

RÈGLES DE BASE

Chevalerie et Sorcellerie

Le jeu de rôle médiéval originel



Chevalerie et Sorcellerie Règles de base

par Steven C Betney, Andrew R Cowley et Stephen A Turner

Copyright 2023

Version du 17 mai 2024

Avant-propos

Bienvenue, vous tenez entre vos mains les Règles de base de **Chevalerie et Sorcellerie**.

Chevalerie et Sorcellerie est un très vieux jeu apprécié à travers ses nombreuses incarnations depuis maintenant plus de 40 ans. Cette nouvelle série de règles de base vous propose une introduction aisée à la cinquième édition.

Si vous appréciez ces règles, la cinquième édition vous offrira une expérience de jeu plus détaillée qui vous permettra d'approfondir la sensation d'immersion dans un monde médiéval. Nous vous souhaitons une agréable lecture et des parties aussi plaisantes qu'amusantes...

Steve and Sue Turner
Brittannia Game Designs Ltd
Janvier 2023

Crédits

Version originale

Responsable de publication : Stephen A Turner.

Illustration de la couverture : George and the dragon par Andrew Hepworth.

Illustrations intérieures : Gordon Napier, Andrew Hepworth, Dave Bezzina.

Rédacteurs en chef : Joel Zigelstein, Simon Barns.

Mise en page : Stephen A Turner.

Exemples et parchemins de notes - Conception de Layerace/Freepik.

Merci à Daniel Glover et Tim Myall pour leur aide.

Version française

Équipe de traduction : Pierre Gehenne, Steve Edline, Éric Virat, James Manéz.

Arrière-plan des encadrés : Image d'ef_madrid sur Freepik. Lien : https://www.freepik.com/free-photo/paperboard-yellow-texture_5487782.htm#query=old%20paper%20

Page 62 : Image du domaine public.

Mentions légales

« **Chivalry & Sorcery** » est protégé par les droits d'auteur de Britannia Game Designs Ltd. 2023.

Les auteurs revendiquent le droit moral d'être identifiés comme les auteurs de ce travail.

« **Chivalry & Sorcery** » et « **C&S** » sont des marques déposées de Britannia Game Designs Ltd.

Tous les droits sont réservés en vertu des conventions britanniques et internationales sur le copyright.

Toutes les illustrations intérieures sont de Gordon Napier, Andrew Hepworth et Dave Bezzina et sont protégées par le droit d'auteur 2019.

Cet ouvrage a été traduit par Le Scriptorium avec l'autorisation de Britannia Game Designs Ltd. 2023.

Chevalerie et Sorcellerie Règles de base @ Le Scriptorium. 2024.

Tous les personnages et lieux décrits dans ce livre sont fictifs et toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou décédées, est purement fortuite. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, stockée dans un système d'extraction ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou autre, sans l'autorisation préalable des éditeurs et du détenteur des droits d'auteurs, sauf à des fins d'étude et d'examen.

Nos coordonnées

Site : <https://www.le-scriptorium.fr>

Courriel : contact@le-scriptorium.fr

Serveur Discord : <https://discord.gg/5gjAD9bHrq>

Boutique DrivethruRPG : <https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/7820/Le-Scriptorium>

Boutique lulu.com : <https://www.lulu.com/spotlight/arasmo>



SOMMAIRE

Introduction	2	Magie de divination	37
Mécanique de base du jeu	4	Magie de la terre	38
Création de personnages	8	Magie du feu	39
Classe sociale	8	Magie des illusions	39
Caractéristiques	9	Magie des plantes	41
Choix d'une vocation	11	Magie de protection	42
Choix des compétences de départ et détermination des scores	12	Magie de l'eau	42
Compétences	13	Actes de foi	44
Description des compétences	15	Bestiaire	49
Combat et sorts	18	Liste des créatures	50
Séquence du tour d'Action	18	Équiper son personnage	53
Effet des armures et des boucliers	20	À la création du personnage	53
Lancement des sorts	20	Encombrement	53
Cout du lancement des sorts	20	Argent	53
Ciblage des sorts	20	Progression de niveau	54
Actes de foi	21	Dépense des points d'expérience	54
Résultats des coups critiques (facultatif)	22	Attribution de l'expérience	55
Armes & armures	25	Exemple de personnage	56
Exemple de combat	29	Là où les héros craignent de se rendre	58
Magie	31	Caractéristiques des PNJ	68
Mage	32	Résumé de la création de personnages	71
Sorcier	33	Feuille de personnage	72
Sorts	34	Lexique	74
Magie de l'air	34		
Magie des arcanes	35		
Magie de commandement	36		

Introduction

Cette publication constitue les règles de base de **Chevalerie et Sorcellerie**. Les règles détaillées de la 5e édition de **Chevalerie et Sorcellerie** vous permettront de jouer avec un niveau de détails plus fin, ce qui vous apportera une sensation plus profonde de réalisme. En outre, en s'appuyant sur un contexte plus familier et mieux partagé, la description des actions des personnages et la manière dont ils interagissent avec le monde qui les entoure rendront le jeu beaucoup plus cohérent, crédible et gratifiant.

L'objectif de ce livre est de dévoiler un ensemble de règles de création de personnages, de compétences, de vocations et de combat tout en proposant un vaste assortiment d'équipement. Les vocations décrites dans cet ouvrage concernent à la fois les combattants et les voleurs ainsi que les mages et les prêtres du monde médiéval.

Note historique

Le Moyen Âge est une vaste période historique en constante évolution. Il serait tout simplement impossible d'utiliser un seul cadre pour une période aussi vaste. C'est pourquoi, dans **C&S**, les époques médiévales seront divisées en sections plus courtes et sans doute plus pertinentes : les débuts de la féodalité, l'âge de la chevalerie, la période féodale tardive et la période féodale décroissante.

La période féodale commence avec la séparation de la chrétienté entre l'Église catholique occidentale et l'Église orthodoxe orientale en 1054, à la suite du Grand Schisme.

L'âge de la chevalerie commence avec la prédication de la deuxième croisade par Bernard de Clairvaux à Vézelay, en Bourgogne, en 1146, et se termine avec la grande famine de 1315-1317, la première d'une série de catastrophes à grande échelle qui ont frappé l'Europe (et tout l'hémisphère Nord), causant des millions de morts et marquant clairement la fin de la croissance et de la prospérité connues au cours des XIe-XIIIe siècles.

La période féodale tardive couvre les années qui vont jusqu'au retour de la peste en 1379-1383, tandis que la période féodale décroissante s'étend des jacqueries jusqu'en 1494.

Cette dernière période se termine par l'invasion de l'Italie par le roi de France, qui marque le début des guerres d'Italie, et le partage du monde par le pape Alexandre VI entre l'Espagne (l'hémisphère occidental) et le Portugal (l'hémisphère oriental).

Bien entendu, il ne s'agit que d'un guide. Si le maître

de jeu souhaite développer un cadre de campagne plus fantastique, ces événements historiques pourraient bien n'avoir aucune signification dans son monde.

Un jeu de rôle

Comme la plupart des jeux, **C&S** consiste à se retrouver entre amis pour s'amuser. Il n'utilise pas de plateau de jeu et fait appel à l'imagination. Il n'y a pas de limites ou de restrictions imposées au champ d'application du jeu, si ce n'est celles de votre propre créativité. À bien des égards, un jeu de rôle n'est rien d'autre qu'une façon sophistiquée de jouer à faire semblant, avec l'aide de lignes directrices et de règles pour résoudre les situations qui se présentent.

