




L'Atlas Volume Premier

mercredi 1er juin 2005, par [archiviste](#)

L'Atlas Volume Premier

- Supplément n°5
- Supplément Monde n°2
- Format 21 x 27,5
- 144 pages
- Prix éditeur : 189 F

 "À la question "Comment décrire un territoire infini ?", les sages Kheyza ont depuis longtemps trouvé la réponse.

"Il suffit de procéder par morceaux", disent-ils.

Ils ont sans doute raison, même si la description complète de tout le Continent demandera plus d'ouvrages que n'en compte la légendaire Bibliothèque des Ulmeq.

Toutefois, le fait qu'un défi soit impossible à relever pleinement n'est pas une raison pour s'abstenir. J'ai donc l'immense honneur de présenter à Vos Excellences le premier volume de cet Atlas du Continent que toutes les guildes appellent de leurs vœux depuis des années.

Vous y trouverez les terribles mystères des marches de Gambe ; vous errerez avec nous dans les rues d'Arveen, la cité du Théocrate ; vous visiterez les élevages d'éléphants du Dabrad Sayon, et vous entretiendrez avec les mystérieux réfugiés jaillis de la Désolation de Soufre. Les énigmatiques cités de la fédération Urbande s'ouvriront devant vous, et vous découvrirez les arcanes de la politique des royaumes Lore de la Couronne stellaire. Puisse la lumière des Grands Capitaines d'antan éclairer votre route !

Altemio Bardacci"

Voici enfin éditée la première vraie description du Continent. Début d'une série d'au moins trois volumes, cet **ATLAS** rassemble les découvertes géographiques faites dans les trois régions les plus proches de la côte (hormis la Contrée de Gillian, détaillée dans "Le Requiem Des Ombres"). Aventuriers, à vos montures, partez !

Ce fort bel ouvrage richement illustré est une compilation de documents d'archives rassemblés, par le Sénat de la Constellation. Se retrouvent ainsi pêle-mêle les rapports d'un "envoyé spécial" du Sénat, les récits d'un détenu attendant son exécution et la lettre de voyage d'une femme à son mari pour la première région ; les aventures de trois hommes et la rencontre de trois destins pour la seconde ; les notes d'un jeune docte pour la dernière. Trois parties, trois styles différents, trois raisons pour se sentir perdu à la première lecture. Eh oui, c'est toujours la même rengaine : pour les victimes de trous de mémoire point de salut, il est impossible de mettre rapidement le doigt sur une information précise. On gagne en plaisir (de lecture) ce que l'on perd en efficacité. Bref, c'est un supplément qui se travaille, tout y est brut. Plusieurs lectures seront nécessaires pour en tirer la "substantifique moelle" utilisable dans un scénario. Après tout, pour ceux qui se sentent l'âme d'une Yourcenar, pourquoi pas ? Enfin, le tout est agrémenté de huit cartes couleurs reprenant des régions ou des lieux importants cités et illustrés dans l'ouvrage, pour le plus grand plaisir des yeux des PJs.

Du contenu, il n'y a pas grand chose à dire. C'est riche, très riche, TROP riche (c'est quoi déjà un



Kaïama ?). Avec un peu d'imagination et beaucoup de patience, on peut faire jouer une campagne entière dans une seule région. Si. Cela ne va peut-être pas dans le sens plus exploration du jeu, mais cela atténue toujours la douleur du coût d'achat. Sont présentées : La Corne de Sagesse (théocratie avec un arrière-goût de Gange et de Mousson et quelques cités Urbis pour le moins surprenantes en condiment), La Couronne Stellaire (son "centre", sa flore des vents et un scénario "mission impossible") et Les Marches de Gambe (dépaysement garanti entre ses déserts et ses marécages, mention "à lire absolument" pour MJ faisant jouer la campagne du Nouveau Monde). Pour le reste, on note la présence timide de quelques cartes et de PNJs à l'utilité variable, ainsi que d'annexes dévoilant certains mystères du Continent (à condition de lire entre les lignes).

Pour un premier jet, ce n'est pas trop mal. C'est un peu confus, cela demande du temps pour être utilisable, mais c'est diablement précis sans pour autant limiter la créativité du Maître de Jeu. Alors utile ou pas utile ? C'est difficile à dire, tout est en fait question de budget. Si vous avez les moyens de vous offrir ce luxe n'hésitez pas une seconde, sinon et bien consolez-vous car avec un tantinet d'imagination on peut s'en sortir (la campagne du Nouveau Monde est assez détaillée pour ne pas trop se référer aux **ATLAS**).

L'avis du bibliothécaire démoniaque, démon mineur et acerbe

Que c'est joli ! Belle couverture, des cartes superbes, un préambule intéressant, mais que reste-t-il de la mariée quand on lui a ôté ses vêtements ?

Premier test : retrouvez en moins de 5 minutes les informations concernant Port Concorde ! ce n'est que le 1er havre construit par les guildiens... pardon ? Il n'y a pas grand chose... c'est normal, c'est décrit dans l'Aube des Bleus Prophètes... Mais alors pourquoi faire un atlas ? Ben, c'est chouette à lire !

Deuxième test : sachant qu'un humain moyen a 3 en force et 3 en résistance et "qu'il est clair qu'un éléphant sera plus beaucoup plus fort qu'un humain moyen" (extrait du livret 1 "l'Aventurier", boîte de base, p.11), on obtient logiquement pour l'éléphant Force : 3, Résistant : 3 ... C'est un bug ? Il serait temps d'y faire un peu attention, ça devient une spécialité chez MULTISIM®.

Bref, ce recueil géographique est très sympa à lire, il obtient largement la moyenne. Mais pour l'utilisation va falloir passer par le repêchage (et encore le jury est indulgent). 142 pages pour 189 F, on pouvait espérer une maquette à la fois claire et ergonomique (que les incultes se cultivent).

Euh... En tant que démon et lecteur assidu, j'ai ouï-dire qu'il y avait des terras incognitas sur le Continent (si, si c'était marqué dans les règles...). Elles sont passées où ?