture, les mathématiques... Il leur permit aussi de faire appel à lui pour utiliser la magie sur le monde, par son intermédiaire. Il suffisait à un homme pur d'intercéder auprès de Solaar pour que la magie angélique produise ses effets miraculeux sur la terre de Kurgan. Ce peuple grandit donc en sagesse en même temps qu'en puissance. Les autres peuples connurent, certes, une croissance au niveau de la puissance mais ils avaient négligé la spiritualité, malgré les propositions des Solaariens de les rejoindre dès les premiers jours dans la lumière angélique.

Ce qui arriva ensuite débuta au plein cœur de l'hiver, quelques jours après le solstice. La tension entre les peuples grandit et les Éritals furent les premiers à entrer en guerre. Ils massacrèrent un village khelts pour une sombre histoire de bijoux volés. Les Khelts étaient le seul peuple qui avait manifesté un peu de reconnaissance envers les Solaariens, ceux-ci se portèrent donc naturellement en défenseur des Khelts.

Mais tout dégénéra alors. Une grande guerre déchira le continent de Kurgan, voyant s'affronter les Shüi, les Butshí et les Éritals d'un côté face aux Solaariens et Khelts de l'autre. Seuls les Amérandes restèrent en dehors de tout cela, préférant croire que la nature viendrait le sauver. Hélas, elle ne vint pas et

ils furent vaincus par les Khelts sans qu'aucun peuple ne leur porte assistance. Ils furent massacrés.

Les batailles furent considérables et de nombreuses âmes rejoignirent leur créateur, Kurgan. Celui-ci ne se manifesta jamais durant cette guerre, préférant parcourir d'autres univers sans se soucier de ce qui pouvait se passer. Gaïa, quant à elle, dans son souci de neutralité, ne pouvait régler ce conflit. La guerre dura près de deux ans pendant lesquels les deux factions ennemies prirent chacune à leur tour l'avantage.

Mais un jour, les Khelts décidèrent de trahir leurs alliés solaariens et se rangèrent sous la bannière ennemie. Ils avaient été corrompus par les Shüi qui utilisèrent sur eux leur arme la plus redoutable : les nymphes. Ces créatures étaient connues pour utiliser à la perfection la manipulation et le mensonge. Les solaariens se retrouvèrent donc seul mais ne désespérèrent pas. Tous les Solaariens entrèrent dans une communion unique et sans faille. La spiritualité qui se dégagea de cette prière envahit le monde de Kurgan de sa lumière. Au matin de la grande bataille, ils se présentèrent donc seul. La bataille fut de courte durée et, à la surprise tous, les Solaariens balayèrent leurs ennemis comme des fétus de paille, comme si les idoles païennes que vénéraient les autres peuples venaient de disparaître sous la puissance de Solaar.

Vint alors le temps de la paix. Les Solaariens restèrent le peuple dominant sur le continent et poursuivirent le simple but de guider les autres peuples vers la lumière. Cela se passait il y a exactement 180 ans. Nous sommes en l'an de grâce 180 de l'Ère de la Lumière.

La création du monde suivant les peuples

Éritals

Il y a bien longtemps, dans une caverne, vivait une vieille femme qui était faite de vent. Cette femme aimait courir le monde chaque soir, en se protégeant du manteau de la nuit. Cette femme, nommée Bafana aimait à créer des philtres qu'elle essayait sur des animaux de passage.

Un jour, elle testa un philtre destiné à donner la parole. Cependant, durant l'ébullition, un incident eu lieu et le mélange chauffa plus que nécessaire. Voulant souffler sur le mélange Bafana, constituée uniquement d'air, perdit un peu d'elle-même. Son souffle mélangé aux vapeurs de la potion se mit à tourbillonner dans la pièce et finit par se stabiliser sous les traits d'un enfant d'une douzaine d'années.

Cet enfant était d'une grande curiosité et il aimait apprendre les secrets des habitants du monde, non pas pour les dévoiler, mais juste pour les connaître. Comme si il en avait toujours été ainsi, il appelait Bafana « Mama ». Elle lui transmit l'entière de son savoir mais elle sentait que l'éducation de l'enfant était incomplète.

Elle confia alors son instruction à l'être le plus juste du monde de Kurgan : Solaar. Alphonsinnio, puisque tel était le nom de l'enfant, grandit alors dans la lumière de Solaar. Il devint à l'âge adulte celui qui réunifia les Éritals errant sur le monde sous l'égide bienfaisante de Solaar.

Amérandes

Nous errions sans but dans les grandes plaines. Nous venions d'être abandonné. La nature nous avait trahi.

Un jour dans les bois, le conseil des animaux avait décidé de nous donner la vie et nous avait donné notre plus grand pouvoir : le langage universel. Nous sommes issus de la terre, mais elle nous a rejeté car elle jalousait ce qu'elle-même nous avait donné. Autrefois, lorsque la terre nous enfanta, elle fit de nous son émissaire, celui qui était entre la nature et les hommes. Cependant, les animaux esprits nous abandonnèrent aux premiers conflits.

Les Solaariens ne voulaient que la paix, et si la nature ne s'était pas entêtée, jamais cette guerre n'aurait eu lieu. Fort heureusement pour nous, les Solaariens furent bons et cléments et ils nous guidèrent vers la lumière bienfaisante de Solaar dans laquelle nous pouvons désormais grandir. Son soleil est aussi chaud que celui que la nature nous prodigue dans les plaines, mais Lui est fidèle et jamais nous ne subirons trahison de sa part.

Butshis

Nous avions colonisé nos îles depuis fort longtemps. Nos différents clans assuraient leur suprématie sur chacune de ces îles. Nous vivions tranquille et nos kamis nous protégeaient. L'entente était parfaite. Chaque île produisait des matières premières que nous échangeions dans un commerce florissant.

Puis certains kamis insufflèrent des idées mauvaises. L'empereur décida que toutes les productions pouvaient se faire sur son île et que les autres îles ne lui servaient plus. Une guerre éclata entre tous les clans, détruisant toute récolte et tout artisanat. Notre peuple souffrait de disette, et les épidémies étaient de plus en plus fréquentes.

C'est alors que nos kamis furent balayés par Solaar, que leurs viles idées furent anéanties. Les Solariens arrivèrent pour nous aider à reconstruire nos champs, nos forges. La lumière de Solaar fut bénéfique et nos récoltes furent les meilleures que nous n'ayons jamais eues. Que Sa lumière nous guide et que Sa bonté soit à jamais bénie.