Dans un jeu de rôle, une personne joue le rôle de modérateur. C'est le maître de jeu, qui présente des situations et des défis et applique les règles. Les autres joueurs, qui peuvent être entre un et dix (bien que nous recommandions des groupes de quatre à six joueurs afin de préserver un meilleur équilibre), créent des personnages qui peuplent le monde imaginaire présenté par le maître de jeu.

Les règles sont le cadre descriptif utilisé pour décrire les capacités physiques et mentales du personnage, ses compétences sociales et sa capacité d'interaction avec les autres, ainsi que toute autre capacité qu'il pourrait posséder. Ce sont ces caractéristiques qui fournissent les bases sur lesquelles le joueur peut s'appuyer pour jouer son personnage, ce qui est à bien des égards similaire à la manière dont un acteur s'approprie et développe un rôle.

Les personnages vivent dans le monde décrit par le maître de jeu et jouent un récit qui peut ne pas avoir de fin. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but du jeu est simplement de s'amuser et de prendre part à l'expérience de la narration partagée.

Être un joueur

Bien qu'elles puissent sembler complexes, ces règles ne sont qu'un système de résolution des situations et événements auxquels le personnage va être confronté. Si votre personnage se trouve devant un mur de château à escalader, vous devrez savoir s'il est un bon grimpeur ; ou si votre personnage se trouve face à un ennemi et souhaite le frapper avec une épée, vous aurez à vous demander s'il est un bon épéiste et quelles sont ses chances de toucher l'adversaire. Les règles répondent à ces questions.

La tâche du joueur consiste à créer une histoire et une personnalité pour son personnage (appelé personnage-joueur ou PJ). Les règles permettent de déterminer les attributs de base : les capacités physiques, mentales et sociales à partir desquelles votre PJ sera créé.

Une fois créé, vous, en tant que joueur, incarnez le personnage et agissez en fonction du rôle que vous avez imaginé auprès de votre public (le maître de jeu et les autres joueurs).

Au fur et à mesure que l'histoire se poursuivra, les intrigues des aventures racontées par le Maître de Jeu se dérouleront et le scénario évoluera, s'enrichissant de plus en plus grâce à votre implication.

Être un maître de jeu

Le maître de jeu est celui qui, dans le groupe, joue à la fois le rôle de conteur et d'arbitre. Cela peut être exigeant à certains moments, mais cela offre la possibilité de connaître une sensation d'immersion bien plus riche que celle des joueurs.

Comme un réalisateur de film, le maître de jeu dévoile progressivement l'intrigue aux joueurs. En créant des scènes, en les décrivant et en expliquant ce que les joueurs voient, le maître de jeu leur expose les obstacles auxquels ils sont confrontés. Il peut s'agir d'énigmes à résoudre, d'adversaires à vaincre au combat ou de personnages non joueurs (PNJ) avec lesquels interagir. Le maître de jeu joue également le rôle de tous les PNJ, qui sont les personnages et figurants de l'histoire, qu'il s'agisse d'un marchand rencontré dans la rue, un comte fourbe, ou un pauvre malheureux menacé par le dragon.

Le MJ doit souvent interpréter les règles et les faire respecter, et ce faisant, son verdict est sans appel. Un bon maître de jeu doit donc être impartial, juste et surtout cohérent dans ses décisions. Il joue le rôle d'archiviste, documentant tous les détails importants qui se produisent, en particulier pour les PNJ, comme de savoir qui a frappé qui lors d'un combat et combien de dégâts ont été infligés. Dans ce contexte, le MJ doit faire plusieurs choses à la fois, en développant son scénario et en tenant compte des désirs des joueurs. Le rôle de maître de jeu est une grande responsabilité, mais si l'on est bien organisé et préparé, il peut être très gratifiant. Enfin, en tant que conteur, le MJ doit avant tout s'assurer que les joueurs passent un bon moment.

Exemple de jeu

Maître du jeu : Vous voyagez dans la forêt d'Ossen, en direction de la petite ville de Neuburg où vous comptez participer au tournoi d'arbalète qui se déroule chaque automne, afin de remporter le titre de « roi des oiseaux » en abattant le papegai perché en haut de son mâ. La lumière du soleil tombe à travers les mélèzes et les pins tandis que vous suivez le chemin déjà envahi par la végétation, évitant la broussaille dense de la forêt. Soudain, vous entendez le bruit terrifiant d'un martèlement dans le sous-bois. Que fais-tu, Guilheim ?

Joueur 1 — Guilheim : Je dégaine rapidement mon fauchon et, me tenant prêt, je scrute attentivement devant moi pour voir ce qui approche.

Maître du jeu : Ilse, qu'est-ce que tu fais ?

Joueur 2 — Ilse : J'agrippe la relique de Saint Lucian que j'ai achetée au clerc de l'évêque et je prépare mon bâton pour m'aider dans les incantations que je pourrais décider d'utiliser, juste au cas où ce qui approche nous menacerait.

Maître du jeu : Alors que vous vous préparez, un grand sanglier grisonnant jaillit des fougères et des bruyères devant vous. Votre simple présence semble l'énerver, la crête de poils drus le long de son échine se hérisse tandis qu'il baisse la tête et charge. Vous apercevez ses défenses d'ivoire longues de près d'un pied profondément cannelées alors qu'il fonce sur Guilheim. Bon, maintenant, que faites-vous... ?

Mécanique de base du jeu

Au premier abord, **C&S** pourrait vous paraître assez complexe, mais il n'en est rien. Il n'y a en fait qu'une seule mécanique de jeu à comprendre : **Skillscape**. Tous les autres détails que nous ajouterons ne sont que des enrichissements que vous pourrez ignorer si vous le souhaitez.

C&S repose sur une procédure intuitive : le succès ou l'échec d'une action est déterminé par le jet d'un dé de pourcentage (1D100) qui doit être inférieur ou égal à la valeur de la compétence ou caractéristique testée. Le D100 est constitué de deux dés à 10 faces ; un pour les dizaines et l'autre pour les unités, ce qui donne un nombre aléatoire allant de 1 à 100. À ce test s'ajoute le jet d'un D10 (que nous nommerons « dé d'effets »). Le D100 peut être modifié par des pénalités ou des bonus, mais ce sera toujours le résultat du jet du D10 qui reflètera le degré de réussite ou d'échec du jet. Plus le résultat du dé d'effets sera élevé, plus la réussite ou l'échec sera important. Un 10 sur le dé d'effets avec un jet de 1D100 réussi est un succès critique. Un échec avec le 1D100 couplé à un résultat de 10 sur le dé d'effets est un échec critique. Ces réussites et échecs critiques donnent généralement des pénalités ou des avantages particuliers.

Il s'agit là des principes de base. **C&S**, malgré sa réputation imméritée, est un jeu simple. C'est la façon dont on choisit de jouer qui en fait un système aux possibilités illimitées !

Dans **Skillscape**, les chances de réussite d'une compétence sont calculées à partir de quatre éléments :

1. La difficulté d'apprentissage de la compétence (DIF) qui détermine sa base.
2. Le talent inné du personnage pour cette compétence dérivée des caractéristiques : le bonus.
3. L'apprentissage et la pratique de la compétence : le niveau de compétence.
4. Les modificateurs liés aux circonstances ou aux événements qui en rendent l'utilisation plus facile ou plus difficile.

Le bonus et le niveau dans la compétence constituent l'Aptitude.

Les chances totales de réussite du personnage ne sont en fait que l'addition de la base et de l'Aptitude.

Les trois valeurs (Base, Bonus et Niveau) devront être notées sur la feuille de personnage du joueur afin d'obtenir le Total de compétence (TC).

