

# KIT D'INITIATION CHIVALRY & SORCERY OLD SCHOOL RENAISSANCE

## 40 ANS APRES

Chivalry & Sorcery est un jeu de rôle qui a été créé en 77 par Edward Simbalist et Wilfried Backhaus. Contrairement à D&D qui se voulait une auberge espagnole inspirée des oeuvres de Fritz Leiber, Robert Howard ou Sprague de Camp, C&S prend ses sources dans la France de 1170, teintée par de nombreuses références à l'univers de Tolkien, au cycle de Fétjaine et à Chrétien de Troyes ! Le jeu a connu 4 éditions successives et 3 éditeurs différents jusqu'aux années 2000 qui n'arrangea rien quant au suivi éditorial et à la cohérence des différentes éditions. Le décès des deux auteurs en 2005 et 2009 sembla marquer un arrêt définitif de la gamme ; l'actuel détenteur de la marque C&S n'ayant rien sorti de sérieux depuis 14 ans et ne possédant pas les droits d'auteurs sur les textes de Ed et de Wilf...

## ET MAINTENANT ?

Alors qu'on aurait pu être très pessimiste sur l'avenir de C&S, un éditeur anonyme a décidé de reprendre le flambeau en 2009 sur l'instigation de Wilf Backhaus et au grand dam de l'éditeur officiel. Basées sur la première version, plus communément appelée édition Red Book d'après sa couverture, des éditions non officielles ont été mises régulièrement en libre téléchargement sur internet. Ainsi, des 122 pages d'origine, le Red Book est passé à 227, 338, 489 et enfin 666 pages ! D'après une annonce sur Google+ la prochaine édition devrait inclure deux manuscrits non publiés d'Ed Simbalist pour jouer aux temps des croisades et dans l'Angleterre des légendes Arthuriennes. Éditions pirates pour certains ou véritables revival pour d'autres, les Red Book se veulent les gardiens des racines traditionnelles de C&S, très respectueux de l'oeuvre originelle des auteurs et dans le pur esprit OSR (Old School Renaissance).

## LE CADRE FÉODAL

Toutes les sociétés féodales sont caractérisées par une structure de classes sociales assez rigide. Ainsi les personnages seront soumis à des conditions de naissance et de statut. En général, ce sont les circonstances de sa naissance qui déterminent les possibilités qui s'offrent à un homme, mais une personnalité « exceptionnelle » peut s'élever au-dessus de sa condition et se faire une place dans le

monde. Le joueur déterminera aléatoirement la naissance et le statut de son personnage.

Une des caractéristiques de C&S est la grande distinction dans le port des armes. Les chevaliers ont la prérogative de porter des armes qui sont interdites aux classes inférieures. Seuls les chevaliers et les sergents d'armes sont autorisés à posséder des chevaux de guerre de qualité supérieure. Les roturiers vont à pied ou montent des " bourrins ". Les non-combattants sont également limités par rapport aux types d'armure qu'ils peuvent porter. Il s'agit d'une question de la place de chacun dans la société.

Des éléments de l'époque médiévale ont été incorporés pour ajouter du réalisme : Les Ordres de chevalerie ou de magiciens et les sociétés secrètes existent, offrant des alliés en cas de besoin. De même pour les grandes guildes qui ont dominé les affaires et les finances médiévales. Enfin, les joueurs intéressés par une carrière politique, peuvent entrer dans la " bureaucratie royale " et monter aux plus hauts niveaux du gouvernement.

L'authenticité est la marque de fabrique de Chivalry & Sorcery. Les joueurs sont donc invités à acquérir une bonne connaissance générale de la vie féodale de manière à donner la « couleur » qui donnera vie à la campagne.



## LES RACES

Les différentes races que peuvent incarner les joueurs sont directement issues de l'univers de Tolkien. Les auteurs revendiquent et assument pleinement leur source d'inspiration.

## LES ELFES

La plus ancienne de toutes les races, les Elfes sont divisés en Noldor ou Hauts Elfes, en Sindar ou Elfes Gris et en Nandor ou Elfes Sylvains. Bien que les races Elfiques soient rares, les Noldors sont les plus

rare de tous les personnages qui, pour la plupart, sont depuis longtemps passés à l'Ouest en réponse à l'appel des Valars. Ce sont eux qui ont donné le peuple des Fées dans les Légendes européennes. Certains Elfes peuvent parfois atteindre plus de sept pieds et sont trompeusement minces en apparence. Gracieux et agiles, ils sont aussi très forts et très robustes. D'une curiosité insatiable, ils apprécient énormément les sorts de sciences anciennes mais abhorrent la magie noire qu'ils chercheront à combattre autant que possible.

Les Elfes n'ont pas besoin de dormir. Au lieu de cela, ils restent en méditation en se souvenant des événements passés qu'ils se rappellent avec une vivacité remarquable. Cette manière de se reposer est en accord avec la tendresse qu'éprouve les elfes pour la nuit. Les hommes les ont souvent désignés comme le peuple des étoiles avec bonne raison. Les Elfes peuvent voir sous un ciel étoilé comme un homme en plein jour mais ils sont complètement aveugles dans l'obscurité totale. Enfin, les Elfes sont immortels et vieillissent d'une manière gracieuse, presque imperceptible. Ils ne meurent généralement que pour deux raisons : par la violence ou à la suite d'une profonde lassitude du monde. Dans ce dernier cas un Elfe est simplement écrasé par la douleur du cours du temps, perdant ainsi la volonté de vivre. Tous les Elfes qui décèdent se retrouvent dans le hall de Mandos. Là, ils attendent la fin du monde, ou bien sont relâchés parmi les vivants pour remplacer un autre de leur lignée qui a péri. Dans un certain sens, les Elfes renaissent souvent en tant que descendants d'eux-mêmes.



