



«Chevalry & Sorcery»



AVANT de décrire plus en détail ce jeu de rôle, je dois indiquer que "C & S" est un système complet de règles offrant plus de possibilités que le simple concept du jeu de rôle. En effet, le système de règles se décompose en plusieurs livrets :

- la règle de base, née en 1977, est la plus complète jamais éditée, à tel point que les auteurs pensaient n'avoir jamais besoin de sortir de suppléments. Cependant, vinrent successivement :
- un recueil de textes (*Sourcebook*) qui permet d'adjoindre des sections à la Campagne, sur la Médecine, la Chasse, l'Exploitation Agricole et Forestière. Le livret est intéressant car il répond avec précision à quelques questions concernant des points obscurs de la règle.
- "Birème et Galère" recense les règles concernant les combats navals de l'Antiquité et du Moyen Age. Il peut être utilisé au sein d'une campagne de "C & S". Il procure les plans complets des ponts des divers vaisseaux et permet la simulation de batailles historiques.
- "Sauriens" est un supplément où sont étudiées 250 bêtes reptiliennes et races intelligentes ; ce qui permet d'établir un monde préhistorique.
- "Arden" est l'équivalent du "Monde de Faucon Gris" ("World of Greyhawk") de "D & D". Les 24 cartes fournies et les détails historiques et économiques facilitent l'implantation de nombreux scénarii.
- "Destrier" est un accessoire permettant d'accélérer le déroulement des combats et de les rendre plus accessibles aux novices.
- Des plans existent adaptés aux figurines de 25 mm et très utiles lors d'attaques de châteaux, de citadelles...
- "Epées et Sorciers" implante les cultures des Mongols, Piets, Vikings.

Enfin, il y a en prévision un recueil de règles n° 2 (*Sourcebook II*), un livret sur les Sarrasins et les Croisades et un autre sur la légende d'Arthur.

On peut donc se rendre compte que "C & S" permet le développement complet dans un jeu basé sur le

Moyen Age et plus précisément sur la Chevalerie et le Fantastique. Mais il faut comprendre qu'il mêle la grande campagne se rapprochant du wargame, et le jeu de rôle se rapprochant de "D & D", et ce fort bien.

"D & D" contre "C & S"

Si on laisse de côté les déplacements et combats d'armées, c'est-à-dire si l'on s'intéresse plus précisément à la portée "rôle-playing" dans "C & S", on peut être amené à faire des comparaisons avec le précurseur de ce type de jeu qu'est "D & D". Une première remarque générale consiste à dire que "C & S" étant de la deuxième génération, il est plus complet mais aussi plus complexe que "D & D".

- au niveau des caractéristiques des personnages : le jeu de rôle lui-même étant très fortement inclus dans un monde féodal, les personnages s'en ressentiront directement ; et on s'intéressera à ses parents de façon à introduire sa position sociale (Serf, Paysan libre, Noble...).

- au niveau des classes : là encore, la Chevalerie est très présente. C'est ainsi que seront discutés les différents types de Chevaliers, les tournois, joutes..., que l'on trouvera des Clercs parmi l'ordre de chevalerie.

Au lieu des deux classes de magiciens de "D & D", il y en a pas moins de 17 dans "C & S" (cabalistes, alchimistes, nécromanciens, astrologues...). On retrouve bien sûr les voleurs et les assassins au sein des Guildes, mais il est possible d'évoluer en tant que médecin, forestier, chasseur, artiste... Les elfes peuvent être multi-classés et ont des pouvoirs magiques innés.

- au niveau des combats : les règles concernant les combats peuvent être scindées en deux groupes : les combats de masses et le corps à corps.

Dans le premier cas, les figurines pourront représenter des dizaines d'hommes et l'aspect général est tout à fait semblable à un wargame (effets du terrain, types de formations, types de troupes...). Le siège des forteresses par exemple tiendra compte vraiment de tout le matériel disponible à l'époque ; (on ne parle pas de la poix enflammée dans "D & D").