Compétences

Une compétence est la capacité à utiliser efficacement un domaine de connaissance pour accomplir une tâche. Les compétences permettent d'accomplir toutes sortes de tâches, de la menuiserie à l'équitation, en passant par le combat ou l'utilisation de la magie.

Une compétence s'acquiert et s'améliore par la pratique, par l'étude et par son utilisation dans les activités quotidiennes.

Des dispositions sont prises pour l'apprentissage et l'amélioration des compétences non seulement pendant le jeu de rôle proprement dit, mais aussi pendant les « temps morts », c'est-à-dire entre les aventures.

Les compétences ont une progression constante, c'est-à-dire que leur Total augmente de +3 % par niveau acquis.

Difficulté des compétences (DIF)

Chaque compétence est assortie d'un facteur de difficulté. Ce paramètre définit la Base de la compétence, qui est exprimée en pourcentage. Il s'agit de la chance de base qu'a un personnage de réussir cette compétence s'il n'a reçu qu'un apprentissage limité. La DIF indique également le coût en points d'expérience de chaque niveau.

Ainsi, plus la difficulté d'une compétence est élevée, plus sa Base sera faible et plus le coût d'apprentissage de chaque niveau sera élevé.

La table des facteurs de difficulté indique le Total minimal et maximal pour chaque catégorie de difficulté.

Bonus de compétence

Les compétences sont généralement modifiées par le bonus de deux caractéristiques (ou par le bonus d'une seule caractéristique qui est doublé). Ces caractéristiques représentent le talent inné, ou l'absence de talent, du personnage. Les caractéristiques suffisamment élevées (ou faibles) ajoutent un modificateur aux tests de compétences.

Afin de déterminer le modificateur des compétences, à chaque caractéristique est associé un score appelé Bonus sur la feuille de personnage.

Les bonus/pénalités de caractéristiques et les niveaux dans la compétence sont additionnés pour obtenir l'Aptitude du personnage dans celle-ci.

Aptitude (APT)

L'Aptitude est un modificateur de compétence qui s'ajoute (ou se soustrait) à la Base d'une compétence donnée.

L'Aptitude d'une compétence se calcule comme suit :

1. Prendre le bonus ou le malus des caractéristiques associées à la compétence ;
2. Ajouter le bonus de maîtrise de cette compétence à raison de 3 % par niveau ;
3. Ajouter + 10 % aux compétences professionnelles définies par la Vocation du personnage, et + 10 % aux compétences maîtrisées choisies librement par le joueur ;
4. Ajouter tout autre bonus que le personnage peut recevoir de capacités ou de talents spéciaux, de ses objets magiques, ses armes, etc.

Il peut arriver que l'Aptitude soit modifiée par des conditions particulières telles que l'utilisation de la magie lors d'un combat ou l'épuisement des points d'Endurance.

Total de compétence

À ce stade, le personnage dispose de toutes les valeurs nécessaires pour calculer ses chances de réussite dans une compétence.

Le pourcentage total est calculé comme suit :

1. Base de la compétence
2. Aptitude (APT) du personnage dans la compétence, plus :
3. Bonus de circonstance lié à une spécialisation ou à la situation dans laquelle la compétence est utilisée.

Seuil de compétence

Un personnage extrêmement qualifié dans une compétence peut avoir un Total supérieur aux chances maximales de réussite (Max) définies par sa difficulté.

Dans ce cas, le Total est limité à la valeur maximale de la compétence en question.

À l'inverse, les chances de réussite d'un personnage peuvent être inférieures à la valeur minimale définie pour une difficulté donnée, par exemple s'il ne possède aucun niveau dedans.

Dans ce cas, son Total est égal au minimum fixé pour la compétence.

Si un Total de compétence dépasse le maximum ou s'il est inférieur au minimum, il apporte un modificateur au résultat du dé d'effets.

Pour plus de détails sur les compétences, voir la page 13.



Test de compétences

Un test de compétence permet de savoir si un personnage réussit ou échoue dans une compétence particulière à un moment donné. Le test de compétence est composé de deux éléments, le résultat du jet du D100 et le résultat du jet du dé d'effets (D10).

Dé de pourcentage (D100)

Le dé de pourcentage est constitué du lancer de deux dés à dix faces dont un dé représentera le dé des dizaines et l'autre, les unités. Ce jet détermine la réussite ou l'échec du test de compétence.

Si vous ne disposez pas de dés spéciaux (l'un marqué de 00 à 90 et l'autre de 0 à 9), lancez deux dés à dix faces de couleurs différentes, en désignant clairement le dé des dizaines et celui des unités.

Dé d'effets (D10)

Le troisième dé à dix faces doit être d'une couleur différente de celles du dé de pourcentage. C'est le dé d'effets, qui se lance en même temps que le D100. Il indique la qualité de la réussite ou de l'échec du test de compétence.

Plus le résultat est élevé, plus la réussite ou l'échec du test de compétence est important.

Le résultat du dé d'effets se consulte sur la table des résultats d'effets génériques, à la page suivante, et l'effet est noté ou appliqué dans le jeu.

Un résultat de 10 (ou plus) est toujours un critique, qu'il s'agisse d'une réussite ou d'un échec. Certaines occasions donnent des modificateurs au dé d'effets qui augmentent les chances d'obtenir un résultat critique, par exemple lorsque l'on charge avec une lance de cavalerie. Un résultat critique entraîne des pénalités et des bonus particuliers.

Jets de caractéristiques

De temps en temps, un personnage peut être amené à faire un test de caractéristique pour effectuer une tâche générale ne relevant pas d'une compétence particulière, ou s'il ne possède pas la compétence appropriée. Il peut également devoir faire un test de caractéristique s'il tente de résister à une compétence.

Les jets de caractéristique s'effectuent exactement de la même manière que les jets de compétences, le joueur devant obtenir un résultat inférieur à son pourcentage de test de caractéristique, et le dé d'effets indiquant la mesure de la réussite ou de l'échec.

Modificateurs des tests de compétences

Un personnage effectuant un test de compétence doit obtenir un résultat inférieur à son total de compétence pour réussir, la qualité de sa réussite ou de son échec étant mesurée par son dé d'effets. Un résultat de 1 sur le dé d'effets est un succès limité si le jet de compétence est réussi ou à l'inverse, un « raté de peu » si le jet de compétence est un échec. Un 10 est le meilleur résultat possible pour un succès, une performance impressionnante. De même, sur un échec, c'est le pire échec possible dans la tâche entreprise.

Les facteurs externes, tels que les conditions météorologiques, le manque d'outils ou toute autre complication qui rend les choses plus difficiles donnent un modificateur qui s'applique aux jets de dé du personnage. La résistance aux jets de compétence est ajoutée au résultat du jet de compétence : résistance à la magie contre les sorts, volonté, parades contre les attaques ou la compétence de l'adversaire dans une partie d'échecs.

Les bonus de compétence provenant aussi bien des circonstances, de la concentration, des sorts, des outils, ou autres, s'ajoutent aux chances de succès du personnage.

Le maître du jeu peut imposer un modificateur au test de compétence pour représenter un avantage dont il bénéficie ou un désavantage qui nuit à ses chances de réussite.

Modificateur	Type	Description
+/- 01-10	Mineur	Le personnage bénéficie d'un léger avantage ou d'un désavantage mineur selon les circonstances.
+/- 11-20	Modéré	Le personnage bénéficie d'un avantage/désavantage moyen, mais peu substantiel.
+/- 21-30	Majeur	Le personnage bénéficie d'un avantage/désavantage significatif, mais pas totalement décisif.
+/- 31-40	Impressionnant	Le personnage bénéficie d'un énorme avantage ou est handicapé par un grave désavantage
+/- 41-50	Stupéfiant	Le personnage jouit d'un avantage considérable ou souffre d'un désavantage écrasant.
+/- 51-75	Extraordinaire	Le personnage bénéficie d'un avantage décisif ou se trouve dans une situation de désavantage presque insurmontable.

