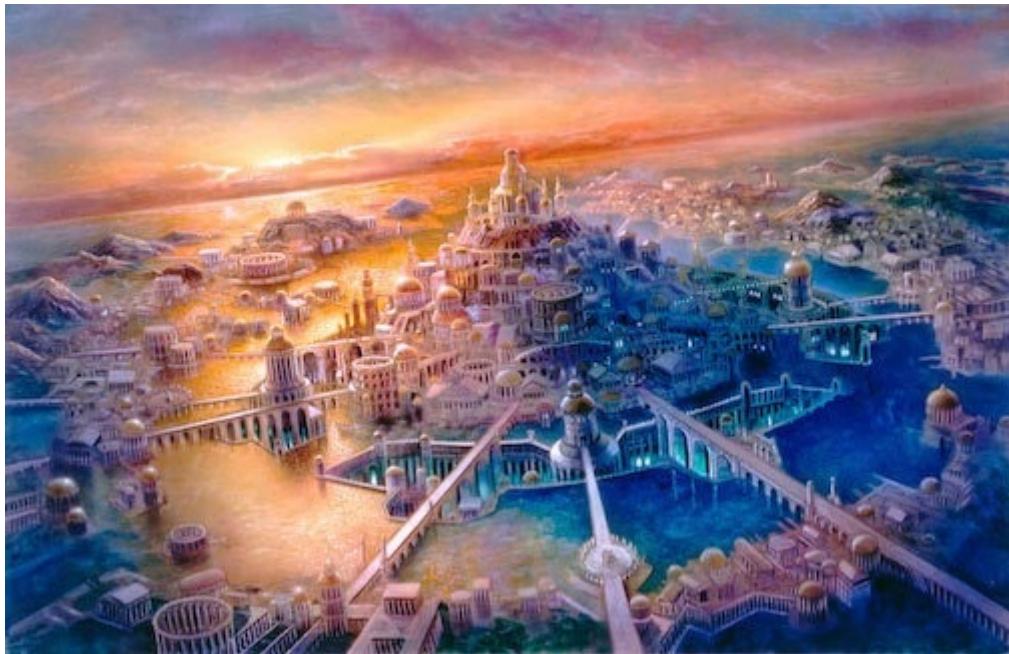


Jeu matriciel : Dawn of Atlantis



Dawn of Atlantis, un jeu matriciel soutenu par la Fondation Atlantean où on peut jouer les cinq races métahumaines, des t'skrang (hommes-lézards), des obsidiens (élémentaux de terre), et des sylphelins.

Nous sommes plusieurs milliers d'années avant notre ère, en un pays nommé Barsaive.

Ce monde connaît des variations cycliques de la magie.

Lors du dernier pic, des monstres innommables, les Horreurs, ont envahi la Terre.

L'Empire Atlante, qui a accédé au pouvoir pendant le tiers monde, est extrêmement magiquement avancé, possédant de vastes bibliothèques de connaissances magiques, des magiciens puissants et des «forteresses flottantes» littérales arrachées à la terre.

Les sorciers et les politiciens Atlante ont prévenu de nombreuses nations éloignées autour d'Atlantis de la venue du Fléau et des Horreurs, offrant la technologie et la protection des kaers (villes souterraines et gardées) à ceux qui s'engagèrent à rester fidèles à l'Empire.

La plupart de ces pays ont accepté, bien que certains ne souhaitaient rien avoir à faire avec la nation Atlante.

Des Horreurs hantent les campagnes et les montagnes, massacrant des villages entiers et corrompant la terre, les villes aussi tremblent sous les menaces insidieuses de ces démons d'outre-monde.

Des Écorcheurs Orks, des Écumeurs du Ciel et autres bandits et brigands profitent du chaos pour voler et piller sans être inquiétés par les autorités disparates et désunies de la province.

L'Empire Atlante a survécu au Fléau et ses efforts pour reprendre le contrôle de Barsaive des mains du fléau forment le cadre de l'univers de Dawn Of Atlantis.

Les Héros devront se battre pour défendre les populations des monstres qui rôdent.

Seuls des Héros adeptes des disciplines magiques pourront s'opposer à ces dangers, chasser les Horreurs et protéger les populations des déprédateurs des maraudeurs et des pillards.

Connaissances sur Atlantis :

On raconte que l'Atlantis aurait été une île ou un continent dont les habitants auraient eu accès à une puissante magie ou à une technologie puissante et qui aurait sombré dans les mers.

Son existence n'a jamais été confirmée par la science.

Dans le sixième monde, la Fondation Atlantean est l'organisation la plus importante qui tente de trouver Atlantis.

La Fondation Atlantean a été créée en 2012 par Sheila Blatavska à Atlanta, dans le Massachusetts. Atlanta reste le siège de l'AF.

Le but principal de la FA est de retrouver la connaissance perdue de l'ancienne Atlantide.

Il mène de nombreuses expéditions pour cette connaissance perdue et soutient également des projets similaires.

L'AF compte plus de 20 millions de membres dans le monde à partir de 2070 et elle possède un magazine électronique mensuel populaire dans le monde entier, qui discute souvent de ses recherches actuelles et des artefacts magiques récemment découverts.

La FA a parmi ses membres des universitaires, des agents de terrain, des spécialistes des relations publiques et de nombreux citoyens mondains intéressés par des sujets éveillés.

La fondation est l'un des plus grands producteurs de trideo au monde et le plus important au CAS. De plus, depuis 2057, l'entreprise est très intéressée par tout ce qui concerne la magie.

La Fondation Atlante a été dotée de cinq milliards de nuyens par Dunkelzahn dans son testament. L'argent était une récompense donnée pour "leur recherche de la vérité".

En outre, les véritables onglets de Saint Dunstan, archevêque de Canterbury (961 - 980), ont été remis à la FA.

La Fondation Atlantean a un siège au conseil d'administration du Dunkelzahn Institute of Magical Research. En 2072, le représentant de la fondation était Casey Williams .