



LE JEU DE RÔLE SIMPLE  
QUI UTILISE UN DÉ À 20  
FACES  
© 2000 Colin D. Speirs,  
David Blewitt, Steven  
Turner et  
Guy-Franck Richard  
dédié à Matt Johnston de  
Crucible Designs

#### INTRODUCTION

C&S Essence (C&S E) a été conçu pour vous faire découvrir "Chivalry & Sorcery" en utilisant des règles simplifiées, tout en respectant l'esprit du jeu.

C&S est un jeu de rôle qui se déroule dans l'Europe médiévale. C'est une époque d'inégalité sociale basée sur une structure sociale hiérarchisée très rigide, mais c'est également une période de changements marquée par l'importance grandissante de la classe sociale des marchands, qui peu à peu va entraîner l'érosion de la vieille structure féodale. Si vous ajoutez aux incertitudes des batailles féodales les bourgeois arrivistes, les conflits d'intérêts entre l'Eglise et l'Etat, ainsi que des magiciens maléfiques et des peuples étranges pas nécessairement amicaux envers la race humaine, vous vous retrouvez avec une large palette de tout ce que peut apporter l'aventure héroïque (ou pas si héroïque que ça) dans "Chivalry & Sorcery". Dans la plupart des cas le pronom masculin "il" sera utilisé seul, dans le simple but d'économiser de la place. Il existe de nombreux précédents historiques de femmes au caractère héroïque dans toutes les classes sociales.

#### POUR DÉBUTER

Vous avez besoin d'un seul et unique dé pour jouer, un dé à 20 faces (D20) que vous pouvez vous procurer dans n'importe quel magasin de jeu. Si vous n'en avez pas vous pouvez lancer un dé à 10 faces (D10) en même temps qu'un dé à 6 faces (D6). Si le résultat du D6 est un chiffre pair ajoutez 10 au résultat du D10. Vous avez également besoin d'autres personnes pour jouer. L'un d'entre vous, le Maître de Jeu [MJ] devra créer un décor et un scénario à l'intérieur duquel vous devrez évoluer et réagir en jouant vos personnages selon leur caractère et leur personnalité propre.

Exemple: Vous jouez un chevalier, les autres joueurs jouent l'écuyer et deux des amis du chevalier, un magicien et un prêtre. Vous avez été envoyé en mission par votre père quand vous apprenez que le village où vous avez décidé de passer la nuit est terrorisé depuis peu par des morts vivants qui sortent après le coucher du soleil. Que faites vous?

Vous expliquez au MJ ce que vous souhaitez faire et en vous aidant des talents de vos personnages et des notes du MJ vous pouvez aisément déterminer en lançant quelques dés si l'action que vous souhaitez entreprendre va réussir ou non.

Votre personnage a des caractéristiques qui déterminent, par exemple, sa force physique ou sa vivacité d'esprit. Pour déterminer leur valeur lors de la création d'un personnage lancez un D20, divisez le résultat par 2 et ajoutez 5. Lorsque vous avez fini de déterminer chaque caractéristique vous disposez de 3 points de plus que vous pouvez répartir comme vous le souhaitez dans vos caractéristiques.

Chaque fois que vous devez accomplir une tâche difficile vous devez lancer un D20 et obtenir un résultat inférieur à la caractéristique correspondante. Vos talents peuvent intervenir pour modifier vos chances de réussite.

LES CARACTÉRISTIQUES (CAR)		
Force	FOR	Votre force physique
Constitution	CON	Votre résistance physique
Agilité	AGL	Votre habileté manuelle et votre équilibre
Intelligence	INT	Votre vivacité d'esprit
Sagesse	SAG	Votre sagacité
Discipline	DIS	Votre sens de la rigueur
Apparence	APP	Votre beauté physique
Voix	VOI	Votre voix
Piété	PTE	Votre piété religieuse

Le joueur calcule la valeur de ses "Points de Vie" (résistance du corps aux blessures) et celle de ses "Points de Fatigue" (résistance du corps à l'effort):

"Points de Vie" PV=FOR + CON + 10  
"Points de Fatigue" PF=FOR + CON

Quand votre personnage n'a plus de PF il commence à perdre des PV. Quand les PF atteignent zéro toutes les CAR sont divisées par deux et votre personnage commence à perdre des PV. Quand les PV atteignent zéro votre personnage tombe dans l'inconscience. S'il n'est pas soigné dans les CON minutes à venir il mourra!

Les PV sont récupérés à la vitesse de CON/6 (arrondir au-dessus) par jour de repos complet. Les PF sont récupérés à la vitesse de CON/10 (arrondir au-

dessus) par 10 minutes de repos.

On perd 3 PF par heure quand on marche et 6 quand on court.

#### LES CLASSES SOCIALES

La vie au moyen-âge était hautement structurée. Ceux qui se trouvaient au sommet jouissaient de l'influence, du pouvoir et souvent de l'argent. Ceux qui faisaient partie des classes moyennes jouissaient souvent de l'un ou deux d'entre eux, alors que le bas de la société n'avait droit à rien. L'appartenance à une classe sociale entraîne des ajustements aux caractéristiques du personnage, à certains talents et à certains Points de Talents (PTA) qui permettent d'acheter des talents. Tous les personnages partent dans la vie avec 1 Niveau de Talent (NTA) dans leur langue natale.

