



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Le verbe et l'épée > **Le Verbe et l'Epée : présentation critique**

Le Verbe et l'Epée : présentation critique

samedi 15 mai 2004, par [ElvenHunter](#)

Avec son deuxième jeu de rôles amateur, Clément "l'Archiviste" Aunis reste dans l'univers de la bande dessinée. Son jeu *Le Verbe et l'Epée* prend, en effet, place dans l'univers de la BD de Cape et de Crocs. Coup de projecteur sur le jeu.

Présentation du jeu

Pour le moment, le jeu prend la forme d'un PDF de 71 pages qui présente les règles, les compétences et écoles d'escrime, un bref aperçu de l'historique du jeu, quelques feuilles de personnage... enfin, tout pour jouer quoi.

Pour ceux qui ne connaissent pas la bande dessinée "De Cape et de Croc", pensez simplement qu'il s'agit d'un monde dans lequel les hommes et les animaux se déplacent sur deux pattes et cohabitent sans qu'un réel racisme ne soit perçu. L'époque correspond au XVIe-XVIIIe en Europe.

Le jeu, *Le Verbe et l'Epée* suit parfaitement cette idée et donne le moyen de jouer à cette époque en considérant l'interprétation de personnages humains et animaux. Se voulant proche d'une ambiance "de cape et d'épée" (nous jouons à l'époque des mousquetaires quand même), des écoles d'escrime sont présentées. Mais l'art étant aussi une donnée de cette époque, il est aussi possible d'entrer dans une école d'Art et de manier l'art de la rhétorique ou de la poésie.

On constate donc que chacun pourra trouver ce qu'il souhaite et créer ses scénarios en disposant d'une grande liberté.

Worlds et permet une prise en main assez rapide du jeu. Les règles fonctionnent avec des cartes de jeu normal (pour l'initiative), ainsi qu'avec des dés de 4, 6, 8, 10 et 12 faces (il faut faire 4 et plus pour réussir une action).

Une originalité du jeu repose sur le fait qu'il est possible, au lieu de tirer des cartes normales, de se munir d'un jeu de tarot. Les atouts créant alors des événements particuliers qui peuvent être bénéfiques, ou non, pour les joueurs et qui permettent de rajouter quelques rebondissements non prévus dans le scénario.

De nombreux atouts et handicaps permettent de personnaliser les personnages et de les rendre plus attractifs.

Le Verbe et l'Epée est un jeu fantastique dans lequel la magie (comme on l'entend souvent en jeu de rôles, à base de boules de feu, invocation du Grand Méchant de base, etc.) n'est pas présente. A la place de cela le système de "magie" (jeter une malédiction, dire une bénédiction, guérir...) est basé sur une opposition entre la croyance du "sorcier" en ses propres capacités et la croyance de son auditoire sur ses compétences. Cela permet de ne pas déséquilibrer le jeu et est assez bienvenu (bien que j'aurais aimé avoir quelques informations sur les conséquences du lancement d'une malédiction ou d'une bénédiction). Cela permet aussi de conserver un monde crédible dans lequel le fantastique est simplement apporté par la présence d'animaux vivant à la manière des humains et cohabitant avec ces derniers.

Points forts et points faibles

Le système

Le système est basé sur les règles de Savage

Ayant plutôt apprécié le jeu, à sa lecture, je commencerai par les points faibles pour terminer



sur une bonne note.

Tout d'abord, avec l'état actuel du matériel fourni, il est nécessaire de connaître la BD dont est tiré le jeu. Il en va de même pour l'univers en général, quelques recherches sur Internet sur l'Europe du XVIe-XVIIIe siècles seront plus que bienvenues. C'est ce que j'ai fait il y a peu et je dois dire que cette époque a l'avantage d'être assez intéressante. En effet, elle montre la chute de l'Espagne au profit de la France, les guerres qui voient s'affronter toute l'Europe et par là même des alliances qui se créent et se défont au fur et à mesure des opportunités et des intérêts du moment de chacun.

Mais cette période n'est pas que guerrière, elle est aussi et surtout une époque où l'art connaît une vie assez florissante qu'il peut être intéressant de jouer. Il manque aussi peut-être, à mon avis, quelques écoles supplémentaires pour laisser au joueur un vaste choix dans la création et dans l'évolution de son personnage.

Sur les points positifs maintenant, je retiens vraiment le plaisir qu'on peut avoir à jouer à cette époque, surtout avec un système de règles assez simple comme celui-ci. Les possibilités sont vraiment énormes et seule l'imagination du MJ sera un frein au développement des aventures.

J'aime assez la BD et il est vrai que jouer dans cet univers reste assez plaisant.

Ce jeu doit permettre au *roleplay* de s'exprimer et aux joueurs d'enfin parler en alexandrins sans que cela ne soit trop lourd ou qu'ils ne se fassent trop dévisager par les autres joueurs et rien que ça doit être un plaisir. Mais pour les personnes plus partisans d'un jeu où l'action prend le pas, ceci est aussi possible.

Le futur ?

Pour le futur, il semblerait qu'on puisse avoir droit à un supplément traitant de l'Empire Ottoman, ce qui ne peut être qu'une bonne nouvelle.

J'espère pour ma part qu'on aura aussi droit à un peu plus d'informations sur l'Europe et que de nouveaux atouts/handicaps, nouvelles écoles et nouveaux animaux pourront être bientôt interprétés. Et après interrogation de l'auteur, il apparaît que les futurs documents à paraître sur le jeu permettront de le rendre encore plus narratif. Réjouissons-nous donc et préparons-nous à parler en alexandrins.

P.-S.

Site où télécharger le jeu : <http://jdrarchi.phpnet.org>