



## C&S Sourcebook

vendredi 23 mai 2014, par [Lord Doom](#)

**Le *Sourcebook* répond aux questions les plus fréquemment posées : comment concevoir des aventures à l'extérieur, comment créer de nouveaux monstres, la médecine au Moyen Age, des informations détaillées sur l'économie féodale, les règles de siège, des éclaircissements sur la magie...**

Le livre se présente comme une juxtaposition d'articles ; certains étant déjà parus dans la revue US "the Dragon" (le forestier, l'économie féodale ou la conception des monstres). De l'aveu même des auteurs, ils n'avaient jamais envisagé de publier un supplément mais la pression des joueurs a été la plus forte. D'où un certain ressenti sur la cohérence de ce supplément.

A mon avis, le jeu aurait gagné avec une deuxième édition révisée mais la politique de FGU était de lancer des jeux sans réel suivi. Dommage.

A l'exception d'un article concernant la magie écrite par Wilf Backhaus, la totalité des articles ont été rédigés par Ed Simbalist, Une bonne partie de l'ouvrage est consacrée aux aventures en extérieure, avec des tables de rencontres appropriées, ainsi qu'au commerce et à l'économie féodale pour les joueurs qui seraient tentés par la

gestion des fiefs.

Les auteurs proposent également deux nouvelles classes de personnages : le forestier (un équivalent du ranger de AD&D) et le médecin. Les clercs à C&S n'étant pas une réserve de PdV où les guerriers peuvent venir s'abreuver à volonté, il a sans doute été nécessaire de trouver une alternative.

Enfin, l'ouvrage se termine par une explication détaillée du principe et de la philosophie de la magie car, incarner un magicien à C&S va bien au delà du lancé de boules de feu. Cela a d'ailleurs valu des critiques négatives au jeu, car juger trop complexe à l'époque. Cela prêche à sourire quand on voit le succès d'*Ars Magica* qui s'est directement inspiré du système de magie (et du contexte historique) de C&S...

N'oublions pas une liste impressionnante d'errata d'une dizaine de pages destinée à clarifier de nombreux points de règles. De toute évidence, les auteurs ont été dépassés par le succès de C&S et ils ne s'attendaient pas à un tel feedback des joueurs. Il faut dire, qu'à l'époque, la phase du playtest ne devait pas être aussi importante dans la phase de développement d'un jeu que maintenant.