



La vengeance d'Arkane et Illusions

[Scénario - Terres du Milieu]

samedi 20 juillet 2002, par [Manowe](#)

HELLFALAS. Ile Tranquille

Hellfalas est une île située au sud des Terres du Milieu, à égale distance du Gondor et des côtes Haradrim. C'est un petit royaume indépendant, qui se tient à l'abri du monde extérieur, et ne communique que par le biais du commerce. Faible superficie (60*30km). Soleil accablant. Ces principales richesses sont dues à l'agriculture (olives, vignes, ...), les élevages de chevaux et de taureaux sauvages...

Capitale de l'île : Magritta. Ville portuaire au fond d'une baie protégée par 2 forts jumeaux. Population de type basanée, composée de 2 cultures distinctes. La plus importante : les artisans, la bourgeoisie (au nord, sur les hauteurs, dans les quartiers riches et surveillés) et la semi-bourgeoisie. La plus faible : les Haradrim (vestiges des prisonniers des guerres passées), regroupés dans un quartier de la capitale (au sud, près du port). Ils sont sujets au racisme du reste de la population.

La ville est toujours animée et la zone portuaire sous une effervescence constante. La plupart des maisons n'ont pas plus d'un étage (à cause d'une tradition qui obligeait les habitants de maisons à plus de 2 étages d'offrir l'hospitalité à tout noble la demandant). Les auberges ne servent qu'à boire. Pour manger il faut aller acheter des vivres dans les magasins spécialisés. Près du palais présidentiel et des prisons, on trouve un temple dédié au culte du dieu Ulmo (dieu de la mer). Il est de coutume de lui faire une offrande avant chaque départ en mer, pour se préserver des tempêtes, des pirates, des monstres-marins,...

Les travaux manuels sont dénigrés par la population locale, c'est pourquoi la majorité des artisans sont des immigrés. La plus grande partie des magrittains passent leur temps à parader dans les rues, à mettre en valeur leur courage, pour accéder au rang désiré de bourgeois. En déambulant dans les rues et avenues, on peut croiser une troupe de mendiants faisant l'aumône, ou bien encore, au milieu d'un attroupement, un duel, une représentation d'une troupe de théâtre de rue (les pièces les plus appréciées sont celles mettant en jeu un mari cocu, une femme infidèle, . . .). Le Chef de ces comédiens ambulant se nomme Mattéo "le cocu".

P.J. cherchent aventure

Les PJ, pour une raison quelconque (escorte d'un riche marchand, engagés - de force ?- comme matelots,... au gré du MJ), se trouvent à Magritta où y font connaissance. Normalement, le soleil de plomb qui règne ici devrait les pousser à se réfugier à l'abri d'une auberge. Ils apprendront que rien de palpitant ne se passe ici. Ils s'aperçoivent aussi qu'à Magritta les étrangers sont tout juste acceptés. Il règne une certaine xénophobie. Rumeurs de bateau fantôme écumant la mer. Sans doute à la recherche d'un moyen de retour sur les Terres du Milieu, ils trouveront le Loco, seul bateau qui appareille dans les prochains jours dans cette direction.

Il part livrer une cargaison d'excellent vin pour les seigneurs de Gondor. Embarquement le lendemain-matin. Pour la traversée, 3 choix leur sont possibles :

- être engagés comme hommes d'équipage (soumis aux ordres du capitaine), voyage gratuit et prime à l'arrivée (10pa) si tout c'est bien passé.
- s'inscrire comme passagers (2pa/jours). Il ne reste plus que 2 cabines de libre. Les 2 autres sont occupées par un bourgeois dont la porte est gardée par 2 gardes du corps (ils dorment dehors, mais seront ravis de s'approprier une des cabines restantes), et par le marchand de vin, Quevedo (il accompagne sa cargaison).
- être engagés comme mercenaires par Quevedo, pour le protéger des pirates et l'accompagner dans ses affaires. Salaire d'1 pa/jour. Quelle que soit leur décision, Quevedo se lie d'amitié avec ces "étrangers", et leur propose une visite guidée de la ville. Offrande au temple. Dans une taverne, Quevedo discute avec un personnage à l'allure inquiétante et aux 2 mains remplacées par des crochets, Espinel (emprisonné pour vol, il n'a pas put payer son incarcération. On l'a libéré après lui avoir tranché les 2 mains. c'est la loi. .). Ils font allusion à des pirates. Espinel s'en va dès que les PJ s'intéressent de plus près à lui. Un incident éclate : 2 hommes empoignent Quevedo et le traitent de tricheur. Ils s'enfuient si la bagarre dégénère. Retour précipité au bateau.