Table des modificateurs des jets de compétences

Succès ou échec

Pour réussir un test de compétence, le joueur doit effectuer un jet inférieur ou égal à la valeur de la compétence du personnage.

Une fois ce point déterminé, on peut consulter le dé d'effets pour évaluer la qualité de la réussite ou de l'échec du test.

Succès et échecs critiques

Le dé d'effets détermine si le personnage obtient une réussite ou un échec critique. Un résultat de 10 (ou plus) est toujours un critique, qu'il s'agisse d'une réussite ou d'un échec. Certaines occasions donnent des modificateurs au dé d'effets pour augmenter les chances d'obtenir un résultat critique, par exemple en utilisant une lance de cavalerie lorsque l'on charge. Un résultat critique entraîne des pénalités ou des bonus particuliers.

Les différents niveaux d'effets servent à simuler des

résultats plus ou moins favorables ou défavorables. Ils sont indiqués dans la description de la compétence concernée. La 5e édition de **Chevalerie et Sorcellerie** propose des tables de résultats du dé d'effets pour la plupart des compétences.

Pour utiliser ces tables, il suffit de comparer le résultat du dé d'effets (après application des éventuels modificateurs) à la table de résultats d'effets appropriée. Pour les compétences ne disposant pas d'une table de résultats d'effets spécifique, utilisez la table ci-dessous : Résultats d'effets génériques. Toutefois, le maître de jeu est évidemment libre de modifier ces résultats comme il l'entend pour répondre aux besoins de son scénario.

Toutes les tables de résultats incluses dans ces règles sont des indications que le maître de jeu est encouragé à adapter aux exigences de sa campagne et aux événements qui se déroulent dans le jeu.

Dé d'effets (Réussite)	Résultat	Description
01	Médiocre	La tâche est tout juste réussie. Elle aurait pu facilement être un échec, mais la chance est intervenue. Un savoir-faire à peine suffisant a permis d'obtenir un succès marginal.
02-05	Moyen	La tâche est exécutée avec une compétence de base peu inspirée. Une technique déficiente est perceptible dans le résultat, il faut donc se méfier des risques d'erreur futures.
06-09	Bon	La tâche est accomplie avec style et expertise. Il s'agit d'une belle démonstration de compétence et d'habileté qui se rapproche de l'exécution parfaite.
10	Exceptionnel	La tâche est accomplie avec brio et professionnalisme, une démonstration stupéfiante d'une compétence exceptionnelle digne d'un véritable maître. S'il s'agit d'une compétence à laquelle on peut résister, celui qui tente de la contrer doit obtenir un succès exceptionnel pour résister pleinement au personnage. Une réussite normale ne fera que réduire la réussite exceptionnelle à un niveau « bon ».

Dé d'effets (Échec)	Résultat	Description
01	Décevant	La tâche est un échec, mais elle aurait pu être une réussite si la chance avait été au rendez-vous. La prochaine fois peut-être.
02-05	Navrant	La tâche donne un résultat décevant marqué par des défauts d'exécution potentiellement désastreux qui pourraient s'avérer catastrophiques s'ils devenaient habituels.
06-09	Bâclé	La tâche échoue. Les raisons en sont évidentes. La tentative a été si lamentable que de tels efforts s'avèreront catastrophiques s'ils sont répétés trop souvent.
10	Catastrophique	La tâche est un échec total et lamentable et des conséquences désastreuses pourraient en résulter. On ne peut pas faire pire, même en essayant d'échouer !

Table des résultats d'effets génériques

Création de personnages

Pour créer un personnage, les joueurs doivent suivre les étapes suivantes :

1. Choisir une classe sociale ;
2. Répartir les caractéristiques dans la liste de valeurs fournie page suivante ;
3. Déterminer les points de Vie, l'Endurance et les points d'Action du personnage ;
4. Choisir une vocation et sélectionner ses maîtrises ;
5. Choisir les compétences et en déterminer les To-taux ;
6. Choisir les armes et les armures, déterminer la vitesse, les dégâts et les chances de toucher avec les armes.

CLASSE SOCIALE

Comme indiqué précédemment, le cadre de jeu de **C&S** est le plus souvent l'Europe médiévale, ce qui signifie que la noblesse est censée diriger en toutes circonstances. Le statut social est tout dans ce monde. Qui est le plus important, qui a le plus de pouvoir, qui est le plus saint et qui a la plus grande renommée sont des questions importantes, même pour les groupes les plus libéraux.

La classe sociale est le groupe social auquel appartient votre personnage. La mobilité sociale est difficile, mais pas impossible.

Les serfs

Les plus pauvres des pauvres, ces misérables sont à peine plus que des esclaves, ils sont liés à la terre qu'ils travaillent et doivent demander la permission à leur seigneur pour voyager ou même se marier. En général, ils ne sont pas autorisés à posséder des armes et ne peuvent les porter que s'ils en reçoivent l'ordre de leur seigneur. Un serf qui quitte les terres de son seigneur ou porte des armes sans autorisation sera pourchassé comme un hors-la-loi. Les serfs gagnent +3 au bonus de Force et 10 points de difficulté supplémentaires à dépenser dans les compétences physiques, l'Endurcissement et l'Endurance. Les serfs ajoutent également +3 à leurs points d'Action.

Les vocations disponibles pour les serfs sont les suivantes : archer, forestier, guerrier, sorcier et toute vocation de voleur.

Les citadins

Les membres de cette classe effectuent les tâches non qualifiées dans une ville, qu'il s'agisse de mendiants, d'ouvriers, de servantes ou de colporteurs. La plupart d'entre eux ne sont pas mieux lotis que les serfs, mais ils sont tous libres. Un serf qui trouve refuge dans une ville (après s'être enfui des terres de son seigneur) pendant un an et un jour devient un citadin.

Les citadins gagnent +3 au bonus d'Agilité ainsi que 5 points de difficulté supplémentaires pour acquérir des compétences. Les citadins savent évoluer dans un milieu urbain.

Les vocations disponibles pour les citadins sont les suivantes : médecin, milicien, sorcier et toute vocation de voleur.

Les francs-tenanciers

Il s'agit des hommes libres de la campagne, ce sont des propriétaires terriens modestes ou les locataires d'un lopin de terre du seigneur local. Ils sont censés porter des armes qu'ils doivent fournir (s'ils doivent un service militaire au seigneur), depuis les archers jusqu'aux sergents (cavalerie en armure peu différente des chevaliers). Les francs-tenanciers disposent de 5 points de difficulté supplémentaires à dépenser dans leurs compétences et peuvent ajouter +2 à leurs points d'Action.

Les vocations disponibles pour les francs-tenanciers sont les suivantes : archer, forestier, guerrier, médecin, prêtre, sorcier et toute vocation de voleur.

Les compagnons

Il s'agit des artisans qualifiés de la ville. Ils s'organisent en guildes et doivent préserver la bonne réputation et les secrets de leur métier. Outre la multitude d'artisans et de métiers, les sorciers et les prêtres font partie de ce groupe. Les compagnons peuvent porter des armes s'ils le souhaitent bien que certain(e)s n'en aient pas besoin. Les compagnons disposent de 10 points de difficulté supplémentaires à dépenser dans les compétences grâce à leur meilleur accès au savoir.

Les vocations disponibles pour les compagnons sont les suivantes : guerrier, mage, marchand, médecin, prêtre, sorcier et toute vocation de voleur.

