



Archworld

lundi 25 mai 2015, par [Lord Doom](#)

Mike Gilbert, le dessinateur attitré de C&S1, et sa femme Sheila ont conçu Archworld avec plusieurs objectifs :

- expliquer en termes de wargaming les capacités des armées et des peuples de la campagne et du monde d'Archworld ;
- fournir un ensemble simple mais réaliste de règles permettant de couvrir les périodes d'artillerie anciennes, médiévales, et récentes.

Une des raisons de la genèse d'Archworld a été une tentative de réponse aux besoins et aux plaintes de nombreux joueurs qui estimaient que la plupart des règles de wargame étaient devenues trop complexes. Beaucoup de systèmes exigeaient une quantité excessive de tableaux et de notes de décompte pour les pertes par exemple.

L'autre problème avec les règles sur le médiéval fantastique, c'est qu'elles avaient à l'époque, peu de rapport avec la tradition littéraire fantastique. Ces jeux avaient tendance à s'appuyer sur un grand nombre d'êtres omnipotents et de sorciers lanceurs de sorts plutôt que les capacités stratégiques des légions d'un royaume composées de soldats ordinaires.

Archworld fut ainsi conçu pour fournir des règles raisonnables et facile à comprendre concernant l'utilisation des armes et des armures sur la période médiévale. Le joueur qui n'était pas intéressé par le

côté fantastique d'*Archworld* pouvait toujours ignorer les éléments fantastiques et utiliser ces règles pour créer des situations de combat réalistes pour une période s'étendant jusqu'à la fin du XVIIIe siècle.

Les échelles sont données en "pas". Un pouce (2,54 cm) équivaut à dix pas. Concernant les troupes, une figurine équivaut à vingt hommes, sauf pour les personnages importants où le ratio est de un pour un.

Enfin, *Archworld* contient également un ensemble complet de règles pour le **combat naval**.

Bien qu'*Archworld* ne fut pas conçu à l'origine pour C&S, ce monde fut largement utilisé comme cadre de campagne avec Arden pour palier aux manques de suivi de la gamme. Comme à son habitude, FGU qui se voulait plus une maison d'édition qu'un éditeur de jeux, s'est "éparpillé" plutôt que de concentrer ses efforts à fournir aux joueurs les suppléments qu'ils attendaient tant (exception faite pour Space Opera).

En conclusion, *Archworld* propose une base cohérente pour C&S qui mérite largement de figurer parmi les extensions de C&S même si le MJ aura, comme pour Arden, un certain travail à fournir pour rendre l'ensemble utilisable "clef en main".

Pour en savoir plus, découvrez également cet [excellent article](#).