## NOLDORS

Les Noldors sont des elfes au port altier qui ont généralement les yeux gris et les cheveux noirs. Ils se conduisent avec assurance et fierté, ce qui peut passer pour de l'arrogance. Parmi les Elfes, les Noldors sont les plus curieux et leur soif de connaissances est presque insatiable.

Les Noldors détestent les Orcs, les Trolls, les Balrogs et les Dragons car ils ont énormément soufferts par leur faute. A cause de nombreuses

trahisons dans le passé, ils ont tendance à ne pas faire confiance aux hommes qui ne sont pas des descendants de Dúnedains. Ils accordent cependant plus facilement leur confiance aux Nains, contrairement à leurs cousins Sindarin.

Les Noldors ont accès à des armes d'acier finement ciselés. Un personnage joueur peut s'attendre à commencer le jeu avec :

- soit un poignard elfique, une épée longue elfique ou une lance elfique.
- un arc elfique avec un carquois de 40 flèches.
- un haubert.
- un casque à visière.

## SINDARS

Les Sindars sont peut-être les musiciens, les chanteurs et les poètes les plus accomplis parmi les races elfiques, ayant une disposition plus naturelle pour la composition de la musique et de la poésie que les Noldors à l'humeur plus grave, ou que leurs cousins Sylvains trop frivoles. Cela ne veut pas dire que les Noldors et les Nandors ne soient pas capables de faire de merveilleuses mélodies envoûtantes mais les Sindars ont naturellement un avantage dans ce domaine et les Sindars, plus que toutes autres races des Peuples Libres, font d'excellents bardes.

Les Sindars sont amis avec la plupart des races du peuple libre, mais ils sont restés particulièrement prudents et méfiants envers les Nains en raison de la triste histoire de la mise à sac de Menegroth par 500 Nains pendant le premier âge. Tout comme leurs cousins, les Sindars haïssent les orcs, les Trolls, les Balrogs et les Dragons même s'ils n'ont pas autant souffert que les Noldors.

Parmi les trois races elfiques, les Sindars sont les plus silencieux et plus les calmes. Ils sont moins frivoles que les Elfes Sylvains et moins fougueux et passionnés que les Noldors.

## NANDORS

Les Nandors furent les premiers habitants de la Terre du Milieu en Beleriand. Ils représentent les " elfes sylvains ", amoureux des forêts, et de loin les plus répandus des elfes du troisième âge.

De tous les Elfes, ce sont les meilleurs Forestiers. Ils sont les plus rapides pour lancer des sorts, et ils utilisent souvent la magie pour des utilisations simples comme désorienter les voyageurs sur leur territoire, se cacher dans la forêt, ou pour faire de simples farces.

Les Elfes Sylvains sont réputés pour vivre en reclus, loin des malheurs du monde. Cachés dans les

grandes forêts, ils construisent souvent leurs bastions dans des grottes naturelles. Ils sont donc les plus isolés des Elfes, d'autant plus qu'ils ont une histoire chaotique avec les Hommes. Cela tient du passé lorsque les serviteurs de l'Ennemi comptaient beaucoup de races d'hommes dans ses rangs. Ainsi, tous les Elfes Sylvains sont lents à faire confiance et se méfient de tous les étrangers, même des autres elfes. Ils méprisent les Orcs et les Trolls ; ils n'aiment pas et ne font pas confiance aux Nains et sont ouvertement suspects envers les hommes. Leur confiance est longue à gagner.

## KHAZÂD

En tant qu'une des races les plus anciennes, les Nains se disent originaires de sept pères qui vivaient dans le premier âge, et par conséquent ce peuple est divisé en sept nations, chacune avec son propre roi. N'ayant jamais été nombreux, ils ont concentré leur force dans des repaires montagneux afin de se protéger.

Les Nains (ou Khazâd dans leur propre langue, Naugrim en Sindarin) sont petits, avec une moyenne d'environ quatre pieds et demi de hauteur, mais large au niveau des épaules et extrêmement fort pour leur taille. Bien que n'étant pas immortel comme les Elfes, ils vivent pendant de longues périodes, peut-être 250 ans. Ils se marient vers l'âge de 100 ans, ce qui est assez rare car il y a peu de femmes Nains et les Nains mâles sont extrêmement fiers.

Les nains sont non seulement un peuple fier et facilement irritable mais avec une très bonne mémoire. Ils n'oublieront jamais les torts qu'on leur a causés. Avids de richesses, ils sont dirigés par un goût pour l'or qui, une fois réveillé, est très difficile à réprimer. Mis à part leur cupidité, ils sont justes et souvent généreux envers ceux pour qui ils ont une dette d'honneur. Connus pour leur superbe facture et leur maîtrise de l'art de la fabrication des armes, ce sont des hommes d'affaires très astucieux.