SERFS	Les pauvres, liés à la terre et dépendants de leur Seigneur. +2 FOR, +2 AGL, 5 PTA, +1 NTA dans Bagarre, +2 NTA dans Fermier (Métier Manuel), +1 NTA dans un autre Métier Manuel. Les serfs commencent avec un bâton, les vêtements qu'ils portent et deux jours de nourriture.
HOMMES LIBRES	Fermiers indépendants et travailleurs manuels. Libres de leurs déplacements +2 AGL, 7 PTA, +1 NTA dans Tir à l'arc OU Epieu, +1 NTA dans Fermier (Métier Manuel), +1 NTA dans un autre Métier Manuel. Les hommes libres commencent avec deux Deniers d'Argent (D), leurs vêtements et soit un arc soit un épieu.
BOURGEOIS	Les travailleurs des bourgs (villes) +1 AGL, 9 PTA, +1 NTA dans Couteau, +1 NTA dans deux autres Métiers Manuels. Les bourgeois commencent avec 4D, un couteau, les vêtements qu'ils portent et un jeu d'outil correspondant à leur métier.
HOMMES DE GUILDE	La classe sociale argentée des bourgs 11 PTA, +1 NTA dans l'Epée, +1 NTA dans deux Métiers Manuels. Un jeu de vêtements, 10D, une épée et un jeu d'outil correspondant à un métier.
NOBLES	Les Chevaliers, Barons et Pairs du Royaume. Ils ont le droit d'utiliser n'importe quelle arme. Nombreuses sont les armes (marquées d'un [R]) interdites à ceux qui ne sont pas de naissance noble. +1 AGL, +7 PTA, +1 NTA dans une arme au choix, +1 NTA dans Monter à Cheval, +1 NTA dans une autre Langue. Deux jeux de vêtements, un cheval, deux armes au choix, deux Ecus d'Or et soit une armure de mailles soit un faucon dressé (au choix du joueur).

#### LES VOCATIONS

Les vocations correspondent aux professions des personnages. Chaque vocation donne droit à des talents initiaux et des avantages particuliers.

VOCATION	AVANTAGE
GUERRIER	C'est avant tout un combattant, qu'il soit milicien ou chevalier. Il a 2 NTA à placer dans des Armes, 1 NTA dans l'Esquive et 1 NTA à placer soit dans Monter à Cheval soit dans Bagarre.
FORESTIER	Les chasseurs et les trappeurs des bois. Le forestier a 1 NTA dans Arc, 1 NTA dans Géographie, 1 NTA dans Discrétion et 2 NTA dans Survie (bois et forêts).
BRIGAND	Les malandrins prêt à tout pour quelques pièces. Ils ont 2 NTA à placer dans des armes, 1 NTA dans Camouflage et 1 NTA dans Survie (villes et villages).
VOLEUR	Une des plus anciennes professions. 1 NTA dans Couteau, 1 NTA dans Camouflage, 1 NTA dans Discrétion et 2 NTA dans Prestidigitation.
FRÈRE	Un saint homme qui parcourt les routes. 2 NTA dans Prière, 1 NTA dans Chant, 1 NTA dans une autre Langue et 1 NTA dans Lire/Ecrire (sa langue natale).
MAGE	Les chercheurs d'un savoir obscur. 2 NTA dans Magie, 1 NTA dans une autre Langue, 1 NTA dans n'importe quelle Science et 1 NTA dans Lire/Ecrire (sa langue natale).
MÉDECIN	Les guérisseurs et les maîtres des plantes et des racines 1 NTA dans Science des Plantes, 2 NTA dans Guérir, 1 NTA dans Poisons et 1 NTA dans une autre Langue.
CHARLATAN	Les escrocs, arnaqueurs et autres mécréants. 1 NTA dans Prestidigitation, 2 NTA dans Marchandage, 1 NTA dans une Science

#### ECONOMIE

L'unité monétaire de base est le **Denier** d'argent (Denier ou D) qui peut être divisé en **4 Sous** (S)  
12 Deniers font un **Gros** d'argent (Gros ou G)  
10 Gros font un **Ecu** d'or (Ecu ou E)



OBJET	PRIN	OBJET	PRIN
Repas bon marché	2S	Sac à dos	2D
Repas correct	5S	Amadou et briquet	6D
Bon repas	3D	Matériel de cuisine	1E
Banquet	6D	20 flèches ou carreaux	2D
Bière (1 pichet)	2S	4 mètres de corde	1D
Vin (1 pichet)	1D	Outils de voleur	3D
Chambre bon marché (1 nuit)	3D	1 kilo de pain	3S
Chambre correcte (1 nuit)	4D	1/2 kilo de viande salée	6S
Belle chambre (1 nuit)	5D	Torche	2S
Tunique bon marché	2D	Outre de 4 litres	4D
Vêtements qualité moyenne	20D	Cheval	10G
Vêtements bonne qualité	3G	Cheval de guerre	16E
Vêtements de noble	3E	Nuit à l'étable (1 cheval)	2D

Il n'y a pas de règle pour déterminer le poids ou l'encombrement des objets. Il est conseillé d'utiliser le simple bon sens pour résoudre les problèmes qui y sont liés.

#### UTILISER SES TALENTS

Si les chances de réussir une action donnée ne sont pas automatiques (comme traverser un pont solide ou fabriquer un fer à cheval pour un forgeron), alors le MJ doit faire tirer au personnage un jet de dé sous la caractéristique correspondante à l'action tentée, sur un D20. Le joueur soustrait au nombre obtenu le niveau de difficulté (DF) de l'action:

DF	DESCRIPTION	DF	DESCRIPTION
1	Très Facile	9	Difficile
2	Facile	12	Très Difficile
3	Moyen	15	Extrêmement Difficile
5	Dur	18	Presque Impossible
7	Ardu	24	Impossible

Parfois il existe un talent approprié à une tâche spécifique. Vous pouvez acheter ces talents en dépensant des PTA. Chaque fois que vous payez les PTA requis vous gagnez un niveau supplémentaire qui vous donne un bonus de 1 point dans la réussite de ce talent. Le MJ a l'opportunité de retirer des talents qui ne sont pas appropriés à sa campagne ou celle d'en ajouter de nouveaux.