Paisible traversée

- Jour 1 : "Bizutage" des PJ s'ils sont matelots. Quevedo joue aux dés (et triche.). Tempête durant la nuit, un des marins a disparu.
- Jour 2 : Un bateau sans pavillon pourchasse le Loco toute la journée (pirates ?). Excursion des marins dans la cale pour "goûter" le vin.
- Jour 3 : Quevedo triche toujours aux dés. Les marins s'en prennent à lui (et plus tard aux PJ s'ils le défendent).
- Jour 4 : Quevedo est mélancolique. Il raconte que c'est dans ces eaux qu'il a perdu tous ses "compagnons", il y a cela plus de 30 ans. Sa vie d'aventurier s'est achevée ici. Et depuis cette époque, il n'avait plus repris la mer. Il refusera dans dire plus.

Dès le coucher du soleil, un flot d'eau noire se répand autour du navire. Des matelots repèrent une

forme sortant de l'eau. Quevedo est blême. Le peu de cheveux qui lui reste se dressent sur sa tête. Il s'écrie : " Mon Dieu ! Ce n'est pas possible... C'est le Vautour !! ..Arkane ! NON !!! " et il court se réfugier auprès des PJ. Des fantômes surgissent et agressent les marins.

Le vautour aborde le Loco et des squelettes attaquent (Jet de Résistance à la frayeur. Si loupé : -20 à tous les jets). Les marins se font exterminer les uns après les autres. Les 2 gardes du corps essaient de mettre une chaloupe à la mer et protègent le riche bourgeois. Ils repoussent les PJ si ceux-ci tentent de monter à bord.

Le Loco commence à sombrer. Une fois la chaloupe à la mer et ses occupants tués (quevedo égorge le bourgeois), les PJ voient leur bateau couler. Les squelettes et les fantômes les poursuivent. Les PJ se font vite rattraper. Tout à coup, silence. Un grand squelette (2m) portant un large chapeau s'approche. Quevedo gémit : "Arkane..Pitié...".

Arkane lève la main, et Quevedo, hypnotisé s'approche. Arkane lui serre le coup, le soulève et lui brise les vertèbres d'une main. Il le laisse choir, puis à la grande surprise des PJ, Quevedo se relève et se range aux côtés d'Arkane, le regard vide.

Arkane parle alors d'une voix profonde : "Jadis, mon nom était Arkane. Cela fait plus de 30 ans que j'attendais ce moment. Quevedo était le dernier homme de mon équipage. Il m'a maintenant rejoint. Vous, pauvres mortels, vous avez permis cela, c'est pourquoi je vous laisse la vie . Mais je garde votre liberté. Je dois retrouver le traître, celui qui a causé notre perte. Vous avez une semaine pour me le livrer, VIVANT ! Il se nomme Paragorn. Je n'accepte aucun échec et je vous retrouverais où que vous soyez. Quand vous aurez Paragorn, jetez cette statuette à la mer et criez mon nom. Souvenez-vous en bien..."

Arkane tend alors une petite statuette en os représentant un crâne humain. Dès que les PJ la prennent, tout disparaît. Les PJ se retrouvent perdus au milieu de l'océan sur une petite chaloupe avec une terrible mission. Il est possible de récupérer



quelques vivres du Loco qui flottent encore.

Oh mon radeauuuuuu

Durant 2 longues journées, les PJ errent sur un océan hostile. Ils sont suivis par des requins et doivent affronter des tempêtes. Si les PJ testent la statuette, rien ne se passe. S'ils la perdent, elle réapparaît au cou de son porteur au bout de quelques heures. Enfin, le 3ème jour, à l'aube, une voile se dessine à l'horizon... Malheureusement, c'est celle d'une grande galère de guerre d'Umbar, l'Albaze.

