



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Suppléments > Shadow World > **Master Atlas 4**



Master Atlas 4

mercredi 11 juin 2003, par [Guillaume](#)

SWMA 4 en quelques mots

- 230 pages et couverture souple
- 1 carte de l'Ouest

C'est la quatrième version du Master atlas, les précédentes étaient : une boîte, un livre regroupant le contenu de la boîte, et un atlas produit à compte d'auteur.

Présentation générale

La couverture rends bien, mais j'avoue que j'aurai préféré une version 'hardcover' (cartonnée).

L'intérieur est pas mal, avec les débuts de chapitre comportant des " morceaux choisis " qui peuvent aider à mieux comprendre le monde.

ICE c'est enfin mis au goût du jour au niveau de la pagination, ce qui rends le livre plus agréable à lire.

Les dessins ont aussi été entièrement "repenses" et le résultat est très agréable.

Contenu technique

Bien entendu, les informations générales sur le monde (comment est divisée une journée, une année, etc.).

L'inévitable historique du monde, avec quelques détails en plus (sur l'Interrègne, sur la fin de l'historique, et sur ce qui se passe ailleurs que sur Jaiman et Emer).

L'historique a été raccourci par rapport aux éditions précédentes et comme pas mal d'informations sont nouvelles, cela le rends intéressant à lire.

La description succincte des divers continents, qui on y trouve et quels sont les lieux très importants.

Au passage, il faut noter que pour une fois la localisation de Karilon est donnée précisément (bon, si on lisait bien dans le SWMA1 on arrivait à placer Karilon comme il fallait, mais il fallait vraiment être attentif.).

Une description de l'Est un peu plus étoffée que dans le SWMA3, mais elle reste quand même succincte.

Une description détaillée de la baie d'Izar sur Emer. Cette description fournie presque tout ce qu'un MJ peut rêver pour faire jouer un groupe de bas niveau. Il ne manque que quelques plans, mais ça c'est facile à compenser. Rien que cette partie rends SW plus accessible.

Une description succincte des diverses races de Shadow world avec les stats pour RM2 et RMFRP. Il est bon de noter que 'Race & Culture' a l'air d'être prévu pour étoffer le sujet.

Une description des diverses forces en présence ; les Loremaster, Navigators, Ahrenreth, Schrek, Ondoal, Lords of Ohran, gods of Charon, Dragonlords). Il y a quelques stats pour certains PNJ (Iarsang, Randae, Vurkanan et quelques autres) et dans d'autres cas c'est plus que succinct, mais à la rigueur c'est pas grave, à bas niveau on n'a pas besoin de connaître la puissance exacte d'Oran Jatar.



Ces divers groupes seront probablement repris dans "Powers of Light and Darkness" avec quelques autres qui sont tout juste cités dans l'historique.

Des règles diverses et variées concernant la magie, l'interaction des dieux, de l'Unlife et des Agothu avec le monde. La description des tempêtes d'Essaence et autres spécificités.

Quelques tables et des règles de conversion (comme au bon vieux temps) ponctuent l'ouvrage.

La conclusion

- J'aurai aimé une couverture rigide,
- Il est bien,

- Il éclairci énormément de points qui étaient restés dans l'ombre jusqu'à maintenant (relation des Dragonlords avec l'Unlife, comment certains types de magie fonctionnent exactement),
- Il offre enfin la possibilité de faire jouer dans le monde sans trop se casser la tête grâce à la section sur la baie d'Izar,
- La carte du monde est enfin utilisable. Pour le SWMA1, cette carte était un gigantesque poster de près de 2m de long sur plus d'un mètre de haut, pour le SWMA2 la même carte avait été coupée en deux morceaux, pour le SWMA3, elle était coupée en feuilles A4 (plus de 20 pages). Ici, la carte a une bonne dimension pour être mise sur une table de jeu sans gêner le temps de décrire le monde. A verso de cette carte il y a la carte du secteur de la baie d'Izar.