La noblesse

Elle forme l'élite guerrière, les personnages étant soit des propriétaires terriens qui s'affairent à entretenir le fief pour leur supérieur, soit des chevaliers sans terre dont le travail consiste à se battre pour l'honneur et la renommée. Les nobles ont + 3 points d'Action, ainsi que 10 % de bonus dans la compétence Amour courtois et ils sont autorisés à monter à cheval et à porter toutes les armes disponibles. La noblesse est considérée comme supérieure à toutes les autres classes sociales.

La plupart des nobles seront chevaliers, mais certains choisiront le clergé, les ordres combattants (tels que les Templiers), la médecine (en lien avec l'Église), la magie ou le commerce (princes marchands).

LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques sont les éléments essentiels qui définissent la nature et les capacités de votre personnage. Plus le score d'une caractéristique est élevé, plus le personnage bénéficie d'un bonus à toutes les compétences liées à cette caractéristique.

Les caractéristiques utilisées sont les suivantes :

Force (FOR) : la puissance physique brute du personnage.

Constitution (CST) : la santé et l'endurance de votre personnage, de sa résistance aux maladies, etc.

Dextérité (DEX) : l'habileté manuelle du personnage.

Agilité (AGI) : la grâce et l'adresse du personnage, elle est calculée à partir de la FOR, de la CST et de la DEX.

Intelligence (INT) : la capacité du personnage à comprendre les événements et sa capacité de raisonnement.

Sagesse (SAG) : la capacité de votre personnage à comprendre et résoudre des problèmes.

Discipline (DIS) : la patience de votre personnage et sa capacité à rester concentré sur un sujet ou un objectif.

Férocité (FER) : l'intrépidité du personnage. Elle est calculée à partir de l'INT, de la SAG et de la DIS

Voix bardique (VB) : la capacité de votre personnage à parler avec éloquence, à chanter, etc.

Apparence (APP) : l'attrait physique de votre personnage.

Spiritualité (SPI) : la relation de votre personnage avec les divinités et la religion.

Charisme (CHA) : l'amabilité, le charme de votre personnage. La valeur est calculée à partir de la VB, de l'APP et de la SPI.

Le joueur répartit les valeurs fournies dans la table de création de personnage entre ses caractéristiques (à l'exception de Charisme, Férocité et Agilité), de manière à ce que ses préférées aient les meilleurs scores.

Le **bonus d'Héroïsme** est déterminé par le maître de jeu selon la nature de sa campagne et varie de + 5 à + 25 points. Ces points sont répartis entre les caractéristiques du personnage comme le souhaite le joueur, par tranches de 5 points, avec une limite de 5 points par caractéristique.

Ces bonus s'ajoutent au Test et au Bonus des caractéristiques choisies. Par exemple, si le joueur décide que son personnage sera très fort, il lui assigne la valeur de Test 85 (Bonus 6). Le MJ ayant décidé de donner 15 points d'héroïsme aux personnages, le joueur en attribue 5 à la Force. Son Test de Force passe à 90 et son Bonus de Force passe à 11.

Test de base	Bonus de base	Caractéristique assignée	Bonus d'héroïsme*	Test final	Bonus final
85	6				
82	5				
79	4				
76	3				
73	2				
70	1				
66	0				
62	0				
58	0				

Table de création de personnage

Les trois caractéristiques dérivées que sont l'Agilité, le Charisme et la Férocité sont calculées en faisant la moyenne des Tests et Bonus des caractéristiques concernées, en arrondissant à l'inférieur. Par exemple, l'Agilité est calculée en faisant la moyenne des Tests de la Force, de la Constitution et de la Dextérité, puis en procédant de même avec leurs valeurs de Bonus.

Exemples de niveaux d'Héroïsme

Historique — pas de points d'Héroïsme

En devenir — + 5 points

Héroïque — + 10 points

Légendaire — + 15 points

Mythique — + 20 points

Parangon — + 25 points

Ces blocs de 5 points peuvent renforcer des caractéristiques plus faibles afin d'équilibrer le personnage ou bien être placés sur ses meilleures caractéristiques afin de lui donner de meilleures aptitudes dans ses caractéristiques et compétences préférées.

Autres caractéristiques du personnage

Le sexe, la taille et le poids du personnage, ainsi que la couleur de ses yeux et de ses cheveux, sont autant d'éléments qui peuvent être choisis par le joueur. Cependant, d'autres caractéristiques d'un personnage nécessitent d'être calculées.

Points de Vie

Un personnage commence le jeu avec 45 points de Vie. Ils représentent la quantité de dégâts physiques qu'il peut encaisser. Un personnage gagne des points de Vie supplémentaires en achetant des niveaux d'Endurcissement.

Points d'Endurance

Un personnage commence le jeu avec 45 points d'Endurance, qui représentent la quantité de contusions et de dégâts temporaires qu'il peut supporter ainsi que le temps qu'il peut tenir avant d'être épuisé. Il peut gagner des points d'Endurance supplémentaires en achetant des niveaux d'Endurance.

Exemple

Andy veut jouer une magicienne qu'il voit bonne communicante, intelligente et charismatique. Le maître de jeu a décidé que les personnages deviendraient des légendes dans sa campagne, ce qui permet à Andy d'obtenir un bonus de + 15 points, qu'il répartira par groupes de 5 points. Il décide d'étoffer son personnage plutôt que d'augmenter ses caractéristiques préférées. Il définit ses caractéristiques et calcule ensuite ses valeurs finales selon la répartition suivante :

Test de base	Bonus de base	Caractéristique assignée	Bonus d'héroïsme	Test final	Bonus final
85	6	Voix Bardique		85	6
82	5	Apparence		82	5
79	4	Intelligence		79	4
76	3	Sagesse		76	3
73	2	Discipline	5	78	7
70	1	Spiritualité	5	75	6
66	0	Force		66	0
62	0	Dextérité	5	67	5
58	0	Constitution		58	0

Points de Spiritualité

Un personnage commence le jeu avec 10 points de Spiritualité plus 2 fois son Bonus de Spiritualité. Les clercs commencent avec 15 points + 4 fois leur Bonus de Spiritualité. Si ces SPI sont réduits à zéro, on dit que le personnage a l'esprit brisé.

Points d'Action

Les points d'Action permettent de déterminer ce qu'un personnage pourra faire lors d'un tour d'Action de C&S. Les points d'Action déterminent le nombre de coups dont dispose le personnage au cours d'un tour et la distance qu'il peut parcourir.

Le nombre de points d'Action est calculé avec la moyenne des Bonus d'Agilité et de Constitution ou bien d'Agilité et d'Intelligence, au plus favorable des deux calculs. À cela s'ajoutent les éventuels bonus de classe sociale (voir pages 8-9).

L'âge du personnage

Les personnages commencent le jeu à l'âge de 18 ans. Si le maître de jeu le souhaite, il peut les faire débiter à un âge plus avancé, ce qui leur confèrera un plus grand nombre de points de Difficulté (DIF) leur permettant d'acheter leurs compétences.

Lancez 1D10. C'est le nombre d'années à ajouter à l'âge de départ et le nombre de points de DIF supplémentaires obtenus par le personnage.

CHOIX D'UNE VOCATION

Les principales catégories professionnelles des règles de base de C&S sont les suivantes : aventurier, clerc, guerrier, mage et voleur. Toutes les compétences répertoriées sous chaque vocation sont des compétences dites professionnelles et bénéficient d'un bonus de 10 %.

Après avoir noté les compétences de votre vocation, vous pourrez sélectionner cinq compétences supplémentaires de votre choix. Elles sont considérées comme des compétences maîtrisées et bénéficient d'un bonus de 10 % qui s'ajoute à tout autre bonus.

