




L'Atlas Volume Second

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

L'Atlas Volume Second

- Supplément n°6
- Supplément Monde n°3
- Format 21 x 27,5
- 138 pages
- Prix éditeur : 189 F

 *"Lorsque les guildes ont amorcé la découverte du Continent, elles ont eu le sentiment que leurs expéditions dureraient des siècles... et elles avaient raison.*

Pourtant aujourd'hui, la zone côtière qui avait été délimitée par le Sénat en 207 a été parcourue dans son ensemble. Bien sûr, tous les secrets n'ont pas été extirpés des écrans visités par nos caravanes, mais Vos Excellences peuvent désormais considérer qu'un large domaine continental a été conscrit : de Port MacKaer au désert Sable, les routes ont dessiné sur des milliers de kilomètres le symbole de notre destin aventureux.

Avec ces rapports qui décrivent les dernières régions côtières du Continent, vous vous mêlerez aux conflits ancestraux des clans des Baronniees Rouges, vous craindrez l'ombre des Rois-Sorciers du Noir Couchant, vous échapperez aux reptiles qui rôdent dans les Terres englouties, vous applaudirez les merveilles de Galila, la cité de Dana, et vous saluerez les Ecarlates de l'empire de la Pierre de vie.

Mais si une époque s'achève, une autre, non moins glorieuse, la suit. Car au-delà de la Mer Inverse, de nouveaux mystères commencent à obscurcir notre horizon...

Puissent les vents de l'Océane porter la voix de Vos Excellences !

Altemio Bardacci"

Le Sénat de la Constellation peut désormais se féliciter d'avoir en sa possession la plus complète compilation d'archives sur le Continent. En cet an 27 4B 211, l'**ATLAS** volume second vient d'être imprimé par les soins des presses du Sénat. Aventurier, tu es maintenant conscient, loin là-bas, au delà de la Mer Océane, des dangers qui te guettent. Affûtes ta lame, souviens-toi des leçons reçues à l'Académie, et pars pour tes amis, pour ta famille et ta Maison. Car au bout du long chemin, tu trouveras la gloire... ou la mort.

Fort de l'expérience acquise à la création du premier volume, MULTISIM© nous offre un supplément tout à fait excellent sur la forme. L' **ATLAS** est toujours aussi plaisant à lire et, Ô bonheur, pratique à consulter. Certes, le charme du "flou artistique" caractérisant le précédent volume s'est envolé, envolés aussi les nombreux PNJs et les cartes en couleur qui faisaient le bonheur des PJs, MAIS rassurez-vous, l'on n'y perd pas au change. En effet, les descriptions sont cette fois bien construites (il n'y a qu'à regarder la table des matières) avec parfois des tableaux à l'appui, les rares PNJs (trois créatures et cinq humanoïdes) sont mieux détaillés (je pense en particulier aux humanoïdes précédemment cités, qui disposent maintenant d'un vrai background) et, ce qui manquait depuis trop longtemps, on y trouve une carte (format A3 environ) représentant la totalité des régions décrites (à savoir celles de la boîte de

base et celles des deux ATLAS). À noter aussi une partie de quelques pages, amenant plus de questions qu'elle n'apporte de réponses quant à l'avenir du Continent, située en fin d'ouvrage.

Pour ce qui est du contenu, on s'enfonce un peu plus dans les terres intérieures. Les contrées décrites (toujours au nombre de trois) sont l'Empire du Noir Couchant, les Baronniees Rouges, et le Berceau de Dana. L'Empire du Noir Couchant, terre des Nigrades (ayant moult points communs avec les Ashragors) est le lieu d'une lutte sans merci entre une résistance discrète mais efficace et un triumvirat obscur et tyrannique. Une trame manichéiste au possible, un tissu de guerre intestine pas tout à fait sainte, et une idylle pour broderie, l'étoffe est simple et pourtant solide, car elle est de celle qui fait les héros ! Pjs, que la force soit avec vous. En ce qui concerne les Baronniees Rouges, c'est une autre histoire... Il me semble juste, pour savoir à quoi s'en tenir, de faire l'analogie entre cette communauté Lore et ce qu'était l'Angleterre avant l'arrivée du roi Arthur (dans les légendes arthuriennes évidemment) : nous sommes en plein moyen-âge avec des seigneurs sans arrêt en guerre contre leur voisin, des alliances faites et défaites, des tournois, des adoubements, etc. Classique et déjà vu, mais ce sont là des valeurs sûres. Toutefois, le royaume Arkhè voisin (l'Empire de la Pierre de la vie) apporte une touche de mysticisme et d'originalité à cette toile. Un détail amusant : la guildienne ayant écrit son rapport sur cet empire vous sera peut-être familière :) ... Enfin, dernière contrée décrite, le Berceau de Dana, est un peu plus délirant. C'est un creuset de civilisations où la mythologie côtoie la préhistoire, où il est question de licornes, d'un peuple sous-marin, d'homme-lézards, et d'esprits frappeurs, j'en passe et des meilleures. Cela dépayse, c'est le moins que l'on puisse dire ! Ceci dit, la section concernant les Monts Réactifs est, pour tout MJ qui se respecte, à lire absolument, car contenant un détail pour le moins étonnant sur l'origine du Continent. En résumé, le Continent est toujours plein de surprises, à ceci près que les quatre dernières pages laissent présager l'impossibilité d'investigations plus profondes des guildes dans celui-ci... Le

dénouement se met petit à petit en place (peut-être de façon un peu trop dirigiste, mais après tout personne n'est obligé de suivre à la lettre les suppléments).

Ainsi donc ce deuxième volume de l'**ATLAS** du continent est pour le même prix, d'une qualité supérieure à celle de son prédécesseur. Les lieux sont plus facilement utilisables dans un scénario, et toujours aussi intéressants. L'utilité du supplément, elle, reste relative. Vous pouvez vous en passer, mais il mérite au moins d'être lu. Voilà un dilemme qui ne pourra être résolu que par votre situation financière. En tous cas, après un coup d'essai plus ou moins réussi, cet **ATLAS** est un coup de maître. Attendons avec impatience l'hypothétique prochain volet...

L'avis du bibliothécaire démoniaque, démon mineur et acerbe

Horreur, le volume 1 de l'Atlas s'en tirait grâce à des jolies cartes, et... y en a plus. Comme vous l'avez lu ci-dessus, heureusement le contenu est bien mieux. A croire que Multisim ne peut pas faire à la fois beau et intelligent... Et puis, il y a une révolution : les auteurs ont lu les règles, et ont construit des PNJ logiques (voir les roi-sorciers). Ils ont des compétences supérieures à 5, si, je vous jure... Oui, dans les règles et dès la création du jeu, c'était prévu : les compétences sont limitées à 5 à la création du personnage. Plusieurs MJ ont vendu leur âme pour ce renseignement, faut préciser que Multisim n'a pas aidé à la compréhennette, vu que c'est la seule fois où l'on verra des PNJ dépassant ce score fatidique (encore valable après la sortie de la maison Ashragor).

Pour ceux qui ne l'avaient pas encore compris, je rappelle que ce supplément est vendu 189F et que Multisim n'est pas là pour faire la charité.