Rhelts

Cela faisait longtemps que nos clans vivaient de la chasse et de la cueillette, nous étions sortis des bois où nous avions été créé, et alors que nous tenions sur nos jambes et que nous pouvions nous servir d'outils, notre peuple devenait fort et puissant, et nos druides nous dirigeaient d'une main de fer. Leur magie étant fort puissante. Jamais aucun de nos chefs de clans ne prenait de décision sans prendre l'avis de l'un de nos druides. Ceux-ci se prétendaient être inspirés d'entités supérieures emplies de sagesse. Les disputes entre clans étaient fréquentes, mais cela se réglait généralement très vite.

Un jour, un druide fut pris de folie, inspiré par une de des soi-disant entités, qui devait être un démon. Il instilla un sentiment haineux dans le cœur de son chef de clan. Et la guerre entre les clans éclata.

Il fallut que Solaar intervienne pour que notre peuple ne disparaisse pas à cause de vils démons. Les Solaariens vinrent donc pacifier les peuples et se débarrasser des druides et de leurs fausses croyances qui avaient failli détruire notre peuple. Grâce à Solaar, nous vivons en paix sous la force de son rayon protecteur. Qu'Il soit vénéré à jamais. Nous Lui rendrons donc toujours service et ce quel qu'en soit le prix.

Shiis

Nous existons depuis que la nature existe. Nous étions sur Kurgan avant les autres. Nous vivions partout sur le continent ; puis les autres sont arrivés. Nous avons alors décidé de nous éloigner un peu de Kurgan et de nous rendre dans un autre plan d'existence. Que ce soit les fées, les léprechauns, les dryades, nous préférons avoir moins de contacts avec les autres races. Nous nous étions donc créé un monde fort agréable.

Le peuple Shii est parfois légèrement insouciant. Ce qu'il avait créé commença à devenir chaotique, où plus aucune lumière n'était présente. Certains Shii trouvaient ça bien car ils pouvaient accomplir leurs méfaits en toute impunité. D'autre par contre en manque de clarté s'éteignait doucement dans d'atroces souffrances.

Solaar sentit que l'obscurité s'étendait et que certains étaient en train d'en mourir. Il vint alors chez les Shiis et y apporta Sa bienfaisante lumière. Les viles créatures se terrèrent dans les profondeurs et les autres remercièrent Solaar et accueillirent avec joie et respect les fiers défenseurs de Solaar.

Les lois de l'Empire Solaarien

- * Nul n'est censé ignorer la loi du tout puissant et bienfaisant Solaar.
- * Tout être non né de deux parents solaaariens est considéré comme non-solaarien.
- * Tout non-solaarien est considéré comme inférieur à un Solaarien.
- * Tout conflit entre deux non-solaaariens sera jugé par l'autorité solaaarienne la plus élevée présente.
- * Tout conflit entre un Solaarien et non-solaarien verra le Solaarien gagnant car il a grandi dans la lumière de Solaar et sait donc naturellement ce qui est juste et bon.
- * Tout conflit entre deux Solaariens se verra jugé par un juge solaaarien dans un tribunal au sein d'une cité solaaarienne.
- * Tout Solaarien pourra, au cours d'un procès, recevoir comme peine la destitution de son état de Solaarien et être donc considéré comme un non-solaarien.
- * Tout port de vêtements, bijoux culturels, tatouages est formellement interdit pour les non-solaaariens.
- * Tout non-solaarien ne peut posséder arme, armure ou matériel destiné à la pratique du combat ou de la magie.
- * Toute utilisation de capacités illicites (tel que l'assommement, le garrottage ou sa maîtrise, l'éborgement ou sa maîtrise, le brise nerfs ou sa maîtrise) est strictement interdite.
 - §1. Toute utilisation des dites capacités citées ci-dessus pourront être acceptée pour un membre des Vigilants Azurs dans l'exercice de ses fonctions.
- * Tout meurtre, rétribué ou non, est interdit.
- * Toute subtilisation des possessions d'autrui, qu'il soit vivant ou mort, est considérée comme un crime.
 - §1. Cependant, la confiscation de matériel prohibé à un non-solaarien ne peut être considéré comme un vol.
- * Toute fabrication de poisons, drogues, fausses monnaies, faux documents est formellement interdite.
- * Toute religion autre que la vénération de Solaar est formellement interdite. Tout contrevenant subira la peine réservée aux hérétiques.
- * Tout commerce de personnes vivantes ou mortes est formellement interdit. Les non-solaaariens n'étant pas considérés comme des personnes, leur commerce pourra être autorisé. Cependant leur utilisation dans des villages de travail ne pourra être considéré comme du commerce de personne puisque cela a pour but de les éduquer.
- * Tout non-solaarien ne pourra accéder à la propriété terrienne, aux savoirs, à la richesse car il ne saurait comment en jouir dans les voies de Solaar.
- * Tout cas de figure non repris par ces lois ne verra pas la relaxe des accusés, mais un placement temporaire en prison jusqu'à ce que notre sénat ait créé une loi permettant de résoudre le problème

1) la création de personnage

Il s'agit tout d'abord de choisir un peuple. Votre personnage peut être originaire de l'un des 5 peuples que nous allons décrire ci-après de manière succincte. Ces descriptions peuvent vous sembler floues ou peu claires. C'est un peu le but que nous poursuivons, « Les larmes de Kurgan » est un grandeur nature où beaucoup de choses sont à découvrir en jeu et, de plus, le contexte particulier dans lequel vous avez évolué jusqu'à présent justifie le peu d'information que vous puissiez posséder.

Vous disposez de 10 points de création pour démarrer. Nous attirons votre attention sur le fait que les points non utilisés lors de la création seront considérés comme perdus, utilisez donc tous les points auxquels vous avez droit.

Les amérandes

Les Amérandes étaient de paisibles chasseurs nomades vivants dans les immenses plaines de la partie centrale de Kurgan. Ils vivaient au fil du rythme des saisons, de la migration des troupeaux. Ils prélevaient sur ces derniers leur nourriture, mais toujours le nécessaire à leur survie, sans excès aucun. Ils nourrissaient un profond respect envers le monde de la nature et tout ce qui y vit, mais aussi pour le monde des esprits. Les Amérandes pensaient que notre réalité coexistait avec le plan des esprits et que ceux-ci foulaient aussi librement les terres de Kurgan qu'eux-mêmes.