Et vogue la galère...

La galère les accoste et leur jette une échelle de corde. Une fois à bord, une dizaine d'archers les tiennent en joue. Le capitaine, Kemal, enturbanné et armé d'un cimeterre à 2 mains, leur ordonne dans un westron approximatif de se déshabiller entièrement. Il est assisté de Solimane, un énorme pirate équipé d'un fouet qui fera changer d'avis tout PJ récalcitrant. Les armes des PJ sont emmenées à l'avant du bateau, dans une cale. Leur argent est confisqué et tous leurs autres biens sont jetés à la mer (dont la statuette. .). On leur remet de grossiers vêtements de coton, puis ils sont conduits à la proue pour rencontrer le maître de la galère, le mage Alhazred.

La pièce est complètement obscure et il y règne une odeur fétide. Alhazred les interroge les uns après les autres. Il leur demande ce qui leur est arrivé et s'ils ont croisé des pirates ou des galères. S'ils parlent d'Arkane ou s'ils donnent des versions différentes, il les torture pour en savoir plus.

Une fois l'interrogatoire terminé, Kemal leur demande le nom du Vrai Dieu. Toute réponse autre que "Gormoth" se traduit par un coup de fouet de Solimane. Ce dernier leur libère des places en égorgeant les malheureux galériens qui s'y trouvaient. Ensuite, c'est : "Rame, Fils de Chien !!".

Les PJ sont placés à côté d'un galérien nommé

Ténorio (magrittain). Il est là depuis 2 ans, et leur demande s'ils savent comment va sa fiancée Elia. Il leur apprend la vie à bord. L'Albaze tire un filet qui fournit le poisson nécessaire à l'équipage (50 hommes) et les restes aux galériens (200). La nuit, on raconte que parfois un monstre traverse le pont et emporte des galériens. Ténorio sait que certains ont réussi à se libérer de leurs chaînes, mais ils sont trop peu nombreux pour se révolter. La statuette revient au coup du porteur. Si Solimane ou Kemal s'en aperçoivent, le PJ reçoit des coups de fouets. Durant 3 jours, la vie passe au rythme des battements de tambours de Solimane : assauts de navires marchands, courses- poursuite avec des galères ennemies,...

Le matin du 6ème jour depuis leur rencontre avec Arkane, l'Albaze accoste une île pour faire le plein d'eau potable. Il faut des porteurs d'eau. Solimane choisit les PJ, Tenorio et d'autres galériens pour descendre à terre. C'est une petite île volcanique où règne la jungle. Les galériens, escortés de 5 hommes d'équipage gravissent la pente. Les PJ peuvent s'échapper ou pas.

- Si les PJ ne s'échappent pas, ils retournent sur l'Albaze.

- Si les PJ s'échappent... Traque à travers la jungle. Les PJ peuvent tomber d'une falaise, se réfugier dans une caverne... Dans tous les cas, ils sont évanouis ou assommés et finalement recueillis par les hommes-lézard. Cette peuplade primitive est prête à les aider (ils ne parlent pas la même langue). Pendant toute la journée, l'équipage de l'Albaze les chasse.

Le soir du 7ème du jour, le Vautour et Arkane apparaissent et exterminent tous les galériens ainsi que les hommes d'équipages. Seul Alhazred arrive à s'échapper sur le dos d'une chauve-souris géante sortie d'on ne sait où. Arkane furieux, les libère, les fixe droit dans les yeux et dit : "Sachez que la prochaine fois, vous risquez bien de venir rejoindre mes rangs. Je trouverais bien d'autres mortels plus débrouillards que vous".

Et une nouvelle fois tout disparaît. Les PJ se retrouvent donc seuls à bord d'une grande galère

de guerre. En fouillant, on retrouve facilement toutes ses armes ainsi que d'autres. Dans la cabine d'Alhazred, les fouilles sont fructueuses : 3 coffres (10.000po le butin d'une saison), de nombreux livres de sorts, des cartes (dont le plan du repère dans le désert), des fioles (si elles sont ouvertes, un esprit s'échappe et s'engouffre dans le PJ. Jet de Résistance : <20, l'esprit occupe le corps, combat mental. 20<50, l'esprit est rentré et réapparaît périodiquement. >50, esprit volatilisé), des onguents, poudres, poisons, manteaux noirs (+50 en Dissimulation mais fait pousser des écailles s'il est porté trop souvent').