Guerrier

Tous les guerriers possèdent les compétences professionnelles suivantes au niveau 1 : Armures légères, Bagarre, Boucliers, Couteaux, Épées, Esquive, Haches, Lances, Langue maternelle.

Les types de guerriers suivants sont des combattants plus spécialisés qui appartiennent à des groupes sociaux particuliers :

Archers

Ils possèdent toutes les compétences d'un guerrier ainsi que :

Archerie au niveau 1 avec un bonus supplémentaire de + 10 % (donc + 20 % de bonus total), ainsi qu'Endurance et Repérage au niveau 1

Chevaliers

Ils possèdent toutes les compétences d'un guerrier ainsi que :

Amour courtois, Besterie (équitation), Commandement, Coup puissant, Grandes épées, Lance, et Tactique au niveau 1.

Ils peuvent également porter des Armures lourdes.

Forestiers

Ils possèdent toutes les compétences d'un guerrier ainsi que :

Archerie, Besterie, Repérage, Foresterie (Cueillette et recherche d'eau, Camouflage en forêt et Pistage des animaux) au niveau 1.

Miliciens

Ils possèdent toutes les compétences d'un guerrier ainsi que :

Artisanat (Métier) x 2, Marchandage et Repérage au niveau 1.

Les guerriers qui ne disposent pas d'une compétence que leur joueur désire peuvent l'acquérir avec des points de DIF lors du choix des compétences de départ (voir page suivante).

Voleurs

Les voleurs ont les compétences professionnelles suivantes au niveau 1 :

Couteaux, Escalade, Esquive, Marchandage, Langue maternelle et l'ensemble des spécialisations de Vol (comprenant Coup en traitre, Crochetage, Discrétion, Dissimulation dans l'ombre et Pièges).

Mendiants

Ils ont toutes les compétences d'un voleur ainsi que :

Éloquence, Empathie, Histoire et Savoirs au niveau 1.

Cambrioleurs

Ils ont toutes les compétences d'un voleur ainsi que :

Escamotage et Repérage au niveau 1. La spécialisation de Vol, Crochetage bénéficie d'un bonus supplémentaire de + 10 % (donc + 20 % de bonus total).

Assassins

Ils ont toutes les compétences d'un voleur ainsi que :

Épées, Esquive et Volonté au niveau 1 et la compétence Couteaux au niveau 1, mais avec un bonus supplémentaire de + 10 % (donc + 20 % de bonus total).

Magiciens

Les règles de base de C&S proposent les deux types de magiciens suivants parmi le grand nombre de pratiquants des arts magiques disponible dans C&S 5e édition, le mage et le sorcier.

Les compétences professionnelles qui s'y rapportent sont détaillées ci-dessous.

Cependant, pour plus d'informations sur la création de magiciens, reportez-vous à la rubrique Magie à la page 31 et à la rubrique Sorts à la page 34.

Mages

Ils possèdent les compétences professionnelles suivantes au niveau 1 :

Histoire, Langue maternelle, Langue magique, Lire/écrire, Savoirs et trois des méthodes de magie disponibles. Ils obtiennent le mode de magie Magerie au niveau 2 avec un bonus supplémentaire de + 10 % (donc + 20 % de bonus professionnel). Ils disposent également de Lecture de la langue magique de leur mode de magie, dont la base est identique à celle de leur compétence de Lecture/écriture.

Sorciers

Ils possèdent les compétences professionnelles suivantes au niveau 1 :

Artisanat (herboristerie), Empathie, Foresterie, Langue maternelle, Soins et trois des méthodes disponibles. Ils connaissent également le mode de magie Sorcellerie au niveau 2 avec un bonus supplémentaire de + 10 % (donc + 20 % de bonus total).

Clercs

Tous les membres du clergé possèdent les compétences professionnelles suivantes au niveau 1 :

Éloquence, Empathie, Langue maternelle, Langue religieuse (par exemple le latin), Lecture/écriture, Piété, Repérage, Théologie.

Clergé ordonné

En plus des compétences cléricales énumérées ci-dessus, le clergé ordonné doit choisir deux compétences professionnelles supplémentaires dans la liste suivante :

Artisanat, Histoire, Musique, Savoirs et Soins.

Les deux compétences choisies sont au niveau 1.

Prêtres-guerriers

En plus des compétences cléricales de base, le prêtre-guerrier obtient les compétences professionnelles suivantes :

Armure légère, Bagarre, Boucliers, Épées, Esquive, Lance au niveau 1.

Aventuriers

Marchands

Ils acquièrent les compétences professionnelles suivantes au niveau 1 :

Artisanat (une spécialisation), Besterie (une spécialisation), Charme, Éloquence, Empathie, Géographie, Langue maternelle, Lecture/Écriture, Marchandage et une compétence de combat : Couteaux ou Masses et gourdins.

Médecins

Ils acquièrent les compétences professionnelles suivantes au niveau 1 :

Besterie (une spécialisation), Couteaux, Géographie, Langue maternelle, Langues étrangères (x2), Lecture/Écriture, Savoirs (deux spécialisations), Soins avec un bonus supplémentaire de + 10 % (donc + 20 % de bonus total)

CHOIX DES COMPÉTENCES DE DÉPART ET DÉTERMINATION DES SCORES

C&S est un système où les caractéristiques peuvent donner des bonus, mais où ce sont les compétences qui permettent d'accomplir quelque chose de concret.

Les personnages commencent normalement avec un total de 20 points de DIF, plus d'éventuels bonus de statut et d'âge, pour acheter des niveaux de compétences supplémentaires.

Cependant, n'oubliez pas que les compétences professionnelles sont déjà au niveau 1 et qu'elles bénéficient d'un bonus de 10 %.

Les compétences non-professionnelles que vous achetez ne bénéficieront pas de ce bonus.

L'achat du niveau 2 coûte un point de DIF et celui du niveau 3 coûte la Difficulté de la compétence x 2.

Vous pouvez également sélectionner 5 compétences au choix, vos « compétences maîtrisées », parmi les compétences non-professionnelles. Celles-ci gagneront 1 niveau supplémentaire et un bonus supplémentaire de 10 % à leur total.

Compétences

Calcul des chances de réussite (que nous appellerons simplement: Total)

Après avoir déterminé la difficulté et le niveau de la compétence, additionnez comme suit :

1. La base de la compétence déterminée par sa Difficulté dans la table ci-dessous
2. La somme des bonus des caractéristiques affectées à la compétence.
3. Un bonus de 3 % par niveau atteint dans la compétence.
4. Tout bonus conféré par un objet (par exemple, une épée magique + 5).

Il convient de noter qu'une fois le jeu commencé, l'amélioration des compétences et l'acquisition de nouvelles compétences nécessitent de dépenser l'expérience accumulée (EXP).

L'Aptitude

$$\text{Base} + \text{Aptitude} = \text{Total}$$

La somme des bonus de caractéristiques, de niveaux et d'objets constitue l'Aptitude du personnage dans la compétence. La Base de la compétence plus l'Aptitude constituent le Total de compétence.

Bonus au dé d'effets

Les compétences élevées apportent un modificateur qui s'ajoute au dé d'effets en cas de jet réussi et qui se retranche du dé en cas d'échec. Ce modificateur est égal à 1 si la compétence est égale ou supérieure à 100 %, 2 si elle est égale ou supérieure à 115 % et 3 si elle est égale ou supérieure à 130 %.