Si un talent est approprié à une tâche spécifique, vous devez ajouter le nombre de niveaux que vous avez dans ce talent à vos chances de succès. Si vous n'avez aucun niveau dans le talent approprié vous devez soustraire deux fois les PTA requis pour ce skill à vos chances de succès. Si votre chance tombe au dessous de 1 sur un D20 lancez le dé. Si vous tirez un 1, relancez le D20 et si vous tirez au dessous de la moitié de la caractéristique concernée (arrondir au-dessus) vous réussissez.

**Chance de Succès (CS)** La chance totale de succès avec un talent donné

**Niveau de Talent (NTA)** Le nombre de niveaux dans un talent donné

Quelqu'un peut aider le personnage à réussir sa tâche. Dans ce cas on ajoute le quart de la caractéristique correspondante (arrondir au-dessus) à la CS.

Exemple: Sire Thomas essaye de grimper à un arbre. Il a 12 en Agilité, la tâche est facile (-2) mais il n'a jamais grimpé à un arbre, donc il va devoir soustraire deux fois les PTA du talent Grimper (PTA=1). Sa CS est donc:

$$12 - 2 - (2 \times 1) = 8$$

Il doit tirer un 8 ou moins sur un D20 pour réussir. Si son écuyer, Serge (FOR 11) venait à son aide, Sire Thomas rajouterait 3 points à ses chances de succès grâce cette poussée supplémentaire.

#### TALENTS RÉSISTÉS

Il peut arriver que deux personnages utilisent un talent en compétition l'un contre l'autre. Dans ce cas chacun lance sous ses chances de succès et celui qui réussit par le plus grand écart gagne la compétition. En cas d'égalité le personnage avec le plus haut niveau de talent gagne.

Exemple: Sire Patrice essaye de DÉTECTER l'infâme voleur François qui vient de lui dérober la faveur de sa dame qui était accrochée à sa ceinture. Ses chances sont de 11, les chances du voleur de SE CACHER sont égales à 15. Sire Philippe tire un 7, soit quatre points au dessus de ce qu'il devait faire pour réussir. Le voleur tire un 14, seulement 1 point au dessous de ses chances. Sire Philippe repère le voleur se glissant dans la pénombre du couloir désert.

#### RÉUSSITE SPÉCIALE

Lorsque vous lancez un D20 pour réussir l'un de vos talents, si vous tirez un nombre qui correspond exactement à votre CS, dans ce cas il y a une réussite spéciale. Cela peut doubler le nombre de points rajoutés par une guérison, ou bien un objet manufacturé particulièrement réussi. Si la CS est supérieure à 20, il y a une réussite spéciale si vous obtenez un "7" sur le dé.

Une réussite spéciale sur un jet résisté est obtenue si le gagnant réussit par au moins la moitié de la CS de son adversaire (caractéristique + NTA).

Si le gagnant tire un "1" la réussite est critique, ce qui est encore mieux.

Exemple: Guillaume de Montron essaye de MARCHANDER l'achat d'un livre d'Astrologie avec le vieux Jean-Marc le Charlatan. Guillaume a une CS égale à 12 et Jean-Marc a une CS de 11 (comportant 1 NTA en SAVOIR (ASTROLOGIE)).

Guillaume tire un 14 mais Jean-Marc tire un 1. Sa réussite n'est pas seulement spéciale mais également critique. Le MJ décide que Guillaume a été très impressionné par Jean-Marc et qu'il est prêt à payer le livre 4 fois son prix original.

#### LES TALENTS

Chaque talent coûte un nombre de PTA par niveau et s'utilise avec une caractéristique particulière, détaillés dans le tableau suivant. N'hésitez pas à inventer vos propres talents en vous basant sur les exemples ci-après.

TALENT	PTA	CAR	DESCRIPTION
Tir à l'arc	3	AGL	Utiliser un arc pour la chasse ou la guerre
Hache	1	FOR	Utiliser la hache pour la guerre
Marchander	1	VOI	Discuter un prix pour essayer de vendre ou d'acheter à un tarif plus intéressant. Si l'objet est en relation avec un autre talent que vous possédez, ajoutez la moitié de votre NTA (arrondir au-dessus) à votre CS
Bagarre	1	FOR	Coups de poings et lutte à mains nues
Matraquer	1	FOR	Utiliser une arme d'impact comme une massue ou une masse
Grimper	1	CON	Grimper le long d'un mur, d'un arbre, etc.
Métier Manuel	1	AGL	Utiliser un nouveau talent pour chaque métier différent, ex.: Charpentier, Forgeron, etc.
Tir à l'arbalète	2	AGL	Utiliser l'arbalète pour la chasse ou la guerre
Détection	1	SAG	Entendre ou voir des choses qui sont cachées
Esquiver	1	AGL	Etre là où l'arme de votre adversaire ne se trouve pas
Fléau	2	STR	Utiliser un fléau de guerre en combat
Géographie	2	INT	Trouver son chemin. C'est plus dur lorsque l'on s'éloigne d'un endroit que l'on connaît bien.
Se Cacher	2	AGL	Ne pas être vu
Soigner	2	SAG	Panser les blessures et soigner les maladies. Ne peut être réussi qu'une seule fois par blessure. Ajouter la moitié du NTA (arrondir au-dessus) aux PV (ou PF si le personnage n'a pas perdu de PV) du personnage soigné
Histoire	2	INT	L'histoire locale. Cela devient plus dur de connaître des choses lorsque l'on s'éloigne dans le temps ou géographiquement
Couteau	1	AGL	Se battre avec un couteau ou une dague
Langue	1	INT	Parler une langue. Les langues anciennes coûtent 2 PTA, les langues d'autres races en coûtent 3.
Savoir	2	INT	La connaissance d'un champ particulier de savoir, comme la connaissance des herbes ou l'astronomie.
Magie	4	INT	Savoir utiliser la magie
Musique	1	AGL	Jouer d'un instrument de musique
Poisons	3	INT	Savoir identifier et fabriquer des poisons. En cas d'empoisonnement vous devez tirer sous votre CON avec la moitié de la CS de l'empoisonneur comme DF.
Prier	4	PTE	Les cérémonies d'usage pour prier les dieux
Monter	2	DIS	Savoir monter les animaux locaux
Lire/Ecrire	1	INT	Lire les langues. Coût comme pour Langue
Bouclier	2	AGL	Savoir interposer un morceau de bois entre vous et votre assaillant
Chanter	1	VOI	Savoir chanter
Fronde	2	AGL	Utiliser la fronde pour la chasse ou la guerre
Prestidigitation	2	AGL	Faire les poches, subtiliser de petits objets, crocheter les serrures, désamorcer les pièges
Épieu	2	AGL	Utiliser l'épieu ou la lance