Retour à Magritta

L'albaze est retrouvée rapidement par des navires magrittains, et la galère est au port. Les autorités demandent des explications sur la galère, les galériens, et le sort du Loco. Le Roi réclame la quasi-totalité du trésor, mais laisse tout de même 500po aux PJ. Ceux-ci bénéficient en outre d'une importante "aura" à Magritta, et tout le monde se presse pour les voir ou pour les accompagner. Ils bénéficient aussi de l'aide des autorités dans leurs recherches. Malheureusement, ils ne trouvent rien sur Paragorn, mais à propos de pirates, ils peuvent être aiguillés sur d'Espinell.

Ce dernier apprend que les PJ s'intéressent à lui. Il organise une rencontre dans un quartier glauque, le soir. Beaucoup de mendiants sont cachés. Espinell, en apprenant leurs intentions, leur demande 500po pour savoir où est Paragorn, où bien, un jeune enfant de la bourgeoisie à qui on tranchera les mains pour apitoyer les passants. Les PJ n'ont pas d'autres choix. Une fois qu'Espinell a ce qu'il désire, il donne le nom d'Evita, un honnête marchand de tissus qui n'a rien à voir avec Paragorn. Les PJ devraient s'en rendre compte rapidement. Une explication "musclée" avec Espinell leur permettra d'obtenir le nom de Loujane, marchand de bière. Loujane tient une boutique réputée de bière de luxe. Cela fait longtemps qu'il s'est rangé. Dès qu'on lui parle de pirates, il nie farouchement et s'éclipse. Accosté dans la rue, il crie "Au voleur !!!", et s'enfuit. Loujane est très jaloux de sa très belle

jeune femme, Evita, qu'il tient cloîtré chez lui, sauf les jours où il parade avec elle. Une simple surveillance permettra aux PJ de découvrir qu'Evita trompe Loujane avec Ignacio. Les PJ ont tout intérêt à se servir du théâtre de Mattéo pour faire ébruiter la nouvelle et faire sortir Loujane de ses gonds. Loujane donnera le lieu où il a vu Paragorn pour la dernière fois (il y a 12 ans) : le petit village d'Avalenté, près des falaises au Nord de l'île, et il part faire un duel avec Ignacio. Entre-temps, Alhazred est arrivé à Magritta. Il veut se venger. Il commence d'abord par brûler son ancienne galère (l'incendie se propage aux autres bateaux du port) puis, il fait suivre les PJ. Il tentera aussi de récupérer son or.

Quel charmant petit village

Le voyage par diligence (5pb) jusqu'à Avalenté se fait sans problème. C'est un tout petit village. Questionnés sur Paragorn, tous les villageois (petits et grands) sont unanimes sur la réponse : "Paragorn est mort il y a 7 ans, en tombant de la falaise". Cette réponse identique dans toutes les bouches devraient interloquer les PJ. Dans le cimetière, une tombe au nom de Paragorn est bien présente, ainsi qu'un squelette à l'intérieur.

En réalité, Paragorn est bien vivant. Il a préparé cette mascarade il y a longtemps pour s'éviter tout problème relatif à son ancienne "carrière". Il loge dans l'unique auberge du village. Il est protégé par ses fils et ne se montre jamais. Les PJ devraient découvrir sa cache grâce à la statuette : elle refroidit en se rapprochant de Paragorn. Celui-ci fait suivre les PJ par les enfants du village. Les PJ pourront peut-être remarquer que des charrettes de foin et de pailles sont conduites vers la falaise.

