

# 02 · Introduction

(image: intro.png class: illus)

La Cour Royale de Minas Tirith a rarement été sujette à un aussi grand émoi. Le Grand Devin Royal a été témoin de signes et de présages grâce à la Pierre de Vision, le Palantír d'Orthanc, et des rumeurs laissent entendre qu'il suppose que ces mirages proviennent d'une autre des Pierres perdue depuis de nombreuses années. Retrouver l'un des Palantíri perdus serait un grand triomphe pour le nouveau royaume réuni en plein essor.

La possibilité qu'une des grandes Pierres de Vision perdues puisse refaire surface pour jouer à nouveau un rôle dans l'histoire de la Terre du Milieu n'est pas la seule nouvelle enfiévrant les courtisans du Gondor. Le tri et le rangement en cours dans les innombrables trésors de la bibliothèque ont permis de trouver une information perdue, à la fois fascinante et connexe à la rumeur du jour : il a été découvert une référence à un sort puissant, mais aujourd'hui oublié permettant de localiser un artefact tel qu'un Palantír.

Malheureusement, la pomme en or contient un ver : un traître et espion à la Cour du Roi a été subjugué par le discours d'un terrible sorcier maléfique qui est très fortement intéressé par la découverte d'enchantements puissants et d'objets magiques.

Ce module fait partie de la série des « Aventures en Terre du Milieu » et il fournit le cadre d'une grande campagne. Les différents scénarios qu'il comporte sont liés par les visées à long terme des personnages interprétés par les joueurs et par le Maître de Jeu. Alors que les personnages complèteront les différentes étapes de la Quenta Palantíri, leurs actions et leurs découvertes, mais aussi leurs propres buts et motivations, les propulseront vers de nouvelles aventures, donnant aux joueurs l'opportunité d'inscrire leurs personnages dans une légende épique ainsi que dans la petite histoire de la Terre du Milieu.

## Histoire des Palantíri

*« Au début, la boule était sombre, d'un noir de jais, et le clair de lune luisait à sa surface. Puis vinrent un léger rayonnement et un mouvement au centre, et elle retenait le regard de Pippin de telle façon qu'il ne pouvait plus le détourner. Bientôt, tout l'intérieur parut en feu ; elle pivotait ou les lumières intérieures tournaient. » Le Seigneur des Anneaux Les Deux Tours — Livre III, Chapitre X*

Les Palantíri sont les sept Pierres-Voyantes d'Eldamar, créées par les Noldor de Valinor (et peut-être Fëanor) pendant les Jours Anciens et données aux Seigneurs d'Andúnië de Númenor au Second Âge. Ils étaient gardés en héritage à Andúnië

jusqu'à la chute de Númenor, et ont été emmenés par la suite sur la Terre du Milieu par les Fidèles, dirigés par Elendil le Grand.

*« De grands vaisseaux et de grands rois  
Trois fois trois,  
Qu'ont-ils apporté de la terre effondrée,  
Sur le flot de la mer ?  
Sept étoiles et sept pierres  
Et un arbre blanc. »*

Un Palantír ressemble à une boule de cristal noir, une petite flamme vacillant en son cœur. Celui qui scrute dans la Pierre voit cette lumière s'étendre jusqu'à ce que la surface du globe devienne une masse tournoyante de couleurs dans laquelle l'esprit peut se projeter et se transporter n'importe où celui qui regarde le désire, sans limites de temps ni de distance.

(image: palantir.png caption: Un Palantír class: figure-droite)

La vision conférée est la même que celle que l'on peut avoir en étant sur place, mais aucun son n'est transmis. Les Pierres sont toutes accordées les unes aux autres, l'une d'entre elles étant la Pierre Maîtresse. La réelle Pierre Maîtresse est restée sur l'île de Tol Eressëa, afin que les Elfes d'Aman et les Fidèles puissent continuer à rester en contact. La taille des Pierres varie de trente centimètres de diamètre à une taille qui rend leur transport impossible par un seul homme. Elles possèdent un axe invisible qui doit être aligné avec le centre même d'Arda pour qu'elles puissent fonctionner.