## HOBBITS

A l'origine étroitement liée aux hommes, les Hobbits sont restés discrets dans l'histoire. Pendant des siècles, ils ont vécu dans le Vales de l'Anduin, et sont passés inaperçus parmi les autres races jusqu'à la fin du Troisième Âge. Ils ont fui vers l'ouest le Mal de la Forêt Noire et ont fondé la légendaire Comté. Sous la protection de Gandalf le magicien et des Dunedain, les Hobbits ont vécu dans la paix et la sécurité jusqu'à ce que la guerre de l'Anneau éclate. Dans les jours qui ont suivi le troisième âge, l'emplacement exact de leurs terres a été perdu.

Toutefois, des voyageurs ont parlé d'un charmant endroit, presque enchanté, habité par des " petites gens " avec de grands pieds velus.

Les Hobbits ont un grand penchant pour la nourriture et la conversation, et sont très méfiants des « étrangers ». En raison de leur dextérité, ils font d'excellents voleurs et sont habiles avec les frondes ou les projectiles. Pour la plupart, ils n'ont pas de barbe. Les Hobbits peuvent parfois vivre jusqu'à 130 ans, bien que leur espérance de vie moyenne soit de 100 ans.

Les Hobbits mesurent environ deux à quatre pieds de haut, et sont ainsi plus communément appelés « semi-homme » en raison de leur taille qui représente à peu près la moitié de la hauteur d'un homme. Un des traits les plus marquants des Hobbits (autres que leur petite taille et oreilles pointues), c'est que leurs pieds sont trop grands pour leur taille, et sont couverts de cheveux bouclés. De ce fait, les Hobbits portent rarement des chaussures car leurs pieds sont aussi durs que le cuir dur.

## HUMAINS

Très fortement inspirée par la France du moyen âge central, la race dominante est celle des Hommes.

Mais selon le type de campagne, le joueur pourra incarner un Dunedain, un Numénoréen noir, un Rohirrim ou un Gondorien si le MJ décide d'utiliser les Terres du Milieu comme cadre ou bien un Saxon, un Celte ou un Français dans un cadre plutôt orienté médiéval historique.

Les êtres humains peuvent devenir n'importe quel type de personnage dans le jeu : chevaliers, hommes de guerre, voleurs, ecclésiastiques, ou Magiciens. Mais parce que le monde est essentiellement dominé par l'humanité, ils jouissent de la plus grande liberté de mouvement. Elfes, Nains, Hobbits, bien que souvent acceptés, ne font pas vraiment partie de la vie quotidienne dans la société humaine et ne peuvent espérer devenir de grands seigneurs aimés par leurs sujets. Ils sont « étrangers » et ils sont « différents », deux pénalités importantes à surmonter dans une société féodale.

## NEPHELIMS

Les Nephilims sont des descendants hybrides de femmes humaines et d'anges, appelés Gardiens. Ces anges ont par la suite été déçus en raison de leurs accouplements avec des humaines, et leur enseignement aux Hommes de connaissances interdites. Les Nephilims sont orphelins de mère parce que les femmes humaines meurent toutes en couches.

Lorsque Dieu a envoyé son armée d'anges guerriers bannir les Gardiens, il leur a également ordonné de chasser et de tuer les Nephilims. Dieu a même provoqué le Déluge pour nettoyer le monde de ces créatures. Mais, comme les écritures de plusieurs cultures en témoignent, les Nephilims ont tout de même survécu.

Les Nephilims semblent être des humains tout à fait normaux. Ils contractent rarement des maladies l'enfantiles, cependant, entre les âges de douze et dix-huit ans, ils connaissent une poussée de croissance incroyable. Rares sont les Nephilims qui

mesurent moins de six pieds de haut quand ils atteignent l'âge adulte. A ce moment, la double nature du Nephilim devient évident. Leur force ainsi que d'autres attributs physiques deviennent surhumains, et ils se remettent de blessures à un rythme étonnant. Le Feu leur inflige des blessures de plus longue durée, mais même alors, la cicatrisation est totale et sans trace. En outre, leur processus de vieillissement s'arrête parfois vers une vingtaine d'années, et à partir de là le Nephilim peut vivre éternellement.

Les 4 races doivent obtenir un score minimum dans certaines caractéristiques. Aucun personnage ne peut dépasser ou avoir des scores inférieurs aux chiffres donnés ci-dessous.

	DEX	STR*	CON	APP	BAV	INT	WIS	FER	ALI**
<b>Humain</b>	01-23	01-23	01-20	01-20	01-20	01-23	01-23	01-23	01-20
<b>Nephilim</b>	14-23	14-23	14-20	14-20	14-20	14-23	14-23	14-23	01-20
<b>Noldor</b>	13-23	13-23	13-20	13-20	11-20	13-23	13-23	15-23	01-07
<b>Sindar</b>	13-23	13-23	13-20	13-20	11-20	13-23	13-23	13-23	01-07
<b>Nandor</b>	13-23	11-20	13-20	13-20	11-20	13-23	13-23	11-23	01-07
<b>Nain</b>	01-23	13-20	15-20	01-20	01-20	01-23	01-23	15-23	01-20
<b>Hobbit</b>	01-23	01-17	01-20	01-20	01-20	01-23	01-23	01-23	01-15

\* Les humaines et les Elfes de sexe féminin ne peuvent pas dépasser STR/17.

Les Naines ne peuvent pas dépasser STR/19.

Les Hobbits ne peuvent pas dépasser STR/14.