Les combattants amérandes étaient des combattants légers, souples, peu organisés. Ils combattaient dans une mêlée confuse où il n'était pas évident de toujours reconnaître ses amis de ses ennemis. Les guerriers amérandes étaient connus pour être de redoutables combattants à la lance, mais aussi des archers experts.

Les semi-combattants sont eux des pisteurs hors pairs, talent qu'ils utilisent aussi bien pour pouvoir suivre une piste que pour monter des embuscades. Ils connaissaient tellement bien leur milieu de vie qu'ils étaient capables de se mouvoir en pleine nuit dans un troupeau pour aller frapper leur cible.

Les utilisateurs de magie étaient appelés chamans et étaient des êtres étranges, qui utilisaient les forces de la nature mais également le lien particulier qui unit leur peuple avec le monde des esprits.

Les khelts

Peuple violent et farouche, les Khelts sont au premier abord un regroupement de personnes violentes où seul la loi du plus fort semble être d'application. Cet état de fait est quelques peu restrictif quoiqu'assez réaliste. Il s'agit en fait d'un peuple très courageux, qui ne craint pas la mort et qui ne recule jamais face au combat, aussi puissant soit l'ennemi. Ils vivaient dans de petits villages au nord des landes de Kurgan. Ils étaient en guerres constantes entre eux, pas seulement pour des raisons futiles, mais aussi parce que les Khelts

aiment faire la guerre et se confronter à la force de celui qui vit près de chez eux, juste par amour du combat. L'éducation qu'ils recevaient enfant les amenait, dès leur plus jeune âge, à cet amour de la guerre.

Bien que violents, les Khelts étaient des gens d'honneur et possédaient des codes guerriers très complets.

C'est dans le rang des guerriers de ce peuple que l'on trouve le plus de berserkers, combattants à la rage meurtrière et dévastatrice. Ce comportement ne vient pas d'une envie absolue de tuer (quoique...) mais surtout de l'expression d'un but à atteindre absolument et d'une colère inévitable devant le risque d'échec. Il est clair que sentir son propre sang ruisseler hors de ses veines ou voir mourir son frère peut aussi déclencher cette fameuse transe de combat.

Les lanceurs de sorts étaient assimilés à des druides, et faisaient respecter les traditions propres à leur culture. Dès lors, comme ils évoluaient au cœur d'une civilisation en guerre perpétuelle, les druides khelts étaient eux-mêmes des gens violents aussi bien dans la façon de célébrer leur culte que dans leur comportement journalier. Les sacrifices humains auraient été courants au sein de leurs célébrations. Ils puisaient leur pouvoir aussi bien dans le côté lumineux des clairières célestes que dans les ténèbres abyssales, voir pire encore.

Ils n'existent que très peu d'informations sur les roublards car ceux-ci sont considérés comme des lâches par leurs pairs et étaient donc au ban de leur société.

Les butshis

Les butshis sont originaires de l'est de la terre de Kurgan et plus précisément des îles qui parsèment la grande mer intérieure. Ils vivaient dans de petits villages, vivant bien sur de la pêche et soumis à l'autorité d'un chef de village. Ils possédaient une aussi excellente organisation militaire que les Solaariens mais furent submergés par le nombre de combattants que leurs ennemis purent aligner sur le champ de bataille. C'est un peuple juste qui apportait une grande importance à des valeurs tel que l'honnêteté, le respect de l'autorité, l'honneur et tout ce genre de choses.

Les combattants butshi étaient des guerriers rigoureux obéissant à un maître ou seigneur de clan. Ils en venaient à se donner la mort si celui-ci le leur ordonnait. Ils obéissaient à un code de l'honneur strict, qui régissait même leurs émotions. Un combattant qui abandonnait ce code n'était plus rien au sein de son clan. Les guerriers butshi aimaient à manier les lames, de préférence à une main, et le sabre d'un butshi était généralement une véritable oeuvre d'art.

Les lanceurs de sort de cette civilisation étaient appelés Wu-jen et maniaient les forces élémentaires. C'étaient des lanceurs de sorts dévastateurs qui pouvaient rayer un bataillon entier d'ennemis lorsque leur maîtrise s'avérait complète. Comme les guerriers de leur nation, ils n'utilisaient leur potentiel que lorsque le maître du clan le demandait ou lorsque leur honneur était en jeu. Il existe des légendes qui parlent de Wu-jen mystiques qui auraient manié une bien étrange magie à base d'écriture...

Les semi-combattants étaient excessivement mystérieux, toujours vêtus de noir par amour pour les ombres. Ils étaient capables de se mouvoir silencieusement et frappaient à coup sûr avant de disparaître dans la nuit. Ils étaient souvent considérés comme des assassins sans état d'âme... mais ce n'est

qu'une rumeur. Cependant les meilleurs utilisateurs de poison se trouvaient dans leur rang au cours de la Grande Guerre...

Les éritals

Sombres et mystérieux, les Éritals sont un peuple fier. Lorsqu'on les aperçoit pour la première fois, le charisme naturel qui émane de leur personne est ce qui frappe le plus. Les Éritals vivaient dans des villages semi-fixes. On y trouvait certains bâtiments en dur tels qu'une forge, une maison de la parole, une écurie... mais aucune maison. Les Éritals, étant d'une tradition semi-nomade, emmenaient leurs logements avec eux. Leur roulotte contenait non seulement leurs meubles mais aussi des souvenirs de gens rencontrés, de lieux découverts.

Les guerriers de ce peuple étaient de fines lames, rapides, souples et légers. Ils aimaient les passes d'armes enlevées, ponctuées par des invectives à leur adversaire du moment. Ils plaçaient le duel au-delà du concept habituel. Il s'agissait, en plus d'une question d'honneur, d'une question de classe. On les nommait volontiers bretteurs. Les raisons qui pouvaient les mener au duel peuvent paraître futiles à tout non-initié mais le leur faire remarquer était une erreur cruelle voire fatale.

Les roublards Éritals sont connus pour être les meilleurs espions que la terre de Kurgan ait portés à ce jour. Même les ninjas butshi leur reconnaissaient la supériorité dans ce domaine, même si leur magie était un allié précieux. Ecouter les autres et en apprendre le maximum sur eux étaient un véritable art de vivre pour ces hommes qui aimaient la nuit, comme l'on pouvait aimer une femme, avec passion...