Après leur arrivée sur la Terre du Milieu, les Palantíri ont été répartis dans les Royaumes Núménoréens en Exil, à Annúminas, Amon Sûl (sur le Mont Venteux) et Elostirion (la plus grande et la plus à l'ouest des trois tours sur les Collines de la Tour) pour l'Arnor, et à Osgiliath (la Pierre Maîtresse), Angrenost (Orthanc), Minas Ithil (Minas Morgul) et Minas Anor (Minas Tirith) pour le Gondor. Chaque Palantír possède des caractéristiques et des performances particulières en fonction de la nature de la personne qui le commande. Avec les Sept Pierres, les Dúnedain étaient capables de garder et d'unifier les Royaumes en Exil.

(image: map-trajets-palantiri.png caption: Les Palantíri au Troisième Âge class: figure-centre-big)

Seuls les héritiers d'Isildur ou d'Anárion étaient habilités à se servir des Clairvoyantes, ou toute autre personne dûment mandatée, tels les Surintendants du Gondor, quand les Rois ne furent plus. Mais avec le passage du temps, la plupart des Palantíri ont été perdus ou pris par les ennemis des Dúnedain, et l'existence et l'usage des Pierres oubliées.

## Les Palantíri au Troisième Âge

(image: arvedui.png caption: Le naufrage du roi Arvedui d'Arthedain class: figure-droite)

- Le **Palantír d'Osgiliath** a disparu quand le Dôme des Étoiles a été détruit pendant la Lutte Fratricide (3A 1437).
- Les **Pierres d'Amon Sûl et d'Annúminas** ont été perdues dans les eaux de la Baie Glaciale de Forochel par le roi Arvedui d'Arthedain (3A 1974).
- La **Pierre de Minas Ithil** a été capturée par Sauron quand la Tour de la Lune a été prise par ses serviteurs, les Nazgûls (3A 2002).
- Le **Palantír d'Orthanc** est tombé dans les griffes du traître Saroumane (3A 2953).
- La **Pierre de Minas Anor (Minas Tirith)** est contrôlée partiellement par Sauron (qui l'a utilisée pour briser l'esprit de Denethor II, Surintendant du Gondor, et soudoyer Saroumane).

## Les Palantíri au Quatrième Âge

Après la Guerre de l'Anneau, seul le **Palantír d'Elostirion** n'a pas été touché par le Mal ou n'a pas été perdu. Mais, comme il n'était dirigé que vers les Terres Immortelles, il était sans intérêt pour ceux qui se battaient pour le pouvoir, et il a été placé pendant longtemps sous la garde des Hauts-Elfes. Il a été embarqué sur le navire de Maître Elrond par Círdan le Charpentier et a ainsi retraversé la Mer vers Eldamar, le pays de sa création, à la fin du Troisième Âge, avec la Dernière Chevauchée des Porteurs des Anneaux.

Les **Pierres d'Osgiliath, d'Amon Sûl et d'Annúminas** sont perdues.

La **Pierre de Minas Ithil a été détruite** dans la chute de Barad-dûr.

La **Pierre de Minas Anor (Minas Tirith)** a été rendue totalement inutilisable, à part par une personne d'une volonté de fer.

*« Si un homme regardait dans cette Pierre, à moins d'avoir une grande force de volonté pour la tourner vers d'autres buts, il n'y voyait autre chose que deux mains de vieillard se desséchant dans la flamme. » Le Retour du Roi*

La **Pierre d'Orthanc**, récupérée par un étrange hasard, est restée en possession du nouveau Roi de Gondor, Aragorn II Elessar, pendant le Quatrième Âge.

Les 4 Pierres potentiellement utilisables constituent donc un des plus grands trésors de la Terre du Milieu au Quatrième Âge.

## Carte Politique de la Terre du Milieu au Quatrième Âge

(lightbox: carte-terre-du-milieu-ouest-politique.png class: figure-centre-big caption: Carte Politique de la Terre du Milieu au Quatrième Âge group: 1 thumbWidth: 620 thumbHeight: 433)

# Vue d'ensemble de la Quête

Cette section fournit au MJ une vue d'ensemble des endroits et des événements qui constituent la tapisserie sur laquelle la Quenta Palantíri sera brodée.

Pendant de nombreuses années après le naufrage du roi Arvedui, les Palantíri perdus d'Amon Sûl et d'Annúminas sont restés sous les flots de la Baie des glaces de Forochel.

Les Pierres ont refait surface en étant « pêchées » par les filets des pêcheurs Lossoths et ont depuis été entreposées dans une caverne isolée de la Baie, où les Lossoths (qui ignorent que ces pierres sont en fait les légendaires Palantíri) viennent régulièrement y entretenir de secrets rituels, implorant les Pierres de leur apporter la bonne fortune. Les Pierres sont en fait gardées par un puissant ver qui ne laissera pas échapper *son* trésor sans contrepartie.