TALENT	PTA	CAR	DESCRIPTION
Discretion	2	AGL	Se déplacer silencieusement
Survie	2	SAG	Suivre des traces, marauder et survivre dans un environnement hostile (un talent différent par type de terrain: désert, forêt, etc.)
Nager	1	CON	Savoir nager
Epée	2	FOR	Utiliser une épée
Lancer	2	AGL	Lancer avec précision des objets et des armes
Volonté	1	DIS	Résister à une tentative de domination mentale

#### ARMURE

Bien qu'une armure soit composée d'un ensemble de pièces couvrant différentes parties du corps, il n'y a pas suffisamment de place dans C&S Essence pour un système de localisation des coups. Une "armure" est donc considérée comme une protection qui couvre toutes les parties du corps avec la même efficacité. Lorsqu'un coup est reçu il suffit de soustraire les Points de Protection de l'Armure (PPA) des dommages infligés.

ARMURE	PPA	PRI	NOTES
	A	X	
Cuir ou peau	1	5G	Une protection légère
Akheton (*)	2	10G	Tissu matelassé
Cuirbouilli (*)	3	35G	Cuir durci
Brigandine (*)	4	3E	Tissu matelassé renforcé avec du métal
Armure d'écailles (*)	5	4E	Ecaillés superposées
Armure de mailles (*)	6	5E	Mailles entrelacées
Plaques et mailles (*)	7	7E	Mailles renforcées aux articulations avec des plaques de métal
Armure de plaques (*)	8	20E	Mailles complètement recouvertes de plaques de métal

PPA = la quantité de dommages absorbés par l'armure

Prix = le prix de l'armure

(\*) L'Akheton (vient de l'arabe et donne l'origine du mot "coton") est d'habitude porté sous des armures plus lourdes mais peut aussi être porté tout seul. On peut porter un Akheton sous toutes les armures sauf Cuir ou peau.

#### BOUCLIER

Les boucliers permettent de réduire (ou bien avec un peu de chances d'absorber complètement) les dommages infligés. Même si la parade au bouclier rate, le bouclier permet de réduire les dommages du nombre de PPB (Points de Protection du Bouclier), sauf si le coup reçu est critique.

BOUCLIER	PPB	PRIX
Improvisé (tabouret, dague, manteau enroulé, etc.)	1	Variable
Bouclier renforcé de métal, grand modèle	12	1E
Bouclier renforcé de métal, petit modèle	9	20G
Bouclier en bois, grand modèle	7	15G
Bouclier en bois, petit modèle	6	10G
Bouclier en osier, grand modèle	4	6G
Bouclier en osier, petit modèle	3	3G

Quand un bouclier a absorbé plus de dommages que ses PPB, réduire les PPB de 1 point. Comme toutes choses, les boucliers ne durent pas toute la vie.

#### COMBAT

Il peut arriver que la persuasion et la raison ne soient pas suffisantes pour calmer une dispute et que l'on en vienne aux mains. Un combat est divisé en plusieurs "tours" d'une minute, eux-mêmes subdivisés en "coups". Pour trouver combien de coups vous allez pouvoir frapper par tour, divisez votre AGL par (arrondir au-dessous):

3 pour une arme L 4 pour une arme M 5 pour une arme H 6 pour une arme 2M (sauf l'épieu)	Marc le balafré a une AGL de 14 et utilise une Hache de guerre (arme H). Il a $14/5 = 2$ coups.
--------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Chaque coup correspond à une opportunité d'attaque et le personnage avec le plus de coups frappe en premier. Si vous êtes attaqués vous pouvez choisir soit de vous défendre en dépensant un coup (perdant ainsi votre prochain coup), soit de vous défendre en dépensant un point de fatigue, soit de ne pas vous défendre (ce qui n'est pas conseillé de manière générale). Chaque personnage frappe à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde ait utilisé ses coups. Le tour suivant commence alors et ainsi de suite jusqu'à ce que le combat soit fini. Si deux personnages ont le même nombre de coups le personnage avec la plus haute AGL attaque en premier. Le combat est considéré comme un talent résisté. L'attaquant lance un dé sous ses chances de toucher, le défenseur lance un dé sous ses chances de défense et celui qui réussit avec le plus de marge gagne l'échange.

Chivalry & Sorcery is asserted as a Trademark by Britannia Game Designs Ltd.

