La Lórien et les Guildes des Orfèvres Elfes



Tathar retint sa respiration, intimidé par la présence de sa Reine Noldo. De ses bras, il soutenait son camarade Lindal, un Elfe Sylvain messager du Roi Thranduil dans le lointain Mirkwood. «Maudits soient ces Orques infâmes !» marmonna l'Elfe. Le groupe de Lindal était tombé dans une embuscade à moins d'une lieue de la Forêt d'Or et tous ses compagnons avaient péri, seul Lindal avait pu s'échapper avec le message, blessé par une flèche empoisonnée. Moribond, il s'était écroulé au bord de la Nimrodel, où Tathar, de la garde de la frontière Nord, le recueillit. Connaissant la complexité des poisons utilisées par les Orques, il n 'appliqua à la blessure qu'une feuille de Carnerem puis transporta Lindal, inconscient, jusqu'à Caras Galadhon. Là, un Elfe Sinda de garde les attendait aux portes. «Va directement à la Clairière au Miroir de la Dame, elle y verra le messager.»

Ils s'y sont rendus, Galadriel semblant plus belle et plus puissante que jamais, ses cheveux dorés brillant dans la lumière des étoiles. Comme tous les Eldar, elle apparaissait quelque peu irréelle, mais dans ses yeux se lisait une profonde anxiété. Lindal n 'était guère plus qu'un poids mort entre les mains de Tathar ; si quelque magie pouvait le sauver, elle devrait agir rapidement ! La Dame de la Lórien s'approcha, ses mains, porteuses de guérison, ouvertes.

Crédits

Auteur/Concepteur : Terry Amthor.

Responsable de la série : Peter Fenlon.

Contributions rédactionnelles : John Ruemmler, Olivia Johnston.

Dessin de couverture : Angus MacBride.

Illustrations : Liz Danforth.

Cartes en couleurs : Peter Fenlon, Jessica Ney, Terry Amthor. Plans : Terry Amthor.

Contributions spéciales : Pete, JR, Bruce, Chris, Ricko, Kurt, Coolman, Bill ; Razz, Deane, Kathleen, Billee, Sean, Jessica ; Lambert Bridge, Swinker ; et, *« in memoriam »*, Dave.

Production : John Ruemmler, Terry Amroth, Peter Fenlon, Rick Britton.

Titre original : *« Lórien and the Halls of the Elven Smiths »*.

Traduction : Albert Nieto.

Correcteur-réviseur : Thierry Betty.

Scribe-frappeur : Bertrand Jenny.

Copyright

Copyright © 1984 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, Inc.,

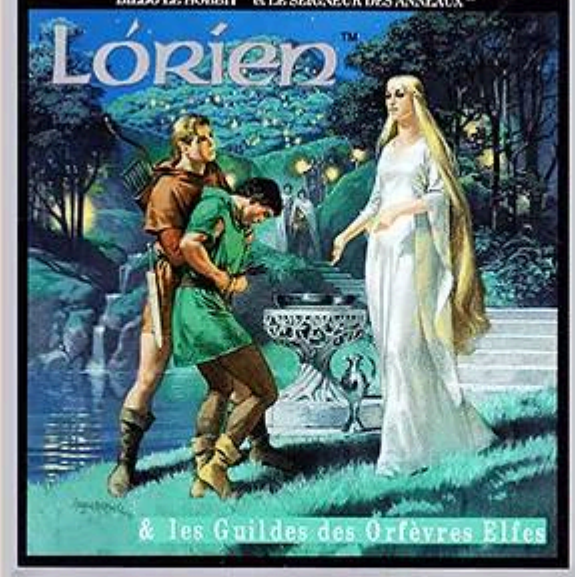
Berkeley, CA., USA, Anima,. Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM), Bilbo le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans cette aventure, sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

Créé par : IRON CROWN ENTERPRISES, Inc., P.O. BOX 1605, Charlottesville, VA 22902, Etats-Unis.

Produit et distribué sur le marché français par : HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris, France.

Basé sur LES TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN, détaillées dans
BILBO LE HOBBIT ™ et LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ™

Lórien™



& les Guildes des Orfèvres Elfes

PARTEZ EN AVENTURE AVEC :
- GALADRIEL, Reine de Lorien
- CELEBORN, le puissant Elfe Gris
- ANNATAR, le Seigneur des Dons
- CELEBRIMBOR, le créateur d'Annatar

EXPLOREZ :
- CARAS GALADHON, la Haute Cité des arbres
- CERIN AMROTH, la Capitale abandonnée
- OST-IN-EDHIL, la Forteresse des Elfes
- LES GUILDES DES ORFEVRES-JOAILLIERS

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.
Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL

Lórien

Un Module de Campagne utilisable avec le JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU (JRTM™, ROLEMASTER™ ainsi que la plupart des autres Jeux de Rôle d'Aventures Fantastiques.

Les raisons pour lesquelles un royaume Elfe survécut pour voir l'aube du Quatrième Age et un autre tomba aux mains du Seigneur Ténébreux plus de 4.000 ans auparavant sont nombreuses ...
Pendant tout ce temps, La Lorien, bien que plus proche du Noir Pays, resta voilée et tranquille, sa reine étant trop puissante pour être renversée par les artifices du Prince-Esprit de Dol Guldur et trop habile pour devenir la cible du Seigneur Ténébreux en personne.





Dans La LORIEN vous trouverez :

+ 8 PAGES EN COULEURS : Découvrez la région de part et d'autre des périlleux Monts Brumeux sur 4 cartes régionales ou plongez dans les intrigues de 3 grandes Cités.