Par miracle, la plus grande des deux Pierres, celle d'Amon Sûl, est positionnée de façon à ce que ses pôles soient quasiment alignés et il est possible qu'une autre pierre en reçoive des images. Cela ne fut jamais le cas auparavant pendant le Troisième Âge, durant lequel Sauron maintenait son emprise sur les Pierres.

Le Devin de la Cour Royale de Minas Tirith a pu percevoir quelques vagues images d'une Pierre perdue et cela a provoqué l'intérêt de plusieurs factions dans la ville, dont la Cour, qui va contacter les personnages pour tenter de récupérer la ou les Pierres.

## Le Grand Devin et les deux Pierres

Après la chute de Sauron et l'arrivée d'un Âge nouveau, le Roi Elessar a créé la position de Grand Devin de la Cour Royale. Ce poste de conseiller sage et bien informé n'a pas été tenu en si haute estime depuis les jours des grands rois d'Arnor. Le Grand Devin nouvellement nommé est un vénérable Dúnadan respecté de tous, nommé Tarquillan. Ses principales fonctions sont de surveiller les Palantíri et de veiller à la bonne réorganisation des livres, rouleaux et parchemins de la Grande Bibliothèque de Minas Tirith.

Tarquillan doit donc veiller sur la Pierre inutilisable de Minas Anor (Minas Tirith), mais surtout sur la **Pierre d'Orthanc**, qui a été replacée dans la Tour Blanche. Après quelques tentatives de vision au travers de la Pierre, il décida de pousser la vision au plus loin possible et aperçu quelques vagues images d'une autre Pierre, très loin au Nord.

Après que cela eut suscité un grand émoi à la Cour, l'excitation est retombée, car les visions ne purent être rendues plus précises. Quelques jours plus tard, en rangeant les tomes et les rouleaux de la Tour Blanche, Tarquillan et son assistant, Elegar, trouvèrent deux tomes anciens : le premier expliquait la méthode permettant de dissimuler les visions d'une pierre en la recouvrant par exemple d'un tissu, et l'autre, beaucoup plus intéressant, parlait d'un sort qui permettrait de visualiser la position d'objets de grands pouvoirs, tels qu'un Palantír.

## 03 · Minas Tirith

Les aventuriers sont appelés à Minas Tirith par le Devin de la Cour, Tarquillan. Lors de l'audience, il leur fait jurer le secret puis leur raconte son histoire. Il leur donne aussi quelques informations sur les Palantíri. La quête proposée consiste à trouver un sort qui permettra la localisation de la Pierre d'Amon Sûl. Il leur conseille de se rendre dans les bibliothèques d'Annúminas, de Fornost ou d'Osgiliath, mais Annúminas semble la destination la plus prometteuse. De plus, Tarquillan possède une clé qui permet d'ouvrir les portes de toutes les bibliothèques d'Annúminas.

Un espion présent à la Cour, Elegar, assistant du Devin, a placé un sort (qui permet d'entendre tout ce que disent les PJs) sur la clé que Tarquillan a confié aux PJs.

Une fois trouvé, le sort de localisation peut être utilisé par les PJs s'ils arrivent à le jeter, mais ils devront ensuite repasser par Tharbad pour tenir le Devin au courant de leurs avancées en reportant au Commandeur Cilis, chef de la garnison de Tharbad. Ensuite, ils pourront aller chercher le Palantír et le rapporter à Minas Tirith.

## 04 · Le Foyer des Jongleurs

En route vers Tharbad, les PJs quittent Minas Tirith par le Nord, avant de prendre la direction du Rohan, vers l'Ouest. Ils passent par l'Auberge Grise où ils devront régler un petit différent. Ils y rencontreront Turibor, qui leur proposera de faire halte en chemin au Foyer des Jongleurs dans la Combe du Gouffre, où il doit assister à une représentation théâtrale. Les personnages seront impliqués directement dans ce qui pourrait devenir le plus grand fiasco de l'histoire du théâtre...

## 05 · Tharbad

Le voyage continue en direction de Tharbad. Au tournant des Âges, cette cité qui fut autrefois si magnifique est maintenant en ruine. Le Roi Elessar a décrété qu'elle soit reconstruite et repeuplée. Pour atteindre leur destination, les PJs doivent traverser la Trouée du Rohan et ses paysages à couper le souffle et leurs actions les amèneront à comprendre les préjudices commis envers les gens du Pays de Dun.