<http://www.britgamedesigns.co.uk/>

#### ARMES

ARME	L	P	D	TALENT	PRIX	NOTES
Hache	C	M	3	HACHE	10G	
Hache de guerre	M	H	6	HACHE	2E	[R]
Hallebarde	L	2M	9	HACHE	55G	[R]
Massue	M	M	3	MATRAQUER	M	
Masse d'armes	M	H	6	MATRAQUER	30G	[R]
Masse	L	2M	8	MATRAQUER	1E	
Bâton	L	M	3	BÂTON	M	
Coup de poing	L	L	1	BAGARRE	-	
Coup de pied	M	M	3	BAGARRE	-	
Fléau	M	M	5	FLÉAU	2E	[R]
Couteau	C	L	1	COUTEAU	5G	
Javelot	M	L	3	EPIEU	6G	
Epieu (1M)	M	M	4	EPIEU	10G	A une main
Epieu (2M)	L	2M	6	EPIEU	10G	A deux mains
Epée courte	C	M	4	EPÉE	35G	
Epée <i>14905</i>	M	L	3	EPÉE	1E	Epée des gardes d'une ville ou cimetière Gobelins
Epée longue	M	M	5	EPÉE	2E	[R]
Epée de Chevalier (1M)	M	H	6	EPÉE	60G	[R] A une main
Epée de Chevalier (2M)	M	2H	7	EPÉE	60G	[R] A deux mains
Grande Epée	L	2M	8	EPÉE	3E	[R]

L = Longueur (L = Long, M = Moyen, C = Court)

P = Poids (2M = à 2 mains (considérée comme arme H), H = Lourde, M = Moyen, L = Léger)

D = Dommages de base de l'arme. Une arme fait un dommage égal à sa base de dommages (D) plus la moitié de la FOR (le quart si c'est une arme légère), plus la moitié de la marge de réussite sur le D20

Prix = Prix de l'arme (M = manufacturée par le personnage)

[R] = Armes restreintes. Les armes [R] sont portées uniquement par les Nobles. Les autres armes peuvent être portées par les Nobles et leurs troupes, ainsi que par les mercenaires. Quiconque d'autre portant une arme est considéré comme étant un bandit.

Un succès spécial avec une attaque d'une arme à impact (pas un épéu ou un couteau par exemple) provoque un "TREBUCHEMENT". Le personnage doit réussir un jet sous son AGL pour rester debout. En cas d'échec le personnage tombe à terre. Un succès spécial avec une défense à le même effet (soit l'attaquant a été renversé par le bouclier ou bien son adversaire a esquivé et emporté par son élan l'attaquant a trébuché en avant). Cela coûte 1D10 PF de trébucher et prend un coup pour se relever.

Si le coup est Critique tous les dommages (après absorption de l'armure) sont déduits des PV et un demi D20 (arrondir au-dessus) est soustrait aux PV sans tenir compte de la protection de l'armure.

Exemple: Sire Lionel le Félon est attaqué par Eric le bandit. Eric manie la hache avec 3 NTA et 14 en FOR. Lionel a 13 en AGL et 2 NTA avec le bouclier. Le bandit doit faire un 17 ou moins pour toucher, Lionel doit faire moins de 15. Si Lionel réussit son jet avec une marge de réussite plus grande que celle du bandit il a réussi à parer le coup avec son bouclier.

Sire Lionel fait un 13, (2 points en-dessous de 15), mais le bandit fait un 3, battant non seulement Lionel mais avec une réussite spéciale. En cas d'égalité le bandit aurait gagné car il a un NTA plus élevé. Dans le cas présent Sire Lionel réussit à se maintenir debout en réussissant un jet sous son AGL, mais il prend néanmoins des dommages.

Le bandit utilise une hache qui a une base de dommages de 3, +7 pour sa FOR et +6 à cause de la marge de réussite sous le talent, pour un total de 16 points de dommages. Comme Lionel porte une armure d'écailles qui le protège de 5 points, il ne perd que 11 PF.

Plusieurs attaquants peuvent combiner leur attaque contre un seul opposant en additionnant leurs NTA et leurs caractéristiques et en lançant un seul dé. S'ils réussissent chacun d'entre eux fait la moitié des dommages au défenseur, pleins dommages sur un succès spécial.

Plusieurs défenseurs peuvent aussi combiner leur parade au bouclier. Deux défenseurs de taille humaine peuvent combiner leur défense contre un attaquant de taille humaine, trois contre un Troll ou un Géant. Comme dans le cas précédent, ils additionnent leurs caractéristiques (AGL) et leurs NTA et lancent un seul dé. Si l'attaquant réussit et qu'ils prennent des dommages, chacun d'entre eux prend seulement 25% des dommages totaux (arrondir au-dessus). Si l'attaquant a une réussite spéciale, alors les deux défenseurs



prennent chacun la moitié des dommages et les pleins dommages en cas de succès critique.

#### DÉFENSE DÉSPÉRÉE

Si vous craignez d'être surclassé en combat par votre adversaire, vous pouvez dépenser 4 PF pour faire une défense désespérée. Lancez 1D20 et ajoutez le nombre obtenu au NTA du défenseur. Soustraire deux fois ce nombre pour toute attaque tentée lors des deux prochains tours par le combattant faisant une défense désespérée.

#### ATTAQUE SOUTENUE

Si vous craignez de ne pas pouvoir percer les défenses d'un adversaire, vous pouvez en dépensant 2 PF ajouter 1D20 au NTA de l'attaquant. Cependant, vous devez aussi soustraire ce même nombre de toute défense tentée par l'attaquant lors des deux prochains tours de combat.

#### ARMES DE JET

ARME	BR	BD	PRIN	NOTES
ARC	10	6	2n	BR = Base de portée en mètres 1 x BR = COURTE PORTÉE 3 x BR = LONGUE PORTÉE 5 x BR = TRÈS LONGUE PORTÉE 12 x BR = PORTÉE MAXIMALE
ARBALETE	16	6	3n	
JAVÉLOT	6	4	6s	
FRONDE	7	3	10p	
ÉPIEU	6	5	10s	
HACHE	AU	5	2	BD = Base de Dommages Les dommages sont calculés comme pour les armes de contact, ajouter la moitié de la FOR (le quart pour Couteau au lancer et Pierre lancée) et la moitié de la marge de réussite aux dommages. Ajuster les dommages en fonction de la distance à la cible (Modificateur Dommages: MD).
LANCER				
COUTEAU	AU	5	1	
LANCER				
PIERRE LANCÉE	6	2	-	
PORTÉE	MS		MD	
COURTE	+1		+2	
LONGUE	-2		-1	
TRÈS LONGUE	-4		-2	
MAXIMALE	-8		-4	

MS est le Modificateur de Succès par lequel vous devez votre CS quand vous tirez à une distance donnée.