\*\* Un Nephilim doit être d'alignement loyal (01-05) ou chaotique (16-20).

## LES CLASSES

La société féodale est traditionnellement divisée en trois « états » (à peu près équivalentes aux classes sociales). Le « Premier état » est l'Église (ceux qui prient). Le « Deuxième état » est la noblesse (ceux qui combattent). Il était courant pour les aristocrates de rentrer dans les ordres et ainsi passer dans le « Deuxième état ». Le « Tiers état » représente la paysannerie (ceux qui travaillent et qui soutiennent ceux qui prient et ceux qui combattent). L'image d'une société tripartite divisée par fonction est la caractéristique de l'histoire médiévale.

13-74	Artificier (alchimiste, armurier, bijoutier, ou tailleur de pierre)
75-80	aventurier
81-90	Forestier
91-93	Maître des traditions
94-97	Guerrier (Garde)
98	courtisan
99	Prince / princesse
100	Seigneur des Havres

D100	Elves : statut social
01-02	agriculteur
03-04	cuisinier
05-10	barde
11-12	guérisseur

D100	Nains : statut social
01	alchimiste
02-03	guérisseur
04-20	Artificier (Joailleur, armurier, forgeron, ou tailleur de pierre)
21-40	Manoeuvre

41-70	Manoeuvre (Mineur)
71-80	agriculteur
81-90	chasseur
91-93	commerçant
94	savant
95-98	Guerrier (Garde)
99	Garde du corps du chef de clan
100	chef de clan

<b>D100</b>	<b>Hobbits : statut social</b>
01-03	guérisseur
04-20	Artisan (Joaillier, meunier, forgeron, tailleur de pierre, tanneur ou fabricant de jouets)
21-80	agriculteur
81-90	chasseur / Trappeur
91-92	commerçant
93	savant
94-97	Guerrier (frontalier)
98	Les administrateurs de Thain (maire, postiers, fonctionnaires)
99	shérifs
100	Petite noblesse

<b>D100</b>	<b>Humains : statut social</b>
1-20	serf
21-40	tenancier

41-60	citadin
61-80	artisan
81-99	noble
100	royal

## CEUX QUI SE BATTENT

En fonction de leur niveau et de l'arme, les combattants disposent d'un certains nombres de coups par round et ont le choix entre 3 tactiques :

- attaquer (coup normal, martel ou enragé)
- parer
- esquiver

Les adversaires définissent à l'avance une tactique. Chaque tactique utilise 1 coup sauf les attaques en martel (coup puissant) ou enragées qui en utilisent 2. Les deux combattants peuvent donc décider tous les deux d'attaquer. Si les deux réussissent, les dégâts sont infligés aux deux adversaires simultanément. En effet, il n'est pas possible d'attaquer et parer ou esquiver en même temps.

Une tactique prudente, consistera à attendre pour parer ou esquiver mais si l'adversaire est bien meilleur escrimeur, il risque d'avoir plus de coups à sa disposition et d'acculer le défenseur à la fin du round.

Les dégâts infligés et leur nombre de coup sont fixes selon l'arme utilisée. Ils sont d'abord retirés aux points de fatigue avant d'être retirés aux points de vie sauf si un coup critique a été porté.

La table ci-dessous donne un exemple pour la résolution des combats.

arme	coups	dégats	Classe d'armure du défenseur											STR DEX	
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Min.	
Dague	4	1	40	30	25	20	15	10	5	0	0	-5	-10	-	-
			25	20	15	10	10	10	10	5	5	5	5		
Épée Batarde	2	3	45	40	35	35	35	30	30	25	20	15	10	9	9
			35	30	30	30	25	20	20	20	15	10	10		

Selon l'arme, la première ligne indique le pourcentage de chance d'infliger un coup efficace en fonction de la classe d'armure de l'adversaire qui s'échelonne de 0 (aucune armure) à 10 (armure de plates).

La seconde ligne indique le seuil d'obtenir un coup critique sur le même jet de dés.

## LES CHEVALIERS

Les chevaliers, tout comme les soldats, sont dotés d'une discipline militaire et d'une formation dans les

arts du combat à mains nues et de l'escrime. Contrairement à la moyenne des soldats, les chevaliers sont généralement de naissance royale ou noble et commencent à s'entraîner dès la petite enfance. En plus des arts martiaux, les chevaliers de noble naissance se voient également enseignés l'équitation (ils sont d'excellents cavaliers), la stratégie militaire et l'utilisation d'une variété d'armes, ainsi que la danse, le chant, les mathématiques, les traditions et la science. Environ 60% d'entre eux sont alphabétisés et parlent au moins trois langues.

Les légendaires chevaliers errants voyagent et luttent dans des pays lointains, souvent engagés dans une quête politique, religieuse, personnelle ou dans des campagnes militaires. Certains deviennent des chasseurs autoproclamés de sorcières ou de monstres, d'autres cherchent à construire un nouvel empire, ou à amasser une fortune. D'autres encore souffrent d'errance. Ils jouissent de la vie d'un aventurier et ils explorent de nouvelles terres où ils rencontrent de nombreuses personnes pour découvrir de nouvelles choses, et combattent le mal partout où il se rencontre.

Tous les chevaliers portent les couleurs héraldiques de leur propre famille, de leur roi ou de leur royaume.