C'est un village de naufrageurs, ils brûlent des feux sur la falaise pour faire croire aux bateaux qu'il s'agit des feux des forts de Magritta. C'est pourquoi ils font tout pour éloigner les PJ avant la fin de la nuit. Au besoin, ils essaieront de les empoisonner ou de les chasser. A la nuit tombée, une tempête se lève. Les feux sont allumés. Les éclairs fusent, le vent souffle, et les PJ assistent à l'échouage d'un

navire contre les falaises. Tous les villageois s'y mettent et trucident les pauvres naufragés. Paragorn est facilement identifiable (on crie son nom). Une fois la statuette à la mer et le nom d'Arkane prononcé, le Vautour et ses hordes de terreur apparaissent. Les femmes, les enfants, les hommes et les matelots, tout le monde meurt dans la folie meurtrière d'Arkane. Et au moment où il allait se saisir de Paragorn pétrifié, Alhazred et son monstre volant surgissent pour s'en emparer, à la grande fureur d'Arkane. Fou de douleur et de haine il disparaît dans un cri terrible. Une nouvelle fois, les PJ se retrouvent seuls au milieu de la mort et de la désolation.

- Si les PJ appellent Arkane, le Vautour attaque le bateau. Alhazred s'envole sur le dos de son monstre. Les fantômes et les squelettes l'abattent et il s'écrase sur le port. C'est alors le carnage commence. Tous les habitants sont massacrés. Le bain de sang ne stoppera que lorsque la fiole sera retrouvée et présentée à Arkane. La grande prêtresse d'Ulmo essaiera de le contenir. Une fois qu'Arkane à sa fiole. Il avale l'esprit, et dans un grand cri, tout disparaît. Néanmoins si on apprend que les PJ sont responsables, ils seront condamnés à mort sans pitié...

ILLUSIONS

Voyage en chameau

Comme il n'y a plus rien à voir (ni butin à prendre) à Avalenté, les PJ reviennent à Magritta. Là, ils apprennent de bien étranges nouvelles : Loujane vient d'être enterré, il a été atrocement mutilé et retrouvé mort dans le quartier Haradrim. Il y a eu une grande révolte de la bourgeoisie contre les haradrims, qui s'est terminée dans le sang, et que les miliciens ont bien eu du mal à stopper. Grâce à la guilde des voleurs-mendiants ou aux Haradrims (s'ils avaient de bons rapports avec eux), ils découvriront qu'Alhazred se cache dans la taverne "A l'Haradrim étripé", sur le port. La taverne est gardée jour et nuit (la statuette refroidit en s'en approchant). Alhazred leur fait parvenir un message : "Si vous voulez Paragorn, rendez-vous dans le Quartier Haradrim à minuit, avec 1000po, et seuls". C'est un piège. Les PJ trouveront, s'ils acceptent le rendez-vous, beaucoup d'Haradrims atrocement tués à travers les rues, et le cadavre de Paragorn, au fond d'une impasse (les PJ peuvent éviter le piège en s'apercevant que la statuette ne refroidit pas). Trois "démons" surgiront (très durs à tuer, ils tombent en cendres une fois occis). Si les PJ s'en sortent très mal, une aide des Haradrims ne sera pas superflue. De retour à la taverne, des voleurs leur apprennent qu'Alhazred s'est enfui vers le port. Les PJ arrivent au moment où il s'éloigne à bord d'un navire (vers son repaire du désert) et les nargue avec la fiole où repose désormais l'esprit de Paragorn.

Il reste une dizaine de chameaux (les survivants). Pour les monter, il faut réussir un Jet d'Equitation (niv. moy/diff).

- Si raté 3 fois : le chameau se couche et refuse d'obéir.
- Si raté 1 fois : "mal du chameau", -15 à tous les Jets.

Les PJ ont toujours la carte de l'oasis ou en ont trouvés une nouvelle dans les tentes. Pour partir, direction plein Ouest, soleil couchant. Tous les chameaux semblent suivre un sentier invisible en faisant parfois de brusques écarts incompréhensibles. Si les PJ sont curieux de ces écarts, ils peuvent tomber dans des sables mouvants, dans la gueule d'un vers des sables...

En une journée normale de marche (12h), les PJ peuvent parcourir une distance de 50km. Il faut environ 3 jours pour atteindre les côtes ou la vallée. Possibilités de tempêtes de sable (15%), impossibilité d'avancer. Sous le soleil de plomb du désert, il faut consommer au minimum 5L d'eau par personne et par jour, sinon, une déshydratation apparaît. (Résultat d'une déshydratation : -10 à tous les Jets le 1er jour, -15 au 2ème, -20...).

