


Arkeos #1 : L'Ombre du Conquistador

lundi 11 octobre 2004, par [bibirox](#)

 Cette critique est tirée du site [Les Chroniques de l'Imaginaire](#) où Romans, BD, JdR et bien d'autres sont régulièrement chroniqués par des passionnés.

Si je vous dis "années 30", vous pensez à quoi ? Aux boîtes de jazz bien sûr, ou peut-être aux premières courses de bolides, ou encore aux périlleux voyages en terre africaine qu'entreprendent scientifiques et aventuriers de tout poil de la "belle époque". Dans la peau du nouvel Hatari, d'un Filéas Fogg tardif ou sous les traits d'un Arsène Lupin sans principes, chasse au fauve et guerre des mafias, Arkeos vous invite à revivre la plus célèbre décennie des temps modernes, dans le ton très "hollywoodien" qui caractérise ce nouveau jeu de rôle français.

Avant même d'en parcourir l'intérieur, je suis sous le charme : En format "comics", la couv' met en vedette une superbe aviatrice tout droit sortie d'un Pulp de Tarzan, revolver au poing et écharpe blanche au vent. Avec ses couleurs exotiques, et le design un peu polygonal des personnages, on devine qu'Arkeos est avant tout un jeu d'ambiance.

De l'élégance, et du style !

Le corpus de l'ouvrage n'a rien à envier à la présentation. les différentes sections (Casting, Moteur, Action, ...) permettra aux joueurs néophytes de se repérer au premier coup d'oeil. Dans un premier chapitre sont regroupées les étapes nécessaires à la création du perso. 4 caracs principales, un sheptel de compétences réparties sur quatre champs, et surtout trois points d'éclats qui permettront à votre Indiana Jones en herbe de se sortir des pétrins les plus bourbeux. Mais attention, ces derniers ne peuvent pas être regagnés par la voie normale, aussi faudra-t-il

veiller à ne pas prendre de risque inconsidérés (une balle ou deux, et c'est fini). 8 classes de persos (intitulés "archétypes") sont disponibles : journaliste, médecin, investigateur, dandy (...) , chacune disposant des classiques compétences de prédilections et de deux avantages. Pas de classes gros-bills donc, mais des choix de carrière.

Le système de combat est lui aussi simple et efficace, on ne joue qu'avec deux types de dés (d20 et d10) ce qui permettra aux joueurs de se concentrer sur leur gameplay plutôt que sur leurs tables de jet.

Quand est-ce qu'on mange ?

Si vous pensez à votre estomac de MJ, celui-ci sera bien comblé. La section "époque" est bien détaillée, pour un livret qui au total ne dépasse pas les 80 pages. On y obtient lez éléments essentiels pour faire ses premières dents : de la crise de Wall Street aux développement des transports, de la montée du pouvoir nazi aux progrès croissants de la science, il y a de quoi faire bien des scénarios. Le tout est présenté avec clarté, et en bon français s'il vous plaît.

Seul point faible : l'absence de bestiaire (carence que vient compensé une liste de 20 fauves, caracs à l'appui, sur l'écran de jeu), et la liste d'équipement un peu trop succincte. Mais ne désespérons pas de voir ces deux-ci être traitées dans un prochain supplément.

Enfin, on trouvera un classique mais appréciable scénario d'introduction, dont la conclusion augure de grands moments d'aventures sur les traces des civilisations oubliées.

Bravo les gars ! Arkeos est un coup de maître étonnant, une brèche dans le carcan rôlistique, un grand bol de fraîcheur en somme. La fluidité de ses règles, ses agréables illustrations et surtout le

savant mariage de réalisme et de grand spectacle qu'il propose séduira les aficionados les plus aguerris comme les néophytes. le jeu est disponible en vente par correspondance, sur le site : www.ew-studio.com