## MERCENAIRES ET SOLDATS

Les guerriers ont diverses origines et des styles différents. On peut les rencontrer comme gardes du corps, aventuriers, anciens soldats, bandits, maîtres d'armes, ... Selon leur objectif et leur alignement, on les trouve dans des camps opposés à servir un commandant.

Le mercenaire est un soldat de fortune et un aventurier. La plupart n'ont pas les bénéfices d'une noble naissance ni la formation de maîtres d'armes comme le chevalier. Pourtant, ces personnages sont souvent des combattants naturels, avec un talent inné pour le combat, une grande force et un cœur d'un lion.

Lorsqu'il est employé comme soldat dans une armée, le mercenaire se bat pour de l'argent et il doit répondre à un chef et à la chaîne de commandement. Comme tout soldat, le mercenaire doit obéir aux ordres, suivre le protocole militaire, et servir son employeur au meilleur de ses capacités. Beaucoup de rois, de barons, de seigneurs et même de riches marchands trouvent pratique d'embaucher des soldats professionnels, plutôt que de former et de maintenir une grande armée sur leurs fonds propres. Dans certains cas, un employeur peut penser qu'il est plus sûr d'embaucher des étrangers plutôt que de faire confiance à son entourage. Dans d'autres cas, l'employeur peut considérer la mission trop dangereuse et il préfère embaucher des mercenaires plutôt que risquer la vie d'amis ou de personnes qu'il tient en haute estime.

## LES VOLEURS

Les voleurs représentent les petites frappes sans scrupules parmi les hommes d'armes.

Contrairement à la plupart des autres combattants, ils sont spécialisés dans la furtivité, le subterfuge, la ruse et le vol. Les pires d'entre eux n'hésitent pas à recourir au poison et à la torture.

Ces voyous sont impliqués dans toutes sortes de magouilles et peuvent trancher la gorge de leur victime ou trahir un camarade en un clin d'œil. Ces mécréants sont généralement considérés comme des bandits qui se livrent au chantage, au viol, à l'enlèvement et au meurtre. Cependant, le voleur typique n'est pas un meurtrier. C'est un spécialiste dans l'art de faire les poches, de crocheter les serrures et de trouver des compartiments secrets dans le but de voler des objets de valeur. Certains sont maîtres dans le camouflage et la furtivité, et d'autres sont des acrobates spécialisés dans l'escalade. D'autres encore ont un large éventail de talents qui peuvent inclure la contrefaçon, l'évasion ou l'espionnage. Ceux qui ont une grande intelligence peuvent devenir des escrocs qui utilisent la ruse, le charme et le baratin pour les obtenir des informations, escroquer et voler leurs victimes. Le voleur dans toutes ses diverses incarnations est un criminel et généralement un traître et un égoïste et doit être d'un alignement neutre ou mauvais. La plupart des voleurs proviennent des masses



grouillantes d'une grande ville, dans laquelle la guilde des voleurs est souvent la seule forme de la justice qui s'exerce au côté du gouvernement légitime. Tous les voleurs ne sont pas membres d'une guilde. Certains sont indépendants, échappant à la fois aux autorités et à la guilde, vivant sur le fil du rasoir. Certains sont même trouvés du travail du côté de la loi, comme agents ou espions.

## LES ESPIONS

Les espions sont des agents secrets chargés de découvrir (et éventuellement contrecarrer) les plans de leurs ennemis. Tout le monde possède des espions : le Roi et la Reine, les nobles, et les sociétés secrètes. Certains agents peuvent même utiliser un groupe contre un autre pour leur propre intérêt. Les espions sont maîtres de la tromperie et du subterfuge, capables d'opérer dans l'ombre, ou de travailler au grand jour, en utilisant un alias. Ils ont une variété d'outils à leur disposition, y compris la séduction, le sabotage et l'assassinat, et feront tout ce qu'il faut pour atteindre leur but.



## LES ASSASSINS

L'assassin, comme le mercenaire, est une lame à louer. Sa spécialité : la mort. Contrairement au mercenaire et à d'autres classes de guerriers,

l'assassin a généralement une mauvaise réputation car il fait rarement face à son adversaire en combat. Au lieu de cela, son objectif est de tuer sa cible rapidement, proprement et (idéalement) sans jamais être vu. Ainsi, l'assassin va frapper par derrière ou à distance. Comme le voleur, l'assassin utilise souvent le subterfuge pour couvrir à la fois son attaque et son évacion. Alors que de nombreux hommes d'armes considèrent les assassins comme des lâches, ces mécréants sont généralement des guerriers audacieux, habiles et expérimentés dans l'art du combat et de l'espionnage.

Certains assassins sont des patriotes autoproclamés qui tuent uniquement les ennemis de leur roi et de leur pays. Les pires d'entre eux aiment torturer et tuer pour leur propre compte et deviennent des chasseurs de primes qui se soucient peu de la politique, de la justice, du bien et du mal. Parfois, des guildes d'assassins sont établies dans certains des plus grands royaumes, mais ceci est relativement rares. Ces guildes fonctionnent de manière similaire à la guilde des voleurs, fournissant des informations et des services tarifés. Les guildes d'assassins ont tendance à être moins territoriales que les guildes de voleurs, et sont beaucoup plus discrètes. Ses membres sont généralement admis par cooptation. Ils se soucient rarement de assassins indépendants travaillant sur leur territoire, à moins que cette activité incrimine ou compromette la guilde ou un membre de la guilde. Certains assassins sont parfois membres de cultes de la mort qui adorent des dieux sombres.