Le corps à corps est fonction du type de classe de personnage, ce qui particularise les armes : un paysan n'a pas droit aux armes des chevaliers. Le dommage est fonction de la gravité de la blessure. A ce sujet, il faut préciser que les blessures guériront moins vite et de façon plus réaliste que dans "D & D". La parade est possible, de même que l'esquive (notée secrètement avant chaque round). L'encombrement va jouer son rôle, non seulement dans la vitesse de déplacement mais aussi dans la plus grande facilité à être touché.

La cavalerie est bien organisée ; et selon qu'elle s'attaquera à une autre cavalerie ou à des fantassins, des variantes seront utilisées. La fatigue sera prise en compte, intervenant sur le temps qu'un personnage d'un niveau donné, peut combattre.

• au niveau de la magie :

Dans "C & S", la magie est la partie la plus complexe des règles. La classe sociale du personnage déterminera le type de magie (si le personnage choisit d'être un magicien). Une nouvelle notion est créée : il s'agit du "facteur magique personnel" qui est le pendant du "facteur de combat personnel" et qui tiendra même compte de l'alignement ainsi que du facteur astrologique. Cette notion est importante pour la réussite des sorts et évoluera avec le niveau du personnage. "C & S" décrit aussi les Sociétés et Guildes Magiques. Des points de fatigue seront dépensés pour élever la chance de succès d'un sort ou sa précision.

Il faut noter qu'aucune liste d'articles magiques n'est donnée ; d'une part les auteurs sont contre la prolifération de ce type d'objets, d'autre part ils considèrent que chaque objet magique est unique et peut être créé spécifiquement...

Par contre, une liste très complète, avec poids et prix, est donnée concernant la matériel propre à l'exécution de sorts (herbes, pierres, sang...): Une explication est fournie pour l'effet des obstacles sur les sorts visant une cible précise, les sorts ratant la cible et surtout le "retour de sort" en cas d'échec.

Je ne puis détailler ici tous les types de sorts mais je puis assurer qu'il y a beaucoup de mouvements par rapport à "D & D", de bonnes nouveautés !

• au niveau des "Donjons" :

un habitué de "D & D" sera intrigué par le peu de règles consacrées aux "Donjons". Les auteurs, en effet, sont presque contre ce type d'aventure : les personnages "vivent" en dehors des expéditions et doivent se nourrir, se vêtir, s'occuper de leurs terres ou de leurs échoppes ou de leurs armées... Les aventures sont décrites plus en profondeur ; il paraît inconcevable que des "Donjons" s'articulent sur quelques kilomètres carrés : il faut bien traverser la campagne pour aller de l'un à l'autre.

Les tables complètes de monstres errants sont regroupées dans "Sourcebook".

• au niveau de l'expérience :

le fait que les personnages ne sont pas "hors de circuit" en dehors des expéditions leur permet d'accroître leur niveau d'expérience, en fonction des activités propres à leur classe. Une bonne innovation : les points d'expérience ne sont plus seulement acquis par le fait de tuer des monstres et de gagner des trésors.

Les magiciens ne retiendront par exemple que 10 % des points d'expérience obtenus de cette façon, les 90 % restants étant obtenus par le fait de fabriquer des objets, d'apprendre de nouveaux sorts...

Les chevaliers marqueront des points d'expérience en devenant le "champion" d'une dame, en gagnant des tournois, en s'emparant de citadelles et de prisonniers...

Les clercs gagneront de l'expérience en réalisant des miracles, préparant de l'eau bénite, et établissant des manuscrits...

Les voleurs et assassins marqueront des points en réalisant des vols audacieux, ouvrant des serrures, actionnant des pièges.

Où se procurer "C & S" ?

Directement à "Games Workshop" 1 Dalling Road, Hammersmith - London W 6, ou en passant une commande à "L'Œuf Cube", 24, rue Linné, 75005 Paris.

• Les prix sont les suivants (en livres sterling) :

"C & S" (règle) : 6 £ 50 ;
 Sourcebook : 5 £ ;
 Swords et Sorcerers : 5 £ ;
 Birème and Galley : 8 £ 50 ;
 Destrier : 3 £ 50 ;
 Sauriens : 7 £ ;
 Arden : 5 £.

Il y a 33 % de frais supplémentaires pour les commandes passées à "L'Œuf Cube".

Thierry Martin