Les lanceurs de sort, quant à eux, étaient un subtil mélange entre l'illusionniste et le nécromancien, magie représentative par excellence de leur mentalité profonde. Ces hommes de savoir possédaient un réel pouvoir au sein de leur clan. Cependant, il se murmurait que les femmes appartenant à cette classe avaient plus de pouvoirs et d'accointances avec leurs racines profondes.

Les shiis

Les Shii sont les seuls non humains incarnables en tant que joueur. Ils sont physiquement différents, prévoyez donc un maquillage, des prothèses (oreilles, cornes). L'organisation ne peut se permettre de fournir les joueurs en ce domaine. Cependant nous sommes à votre écoute pour d'éventuels conseils au cas où vous n'auriez pas d'idées. Attention, ces différences sont visibles de tous, il n'est pas question de les cacher.

Les Shii sont les derniers représentants du peuple fée qui aurait apparemment entièrement disparus au moment de la grande guerre. Ils sont les derniers de leur race, en sont conscient et ont développé une énorme tristesse (oubliez donc le côté fou des fées habituellement rencontrés ailleurs). Ce peuple a tendance à ne vivre que pour eux et entre eux, ayant des difficultés naturelle à se lier avec les cultures humaines qu'ils croisent au quotidien dans l'Empire Solaarien. Le taux de suicide chez les Shii est le plus important de Kurgan. Les

Solaariens d'ailleurs s'en moquent un peu car ils les considèrent, et cela est une véritable tristesse pour ces gens de pure bonté, comme perdu.

Les mages Shii utilisaient une magie bien particulière qui leur permettait de devenir de véritables machines de guerre. La majorité de leurs sorts étaient personnels. Ils développèrent avec le temps une relation assez particulière avec leur arme qui pouvait parfois devenir une véritable extension d'eux-mêmes. Ils seraient d'ailleurs les inventeurs du berserk pour les mages... mais ce ne sont que des élucubrations sorties d'esprits dérangés.

Les guerriers étaient une sorte de chevaliers, liés au destin de leur peuple et ne prenant les armes que pour les défendre et agissant alors sans aucun sens du danger.

Les semi-combattants et bien... c'étaient et ce sont peut-être encore des créatures sombres, cruelles, sans pitié de véritables meurtriers psychopathes sans scrupules...

Les voies de base

Le combattant

Guerrier émérite, il forme souvent la base de la société. Ses profils sont nombreux et vont du plus vertueux au plus vil, du plus loyal au plus chaotique. Il possède une bonne résistance physique et est celui qui possède logiquement le plus de points de vie. Le guerrier possède en son for intérieur le feu sacré qui lui permet de réaliser des exploits au cœur des batailles. Ce feu intérieur appelé « endurance » en termes de jeu, n'est qu'une étincelle au début de la carrière martiale de votre personnage. Libre à lui de la laisser à ce niveau ou de la développer un maximum afin de pouvoir multiplier les attaques spéciales, les parades éblouissantes... On retrouve parmi eux toutes sortes de guerriers depuis les membres d'ordres habitués à se battre en ligne, jusqu'aux fines lames solitaires amatrices de duels, en passant par des berserkers à la force monstrueuse.

Le combattant est celui qui a accès au plus grand nombre d'armes et d'armures. En jetant un œil à ses compétences, vous vous apercevrez qu'il n'y a pas de compétences d'armes à 2 mains, car culturellement les peuples incarnables n'en possèdent pas, du moins à la création.

Cette même remarque s'applique aux armures et aux boucliers. Le cuir clouté est la plus haute armure que vous puissiez posséder à la création. De même, les guerriers ne peuvent posséder que le second type de bouclier, l'écu, comme bouclier maximal au niveau de la taille.

Le combattant est le seul à pouvoir maîtriser des coups spéciaux. A la création, seul le coup puissant et la parade sont indiqués, les autres seront à découvrir en jeu au cours de vos palpitantes aventures. Il est, en outre, le seul à être capable de maîtriser suffisamment la science des armes que pour pouvoir un jour se spécialiser dans le maniement de l'une ou de plusieurs d'entre elle(s).

Points de vie de base : 12

Points d'endurance de base : 4

Le semi-combattant

Le semi-combattant ne possède pas forcément la force physique du guerrier, ni ses techniques de combat, mais c'est un homme plein de ressources qui compte aussi bien sur son agilité que sur sa matière grise pour se sortir des situations difficiles. Il peut être le pire des brigands ou le plus grand des gentilshommes. Ce sont des personnes qui cultivent le goût des secrets, de la nuit (ou plutôt des ombres) et de la discrétion. Ce sont des combattants mobiles, rapides qui savent comment contourner une ligne pour venir frapper leur cible à coup sûr. Lorsqu'ils se trouveront confrontés de force à un combat en ligne, ils se serviront de leur mobilité pour faire tourner en bourrique des adversaires bien mieux protégés qu'eux.

L'énergie interne du semi combattant s'appelle la dextérité. Elle lui est très utile car c'est elle qui lui permet d'accomplir toutes les petites actions de la vie d'un homme pluridisciplinaire tel que lui. Cela va de l'ouverture de serrures récalcitrantes jusqu'au placement judicieux sur le crâne d'un adversaire

Si nous nous penchons quelques instants sur leur arbre de compétence, et bien... Nous nous apercevons qu'elles partent dans tous les sens. De quoi être le pire cauchemar des gens vertueux. Capable de se fondre dans l'ombre et dans tous les milieux; ils peuvent être, à long terme, le pire des assassins ou une mine de renseignements quasi inépuisable pour eux ou pour leur amis.

Points de vie de base : 8

Points d'énergie : 8

Le lanceur de sorts

Qu'on les appelle chamans, druides, ou Wu-jen, tous ces lanceurs de sorts ont en commun une chose : l'amour du savoir. Ces individus croient en la puissance de l'esprit et ont les moyens de le prouver à ceux qui auraient un doute. Ils ont généralement un certain poids au sein de la communauté à laquelle ils appartiennent. Généralement considérés comme sages et avisés, du moins par leurs frères de races, ils mettent leur savoir et leur pouvoir au service de leur clan.

Il en existe de tous les types selon ce en quoi ils croient : des plus respectueux de la mort aux serviteurs de la non-vie en passant par des passionnés d'esprits ou que sais-je encore ?