## LES BRIGANDS

Les brigands sont des " hors la loi " forcés de fuir dans les coins les plus sauvages de la forêt pour leur sécurité. Les brigands forment des bandes de 10-60 hommes composées, en général, avec 20% de guerriers et 80% de non-combattants. Ils ont rarement mieux que des armures en cuir ou des brigandines. Ils n'ont pas de talents particuliers comme des voleurs et doit « écouler » leur butin avec un maître voleur d'une guilde.

Les brigands contiennent souvent des hommes injustement accusés de crimes, et pas seulement des criminels endurcis. Les brigands opèrent sur la route du Roi ou dans des auberges gérés par des aubergistes véreux qui signalent à la bande les voyageurs riches de passage.

## LES FORESTIERS

Le Forestier est un chasseur, un trappeur et un combattant. Il est familier avec les milieux sauvages

et versé dans les techniques de survie dans la nature. Il peut identifier les traces, les suivre, trouver des sentiers, traquer les braconniers et servir d'éclaireur pour monter des embuscades. C'est un homme intelligent et débrouillard qui aime la liberté que lui

offre la nature. Le Forestier possède une bonne compréhension de l'équilibre naturel et une grande estime pour la vie. La plupart ne tuent que ce dont ils ont besoin même en l'honneur de banquet offert par leur seigneur.

	<b>Humain/ Nephilim</b>	<b>Noldor/ Sindar*</b>	<b>Nandor**</b>	<b>Dwarf</b>	<b>Hobbit</b>
<b>COMBATTANT</b>	oui	oui	oui	oui	oui
<b>Ecuyer, chevalier</b>	oui	oui	oui	oui	non
<b>Paladin</b>	oui	non	non	non	non
<b>Chevalier Noir</b>	oui	non	non	non	non
<b>Forestier</b>	oui	non	oui	non	oui
<b>Brigand</b>	oui	non	non	non	non
<b>ECCLESIASTIQUE</b>	oui	oui	oui	oui	oui
<b>Moine</b>	oui	non	non	non	oui
<b>Inquisiteur</b>	oui	non	non	non	non
<b>Exorciste</b>	oui	oui	oui	oui	oui
<b>Druide</b>	oui	non	non	non	non
<b>VOLEUR</b>	oui	non	non	non	oui
<b>Assassin</b>	oui	non	non	non	non
<b>Espion</b>	oui	non	non	non	non
<b>MAGICIEN</b>	oui	oui (1)	oui (2)	oui (3)	non

\* Les Noldors ou les Sindars peuvent devenir Guerrier-magicien-Clerc.

\*\* Les Elfes des bois peut devenir Guerrier-magicien ou Guerrier-clerc.

1. Les Elfes détestent la magie noire ou la nécromancie.
2. Les Elfes Sylvains sont considéré « talents primitifs » en tant que magicien.
3. Tous les Nains sont des guerriers, mais ils peuvent également pratiquer la Magie en tant qu'alchimiste, qu'artificier ou que joaillier.

## CEUX QUI PRIENT

A l'époque féodale, la religion avait une place prépondérante. Il n'est pas concevable qu'un personnage soit athée car cela relèverait du non sens.

## LE CHRISTIANISME

L'Église était une pouvoir influent pendant la période féodale, avec des membres de haut rang comparables en puissance et en statut à certains grands seigneurs.

Le christianisme croit en un seul Dieu qui a créé le monde. Les premiers descendants des hommes s'appellent Adam et Eve. Parce que les humains ont été dotés du libre arbitre, de nombreux descendants

d'Adam et Eve se sont éloignés de Dieu et le monde a ainsi été corrompu.

L'Eglise a commencé à considérer la magie avec une profonde suspicion vers la fin de la période médiévale où des procès contre la sorcellerie furent menés de manière très active. En règle générale, tant que les magiciens font profil bas et n'attirent pas l'attention, ils sont laissés plus ou moins tranquille. Toutefois, si le clergé local voit que ses « brebis » commencent à prendre tout au sérieux les " superstitions " et cherchent l'aide de la vieille sorcière du coin, il est presque certain qu'un auto-da-fé survienne avec une foule de villageois en colère et son prêtre en tête.

La magie fait partie des anciennes religions, et dans la mesure où l'Eglise est concernée, elle prendra des



mesures radicales pour réprimer le paganisme et l'hérésie rampante ou flagrante. Le niveau de tolérance est assez faible, de sorte que les Mages devraient prendre garde pour ne pas finir sur le bûcher.

## LES ORDRES MILITAIRES

Un ordre militaire est un ordre religieux chrétien qui combine les moyens militaires et religieux. Ses membres font vœux de pauvreté, de chasteté et d'obéissance. Certains d'entre eux, comme les Chevaliers de St Jean et les chevaliers de Saint-Thomas, prennent également en charge les malades et les pauvres. Les ordres religieux sont souvent composés de troupes d'élite et prennent très rarement des combattants non aguerris. Certains chevaliers qui ont pris les vœux expient d'ailleurs des mauvaises actions et de graves péchés. Un alignement élevé n'est pas forcément un obstacle mais attention ! L'enrôlement était souvent à vie et la discipline stricte. Les ordres militaires forment les escadrons suicide médiévaux qui se battent contre le mal et l'infidèle avec un véritable fanatisme. Ils sont le bras armé de l'Eglise et répondent uniquement au pape. Leurs membres ont à peu près les mêmes idéaux que les chevaliers, mais ils ne cherchent pas la faveur des dames.