Les journées sont chaudes, mais les nuits sont glaciales, (risques de rhume ?). Cependant, c'est



durant ces nuits, que toute la faune du désert ce mets en chasse. La chaleur du campement des PJ et la proximité des chameaux a de fortes chances d'attirer toutes sortes de prédateurs.

- Serpents (0-20),
- Scorpions (21-40),
- Insectes (41-70) ils pondent dans les chameaux, et sucent le sang des PJ,
- Chacals (71-100), ils ont peurs du feu et s'en prennent d'abord aux chameaux. nbre : 1D10. PdC : 35. Ils sont les plus vifs et portent donc les coups en premiers. ils fuient dès que 50% d'entre eux sont tués.

La verte vallée

C'est une vallée étroite aux parois abruptes (ressemble à un canyon). Au fond de la vallée, il y a un lac. En amont, il y a une chute d'eau énorme, en aval, des rapides parsemés de rochers. Le tout est baigné d'une nappe de brouillard qui recouvre une végétation luxuriante qui détonne par rapport au désert tout proche. Le seul chemin d'accès visible est un petit sentier grossier et pentu qui serpente à travers les rochers. Une fois le sentier descendu, la chose qui frappe le plus, c' est le nombre impressionnant d'espèces végétales et surtout le nombre de fleurs. Une espèce est prédominante, une sorte d'iris jaune et rouge qui dégage un parfum subtil, délicieux et enivrant. Ce parfum est un puissant hallucinogène qui n'agit qu'au bout de quelques heures.

Le sentier débouche à côté d'une grotte. A l'intérieur, on trouve de vieux squelettes entremêlés (5), transpercés par des armes (épées, arcs, poignards, flèches). On trouve également des pots cassés, un vieux coffret (1po, 20pa, (monnaies Haradrims), 2 bagues en argent et un collier de pierres précieuses). Le plus étrange, c' est d'étranges dessins gravés sur les murs, et qui semblent représenter 3 étoiles ou soleil volant au-dessus de la vallée.

La faune locale réagi bizarrement (ou ne réagissent pas du tout).

Si les PJ restent moins d'une journée, les illusions ne

se feront pas sentir totalement, il y aura seulement un étourdissement. Mais, pour l'intérêt du scénario, le MJ devra faire rester les PJ le plus longtemps possible. Si les PJ mangent ou boivent (fruits, viandes, eau,...) quoique ce soit provenant de la vallée, les illusions auront automatiquement le maximum d'effets.

Il faut faire un Jet de Résistance tous les 4h pour chaque PJ. Si le Jet est réussi, le PJ ressent une sensation de bien-être total, voire même d'euphorie. Si le Jet est loupé, le PJ souffre de paranoïa (il a l'impression d'être épié constamment) et il subi les premières hallucinations : êtres humanoïdes, plantes mouvantes, picotement, voix...

- Jour 1 : Formes humanoïde sortant de la grotte (h). Rencontre avec un félin (jaguar ?). Il grogne, se frotte le museaux dans la terre et s'enfuit en hurlant (r).

En allant remplir sa gourde, un des PJ tombe à l'eau, on l'a poussé (h). Les branches des arbres, les lianes et les racines bougent sans vent (h). Une silhouette de femme nage dans le lac (h). Durant la nuit, des animaux se battent dans la jungle. Leurs cadavres gisent à l'aube devant la grotte (r).

- Jour 2 : Un éboulement a eu lieu dans le sentier, il n'est plus possible de ressortir de la vallée par ce chemin (h). Si les PJ tentent d'escalader les parois à pic de la vallée, ils seront confrontés à des scorpions, serpents et chutes dut à leur engourdissement. Le passage par la cascade est encore plus délicat. Les rapides par la nage semblent une vraie folie...

Des gros rochers du lac ne sont plus au même endroit (h).

Des objets brillants reposent au fond de l'eau, au pied d'un gros rocher ayant sensé bougé. On dirait de l'or. Il s'agit en fait des colliers et des boucles d'oreilles d'un squelette noyé (r).