Ce sont ceux qui sont les plus faibles en termes de combat au début de leur carrière mais pour peu qu'ils survivent quelques années dans ce monde de brutes, ils pourront s'avérer être un atout déterminant pour leur peuple.

Au niveau de leurs compétences, on retrouve essentiellement des connaissances liées à leur rôle de gardien des croyances, des rites, du savoir.

Il est important de noter qu'à cause de cela, tous les lanceurs de sorts déclarés sont impitoyablement pourchassés par nos bienfaiteurs solaires pour le bien de leur âme, bien entendu. Ils ont donc dû apprendre à vivre dans le secret et la grande majorité d'entre eux ignore même le potentiel qui coule dans leurs veines. C'est d'ailleurs votre cas, gentils personnages joueurs, vous n'êtes absolument pas conscient d'être capable d'user de magie. Nous vous demandons donc de créer votre personnage lanceurs de sorts normalement, d'amener votre costume et votre livre de sorts, mais rien d'autre. Ne vous inquiétez pas, on ne vous

laissera pas comme ça (quoi que...). Si vous vous posez des questions par rapport à cela ou au niveau de votre background, contactez nous nous ferons une joie de vous répondre.

Points de vie de base : 6

Points de mana de base : 10

L'évolution de votre personnage

« Les larmes de Kurgan » est un grandeur nature à évolution double. Non pas double XP (je vous vois venir) mais dans le sens double échelle de progression. En effet, à la création, certaines compétences vous sont accessibles et le seront durant toute la vie de votre personnage. Par contre d'autres compétences, dites compétences évoluées ne seront accessibles qu'avec le temps et donc à un certain niveau.

Les compétences évoluées ne vous sont pas dévoilées à la création afin de garder le mystère mais aussi afin d'éviter les plans de carrière préprogrammés sur 15 lives et qui pourrait nuire à votre rôle-play. A vous d'être attentif à ce qui se passe autour de vous. Si un homme combattant à vos côtés emploie un coup spécial, demandez-lui s'il sait vous l'apprendre.

Nous savons bien que nous ne pourrions pas complètement empêcher le jeu technique mais cette façon de procéder a pour but de le limiter à la création. Pour progresser de niveau, il vous faudra du temps, et de plus en plus selon un principe séculaire : au plus on en sait, au plus il faut de temps pour en apprendre plus.

La progression de votre personnage suivra le tableau que vous découvrirez ci-dessous. Il est à noter que l'accession à certains niveaux requiert la réussite d'un passage de niveau. Celui-ci est une épreuve qu'il vous faut réussir afin de pouvoir continuer à progresser. Si vous échouez à votre épreuve, pas la peine d'en faire une dépression (même si cela vous énerve prodigieusement), il vous suffira de le recommencer ultérieurement.

Il se peut également qu'au moment où vous vous attendiez à passer ce fameux passage, nous vous disions que vous ne deviez pas le faire parce que vous avez déjà réussi. Mais comment cela se fait-il ? Eh bien n'y voyez pas un geste de bonté mais simplement notre principe d'évolution continue. En effet, nous n'avons pas envie de voir des joueurs qui ne sont actifs que lorsqu'il y a un passage de niveau en vue. Donc il est possible que votre épreuve vous soit donnée à n'importe quel moment, ou que votre jeu durant nos GN soit suffisant (uniquement pour les bas niveaux)

Enfin, les compétences apprises pendant un live que ce soit soit à un apprentissage ou un passage de niveau sont exploitables dès que leur apprentissage est effectif. Vous ne devrez donc pas patienter jusqu'au live suivant pour pouvoir profiter des compétences nouvelles apprises à la sueur de votre front (et avec quelques points d'expériences).

Tableau d'évolution

<i>Live</i>			<i>XP cumulée</i>
1	Niveau 1		10
2	Niveau 2a		14
3	Niveau 2b	→ épreuve	18
4	Niveau 3a		22
5	Niveau 3b	→ épreuve	26
6	Niveau 4a		30
7	Niveau 4b	→ épreuve	34
8	Niveau 5a		38
9	Niveau 5b		42
10	Niveau 5c	→ épreuve	46
11	Niveau 6a		50
12	Niveau 6b		54
13	Niveau 6c	→ épreuve	58
14	Niveau 7a		62
15	Niveau 7b		66
16	Niveau 7c	→ épreuve	70
17	Niveau 8a		74
18	Niveau 8b		78
19	Niveau 8c	→ épreuve	82
20	Niveau 9a		86
21	Niveau 9b		90
22	Niveau 9c	→ épreuve	94
23	Niveau 10		98

Il est important de remarquer dans la troisième colonne que l'épreuve se fait au live précédent l'accession.

Exemple : Donc s'il est noté au niveau 2b « épreuve », vous la passerez à cet événement et vous serez donc niveau 3a au live suivant.

Si vous faites rapidement le calcul, vous remarquerez qu'il vous faudra plus de 11ans pour atteindre le dernier niveau connu.

La progression au delà du niveau 10, vous sera expliquée si l'un de vous atteint un jour ce mythique niveau (gniark, gniark, gniark)

En cas de décès « accidentel » de votre personnage, vous recommencerez un personnage de niveau 1. Vous obtiendrez un point de bonus par événement auxquels vous aurez survécu. Si vous survivez à un GN, vous obtiendrez 4 points d'expérience

Le combat

Et bien voilà, vous y êtes, vous êtes coincé... plus d'autre solution que de tirer vos armes ou de lancer un sort.

Allons, allons, pas la peine de pleurer ! Avec un peu de chance, vous en sortirez vivant. Mais avant tout, voyons de quoi vous êtes capable au niveau de la résistance physique proprement dite.

a) Les points de vie

Chaque classe de personnage a un nombre de points de vie différent

*6 PVs pour le lanceur de sorts
8 PVs pour un semi combattant
12 PVs pour un combattant*

b) Les points d'armure

Un certain nombre de points supplémentaires vous seront accordés selon la protection effective que vous porterez. Nous insistons sur le réalisme et sur un minimum d'esthétisme. Les efforts sur votre armure, comme sur votre costume d'ailleurs, seront peut-être récompensés mais surtout vous aideront à mieux interpréter et incarner votre personnage.