## L'INQUISITION

Le christianisme est s'engagé dans une bataille sans merci contre le diable et son armée secrète de sorciers. Les accusations de sorcellerie sont souvent combinés avec d'autres accusations d'hérésie. L'inquisition papale est composée par des professionnels, spécialement formés pour ce travail.

Les individus sont choisis parmi les différents ordres du clergé séculier, mais proviennent principalement des ordres monastiques dominicains et franciscains. Parallèlement à cette mission, l'Inquisition est également chargée de débusquer l'hérésie dans l'Eglise catholique, de faire la chasse et d'éradiquer la sorcellerie. L'Inquisition publie un index, une liste de livres interdits, et malheur à celui qui est pris à étudier de ces œuvres impies.

## L'OPUS DEI

L'Opus Dei, officiellement connu sous le nom de Prélature de la Sainte Croix, est une organisation de l'Eglise qui enseigne que tout le monde est appelé à la sainteté et que la vie ordinaire est un chemin qui y mène. La majorité de ses membres sont des laïcs, des prêtres séculiers sous la gouvernance d'un prélat (évêque) nommé par le pape.

L'Opus Dei est souvent critiqué pour son caractère secret, ses méthodes de recrutement, ses règles strictes qui régissent ses membres, sa pratique de la mortification de la chair, son élitisme et sa misogynie. Le fait est que l'Opus Dei déploie d'énormes efforts et utilise ses meilleurs espions pour infiltrer les adversaires de l'Eglise et pour les vaincre. Alors que les ordres religieux et l'Inquisition sont le bras armé de l'Eglise, l'Opus Dei est le couteau qui frappe l'ennemi dans le dos au moment décisif.

## LES EXORCISTES

Tous les exorcistes humains sont membres de l'Ordre de Saint-Paul, une mission papale spécialement impliquée dans les événements miraculeux. Ces membres du clergé ont pour mission de rechercher les démons qui se manifestent parmi l'humanité. Dans la pratique de l'exorcisme un clerc est également impliqué dans la lutte contre Satan. Le corps d'un possédé représente une sorte de champ de bataille entre les forces du ciel et de l'enfer. L'ordre possède des tuteurs qui forment toute autre personne intéressée dans la lutte contre le Mal et ses suppôts. Tous les exorcistes sont des prêtres qui connaissent l'occulte sous toutes ses formes, et comprennent la différence entre fées et démons.

## LE PAGANISME

Le paganisme est la religion des païens qui n'ont jamais abandonné leurs croyances ancestrales. Le paganisme est construit sur la tradition orale et reconnaît une force de vie et de conscience en toutes choses. Il reconnaît également de nombreuses

entités, appelés dieux et esprits, qui peuvent être contactés pour apporter de l'aide à ceux qui les prient. En vivant en harmonie avec ces forces naturelles les individus vivront plus heureux, plus sereinement et sainement.

Le paganisme est une religion de la nature, et les cérémonies se tiennent en général sur des sites en plein air tels que les cercles mégalithiques ou les anciennes chênaies. Les célébrations saisonnières dans différentes parties du pays sont similaires, bien qu'elles invoquent des divinités identiques avec des noms différents.

Le paganisme croit en une vie après la mort, de l'autre côté, et les druides enseignent que les âmes se réincarnent également ici bas.

## LES DRUIDES



La seule façon d'en apprendre davantage sur la foi druidique est de devenir un druide, ce qui représente 15-20 ans d'initiation et d'apprentissage. Ce long apprentissage est consacré à l'enseignement et à la compréhension de l'histoire reculée du monde, des vers et des chansons anciennes, des rites et traditions druidiques, de l'art de guérir, de la prophétie et, enfin, de la magie. Une grande partie de ce temps est consacré à errer dans le pays, pour fusionner l'esprit avec la terre, et surtout à apprendre, à apprécier et à comprendre la nature. Au moins un quart du temps de l'initié doit être passé avec son mentor, mais sinon, il est libre de faire ce qu'il veut. Le processus d'apprentissage est d'autant plus accéléré du fait que l'enseignement est fait de bouche à oreille. Les druides écrivent rarement quoi que ce soit, et quand ils le font, c'est dans un script secret, connu sous le nom Oghrune, une forme obscure de runes.

## LA MAGIE

Dans l'esprit féodal, la magie était une chose très réelle, aussi réelle que les dragons, les monstres et les nombreux autres animaux légendaires qui, d'après les hommes de notre période de pré-scientifique, étaient censés habiter les coins les plus reculés de la terre. Ainsi, la magie imprègne toute la période féodale et fait partie intégrante de la psyché médiévale. De ce fait, elle occupe une place nécessaire et importante dans le monde de Chivalry & Sorcery.

Le Magicien pourrait être comparé à la combinaison d'un savant/philosophe et d'un sage/chercheur, en particulier les magiciens des écoles Arcanique et mystique. Il fait l'acquisition de la grande majorité de son « expérience » par la maîtrise de son art. Dans C&S, les magiciens acquièrent de l'expérience parce qu'ils pratiquent la Magie. Aucune expérience

n'est gagnée pour partir à l'aventure, tuer des monstres, découvrir de l'or ou des bijoux, voire même des articles magiques. La magie ne sert pas de force de frappe. Il s'agit avant tout d'une poursuite intellectuelle pour son propre enrichissement.

