



La contre-histoire de C&S

dimanche 22 juin 2014, par [Lord Doom](#)

L'histoire débute en '76 quand deux canadiens, Ed Simbalist et Wilf Backhaus, décident d'écrire un JDR pour combler le manque entre deux aventures souterraines au fond d'un donjon. Éprouvant visiblement très peu de sympathie pour un certain Gary Gigax, ils décident alors de se faire publier par FGU et c'est ainsi que la [1ère version](#) de Chivalry & Sorcery voit le jour !

FGU se voulant plus une maison d'édition qu'une maison de production, la compagnie ne suivait pas ou très peu les jeux qu'elle sortait sur le marché, parfois même elle lançait des produits concurrents ! C&S a souffert de ce manque de suivi, Scott Bizar, le directeur de FGU, ayant entre temps demandé à Ed Simbalist d'écrire un jeu de SF (Space Opera) au lieu d'étoffer la gamme.

C'est ainsi qu'il fallut attendre 1983 pour voir enfin arriver la [2ème version](#) de C&S malgré des ventes de 1 000 unités par mois (par comparaison AD&D se vendait à 12 000 unités).

Cette version se voulait plus claire et plus simple par rapport à la 1ère édition car de nombreuses critiques saluaient les suppléments de C&S comme étant les meilleurs du marché mais pour un système des plus complexe. Malheureusement "Monsieur Propre" fit trop de ménage et les règles furent épurées de tous les éléments qui faisaient référence à l'univers de Tolkien pour des raisons de copyright. C'est la raison principale pour laquelle de nombreux fans restèrent sur la 1ère version tout en incorporant les avancés de cette seconde édition.

Le même manque de suivi de la gamme et le non paiement de royalties finirent par gonfler les auteurs qui réussirent à récupérer les droits auprès de FGU. En '96, une [3ème version](#) fut éditée par Highlander Design. Cette fois, ce fut au tour de la

magie noire de disparaître ainsi que les nombreuses références au Moyen Age si chères aux joueurs et pour combler le tout, le système de combat fut également simplifié. C&S était devenu un jeu insipide qui déclina les foudres des fans sur la [mailing list](#). Les ventes s'écroulèrent et *Highlander Design* déposa le bilan...

Simbalist chercha un nouveau partenaire qu'il trouva chez *BGD*, une petite maison d'édition anglaise montée pour l'occasion par des fans de C&S. La direction que prenait C&S ne plut guère à Wilf Backhaus et ses relations devinrent très tendues avec *BGD*. Pour la première fois, Wilf ne participa pas à la [4ème version](#) de C&S qui sortit en 2000.

Malheureusement, au grand dam d'Ed Simbalist, *BGD* ne respecta pas le planning de sorties des suppléments car le niveau de vente était insuffisant. En effet, malgré de nombreuses améliorations par rapport à la 3ème édition, trop de points importants étaient absents (la magie noire, le bestiaire de Tolkien, etc.), le système de combat était toujours bancal et enfin l'absence de Backhaus et du système de magie qu'il avait développé. Bref, les fans boudèrent également cette version qui se voulait pourtant une renaissance (Rebirth). Les relations entre Ed et *BGD* devinrent également tendues et sa mort en mars 2005 mit une fin brutale au développement de C&S.

Du moins jusqu'en 2011, où une pseudo [5ème version](#) fut éditée par *BGD*. Je dis bien pseudo version car avec 44 pages et un contenu qui n'a absolument plus rien à voir avec C&S cette édition ressemble plutôt à du foutage de gueules (sic). Le problème de *BGD* est que la compagnie n'a acheté que la marque de commerce "Chivalry & Sorcery" et non les textes qui sont toujours la



propriété d'Ed Simbalist et de Wilf Backhaus, de sorte que les rédacteurs doivent repartir de zéro. Une belle coquille vide en fait. C'est ainsi que depuis 2000, sans les créateurs ni les contributeurs originaux de C&S, le navire se retrouve sans capitaine. Triste fin pour ce jeu qui fut, à une époque, le concurrent direct de D&D et de AD&D.

Triste fin ? Pas tout à fait car, de son côté, Wilf Backhaus n'était pas resté inactif.

Alors qu'Ed sortait l'édition C&S : the Rebirth, Wilf sortait au même moment en PDF [C&S : the Redbook](#). Il est reparti de la toute première version (d'où son nom par rapport à la couverture d'origine) mais avec un nouveau chapitre sur les fées.

Inutile de dire que ce ne fut pas du goût de BGD qui voulu lui intenter un procès.

Cependant, les deux parties parvinrent à un accord : Wilf pouvait distribuer sa version à condition que ce soit à titre gratuit et sans utiliser la marque "Chivalry & Sorcery".

Les choses en restèrent là jusqu'en 2009 où Wilf sortit une nouvelle version PDF gratuite du Redbook sur le web sous le nom de code Phoenix. Tout était là : l'univers de Tolkien, la magie noire, l'univers médiéval, ... et une centaine de pages de texte non

publié ! Rhâââ, le bonheur pour les fans de la première heure.

Alors que BGD faisait des bonds pour la 2ème fois, Wilf décéda en octobre 2009.

Ceci sonnait comme le glas pour C&S.

Mais encore une fois, C&S se releva de ses cendres. Le groupe de puritains, qui avaient aidé Wilf à sortir le *Redbook* sur le web, formèrent le *LOCS Revival Team* et enchaînèrent des [versions successives](#) pratiquement tous les ans, au format PDF gratuitement téléchargeables sur le web.

Véritable hommage aux deux créateurs, les versions *Redbook* incorporent tous les suppléments de la 1ère et 2ème édition, des articles parus dans des magazines, des textes inédits ou non publiés des auteurs ou des contributeurs originaux.

A l'heure où j'écris ces lignes, l'histoire de C&S se poursuit à travers une 5ème édition de la version *Redbook*, sortie en juin 2013, et qui se compose de [666 pages](#) (!) écrit en tout petit.

Addendum : une toute [dernière édition](#) de [864 pages](#) vient d'être publiée sur le web début mai 2014.