*Cuir : 2 points (1 points ?)
Cuir clouté : 4 points (2 points ?)
Maille : 6 points (3 points ?)[†]*

c) les protections magiques

Nous y voilà... ! Une petite précision pour commencer : les protections magiques sont un champ de force qui entoure le corps de la cible du sort. Elles arrêtent les dégâts magiques mais en aucun cas les attaques spéciales telles que l'assommement ou autre.

Une fois ce petit total fait, vous savez ce que vous pouvez encaisser au cours du combat. Les dégâts sont déduits en premier de l'armure magique, puis de l'armure réelle et enfin des points de vie (là où ça commence à piquer en fait). Dès que le combat est terminé, il ne vous reste plus qu'à réduire le total des points encaissés de votre total (et faire modifier votre feuille)

[†] Indiqué à titre d'exemple puisque ne peut être pris à la création.

Combats et fair-play

Nous insistons sur le fait qu'il s'agit de combat à la touche. Il est donc inutile de frapper comme un sourd. Cela ne rajoute rien au jeu excepté des risques d'accidents. Il est évident que dans tout combat réside des risques, des coups perdus. Si cela arrive, évitez de rester calme, énervez-vous un maximum, insultez-le, voir frappez-le, ça va tout arranger... Comment ça non ? Ah bon. Bien sûr il s'agit d'humour. Si cela devait vous arriver, respirez un grand coup. Ce genre d'incident peut se produire et il est clair que l'agressivité ne sert dans ce cas qu'à envenimer les choses.

Si vous êtes à l'origine de l'accident, un mot d'excuse, un petit geste, un p'tit bisou, que sais-je moi ; mais en tout cas reconnaissez vos torts (pas de mauvaise foi, mais si ça n'existe pas...)

Un combat se fait à la touche, chacune occasionnant la perte d'un certain nombre de points de vie. Si à un moment du combat, vous arrivez à zéro, vous êtes les bienvenus dans le néant...

Note au chapitre combat

Les coups à la tête sont interdits et se verront sanctionnés s'ils sont répétés (une fois ça va, 3 fois tu files chez l'orga !).

Les coups d'estocs ne seront autorisés qu'après vérification de la réserve d'estoc. Si vous voulez jouer ce genre de combattant (bretteur), prévoyez une arme adéquate. Si votre arme est refusée, et que vous prenez le risque, vous assumerez et les frais médicaux, ça monte vite...

L'utilisation de certaines armes est soumise à des tests d'homologation. Si vous ne réussissez pas ce test, l'usage de cette arme vous sera refusé, ceci dans un but de sécurité. Ces armes sont : armes d'hast, griffes, lances, arc...

L'utilisation des arcs est strictement réglementée. Il vous est interdit de tirer à moins de 10m, de tirer de nuit, de tirer au dessus de l'épaule. Parer une arme de corps à corps avec un arc équivalra à la destruction de votre arc et du bras porteur. Un croix rouge pourrait même vous être attribuée, car ce geste est fort dangereux. Il est également à noter qu'il est interdit de viser la nuque de l'un des organisateurs pour le mettre hors combat...

Toutes les frappes occasionnent un point de dégât, profitez-en pour ajouter un peu de roleplay dans les combats (par exemple : « Crève charogne, je vais te frapper tellement fort que ta tête va sentir les pieds... »)

Le coup puissant fonctionne comme suit : vous obtenez un bonus de +1 par tranche de 2 niveaux complets (+1 aux niveaux 1 et 2 ; +2 aux niveaux 3 et 4...) avec un maximum de +3.

Chaque +1 coûte un point d'endurance

L'utilisation de compétences martiales entraîne un coût fixe de puissance interne, coût repris dans le chapitre compétences.

La compétence esquive est accessible à tous et permet d'annuler un coup touchant au corps à corps. Cependant certains coups spéciaux des combattants ne peuvent être esquivés.

Pour contrer un désarmement, il faut posséder soi-même la compétence désarmement et dépenser un nombre de points égal à l'utilisation de la compétence.

Le backstab possède la même évolution que le coup puissant, excepté qu'il consomme des points d'énergie et qu'il ne s'applique que sur le premier coup porté dans le dos.

Le bâton se manie à deux mains, et en son centre et non pas comme une arme d'hast, il est impossible d'achever quelqu'un avec un bâton normal.

Règles de blessures et de mort

2PVs et plus : Tout va bien ou presque...

1 PV : aïe, vous êtes grièvement blessé. Votre vie ne tient plus qu'à un fil. Autrement dit, vous ne vous déplacez et ne combattez plus comme vous voulez, la douleur vous handicape (jouez le RP, vous êtes presque inconscient et votre instinct de survie vous pousse à ne plus prendre de coup, ne faite plus que parer les coups, essayez de fuir le combat, ... ce n'est que quelques exemples, mais il existe d'autre manière de montrer que vous êtes mal et que vous avez envie de vivre ... enfin logiquement.)

0 PV : vous êtes inconscient, tout type de soin vous permet de remonter vos points de vie.

-1 PV : vous êtes mort, seule une résurrection peut vous ramener à la vie.

Pour passer à -1, il faut que vous preniez un coup qui vous y mène avant d'être inconscient.

Ex : « vous êtes à 1PV et vous prenez un coup à 2 au moins, vous passez donc à -1 donc mort. »

« Vous êtes toujours à 1PV, vous prenez 2 coups de suite à 1, vous ne comptez que le premier, vous êtes donc à 0 PV et inconscient. »

L'achèvement.

Pour certaines raisons il se peut que vous ayez envie d'achever votre adversaire qui gît là, devant vous, sur le sol.

Pour l'achever c'est relativement simple, il vous suffit de réunir 3 conditions :

- être à porter de corps.
- être vous-même capable de porter cette attaque.
- être munie d'une arme permettant l'achèvement (soit toute sauf le bâton).

Si vous répondez à ces 3 critères, il vous est alors possible de porter votre « coup fatal ».

La fouille.

Il existe différents types de fouilles, chacun ayant un impact différent et une durée différente. Elles sont au nombre de 3 :

- A) la fouille superficielle : permet de récupérer ce qui est vraiment visible tel que placé à la ceinture, tenue en main ou palpable dans une poche. Cette fouille dure 20 secondes.
- b) La fouille normale : identique à la fouille superficielle mais un peu plus en profondeur tel des documents roulées au fond d'un sac ou ce genre de choses. Cette opération prend une minute.
- B) La fouille complète : dans ce cas, vous prenez le temps de fouiller complètement le corps cherchant partout et trouvant, par exemple, le médaillon autour du cou ou relevant des inscriptions sur l'anneau porté au doigt. Cette opération dure 3 minutes.

