



SangDragon

Des Celteuh des celteuh oui mais avec magie !

jeudi 15 janvier 2004, par [JyP](#)

Pour le dossier Epopées, parlons un peu de ce hors-série Casus Belli décrit abondamment sur le GROG [\[1\]](#). Pourquoi ? Parce que l'univers de Malienda est assez épique pour avoir inspiré une BD !

Le jeu des inspis !

Côté description du monde, SangDragon mélange quantité d'inspis, pour obtenir un univers med-fan original. Essayez de deviner à quoi je pense ! [\[2\]](#)

- le père des Dieux qui s'ébroue, et crée un archipel, avant de partir, laissant la place à 12 Dieux, et un méchant...
- des celtes, attaqués par des Fomores au nord, des barbares au nord-est, des nomades des steppes à l'est...
- des pluies acides, 12 sphères magiques dans le ciel, des chevaliers dragons...
- un Prince Noir des profondeurs qui veut envahir la surface, différents groupes d'aventuriers pour le contrer, des batailles grandioses, des elfes...
- une secte de voleurs, une guilde de marchands, de navigateurs, un ordre de prêtres...
- des mutants difformes rejetés par tous, issus des pluies acides, mais solidaires...

Archipels D20... ah non, y'en a qu'un, et on utilise des D6

L'île de Malienda proprement dite se trouve au milieu d'un archipel aux cultures très diverses, et surtout aux flots assez traîtres pour permettre une grande diversité de cultures. Des Mélénes (genre de grecs), en passant par les Barbares d'Oslie et d'Osirie (vikings), les Mahoteks d'Alikir (orientaux), les Elfes de Boriane, les Fianna, Fomores et autres

sauvages de Dwenémène, toutes les cultures "primitives" de notre bonne vieille terre constituent les peuples de l'archipel.

Mais surtout, l'on se concentre sur l'île de Malienda, qui par son étendue et sa position centrale, attire toutes les convoitises. Si les Gaëls (humains) en sont les principaux habitants, venus de la Myriade à l'ouest, ils ont pour cela vaincu les hommes-crapauds qui ne sont guères nombreux dorénavant, les Barbares sont venus à leur tour batailler et occuper une majeure partie du territoire, suivis par les nomades Mahoteks qui occupent une partie de l'île pratiquement coupée du reste par de hautes montagnes. Sans parler des pirates Fomores qui font des raids dans le nord, des Haddelines qui occupent la forêt du Roi Ours, et des rejetons des pluies acides, les crinkles, rassemblés dans un royaume très pauvre. Il faut compter également avec le roi de Nô, l'île la plus proche, sans parler des îles plus lointaines qui poussent également leurs pions...

Bref, une île à l'histoire mouvementée, aux habitants fiers, toujours prêts à guerroyer les uns contre les autres, et ne s'alliant que très rarement face à une menace commune !

Et justement, la saga du Prince d'Ombre raconte comment ce personnage mystérieux, qui dispose de légions souterraines innombrables à ses ordres, est à nouveau prêt à tenter l'invasion de Malienda, après une défaite in extremis il y a un siècle grâce à un groupe d'aventuriers, la prêtresse Anna Camélie

et le voleur Murkor, qui ont depuis été déifiés ! Les personnages joueurs vont constituer le seul groupe venu de l'extérieur de l'archipel, mais 3 autres groupes de la même organisation secrète visant à contrer le Prince d'Ombre pourront peut-être leur voler la vedette par leurs exploits et leurs prouesses !

Un système de jeu simple et épique

La majeure partie du magazine est occupée par une version complète de SimulacreS dédiée à SangDragon, surtout en ce qui concerne la magie, vue de manière plus universelle. Apprendre ou inventer des sortilèges, utiliser des focus, éviter le fer et l'acier, conducteurs de magie, craindre la magie noire ou lancer des sortilèges instinctivement, le système se montre très complet, et couvre 25 types de magie différents, avec 15 pages d'exemples de sorts, un vrai Ars Magica en miniature !

Pour les parties en campagne, des règles sur mesure proposent des compétences classées en 4 niveaux de difficultés, qui permettent de simuler facilement l'évolution d'un personnage et rendent compte d'une manière très simple les différentes facilités d'utilisation (au contraire d'une majorité de JdRs se perdant à décrire des seuils de difficultés différents pour chaque compétence).

L'utilisation de points d'Energie (Puissance, Précision ou Rapidité) permet de booster les jets de dés, au prix d'un peu de fatigue, pour des résultats plus spectaculaires. S'il faut trouver un point faible à ce système, c'est le tableau de combinaison de caractéristiques un peu trop abstraites, les Composantes et les Moyens. Mais pour ceci, voyez mon article [Description des suppléments de la VF](#) !

Un peu de matos : réutiliser l'idée des classes de prestige à SimulacreS

En fait, SimulacreS utilise déjà des métiers où l'on spécifie les Talents utilisés, et au départ on se met 0

dans 3 de ces Talents et +1 dans un autre, une fois le métier choisi. Pour passer de métier à métier c'est facile : il suffit de satisfaire la même condition côté Talents.

Mais il reste l'idée de classes de prestiges, non accessibles aux personnages débutants, et des principales organisations de Malienda nous n'avons que le nom ! Voici donc quelques exemples possibles.

Les chevaliers d'Harad

Ce sont les guerriers les plus célèbres de Malienda, l'idéal que tout guerrier cherche à atteindre ! Ils élèvent les fameux dragons d'Harad, qui viennent de la lointaine île d'Hélevern, et les montent au combat.

Talents nécessaires : Lance +2, Arme normale +2, Equitation +2, sans compter l'opiniâtreté dont il faut faire preuve si l'on ne fait pas partie du peuple Gaël...

Les prêtres-guerriers d'Anna Camélie

La plus grande héroïne de Malienda a donné naissance à une secte très puissante, bien plus que toutes les autres de l'île !

Talents nécessaires : Arme normale (marteau) +2, Religion +2, Energie divine 2

Les Frères bramanes

Il s'agit de la confrérie d'origine du voleur Murkor, qui est devenu la véritable guildes des voleurs pour tout Malienda, et qui est toujours prête à prendre les armes contre le Prince d'Ombre.

Talents nécessaires : Discrétion +2, Déguisement +2, Camouflage +2

Et voilà ! Rejoignez dès à présent la secte de la Lune Rousse, pour vous aussi empêcher le triomphe du Prince d'Ombre !



Notes

[1] <http://www.roliste.com/detail.jsp?id=4976>

[2] Dans le désordre : Le seigneur des anneaux, la ballade de Pern, l'Oeil Noir, le cycle des épées, Slaine...