Pour déterminer la cadence de tir utiliser les formules ci-dessous (arrondir au-dessus):

- Les archers peuvent décocher AGIL/5 flèches par tour.
- Les arbalétriers peuvent décocher un carreau tous les 32/AGIL tours.
- Les frondeurs peuvent tirer AGIL/6 fois par tour
- Les armes de jet peuvent être lancées AGIL/7 fois par tour.

Si une cible peut voir le projectile venir elle peut essayer d'esquiver ou d'utiliser son bouclier pour l'arrêter.

#### PRIER

Les Frères peuvent prier leur divinité afin de recevoir un miracle, par exemple pour guérir une blessure ou bien pour écraser un ennemi sans Dieu. Prier est considéré comme un talent, la prière en elle-même a un niveau de difficulté (DF) qui dépend de la puissance et de la complexité de l'intervention. Le DF est soustrait des chances de réussite du talent Prier.

Les prières qui affectent directement les ennemis du Frère sont résistées par la PTE de la cible. Si la cible de la prière est elle-même capable de Prier, alors elle ajoute son NTA à sa résistance.

PRIÈRE	DF	EFFET
MESSE	1	Affecte tous ceux qui partagent la même religion que le Frère et qui sont à portée de voix. Ajouter le moitié du NTA de Prier du Frère (arrondir au-dessus) à toute tâche entreprise le jour suivant. Une messe peut être dite seulement une fois par jour et son effet dure jusqu'au lever de soleil suivant.
BÉNÉDICTION	2	Affecte seulement une personne qui verra son prochain jet de réussite pour un talent augmenté de la moitié des chances de réussite de Prier du Frère (arrondir au-dessus).
IMPOSITION DES MAINS	3	Rajoute la moitié de (PTE de la personne touchée par le Frère + NTA de Prier du Frère) aux PV et aux PF.
FORCE DIVINE	4	Ajoute la moitié des chances de réussite de Prier à la FOR de la personne affectée.
DÉMASQUER LES INFIDÈLES	4	Révèle l'identité des ennemis de la foi du Frère à une distance de (NTA de Prier) mètres.
ÉCRASER LES IMPIES	6	Ajouter la PTE de la cible à ses chances de réussite avec une arme quand la personne se bat contre des ennemis de la foi du Frère.
PURIFIER	3	Purifier l'eau et la nourriture de toute souillure ou infection.
RETIRER UNE MALÉDICTION	1	Retire une malédiction d'une personne. Une malédiction a toujours un DF qui est soustrait des chances de réussite.

Chivalry & Sorcery is asserted as a Trademark by Britannia Game Designs Ltd.

<http://www.britgamedesigns.co.uk/>

PRIÈRE	DF	EFFET
EXORCISER LES ESPRITS	6	Faire fuir un Esprit, un Démon ou une créature mort-vivante. Ce talent est résisté avec la Volonté de l'Esprit.
ARRÊTER LES INFIDÈLES	7	Tout infidèle ou créature du Malin soustrait la moitié des chances de Prier du Frère des chances de réussite de tous ses talents à une distance de 4 mètres autour du Frère.

#### MAGIE

Les Magiciens sont des gens qui essaient de contrôler les forces secrètes de la nature, qu'elles émanent d'une source Divine ou Naturelle. Quand un Magicien apprend un sortilège (ou sort) il paie les PTA une seule fois, lors de l'apprentissage. Ses chances de lancer correctement le sort sont égales à ses chances de réussite de son talent Magie.

La puissance d'un Magicien dépend essentiellement du nombre de NTA que celui-ci possède en Magie. Un Magicien va souvent essayer de fabriquer un "Foyer" à son pouvoir qu'il utilisera pour concentrer et projeter sa puissance. Le Foyer pourra être un bâton, une baguette, un anneau, une dague, ou bien tout objet qu'il jugera bon de fabriquer.

Tous les Magiciens connaissent l'art de stocker des PF dans un objet. Un Magicien peut stocker jusqu'à QUATRE fois son NTA en Magie dans un Foyer, jusqu'à DEUX fois son NTA en Magie dans un autre objet magique.

Néanmoins, plier les énergies mystiques à sa volonté est fatigant, voire épuisant et le Magicien dépense des PF pour lancer un sort:

(3 x PTA) - NTA de Magie = coût du sort en PF

Il est à noter que même si le NTA en Magie du Magicien est très élevé le coût pour lancer un sort est toujours d'au moins 1 PF.

Un non Magicien peut apprendre un sort mais s'il ne connaît pas le talent Magie le sort lui coûtera plus cher à lancer et ses chances de réussite seront égales à INT - 6.

Les sorts qui affectent d'autres personnes que le Magicien ont toujours une portée de 4 mètres et affectent une seule personne. La durée du sort est toujours égale à (NTA x 5) minutes.

Si le Magicien a un Foyer le lancement d'un sort ne lui coûtera que (2 x PTA) - NTA et la portée de base est doublée (8 mètres). De plus, un Foyer ajoute 2 aux chances de réussir à lancer un sort.

Néanmoins la portée, la puissance et le nombre de personnes affectées peuvent être augmentés en prenant plus de temps et en se fatiguant plus. Un Magicien peut procéder à autant d'ajustements que ce qu'il a de NTA en Magie.