S'approprier du matériel :

Lorsqu'on s'approprie une armure, il faut consacrer 10 minutes à l'ajustement de celle-ci à vos mesures chez un artisan approprié en dépensant un coup en composant égal à sa réparation.

Le cumul des protections

Il est logique que chacun ait envie de posséder la meilleure protection possible, qu'elle soit d'origine magique ou non. Cependant afin d'éviter une sorte de course à l'armement, un « grosbillisme » forcené, nous avons préféré limiter les sorts et protection qu'il vous est loisible de porter sur vous.

Il est important de distinguer trois zones possibles pour lancer un sort ou améliorer ses capacités de base à savoir : vous, votre armure et votre arme. Il vous faut maintenant visualiser les différents bonus qu'il vous est possible d'obtenir :

- un bonus aux dégâts
- une résistance aux coups
- une amélioration d'armure
- une résistance à la magie
- une capacité spéciale (type invisibilité)
- un poison
- une amélioration (type arme indestructible)

La règle est simple, chaque support ne peut recevoir qu'un bonus à la fois. La seule exception à cette règle est le poison qui peut être appliqué sur une arme qui bénéficie d'un autre bonus quelconque.

La magie dans le monde de Kurgan laisse des traces sur toute chose ou personne sur laquelle elle agit. Les personnes recevant une magie active sur eux, l'éliminent de leurs corps par les phénomènes naturels tels la transpiration. Il n'en va pas de même pour les objets tels que les armes et les armures. Ceux-ci souffrent et s'altèrent à chaque tentative magique qui les affecte, c'est pour cela que chaque arme ou armure qui se verra affecter cinq fois par un sort sera détruite. Pour éviter cela, il suffit de tremper l'arme ou l'armure dans un bain purifiant créé par un forgeron pour une arme, ou par un bourrelier tanneur pour une armure. Il existe toutefois des rumeurs qui parleraient de matériaux qui n'auraient pas besoin de bain purifiant

Les styles de combat.

Au sein du monde de Kurgan, certains combattants émérites ont développé leurs propres manières de combattre, créant parfois leur propre école de combat. L'histoire a retenu certains d'entre eux, du moins leurs styles ; leurs créateurs étant bien souvent tombés dans l'oublie durant la guerre et l'âge sombre d'ignorance qui suivit. Voici donc ce qui est parvenu jusqu'à nous. Les informations sont souvent incomplètes et il est clair que seul un véritable maître d'armes peut fournir tous les renseignements tel que l'accession, les pré-requis...

Le protecteur.

Ce style viendrait des tribus khelts mais aurait été retravaillé par les Solaariens. On sait qu'un guerrier utilisant ce style verrait ses armures le protéger de manière exceptionnelle durant le temps d'un combat tant qu'il protégerait une cible déterminée.

Le petit combat.

Ce style de combat très particulier s'inspire de l'observation de combats animaliers, surtout de félins. Ce style est fait pour les combattants rapides, souples et n'ayant pas forcément un grand sens de l'honneur. Il paraîtrait que ce style abrite en son sein un grand nombre de semi-combattants.

La cape.

Chez les gens ayant un certain esprit chevaleresque, le combat à la cape fut à une certaine époque très populaire. Celui-ci permettait à la fois de compenser un manque d'armure et de bouclier chez les bretteurs mais aussi de donner un certain spectacle grâce à l'envol de tissu dans un balai aérien rapide..

Certains parlent de l'existence d'un style de combat au bâton ou à la lance, voir de danseur de guerre mystique, mais aucune preuve de leur existence n'a pu être apportée.

Ce qui est certain, c'est que ces styles de combat ont tous certains pré-requis qu'ils soient en termes de compétences connues, ou d'expériences passées sur le terrain. Il se chuchote même dans les milieux autorisés (ou l'on s'autorise à penser comme dirait l'autre) que l'accession à certaine école les plus prestigieuses ne se fait que sur lettre de recommandation ou parrainage.

Enfin, il se chuchote qu'autrefois des recruteurs parcouraient incognito le continent de Kurgan et repéraient les éléments les plus prometteurs. Mais tout ceci se passait sûrement il y a fort longtemps.

Les armes, armures et boucliers.

Les armes sont un élément important du grandeur nature. Elles apportent une touche complémentaire à votre costume et assurent votre survie dans ce monde de tordu. Cependant, au delà du réalisme et de l'esthétisme, elles sont soumises à des règles de taille et de sécurité.

Une arme se doit d'être sûre aussi bien pour vous que pour celui qui se la prend sur le coin de la figure. Nous n'allons pas vous expliquer comment fabriquer votre arme ou choisir celle-ci. Cependant, réfléchissez avant de faire votre choix, il est important que vous sachiez que nous serons inflexibles et que n'importe quelle arme potentiellement dangereuse à nos yeux se verra refuser « l'accès » à notre organisation.

Veillez donc :

- aux matériaux utilisés (évitez : barre d'acier, plâtre... on en a vu, ne vous marrer pas)
- à l'existence d'une réserve d'estoc de minimum 5cm
- à l'âge de l'arme (le vieux latex durci et fait mal)
- ...

Si votre arme est refusé, il est inutile d'hurler, de pleurer, de menacer, nous serons inflexible et les arguments du genre : « je m'en sers depuis 15 ans et on m'a jamais rien dit » n'y changeront rien.

Au niveau de la taille, les mesures indiquées ci-dessous s'entendent d'un bout à l'autre, donc gardes comprises. Ce sont des tailles standard, facilement trouvables dans le commerce.

- *dague et assimilés : 0 à 45 cm*
- *épée, hache et masse courte : 46 à 70 cm*
- *épée longue, masse 1main, hache 1main : 71 cm à 1m*
- *épée, masse, haches 1main ½ : 1m1 à 1m30*
- *épée, masse, haches 2mains : 1m31 à 1m60*
- *bâton, lance : 1m80 max*
- *Arme d'hast : 2m20 max*

Les armures que vous porterez font partie intégrante de votre costume, veillez donc à y apporter un soin tout particulier. Le tableau des protections ci-dessous vous informe de la valeur d'armure que chaque type vous apporte. Cependant, cette valeur pourrait être sujette à modification si votre armure était soit trop peu réaliste, soit excessivement réaliste.