Difficulté (DIF)	Action...	Improvisation	Base	MIN	MAX	Cout d'EXP
1	Très facile	50 %	60 %	08 %	99 %	300
2	Facile	40 %	50 %	06 %	98 %	400
3	Moyenne	30 %	40 %	05 %	97 %	500
4	Malaisée	20 %	30 %	04 %	95 %	600
5	Ardue	10 %	20 %	03 %	92 %	700
6	Difficile	05 %	10 %	02 %	90 %	800
7	Très difficile	03 %	07 %	01 %	85 %	1 000
8	Extrêmement difficile	02 %	03 %	01 %	75 %	1 200
9	Presque impossible	01 %	02 %	01 %	65 %	1 500
10	Impossible	00 %	01 %	01 %	50 %	2 000

Action : un mot ou une brève phrase décrivant la difficulté que le personnage rencontrera dans l'apprentissage, l'amélioration et l'exécution de la compétence.

Improvisation : les chances, exprimées en pourcentage, qu'a un personnage d'accomplir une tâche sans avoir la moindre connaissance de la compétence requise. Certaines compétences ne peuvent être utilisées que si le personnage possède au moins un niveau dedans.

Base : valeur de la compétence à ajouter aux niveaux acquis.

Min : les chances minimales de réussite de la compétence, quels que soient les malus appliqués.

Max : les chances maximales de réussite de la compétence, quels que soient les bonus appliqués.

Cout d'expérience : points d'expérience (EXP) à dépenser pour acquérir un niveau dans une compétence.

Table des facteurs de difficulté

Nom de la compétence	DIF	Bonus
Amour courtois	3	CHA + SAG
Archerie *	5	DEX + SAG
Armures légères	3	N/A
Armures lourdes	4	N/A
Artisanat	4	INT + DEX
Bagarre *	3	FOR + AGI
Bâtons de combat *	4	FOR + AGI
Besterie	4	FOR + DIS
Boucliers*	4	FOR + AGI
Chant	4	VB + CST
Charme	4	APP + CHA
Commandement	4	VB + CHA
Coup furieux*	5	N/A
Couteaux de lancer*	4	AGI + SAG
Couteaux et dagues*	3	DEX + AGI
Éloquence	4	VB + CHA
Empathie	5	SAG + INT
Endurance	4	N/A
Endurcissement	5	N/A
Épées*	4	FOR + AGI
Escalade	3	FOR + CST
Escamotage	4	DEX + INT
Esquive	3	AGI + SAG
Fléaux*	5	FOR + DIS
Foresterie	4	SAG + AGI
Frondes*	4	AGI + SAG
Géographie	3	INT X 2
Grandes épées*	5	FOR X 2
Haches*	4	FOR X 2
Histoire	2	INT X 2

Nom de la compétence	DIF	Bonus
Lance de chevalerie*	5	FOR + DIS
Lances*	3	FOR + DIS
Langue	3	INT + VB
Lecture, écriture	3	INT + DEX
Magerie	6	INT + DIS
Magie de l'air	5	INT + AGI
Magie de l'eau	5	INT+AGI
Magie de la divination	5	SAG+INT
Magie de la protection	5	INT + CST
Magie de la terre	5	INT + CST
Magie des arcanes	6	INT + CST
Magie des commande- ments	5	INT + VB
Magie des illusions	4	INT + SAG
Magie des plantes	5	INT + DIS
Magie du feu	5	INT + CST
Marchandage	3	VB + CHA
Masses et gourdins*	4	FOR X 2
Musique	4	DEX + DIS
Natation	3	FOR + CST
Piété	5	SPI X 2
Repérage	4	SAG + INT
Résistance	3	FOR + CST
Savoirs	4	INT + SAG
Soins	4	INT + SAG
Sorcellerie	6	INT + SPI
Tactique	5	INT + SAG
Théologie	4	INT + DIS
Vol	4	INT + DEX
Volonté	3	SAG + DIS

Table des compétences

Les compétences Endurcissement et Endurance n'ont pas de caractéristiques liées, mais chaque niveau ajoute respectivement des points de Vie et des points d'Endurance.

Les compétences Armures légères et Armures lourdes n'ont qu'un seul niveau.

Les compétences marquées d'un astérisque (*) sont des compétences d'armes qui se rapportent aux différentes catégories énumérées aux pages 25-27.

Description des compétences

Amour courtois

Le personnage connaît les règles complexes de l'amour courtois.

Il s'agit de gagner les faveurs d'une dame et d'être un ardent prétendant sans avoir recours à un contact physique réel.

Armes

Archerie, Boucliers, Bâtons de combat, Couteaux de lancer, Couteaux et dagues, Épées, Fléaux, Frondes, Grandes épées, Haches, Lance de chevalerie, Lances, Masses et gourdins.

Toutes les compétences d'armes permettent d'utiliser les armes auxquelles elles se réfèrent. Par exemple, la compétence Épées permet d'utiliser n'importe quelle épée et la compétence Archerie permet d'utiliser n'importe quel arc. Il en va de même avec toutes les autres.

Artisanat

Cette compétence englobe toutes les compétences individuelles de l'artisan, qu'il s'agisse d'un sculpteur sur bois, d'un bijoutier ou d'un autre type d'artisan. Le joueur doit préciser le domaine artisanal qu'il choisit spécifiquement. Cette compétence peut être choisie plusieurs fois, pour chaque art/métier que le personnage connaît.

Besterie

Cette compétence couvre la multitude de compétences liées aux animaux, qu'il s'agisse de les monter, de les dresser, d'élever du bétail ou simplement de garder des moutons.

Un joueur peut choisir cette compétence plusieurs fois, mais il doit préciser à quoi elle se rapporte, par exemple Besterie (équitation), Besterie (élevage).

Charme

Le personnage utilise son charisme inné pour se lier d'amitié avec quelqu'un.

Commandement

La capacité de commander les autres par la force de la volonté et le caractère personnel.

En utilisant cette compétence, les personnes qui vous suivent obéiront par loyauté personnelle et par engagement.

Coup puissant

Cette compétence n'est disponible que pour les chevaliers.

Elle reflète l'entraînement donné aux chevaliers lorsqu'ils infligent un coup furieux.

En dépensant 2 points d'Endurance, le chevalier gagne +1 au dé d'effets lorsqu'il utilise une épée, une hache ou une masse, et tous les trois niveaux de cette compétence, il gagne +1 point de dégâts.

L'utilisation de cette compétence ne nécessite pas de jet de compétence, mais les coups doivent être déclarés avant que l'attaque ne soit lancée et que l'Endurance ne soit dépensée.

Éloquence

La capacité à prononcer un discours public retentissant susceptible d'influencer une foule.

Un jet de Volonté permet de résister à la nature persuasive d'un discours bien prononcé.

Le résultat du dé d'effets inflige un modificateur négatif de 5 % par point au jet de Volonté.

Empathie

La capacité à lire les intentions d'une personne en observant simplement ses mouvements et ses expressions faciales. Le maître du jeu peut ajouter des modificateurs si l'individu est connu du personnage.

Endurance

Cette compétence reflète l'entraînement physique du personnage en matière d'endurance, comme l'entraînement au marathon. La compétence n'a pas de jet associé, mais elle confère une augmentation des points d'Endurance égale à son niveau.

Endurcissement

Cette compétence représente un entraînement régulier visant à endurcir le corps du personnage, ce qui a pour effet d'augmenter les points de Vie du nombre de niveaux acquis.

Escalade

L'utilisation de cette compétence est nécessaire pour grimper sur des surfaces difficiles.

Un jet est effectué tous les 3 mètres escaladés.