## DES MAGIGIENS

On né magicien, on ne le devient pas. Même le type de magie est prédéterminé. Les tableaux suivants reflètent cette situation. Tous les jeunes magiciens ont un maître qui leur enseignent et les protègent. Le niveau du Maître est déterminé en lançant un dé à 10 faces et en ajoutant 8. Un apprenti donne la possibilité de laisser un héritage quand le maître mourra. L'apprenti sera probablement la chose la plus proche d'un fils ou d'une fille qu'un mage n'aura jamais.

Il existe en tout 22 modes de magie et autant, si ce n'est plus, de classes de magiciens.

Classe sociale	Min. Q.I.	Magie Naturelle	Arcane Mineure	Arcane Majeure	Mystique
Serf	12	1-75%	76-90%	91-95%	96-100%
Tenancier	12	1-65%	66-80%	81-94%	95-100%
Tenancier en pension	12	1-50%	51-70%	71-94%	95-100%
Citadin	11	1-35%	36-50%	51-85%	86-100%
Artisan	11	1-20%	21-40%	41-80%	81-100%
Noble	11	1-30%	31-50%	51-95%	96-100%

Alors que l'intelligence est la caractéristique principale pour devenir magicien, d'autres caractéristiques secondaires déterminent le talent d'un personnage dans un mode particulier de magie.

#### Magie naturelle

- Talent Primitif : Dextérité
- Drogue/Transe : Constitution
- Danse/Chant : Voix Bardique
- Shaman : Charisme
- Medium : Sagesse

#### Arcane mineure

- Alchimiste : Dextérité
- Artificier : Dextérité
- Devin : Sagesse
- Jeteur de Sorts : Charisme

#### Arcane Majeure

- Enchanteur : Voix Bardique
- Conjureur : Dextérité
- Thaumaturge : Charisme

- Necromancien : Sagesse
- Mystique
- Nommeur : Voix Bardique
- Cabaliste/Symboliste : Intelligence
- Numérologue : Sagesse
- Invokeur : Férocité

#### DE L'ARS MAGICA

Toute magie qui n'est pas clairement bénéfique à un destinataire est considérée comme « hostile ». En effet, un sort visant à influencer une créature ou un objet ou à révéler certaines informations sans le libre consentement du destinataire est comparable à un missile dirigé sur celui-ci. Cela inclut la plupart des sorts de détection, de nécromancie, de magie noire, de commande, d'illusion, de science ancienne ainsi que la magie élémentaire.

Le tableau ci-dessous donne, sur un exemple, les probabilités pour chaque type de magicien d'atteindre sa cible en lançant un sort.

Cible	Magie naturelle	Arcane Mineure	Arcane Majeure	Mystique	Prêtre	Dispositif Magique
Arcane Mineure	80/45/20	80/50/25	80/50/25	90/50/25	80/50/25	80/45/20
Hobbits	75/45/20	70/40/20	70/40/15	75/50/25	80/50/20	75/45/20
Zombies	40/40/40	50/50/50	55/55/55	45/45/45	60/60/60	50/50/50

Si le facteur d'expérience du lanceur est supérieur de 5 facteurs par rapport à la cible (50 000 exp. Points d'expérience), le pourcentage de gauche pour atteindre la cible est utilisé. Si le facteur de l'expérience est inférieur de 10 facteurs par rapport à la cible, le pourcentage de droite est utilisé, sinon c'est le pourcentage du centre qui est pris en compte.

#### LA RÉSISTANCE MAGIQUE

En physique, tous les objets ont une inertie de base et résistent à toute tentative de changer la direction de leur mouvement ou leur vitesse. La même chose est vraie en magie : tout a une Résistance Magique

de Base (RMB).

La RMB d'un sort, d'un objet, ou d'une créature s'échelonne de 0 (très peu de résistance à la Magie) à 10 (beaucoup de résistance). Tous les sorts à C&S sont donnés avec une RMB qui reflète à la fois la difficulté à maîtriser le sort lui-même et aussi la résistance des objets ou des créatures qui seront touchés par les effets magiques créés par les sorts. Le tableau suivant est utilisé quand un magicien tente de réduire la RMB des sorts ou des matériaux en vue d'enchanter des objets. Les pourcentages sous chaque niveau de RMB indiquent la probabilité de base de réduire avec succès la RMB.

Niveau Magicien	Niveau Sortilège	Résistance Magique de Base (RMB)										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	I	25	25	20	15	10	5	0	-5	-10	-15	-20
2	I	30	25	20	15	10	5	5	0	-5	-10	-15
3	II	30	25	20	15	10	5	5	5	0	-5	-10
4	II	35	30	25	20	15	10	5	5	5	0	-5

Ces probabilités peuvent être augmentées en observant des périodes de méditation ou de jeûne par exemple.

Cela implique également qu'un magicien peut lancer un sort qu'il n'a pas complètement appris ( $RMB > 0$ )

ou qui est au dessus de son niveau. Cependant, en cas d'échec il y a de fortes chances qu'un effet indésirable se produise...

Bref, vous l'aurez compris, la magie n'est pas une chose à prendre à la légère dans C&S.