- *Cuir : cuir simple, gambison, fourrure, peau fine*
- *Cuir clouté : cuir clouté, armure d'os, peau renforcée, broigne*
- *Cotte de maille : chemise de maille, cuirasse rigide (brigandine)*
- *Plaque : plaque, armure d'écaillés*

Il est important de noter que toutes ces armures ne sont pas accessibles à la création.

Les boucliers se devront d'être eux aussi sécurisés et pourvu (pour les modèles en bois) d'un boudin de mousse tout autour. Les boucliers servent d'armes de parade. Il est interdit de porter le moindre coup avec un bouclier. Nous savons que cela est réaliste, voir même logique, cependant même si certains s'arrangent entre eux, tout coup porté à l'aide d'un bouclier est punissable d'une croix rouge.

Les boucliers ne sont pas une arme et ne doivent donc en aucun cas le devenir, et ce même en cas d'utilisation de la compétence « arme improvisée »

Buckler : bouclier fixé sur l'avant bras et d'une taille maximale de 25x10cm. Attention, il doit réellement s'agir d'un bouclier et non pas d'un bracelet d'armure : 2 points

Les boucliers :

- *targe : 25x25cm ou 30cm de diamètre*
- *écu : 45x45 cm, ou 50cm de diamètre*
- *pavois : 60x90 cm, 70cm de diamètre*

La réparation des armes et des armures.

Il n'existe pas de recette de réparation, une personne qui sait fabriquer, sait réparer.

Exemple :

Vous savez fabriquer une armure de cuir d'elfe de la nuit, vous pouvez donc la réparer.

Les armures et les boucliers ne peuvent être réparée qu'un nombre de fois égale à leur point de protection après quoi elles tombent en morceaux et rendent la moitié des éléments nécessaire à leur fabrication arrondi à l'inférieur.

Le rafistolage ne compte pas comme une réparation

Exemple

Une armure en peau d'elfe de la nuit rapporte 6 point d'armure, après 6 réparations, elle tombe en morceaux et rapporte 3 cuirs d'elfe et 1 cuir onirique parce qu'elle coûte 6 cuirs d'elfe et 3 cuirs oniriques.

Les armes ne sont réparables qu'après un bris d'arme qu'il soit magique ou technique. En cas de destruction d'armes, il faut en faire fabriquer une nouvelle.

Entretien des structures

Histoire de rendre le jeu le plus réaliste possible avec nos moyens, (et aussi, diront certaines mauvaises langues, de ponctionner en douceur de l'argent chez les joueurs) une règle sur l'entretien des bâtiments voit le jour. Vu que vos personnages sont censés habiter un village il semble logique que dans ce village les choses s'abîment avec le temps. Par exemple les ateliers, endroit dans lesquels les maladroits peuvent facilement briser un objet telle une enclume

La communauté se devra de payer aux réparateurs ou à leur intermédiaire (aubergiste) le coût des réparations.

Si certains protestent en disant que ce n'est pas normal vu que il se peut qu'il ne se passe que quelques jours entre les différents lives, nous leur répondrons alors que cela représente une somme à verser sur l'année par exemple ou que il se peut que un jour les joueurs quittent leur village pour une longue période et que ce jour là ils payeront la même somme.

Les bâtiments suivants sont soumis à cette règle : la forge, le labo d'alchimie la bourrellerie, l'auberge

Les prix exacts de l'entretien de ces locaux vous seront dévoilés de manière précise en jeu

Remerciements

Nous voilà aux termes de ce « nouveau » livre de règles des Larmes De Kurgan, il nous semble important cependant de remercier tous ceux qui ont pu nous aider de près ou de loin à réaliser ce projet. Notre passion étant ce qu'elle est, il est plus logique de ne pas se borner à ne remercier que des personnes physiques ou des personnes réelles. Car c'est dans des rencontres le soir au coin d'une auberge, au fond d'une grotte ou dans un bois que nous avons aussi eu envie de mener ce projet jusqu'ici. Voici donc dans le désordre les « gens » à qui nous voulons dire merci. Ils apparaissent comme ça vient, pas dans un ordre de préférence...

- Les A.SB.L. Jea, HDD, Gris lune, Taedrom et toutes celles auprès desquelles nous avons pu apprendre, découvrir et vivre des aventures mémorables ou livrer des combats titanesques...

- Un elfe noir, une prophétesse grise, un archi mage, un haut druide, deux gobelins, un autre elfe noir, un aubergiste, un ranger silencieux, un guerrier divin fumeur de cohiba, un ranger à l'accent étrange, un guerrier divin tout en finesse, un mage à la boule de feu délicate, un vistanni débutant, une matriarche drow sensuelle...

- A mes co-orgas qui ont supporté mon caractère exécrationnel durant des réunions, voir avant, ou après...

- Un grand merci tout particulier au réveil matin de Belgacom (il se reconnaîtra) qui me mettait au boulot tôt le matin et à l'organisation d'HDD qui a compris mon besoin de les quitter pour créer ma propre organisation, à l'éleveur d'ophidien et sa compagne pour leur idées et leur jugement et à ceux qui y ont cru autant que moi dès le début et me l'ont montré par leur éternels : « alors, c'est pour quand ? »

- A ceux qui ne nous aiment pas parce que sans adversité le jeu n'en vaut pas la chandelle.

- Et à tous ceux qui se croient oubliés mais qui ne le sont pas.

Table des matières

Introduction.....	2
Avertissement.....	3
A l'origine du livre (Kurgan 1)	3
Les origines du monde.....	4
Généralités.....	5
La création du monde suivant les peuples.....	6
Éritals.....	6
Amérandes.....	7
Butshis.....	7
Khelts.....	7
Shüis.....	8
Les lois de l'Empire Solaarien.....	9
1) la création de personnage.....	10
Les amérandes.....	10
Les kelths.....	10
Les butshis.....	11
Les éritals.....	12
Les shüis.....	12
Les voies de base.....	13
L'évolution de votre personnage.....	15
Tableau d'évolution.....	16
Le combat.....	17
Combats et fair-play.....	18
Règles de blessures et de mort.....	19
L'achèvement.....	20
La fouille.....	20
S'approprier du matériel:.....	20
Le cumul des protections.....	21
Les styles de combat.....	21
Les armes, armures et boucliers.....	22
La réparation des armes et des armures.....	24
Entretien des structures.....	24
Remerciements.....	25
Table des matières.....	26