Un échec critique peut entraîner une chute : si le résultat du dé d'effets est inférieur ou égal à 7, le grimpeur ne peut tout simplement plus trouver de prises. Sur un 8 ou un 9, le grimpeur tombe en subissant 2 points de dégâts par tranche de 3 mètres de chute. Sur un 10, le grimpeur tombe et atterrit maladroitement, subissant 4 points de dégâts par tranche de 3 mètres de chute.

Les dégâts sont réduits de moitié si le grimpeur atterrit sur une surface molle telle que de l'herbe.

Si les dégâts sont supérieurs à 50 % de la Vie totale du personnage, un jet de localisation d'effet critique doit être effectué (voir Table des effets des coups critiques page 22).

Escamotage

Cette compétence couvre l'utilisation de tours d'adresse tels que faire disparaître et réapparaître des pièces de monnaie.

Elle peut être utilisée pour masquer le lancement d'un véritable sort.

Foresterie

Cette compétence comprend les spécialisations suivantes ; elles doivent être améliorées séparément au-delà du niveau 1 :

Camouflage en forêt : un jet réussi réduit la compétence de Repérage de celui ou celle qui le cherche de la moitié de l'Aptitude du personnage en Camouflage. Le malus est égal à son Aptitude complète en cas de réussite critique.

Cueillette et recherche d'eau : le résultat du jet du dé d'effet indique le nombre jours de nourriture et d'eau pour une personne qui sont trouvés. Une réussite critique permet d'obtenir 20 jours de provisions.

Géographie

Cette compétence permet de connaître l'emplacement des rivières, des collines, des forêts, etc., dans une zone donnée.

Le personnage doit préciser le nom de la région lorsqu'il choisit cette compétence.

Histoire

Le personnage doit préciser la région qu'il connaît. La compétence couvre l'histoire, le folklore et les légendes de cette région.

Langues

La connaissance et la capacité de parler une langue particulière.

Cette compétence peut être sélectionnée pour chaque langue acquise.

Les personnages disposent gratuitement de leur langue maternelle.

La compétence associée Lecture, écriture permet de lire et écrire dans une langue choisie.

Magerie

Le mode de magie du mage (voir Magie, page 31)

Marchandage

Lorsque le personnage marchand, cette compétence l'aide à négocier de meilleures affaires.

Musique

La capacité de jouer d'un instrument. Cette compétence doit être sélectionnée pour chaque instrument de musique pratiqué.

Natation

Cette compétence permet au personnage de nager en surface ou sous la surface et de plonger. Lorsqu'un personnage perd pied pour la première fois dans une eau plus profonde que sa taille, il se met instinctivement à nager avec un niveau Improvisé. Cela lui donnera la possibilité de sauver sa vie, mais il n'aura pas pour autant appris à nager. Il devra dépenser les points nécessaires pour acquérir la Base.

Si le jet de compétence est raté, le personnage coule et perd 1 point d'Endurance.

Chaque tour consécutif passé sous l'eau donne 5 % de chances cumulatives de se noyer.

Si le jet de natation est réussi, le personnage parvient à remonter à la surface.

Piété

Cette compétence permet au personnage de faire appel à sa divinité pour obtenir aide et assistance. Le maître du jeu appliquera un modificateur en fonction du type d'aide demandée.

Un clerc qui prie pour un autre personnage bénéficie d'un +1 à son dé d'effets par tranche de 2 niveaux qu'il possède dans cette compétence.

Par exemple, le maître de jeu peut accorder un modificateur de -5 % au jet si la prière de guérison est faite pour un autre personnage.

Cependant, si la prière est destinée au personnage lui-même, aucun modificateur n'est appliqué.

Si le jet est réussi, le sujet de la prière se remettra de ses blessures comme s'il avait bénéficié d'une assistance médicale.

D'autres prières d'assistance peuvent entraîner l'application de bonus aux jets de compétence pendant le combat ou dans toute autre situation de crise.

Pistage des animaux

Un jet de compétence permet de repérer et de suivre les traces.

Repérage

Cette compétence permet au personnage d'entendre des voix chuchotées, de repérer des objets cachés, de sentir des odeurs étranges, etc.

Résistance

Lorsqu'un personnage a dépensé toute son Endurance, il a littéralement brûlé toutes ses réserves et doit se reposer.

Un jet de Résistance réussi permet au personnage de dépenser des points de Vie au lieu de son Endurance.

Un jet est effectué à chaque tour et en cas d'échec, le personnage s'effondre sous l'effet de l'épuisement.

Savoirs

Cette compétence peut être choisie plusieurs fois et reflète les connaissances d'un personnage sur un sujet spécifique.

Par exemple, l'herboristerie reflète la connaissance des plantes et de leur utilisation, et le jet de compétence permettant de les identifier et de déterminer leurs propriétés.

Soins

La connaissance des arts de la guérison permet au personnage de soigner les blessures, de diagnostiquer les maladies et de les traiter.

Sorcellerie

Le mode de magie du sorcier (voir Magie page 31).

Tactique

Cette compétence couvre la connaissance des tactiques du champ de bataille.

Un jet réussi permet aux troupes sous le commandement du personnage d'avoir l'initiative sur l'ennemi dans un tour de combat contre une armée commandée par des PNJ sans tenir compte des points d'Action.

Théologie

Un personnage doté de cette compétence connaît les enseignements sacrés de la religion qu'il a choisie.

Lors des jets de Piété, le personnage peut ajouter la moitié de son Aptitude en Théologie en bonus.

Vol

Cette compétence se compose des spécialisations suivantes, qui doivent être améliorées séparément au-delà du niveau 1 :

Coup en traître : cela permet au personnage de se positionner pour effectuer une attaque sournoise avec une arme perforante légère ou moyenne.

En cas de succès, le personnage ajoute la moitié de l'Aptitude de l'attaque dans le dos à son jet de compétence d'arme (la totalité de l'Aptitude en cas de succès critique) et gagne +2 au résultat du dé d'effets (+4 en cas d'utilisation d'une arme légère).

Crochetage : permet de crocheter les serrures. Un jet réussi signifie que la serrure a mis 4 tours à s'ouvrir. Un succès critique permet d'ouvrir la serrure en deux tours.

Discrétion : en cas de succès, la compétence de Détection d'un observateur est réduite de la moitié de l'Aptitude de compétence Furtivité du dissimulateur (et de la totalité en cas de succès critique) lorsqu'il tente d'écouter le voleur.

Dissimulation dans l'ombre : En cas de succès, la compétence de Détection d'un observateur ou d'une sentinelle est réduite de la moitié de l'Aptitude du voleur dans cette compétence, ou de la totalité en cas de succès critique, lorsqu'il tente de repérer le voleur.

Pièges : un jet de compétence est nécessaire pour poser ou désarmer les pièges. Un échec critique déclenche le piège, tandis qu'une réussite critique permet au voleur de réarmer le piège à tout moment (un jet réussi ne fait qu'activer ou désactiver le piège).

Volonté

Il s'agit d'une compétence qui découle de la nature même d'une créature consciente, qu'il s'agisse d'un être sensible ou d'une bête sauvage.

Elle représente l'entêtement d'un personnage, la résistance qu'il est capable d'opposer aux forces extérieures pour le faire changer d'avis et l'amener à modifier sa ligne de conduite.

Il existe de nombreuses façons de défier la Volonté d'une personne, qu'elle soit magique ou naturelle, comme le charisme, le charme, l'intimidation ou la peur.

La Volonté d'un personnage sera souvent mise à l'épreuve au cours de sa vie d'aventurier et c'est donc une compétence qui mérite beaucoup d'attention.

Si le personnage est en proie au doute de soi, à un conflit intérieur ou à ses propres déficiences, il s'agit alors d'un jet de caractéristique de Discipline (DIS).