Pendant la journée, un nuage d'oiseaux s'abat sur la vallée et attaque tout ce qui bouge, y compris les PJ. Les oiseaux sont trop nombreux et vraiment agressifs. Le seul refuge, c'est la grotte. L'attaque dure jusqu'au soir. On retrouve beaucoup de



cadavres d'oiseaux dans le lac (r).

Final

(A partir de maintenant c'est le délire le plus total...) Dès la tombée de la nuit, 3 lumières apparaissent dans le ciel et tournoient silencieusement au-dessus de la vallée. Ce ballet dure environ 5 minutes, puis les 3 sphères lumineuses descendent, planent au-dessus du lac, s'attardent un instant au niveau des PJ puis se séparent et partent se perdre dans la végétation...

Peu après, des cris étranges se font entendre : animaux hurlants, craquements, mouvements dans les feuillages, sons inhumains, cliquetis métalliques, voix...

Le "Combat"

Tout à coup, les PJ se font attaquer... (En réalité, ils s'entre-attaquent). Les assaillants varient selon la race des PJ. Les nains et les elfes doivent faire face à des elfes noirs (ou des petits démons, si leurs compagnons sont des nains), les humains, à des hommes en robes noires (ou bien des petits démons). Dans tous les cas, les yeux de leurs adversaires sont luisants.

Chaque coup porté qui a vraiment touché est ressenti comme un coup à pleine puissance, mais les dégâts réels sont réduits de 50% (à cause de l'engourdissement général). (Il est important pour le MJ de décaler les coups portés et les effets subis pour ne pas dévoiler la supercherie.)

Le combat devra durer un moment, puis le MJ devra attirer les combattants vers le lac (du côté des rapides). Corps-à-corps, les PJ s'étranglent et tombent à l'eau, des boules de lumières les heurtent de plein fouet, ils tombent inconscients...

Suspense

Retour au réel

Vers midi, les PJ se réveillent (sauf les nains, car ils ont but la tasse plus que les autres) encore agrippés aux cou de leurs compagnons. Ils sont sur la berge d'une rivière marécageuse au milieu d'une large vallée fétide (l'eau, ou plutôt la boue, a un léger goût de sel. Proximité de la mer ?). Il n'y a plus ce parfum entêtant des fleurs. D'ailleurs, il n'y a plus de fleurs du tout.

- 40% de perte pour chaque objet transporté.
- têtes dans les vapes et -10 à tous les jets.

Les PJ ne sont qu'à quelques kilomètres (5h de patauge) du delta que fait la rivière en se jetant dans l'océan. Il y a possibilité d'apercevoir des mouettes. Les marais regorgent d'insectes en tous genres et particulièrement des moustiques de toutes tailles (et surtout des grandes). Il ne fait pas bon traîner dans les parages (30% d'attraper une maladie infectieuse par période de 2h passée dans les marais). Toute nourriture ou eau provenant de la Vallée des Illusions aura 80% de chance de provoquer de nouvelles hallucinations 1h après leur ingestion. Mais les effets se dissiperont au bout de 2 ou 3h). Sur le rivage de l'océan, il n'y a nul trace d'embarcation ni de civilisation.

Retour au pays

En remontant la côte, les PJ se font appréhender par une patrouille d'Haradrim en chameaux (10 et bien armés.). La patrouille les conduit à la passe où était le bateau d'Alhazred. Le campement n'est plus que ruines. A sa place, un nouveau campement a été installé. Il est constitué d'une cinquantaine d'Haradrim et de 4 Mûmakils (gigantesques éléphants de guerre). Durant 2 jours, les PJ sont emprisonnés dans des cages avec des prisonniers noirs (tout leurs équipements leur ont été supprimés). Il y a plusieurs sacrifices de prisonniers par une prêtresse et de violentes disputes à propos des PJ, qui sont finalement bien traités (voir engraisés).

Finalement, un grand bateau arrive (flotte d'Umbar



?), et tous les prisonniers sont embarqués à fond de cale. Durant un jour et une nuit, le navire subit une effroyable tempête. Le lendemain, le navire se fait

attaquer. Heureusement pour les PJ, ce bateau bat le pavillon de la flotte de Gondor... Les PJ sont libérés et ramenés vers la paix (?).