- Pour 4 mètres de portée supplémentaire\* } Ajouter la moitié des PTA
- Par personne supplémentaire affectée } nécessaires à la base, avant de multiplier
- Par durée supplémentaire } (par 3 ou par 2 avec un Foyer)

\* si le Magicien a un Foyer l'augmentation de portée est incrémentée de 8 mètres à la fois au lieu de 4.

Pendant un combat, le lancement d'un sort est considéré comme une arme "légère" et un sort prend un coup pour être lancé. Chaque ajustement fait (voir ci-dessus) coûte un coup supplémentaire ET réduit les chances de réussite de 1.

Jean-Paul l'Immonde désire lancer un Charme sur Dame Isabelle de la Pâte Feuilletée. Il se trouve à 10 mètres et désire que le sort dure au moins une demi-heure. Dans son cas, cela correspond à 1 ajustement pour la portée et 1 ajustement pour la durée. Il a une INT de 13, 3 NTA en Magie et un Foyer. Le sort lui coûte donc:

(2 x (PTA + moitié des PTA + moitié des PTA)) - 3,

soit (2 x (2 + 1 + 1)) - 3 = 5 PF

et ses chances de réussites sont égales à:

INT + NTA en Magie + Bonus du Foyer - 1 - 1,

soit: 13 + 3 + 2 - 1 - 1 = 16 contre la Discipline de Dame Isabelle de 12 (voir ci-dessus).

Cela lui prendra 3 coups pour lancer son sort (1 pour lancer et 1 supplémentaire pour chaque ajustement).

Les sorts qui affectent l'esprit sont résistés en utilisant la DIS de la cible (plus son NTA en Volonté). Les sorts qui lancent des projectiles magiques peuvent être esquivés (pour le moment cela concerne uniquement le sort Boule de Feu).



NOM DU SORT	PTA	R	D	EFFET
FOYER	6	N	N	Le Foyer aide le Magicien à diriger ses sorts. Il réduit la fatigue nécessaire pour lancer un sort et donne un bonus de 2 aux chances de réussite.
CHARME	2	O	O	Captive l'esprit de la victime et l'asservit à la volonté du Magicien, tant que cela ne met pas sa vie en péril, par exemple 'Dors', 'Fuis', 'Ne bouge plus', etc.
SENTIR LA MAGIE	2	O		Tout objet en vue du Magicien qui est enchanté ou a des propriétés magiques est entouré d'une aura visible seulement par le Magicien.
IMAGE TROUBLE	3	O	O	Une illusion qui soustrait la moitié des chances de réussite du talent Magie du Magicien qui l'a lancé des chances de réussite d'une attaque dirigée contre la personne affectée par ce sort.
BOULE DE FEU	3	O	O	Crée un petit feu. S'il le feu est lancé sur une personne le projectile peut être esquivé. Les dommages sont (NTA de Magie x 4).
OUVRIR LES SERRURES	3	N	N	Permet d'ouvrir une serrure en utilisant les chances de réussite du talent Magie.
SERRURE MAGIQUE	3	N	O	Permet de fermer une porte, coffre, boîte, etc, en utilisant le NTA de Magie du Magicien comme résistance de la Serrure Magique.
CERCLE DE PROTECTION	4	N	O	Crée un cercle invisible de rayon égal au NTA en Magie du Magicien (en mètres). Toute attaque (même à distance) sur le Magicien voit ses chances de réussite réduites de la moitié du NTA en Magie.

R = Portée (O[ui]/N[on])

D = Durée (O[ui]/N[on])

#### EXPERIENCE

Après chaque aventure, les personnages se voient attribuer des points d'expérience (PX). Ces PX peuvent être dépensés pour:

Apprendre des talents: chaque PTA coûte 3 PX

Augmenter ses caractéristiques: pour augmenter d'un point une caractéristique, on doit dépenser le double de points de la caractéristique actuelle en PX. Exemple: Philoche d'Esborgne a une FOR de 13. S'il veut augmenter son score à 14 il doit dépenser 26 PX.

Le MJ décerne:

2 PX à chaque personnage qui a survécu à une aventure

1 PX à chaque personnage qui a rempli la fonction première de sa vocation d'une manière qui a été bénéfique pour le groupe

1 PX à chaque personnage qui le mérite, basé sur des critères prédéfinis par le MJ.

CAMBRIOLAGE ET AUTRES CONSIDÉRATIONS PRATIQUES POUR LE MAÎTRE DE JEU  
Les présentes règles sont un aperçu des concepts développés dans Chivalry and Sorcery mais elles devraient vous permettre de traiter n'importe quel type de situation. Par exemple:

Si un voleur (ou un Magicien qui utilise le sort Ouvrir les Serrures) essaie de crocheter une serrure, on considère qu'il s'agit d'un talent résisté entre le talent Prestidigitation du voleur et le talent du serrurier (Métier Manuel); ou bien le MJ décide simplement de soustraire la moitié des chances de réussite du serrurier comme un modificateur aux chances de réussite du voleur.

Si Dame Marie-Céline désire lancer une guirlande de fleurs autour du cou de son fiancé, le Chevalier Benoit, alors qu'elle se trouve derrière lui, il n'existe pas de point de règle qui considère les "attaques venant de l'arrière". Le MJ décide que le Chevalier ne peut pas réagir, donc que le lancer n'est pas résisté et en plus Dame Marie-Céline obtient un bonus de +2 à ses chances de réussite.

