

Arkeos #3 : Les Cendres du Dragon

vendredi 15 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.

Fantasma ou réalité, la magie hante l'esprit humain. Et ce n'est pas tant l'imagination que la raison qui s'en trouve impressionnée. Au cours d'une séance de spiritisme entre gens de bonne compagnie ou au retour d'un spectacle de prestidigitation particulièrement époustouflant, nous avons tous connu un moment de doute : et s'il n'y avait pas de trucage, et si la magie existait réellement ? Lisez le troisième volet de la campagne d'Arkeos : **Les Cendres du dragon**, et vos doutes se transformeront en certitude.

Cercles très privés d'initiés triés sur le volet, occultisme et rites vaudou, la magie a survécu à la modernisation. Ses adeptes sont devenus professeurs d'université aux passe-temps extravagants, forains usant de leurs talents pour épater les foules et mystiques associatifs reclus dans leur retraite. Autant d'aspects traités dans ce numéro aux illustrations toujours aussi flashy et qui permettent de thématiser la magie dans vos aventures sous une allure moderne.

Le MJ y trouvera également la documentation nécessaire pour mener de front scénarios paranormaux et intrigues sataniques : bestiaire des monstruosité, catalogue de reliques magiques, règles de la magie complexe (rituels et création d'artefacts). La classe de magicienne, très convaincante, séduira certainement les PJs nouveaux venus pour son côté mondain.

En guise de deuxième partie (il y a toujours deux thèmes forts dans **Arkeos**, afin de satisfaire toutes

les attentes), on trouve un panorama de **l'Asie orientale** - l'Inde et la Chine en particulier. Tantôt traitée sous l'angle de la modernisation (on retrouve des personnages historiques tels que **Ghandi** et **Mao Zedong**), tantôt sous l'angle de l'Asie des mystères (légendes, arts martiaux, sectes), ce dossier est donc parfait vis-à-vis du premier (la magie), parfait background géo-culturel pour construire des aventures alliant secrets de sorciers tibétains et manigances politiques. Une légère réserve cependant à propos de la classe du guerrier mystique, qui dénote à mon sens d'une manière un peu trop criarde en comparaison des autres archétypes. On ne voit pas trop en effet ce qui fait de lui un "aventurier moderne", selon l'adage employé dans le descriptif. A n'utiliser que comme PNJ, si vous voulez mon avis.

Parfaite application des matériaux détaillés dans les deux premiers tiers du booklet, les volets 6 à 8 de la campagne mettront à mal des PJs opposés à une sombre histoire de revenants. Mieux articulées que dans le précédent volet, les ficelles de l'intrigue sont faciles à assimiler. Reste peut-être encore un côté dirigiste qui, s'il aidera les novices, pourrait fort bien frustrer les vieux baroudeurs de table de jeu par l'absence de place laissée au game-play (ou alors, il aurait fallu en fournir les exemples). Et puis - je vais paraître un peu dur - mais pourquoi n'y a-t-il jamais de plan ni de carte ? (en dehors d'un succinct plan pékin-Shantang) Manque de place ? Un dernier détail : ce serait pas mal de fournir un rapide résumé de l'intrigue : où en sont les PJs, quel est leur objectif ?

Pour les points positifs : des PNJs principaux toujours aussi croustillants, parfaitement dans l'esprit Pulp de la gamme. Ça donne envie d'être joueur ! Les nombreux moments de fun et d'action,

entre Il était une fois en Chine et Indiana Jones donnent maints fois l'occasion aux PJS de faire montre de brio et de style. A mon sens donc, ce

troisième épisode de la campagne est le meilleur de la série, exit les quelques remarques précédentes qui concernent plus la gamme que cet épisode en particulier.