



Alliance Polaire

lundi 15 juin 2015, par [Sith](#)

En bref

L'Alliance Polaire est la suite logique de ce qui a été entamé avec le crowdfunding de BBE, c'est-à-dire un supplément 100% inédit dans l'univers de Polaris. Ce supplément utilise le même plan que celui de la République du Corail.

Comme son prédécesseur, le livre commence avec une illustration de toute beauté, suivie de près par une carte de la région polarienne. Le sommaire présente deux facettes de la région. Le livre 1 parle de la région et fait l'historique officiel et le livre 2 livre les secrets de la nation.

Livre 1 : L'alliance Polaire

- Contexte (pages 8 à 19) : Comme pour tous les autres suppléments de nations, la partie contexte explique en détail les différentes façons d'arriver en Alliance Polaire à partir des autres nations et développe la vie de tous les jours, les transports, les courants et les flux mais aussi les stations de défenses et les bases militaires ou le contexte historique. Tout cela permet une immersion rapide pour un MJ et ses joueurs.

- Historique officiel (pages 20 à 23) : Un historique officiel du pays.

- Organisation politique et sociale (pages 23 à 37) : Ce chapitre décrit la vie de tous les jours mais aussi les loisirs quelque peu atypiques de cette société. Il est aussi question des cyborgs qui ont une place prépondérante dans la société ainsi que des boîtes à rêver qui font fureur.

- Puissances majeures en Alliance Polaire (pages 38 à 48) : Cette partie décrit les conseils politiques, les

grandes entreprises, les différents cultes et les ambassadeurs, ainsi qu'une description de différents groupes mercenaires et les forces armées du pays.

- Régions de l'Alliance Polaire (pages 49 à 72) : Cette section abrite les descriptions des différentes régions administratives, villes, territoires de surface. Il est aussi question du pôle Nord.

Livre 2 : Le vrai visage de l'Alliance Polaire

De la page 82 à 106, il est raconté comment Nellion le Concepteur s'est bâti une véritable base bien avant l'Exode. Il y est aussi relaté sa relation avec les autres Généticiens et son désir de créer un eden, un havre de paix. En manipulant les humains, notamment Paul Quercy, Nellion les amène vers son dépôt et ils découvrent le Jardin. A partir de là, un véritable culte du silence va s'installer pour éviter que la découverte ne soit ébruitée.

Le dépôt, c'est-à-dire la montagne d'Arlis, est détaillée avec minutie de la page 87 à 94. Les sections représentent des endroits remarquables du dépôt.

Le chapitre suivant est consacré aux cyborgs et leur religion, leurs maux mais aussi sur les mémoires fantômes. Ce chapitre peut faire froid dans le dos tant la limite humain/robot est floue.

Ensuite, il y a un chapitre sur Paul et Nellion ainsi que sur leur relation. Puis, dans la foulée, il y a le devenir de cette nation.

A partir de la page 100, le chapitre présente les relations de l'Alliance Polaire avec les autres nations ainsi que son organisation réelle. Ne sont pas



oublies le style de vie, les puissances majeures, les organisations et groupes criminels.

Il y a aussi une partie qui détaille la surface, le pôle Nord et les ruines de Moscou.

Puis, la dernière partie du supplément s'articule sur la mécanique de jeu avec de nouvelles règles et du matériel, des créatures, des archétypes, mais surtout une nouvelle « race » : les cyborgs. Sans doute la partie la plus intéressante pour étoffer les personnages.

Ce qu'on en pense

Ce qu'on aime :

- Reprenant la même structure que le supplément sur la République du Corail, le supplément est une grosse source d'informations sur la vie en Alliance Polaire et permet une immersion dans cette nation. L'aspect froid de l'Alliance Polaire y est excellemment restitué. Le livre est ponctué de petits encarts décrivant les particularités des Polariens et de leur environnement.

- Dans le livre 2, l'histoire de l'Alliance est très alléchante et totalement atypique par rapport aux autres nations décrites jusqu'ici. Le mélange

technologie, informatique et humain fait penser à la matrice. Le côté oppressant et état policier y est également bien retranscrit.

- Le fait de pouvoir jouer des Cyborgs.

- Les illustrations de couverture.

Ce qu'on aime moins :

- Les descriptions administratives et géographiques des régions pourront en rebuter plus d'un. La façon de décrire manque de profondeur.

- Le manque de scénario ou de synopsis. Mais ceci est contrebalancé par de nombreuses pistes intégrées dans le background pour MJ inventif.

Le coin du libraire

- **Référence** : POL11

- **Prix** : 32€

- **Couverture** : cartonnée

- **Nombre de pages** : 148 N&B + 8 pages couleurs

- **ISBN** : 978-2-36328-004-6

- **A PARAITRE**

Remarque : cette critique est celle du PDF. Nous sommes dans l'attente, comme tout le monde, de la version papier.