


Arkeos #2 : Les Masques d'Ebène

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.

Direction : **l'Afrique Noire** ! A bord d'un Zeppelin, ou peut-être à dos de dromadaire, rejoignez la Mauritanie, le Niger ou le Soudan. Affrontez les pigmées mangeurs d'hommes, chassez le rhinocéros blanc et cultivez votre savoir-vivre en apprenant l'artisanat local. Deuxième volet de la campagne d'**Arkeos, Les Masques d'Ebène** met plein cap sur une série d'aventures palpitantes, et donne vie au continent de tous les mystères !

Si le premier volume avait fonction d'introduction, le second entend bien donner de la matière, et encore de la matière : une documentation abondante vous transformera en imbattable expert : la formation géologique du continent, les premiers temps de l'esclavagisme, orchestré par les nord africains, le colonialisme et son "projet civilisateur", le développement des voies ferroviaires, la faune africaine : tout y est, ou presque (on pourra regretter l'absence d'informations sur les mythes et croyances en vigueur). L'ensemble est illustré de moults coupures de journaux et autres photos d'archives, y compris les armes typiques.

Plus particulièrement, le supplément décrit trois pays africains : **l'Afrique Occidentale Française**,

le **Congo Belge** et **l'Ile de Zanzibar** (terre des esclavagistes).

Mais le second volet de la campagne d'**Arkeos**, c'est aussi **deux nouveaux archétypes** (l'homme en noir, et l'espion), un descriptif des différentes organisations secrètes et autres bureaux d'espionnages, un inventaire des plus belles voitures de l'époque et de nouvelles règles pour gérer les courses poursuites en voiture version "cascade et fusillade".

Pour les MJs (si vous êtes joueurs à Arkeos, arrêtez-vous là) :

C'est dans ce second volume que la campagne prend vraiment son élan. Au travers de cinq scénarios et autres parenthèses narratives, les PJs vont être baladés du nord au sud de l'Afrique, à la recherche d'un rabin. Les PNJs truculents (formidable le coup du réalisateur !) et les nombreux rebondissements mettront les joueurs en péril plus d'une fois. Seule ombre au tableau : le dernier scénario, articulé sans trop de clarté avec le précédent (on ne comprend pas trop comment les persos se retrouvent esclaves, ni si c'est la chance ou le destin qui les amènent à retrouver le rabin).