## 06 · La Librairie Royale de l'Ancien Arnor

Les aventuriers se rendent à la grande Bibliothèque Royale de l'Ancien Arnor à Annúminas pour y trouver le sort permettant de localiser les Palantíri.

## 07 · Les Docks de Tharbad

Le groupe revient à Tharbad pour y lancer le sort et préparer leur départ en bateau vers la Baie de Forochel.

Leur bateau est saboté par les hommes de main de Vacros afin de donner le temps à ce dernier de prendre le large sur son propre navire et d'attendre sur place les aventuriers afin de leur voler la Pierre.

## 08 · La Baie de Forochel

Les PJs devront voyager dans des eaux périlleuses pour arriver à un des endroits les plus inhospitaliers de la Terre du Milieu, après avoir visité un lieu échappé du passé. Alors que le climat devient agressif, son hostilité impersonnelle n'est rien comparée à la réception agressive que les PJs reçoivent d'un certain Oriental déloyal et de ses hommes.

## 09 · Retour à la Civilisation

Pendant que l'Étoile du Soir quitte la Baie des Glaces avec Vacros et les Palantíri à son bord, les PJs se trouvent dans une situation fâcheuse. Ils sont échoués dans le nord glacé avec peu de nourriture et aucune connaissance du terrain environnant (sauf qu'il fait froid !). À long terme, ils espèrent retourner au Foyer des Jongleurs et suivre la trace des Palantíri. Pour l'instant, ils doivent lutter pour survivre et essayer de retourner à la civilisation.

## 10 · Retour au Foyer des Jongleurs

Ayant survécu aux périls des Terres Gelées, les PJs doivent puiser dans leurs réserves et trouver la réponse à de nombreuses questions : Comment retrouver la piste des Palantíri volés ? Où Vacros a-t-il transporté les Pierres ? Quelle est la connexion entre Vacros et les Jongleurs ?

Le lien avec les Jongleurs semble donc être la seule piste restante et aller rapidement jusqu'au Foyer des Jongleurs semble la route à suivre pour retrouver les Palantíri. Les aventuriers vont-ils choisir la diplomatie ou l'assaut ? En final, ils devraient retrouver les Pierres après un fier combat.

## – · Coup de Théâtre Final

Dans cette version de la campagne, ce chapitre n'est pas utilisé ni traduit.

## 12 · Le Quatrième Niveau

Les aventuriers retrouvent Tarquillan, très content. Mais celui-ci découvre que les Palantíri sont des faux. Ils suivent alors une piste qui les mène vers les possibles fabricants des faux, les Souffleurs de verre de la Verrerie Royale de Minas Tirith. Les PJs découvrent sur place que le registre des ventes, qui permettrait de retrouver le commanditaire de la commande, a été volé. Il sera sans doute nécessaire d'aller faire le coup de poing dans les bas-fonds. La suite de leur enquête les mènera à Esgaroth.

## 13 · Bourg-du-Lac

Les aventuriers voyagent rapidement en direction de Bourg-du-Lac à la recherche de « l'Homme Vert », leur seule piste pour retrouver les Palantíri. Bourg-du-Lac est un port

de commerce prospère : parmi tant de gens, comment les aventuriers vont-ils arriver à trouver cet homme mystérieux qui agit sous un pseudonyme ? C'est peut-être son implication dans des activités illégales qui vont permettre aux PJs de le retrouver. C'est par la force qu'il faudra terminer l'investigation.

## 14 · Balade en forêt

Enfin, les aventuriers se rapprochent des trésors qui leur ont été arrachés dans la Baie des Glaces de Forochel. Suivant la route des malheureux hommes employés pour transporter les fausses Pierres au travers de Vert-Bois-le-Grand, les PJs arrivent à l'endroit où les troupes de Taladhan se sont emparées des copies. De là, ils poursuivent en direction de Sarn Goriwing pour y affronter l'effroyable sorcier lui-même.

## 15 · Retour vers le Roi

Les aventuriers ramènent les vraies Pierres à Minas Tirith et reçoivent les remerciements d'Elessar et de sa cour royale. Toutefois, à leur arrivée, les aventuriers doivent annoncer la trahison d'Elegar. Elegar et Vacros prennent en otage le Devin Royal dans un mouvement désespéré. Les aventuriers, après un combat final aux côtés du Roi, ramènent les Palantíri à l'ancienne lignée des rois Dúnedain.