

La Pierre d'Osgiliath

Les uruk-haïs d'Isengard rôdaient depuis longtemps dans les alentours des ruines d'Osgiliath. On ne savait pas ce qu'ils recherchaient. Cette petite troupe inoffensive, pensait-on, avait été simplement envoyée en éclaireur par Saruman. En réalité, lorsque Saruman en personne sortit en secret d'Isengard pour se présenter à Osgiliath, l'alarme fut donnée car jamais le magicien ne se serait déplacé sans une raison de la plus haute importance. En effet, la pierre maîtresse d'Osgiliath, longtemps perdue, avait été redécouverte. S'en emparer donnerait à Saruman un avantage certain pour retrouver l'anneau unique. Mais, contrairement aux Palantiri mineurs, celui-ci pesait bien plus lourd et nul homme ni orc ne pouvait le ramener jusqu'à Orthanc. Il faudrait à Saruman bien des efforts pour y parvenir. Mais le moment ne se prêtait pas encore à ces considérations. Il fallait d'abord s'assurer la possession de la pierre avant que Gandalf et Aragorn, héritier d'Isildur, ne s'en emparent.

Note sur les Palantiri

Les Palantiri, ou Pierres Clairvoyantes « Celles qui voient de loin », ont été forgées par Féanor, au temps glorieux de Valinor, temps où les Elfes vivaient en harmonie avec les Valar. Mais, passé le temps des Rois et Minas Ithil perdue, ils devinrent l'objet de sombre convoitise et leur utilisation fut rendue dangereuse. Parmi les sept Palantiri, seuls trois subsistent encore aujourd'hui : la Pierre-Orthanc, détenue par Saruman, la Pierre-Anor, propriété du surintendant du Gondor et la Pierre-Ithil, que l'on sait entre les mains de Sauron. Leur intérêt premier est de permettre à leur propriétaire de communiquer par la pensée, même si elles se trouvent à grande distance les unes des autres. Mais, Sauron a su pervertir la Pierre-Ithil pour dominer la volonté de son interlocuteur. On les utilise surtout pour obtenir des visions de l'avenir. Mais cela nécessite une grande concentration et une forte volonté. Denethor, surintendant du Gondor, entrevit ainsi sa cité assiégée par l'armée de Sauron et, sans pouvoir l'asservir car Denethor était homme de grande volonté, Sauron sût insinuer dans son esprit un désespoir tel que Denethor renoncerait même à se battre. Voir la note intitulée « Les Palantiri » écrite par J.R.R Tolkien dans « Les contes et légendes inachevés – le troisième âge » pour avoir tous les détails.

Mise en place

1. Ce scénario est prévu pour 2 joueurs possédant 3000 points d'armée chacun. Il est vivement recommandé de posséder Saruman, le Roi-Sorcier d'Ingmar, Gandalf et Aragorn. La carte utilisée est celle du starter, côté ruines.
2. Chaque joueur constitue deux armées distinctes. La première d'une valeur de 2000 points, la seconde, représentant d'éventuels renforts arrivant en cours de bataille, d'une valeur de 1000 points. Le joueur du Bien ne peut pas recruter Frodon, qui ne participe pas au combat.
3. Le joueur remportant le jet de déploiement choisit soit le bord de la carte et se déploie en premier, soit il se déploie en second, laissant à l'ennemi le choix du bord de carte.
4. L'une des cases de la carte est occupée par le Palantir d'Osgiliath (cf. photo ci-dessous). Cet hexagone est considéré comme s'il était marqué d'un «X» et que ces lignes étaient noires. Tous les hexagones entre une et deux cases de distance de la pierre constituent sa « zone d'influence ». Les lignes des hexagones de cette zone sont considérées comme rouges.



Condition de victoire

5. Celui des deux joueurs qui anéantit l'armée ennemie remporte la partie et gagne 2 points de victoire.

Règles spéciales

6. Lors de la phase de stratégie, avant que l'on ne lance les dés, chaque joueur peut décider, s'il le souhaite, que l'un de ses guerriers ou héros (une seule tentative par joueur et guerrier ou héros) va essayer de voir à travers le Palantir, à condition qu'il se trouve à côté. La tentative coûte 2 points d'action, ou 1 seul point s'il s'agit de Gandalf, Aragorn, le Roi-Sorcier d'Ingmar, Saruman ou Sauron. Chaque joueur met alors en secret dans sa main l'un des marqueurs représentant les effets possibles : INTERDIRE, SURPRENDRE, APPELER, PARALYSER. Puis, les joueurs dévoilent leurs intentions en ouvrant leur poing en même temps. Il leur reste alors à savoir si leur tentative échoue ou réussit. Pour cela, chacun doit obtenir à l'aide d'1D6 un résultat supérieur ou égal au nombre inscrit sur le marqueur. Si c'est le cas, on applique l'effet choisi et le(s) point(s) d'action investi(s) est(sont) perdu(s). Sinon, le(s) point(s) d'action investi(s) est(sont) perdu(s) sans que l'effet ne se réalise.

7. INTERDIRE (4+) : par sa force de volonté, celui qui voit à travers la pierre peut empêcher l'adversaire de s'en servir pendant ce tour. L'effet choisi par ce dernier ne sera alors pas exécuté.

SURPRENDRE (3+) : ajouter un bonus de +2 au résultat du jet de stratégie prochain.

PARALYSER (4+) : paralyser toutes figurines (amies ou ennemies) situées dans la zone d'influence du Palantir. Ces figurines ne pourront ni bouger, ni tirer, ni combattre, ni utiliser la moindre compétence, même valant 0, ni exécuter d'attaques gratuites.

APPELER (<nb tours) : Le joueur du Mal peut essayer de contacter Sauron, qui possède la Pierre-Ithil, pour obtenir des renforts. De même, le joueur du Bien peut essayer de contacter Denethor qui détient la Pierre-Anor. Mais Ni Sauron ni Denethor n'enverront de renforts s'ils n'estiment pas cela nécessaire. En termes de jeu, le joueur doit obtenir avec 1D6 un résultat strictement inférieur au nombre de tours jusqu'alors écoulés (on fait le décompte des tours en tout début de phase de stratégie). Par exemple si le tour en cours est le 4^e, le joueur obtiendra les renforts sur un résultat de 3 ou moins. Lors de la même phase de stratégie, les renforts entrent sur la carte par le bord du joueur à trois cases de distances, comme d'habitude. Chaque joueur ne peut bénéficier qu'une seule fois du secours de renforts durant la partie.

Marqueurs à découper et à coller sur du carton rigide :

INTERDIRE (4+)	SURPRENDRE (3+)
-----------------------	------------------------

PARALYSER (4+)	APPELER (<nb tours)
-----------------------	-------------------------------

INTERDIRE (4+)	SURPRENDRE (3+)
-----------------------	------------------------

PARALYSER (4+)	APPELER (<nb tours)
-----------------------	-------------------------------