NOM DE LA CRÉATURE	PV	PF	COUPS	RÉUSSITE ATTAQUE.	BASE DE DOMMAGES	RÉUSSITE ESQUIVE	RÉUSSITE VOLONTÉ	PPA	NOTES
Sanglier	57	34	3	22	16	10	18	9	
Cerf	25	18	5	10	10	18	12	2	
Cerf	32	20	5	12	12	17	12	2	
Chien	23	20	3	15	8	15	15	1	
Rats en bande <sup>N</sup>	12	24	4	15	6	9	12	0	12 rats. Morsure comme un poison niveau 6
Loup	41	32	4	21	12	16	17	2	
Grand Loup <sup>N</sup>	43	34	4	23	14	17	18	3	
Poney	61	27	3	12	15	13	18	1	
Cheval	84	38	3	11	17	13	18	1	
Cheval de Guerre	89	43	3	16	22	14	18	6	Donne un bonus de + 4 en attaque quand monté
Demon, Imp <sup>N</sup>	57	30	4	17	9	19	17	0	M(30/10/40)
Troll des Montagnes <sup>N</sup>	114	56	2	27	20	10	17	15	M(21/5/10)
Troll de l'Eau <sup>N</sup>	108	56	4	28	22	18	22	13	M(25/7/20)
Goule <sup>N</sup>	49	32	3	17	11	16	16	1	Mort vivant
Squelette <sup>N</sup>	54	0	3	12	7	10	12	0	Mort vivant
Squelette Guerrier <sup>N</sup>	62	0	3	17	12	10	15	5	Mort vivant
Mort en Marche <sup>N</sup>	64	0	3	15	12	10	14	2	Mort vivant
Guerrier Elfe	30	26	4	15	10	18	13	3	Epée courte M(18/3/9)
Guerrier Nain	33	28	2	17	13	14	14	6	Hache de bataille
Guerrier Orque <sup>N</sup>	32	27	4	16	6	15	13	5	Cimeterre Gobelin

<sup>N</sup> = Indique une créature qui a une vision nocturne équivalente à celle d'un homme durant une journée nuageuse.

M(N/X/Y) signifie que la créature connaît le talent Magie avec une réussite de N, un niveau de X et Y PTA à dépenser pour apprendre des sorts.

Le Bestiaire de C&S Essence représente seulement une fraction des créatures et des êtres intelligents qui sont présentés dans les règles complètes, certains d'entre eux tels que les Elfes, les Orques et les Trolls pouvant être joués en tant que personnages.

Ces règles présentent un avant-goût des concepts de Chivalry and Sorcery et ne représentent pas le système en son entier. Si vous le désirez vous pouvez soit acheter "C&S Light" qui vous introduira pour une somme tout à fait modique dans l'univers de C&S, ou bien acheter "Chivalry and Sorcery: the Rebirth" pour découvrir l'extraordinaire réalisme et la richesse de C&S dans son entier.



## Modifications :

- Les caractéristiques sont déterminées par la répartition de **100 points de création**. Avec une valeur minimum de **6** et une valeur maximum de **15** pour chaque caractéristique. Les modificateurs suivants sont ensuite appliqués. **Toujours dans l'ordre suivant** :
  1. Ajoutez les modificateurs raciaux tels qu'ils sont indiqués dans le tableau de la page suivante, (les humains n'ont pas de modificateurs raciaux). Déterminez les modificateurs des hybrides, (semi-elfe, semi-orc, semi-troll, ...), en fonction des races d'origine des parents du personnage.  
**Note** : La valeur minimum des caractéristiques modifiées ne peut pas être inférieure à **3**. Il n'y a pas de limite supérieure à la valeur des caractéristiques modifiées, (elles peuvent dépasser une valeur de 20 dès la création du personnage).
  2. Ajoutez les éventuels modificateurs procurés par la classe du personnage.
  3. Ajouter **trois points** aux caractéristiques. Vous pouvez les répartir librement entre plusieurs caractéristiques, ou les placer tous dans une seule.
- Quelques compétences ont été ajoutées (comme la Joute à cheval), modifiées dans leur définition ou ont changé de nom, (par exemple, Prestidigitation devient : Subterfuges).
- Les dommages des coups spéciaux se font avec un « demi D20 ». Autant lancer un **D10**, cela revient au même.
- La liste des vocations a été augmentée, (pour atteindre un total de 20 vocations possibles).
- De nouvelles listes de sorts et de prières ont aussi été ajoutées.
- La **portée** des *prières* des religieux, (et donc, le nombre de personnes qu'elles peuvent « toucher »), dépend de la caractéristique **Voix** de la personne qui la prononce. La **portée maximum** de la prière est égale à la valeur de la Voix du prêtre, (par exemple, un frère qui possède une valeur de Voix de **15** sera entendu clairement jusqu'à 15 mètres par les personnes qui se trouvent devant lui).
- Pour éviter que les personnages ne deviennent trop « puissants », limiter le nombre de niveaux qu'il est possible d'allouer à chaque compétence à un maximum de **20**. Notez qu'il n'y a pas de limite à la progression des caractéristiques par l'investissement de points d'expérience.

Tableau des modificateurs raciaux

	Force	End	Agilité	Intellect	Sagesse	Disc	App	Voix	Piété
Elfe	-3	-2	+2	-	-	-	+2	+1	-
Nain	+2	+2	-2	-	-	-	-2	-	-
Hobbit	-3	+2	+3	-	-	-2	-	-	-
Semi-orc	+3	+3	-	-2	-	-2	-2	-	-
Semi-troll	+4	+4	-1	-3	-	-1	-3	-	-
Felys	-2	-	+3	-	-	-2	+1	-	-
Gnome	-3	+1	-	-	+1	+1	-	-	-
Sauryan	+2	+3	-	-1	-	-	-2	-2	

### Notes

- ♦ Les Elfes, les Hobbits, les Semi-orcs, les Semi-trolls et les Felys possèdent la **vision nocturne**.
- ♦ Les gnomes possèdent un bonus de **+2** dans le talent spécial **Volonté**.
- ♦ Les Sauryans, (aussi appelés hommes lézards), peuvent respirer dans l'eau. Ils possèdent un bonus de **+2** pour *résister* aux attaques basées sur les gaz toxiques, les acides, les poisons et le feu.