+ 12 PLANS : Explorez les Citadelles, les Manoirs, les Ruines et, bien sûr, les Guildes des Orfèvres-Joailliers, chacune étant un site idéal d'aventures, avec pièges et trésors.

+ L'HISTORIQUE DES ELFES : Apprenez tout sur les Elfes, que ce soit les nobles Noldor, les fiers Sindar ou les mythiques Sylvains.

+ LES TROIS ANNEAUX DE POUVOIR : Découvrez tout sur les trois plus puissants objets magiques des Terres du Milieu, l'histoire de leur fabrication et une complète description de NENYA, l'Anneau de l'Eau.

IRON CROWN ENTERPRISES détient les droits exclusifs pour le monde entier pour tous les JEUX DE ROLE et JEUX DE PLATEAUX basés sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX et BILBO LE HOBBIT.

™ 1988 TOLKIEN ENTERPRISES. BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce module sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, sous-division de ELAN MERCHANDISING, INC., Berkeley, CA. Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite.

Créé par Iron Crown Enterprises.
Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

03515

01 · Indications

Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est proche d'une nouvelle vécue, dans laquelle les joueurs seraient les personnages principaux. Tous s'unissent pour écrire une histoire qui ne manque jamais de péripéties. Ils concourent à créer un nouveau pays et d'étranges nouveaux contes.

Ce produit de la gamme est conçu comme une aide pour le Maître de Jeu qui désirerait faire jouer des scénarios ou des campagnes situés dans les Terres du Milieu de J.R.R. Tolkien. Les modules d'aventures sont des études complètes et prêtes à jouer sur des régions très précises, et sont prévus pour être utilisés avec un minimum de travail additionnel. Chacun d'eux fournit des informations chiffrées fondées sur les systèmes d'aventures fantastiques du Jeu de Rôles des Terres du Milieu (JRTM) et de Rolemaster (RM) – il s'agit d'un système de jeu plus complexe que le JRTM et non encore traduit en français. Les modules sont toutefois adaptables à la majorité des principaux jeux de rôle. Il faut souligner que les conseils donnés ne sont pas absolus, mais doivent être des aides à votre créativité.

L'œuvre du Professeur Tolkien

Chaque module est le résultat d'une recherche approfondie et essaie de présenter les fameux modèles associés à l'œuvre de Tolkien. Des données rationnelles de linguistique, de culture et de géologie sont utilisées. Les éléments d'interprétation n'ont été intégrés qu'avec de grandes précautions et uniquement lorsqu'ils entraient dans des motifs et des schémas préexistants.

I.C.E. ne prétend pas que son interprétation soit la seule ou la meilleure possible ; nous espérons plutôt donner au lecteur l'impulsion de la procédure créatrice et l'atmosphère de la région concernée.

Souvenez-vous que les sources d'information sont en dernier ressort les ouvrages du Professeur J.R.R. Tolkien. Les publications posthumes, éditées par les soins de son fils Christopher, apportent un éclairage supplémentaire sur le monde des Terres du Milieu. Ces modules sont dérivés de « Bilbo le Hobbit » et du « Seigneur des Anneaux » ; c'est ainsi qu'ils ont été conçus et donc aucune contradiction ne doit apparaître avec une quelconque des autres sources.

1.1 Définitions et termes

Abréviations

Les abréviations sont données dans l'ordre alphabétique à l'intérieur de chaque catégorie.

Les systèmes de jeu

Abr.	Termes
JRTM	Jeu de Rôle des Terres du Milieu
RM	Rolemaster

Caractéristiques des personnages

Abr.	Termes
AD	Auto-Discipline (RM)
Ag	Agilité (RM et JRTM)
Co	Constitution (RM et JRTM)
Em	Empathie (RM)
Fo	Force (RM et JRTM)
In	Intelligence (JRTM)
It	Intuition (RM et JRTM)
Me	Mémoire (RM)
Pr	Présence (RM)
Ra	Rapidité (RM)
Rs	Raisonnement (RM)

Termes de jeu

Abr.	Termes
AM	Arts Martiaux
BD	Bonus Défensif
BO	Bonus Offensif
Car	Caractéristiques
Crit	Coup Critique
D	Dé ou Dés (D100)
JR	Jet de Résistance
JRAF	Jeu de Rôle d'Aventure Fantastiques
MJ	Maitre de Jeu
MM	Mouvement en Manœuvre
Mod	Modificateur ou Modification
Niv	Niveau (d'expérience, d'un sort)
PdeC	Points de Coup
Pb	Pièce de bronze
Pc	Pièce de cuivre
Pe	Pièce d'étain
Pf	Pièce de fer
Pj	Pièce de Jade
Pm	Pièce de Mithril
Po	Pièce d'or
PJ	Personnage joueur
PNJ	Personnage Non Joueur
PP	Points de pouvoir
R	Rayon
Rd	Round (période de 10 secondes)
TA	Type d'armure

Termes des Terres du Milieu

Abr.	Termes
Ad.	Adûnaïque
At.	Atlyduk
Av.	Avari
Da.	Dalien
Du.	Dunlandais
Ha.	Haradique
Ho.	Hobbit (variante du Westron)
Hc.	Hommes des Collines (aussi utilisé : H. col)
Kd.	Kuduk (ancien langage Hobbit)
Kh.	Khuzdul (langage Nain)
Lo.	Lossadan
N.	Nandorin
NP.	Noir Parler
Or.	Orque
Q.	Quenya
R.	Rohanais
S.	Sindarin
V.	Valarin
W.	Westron (langue commune)
Wo.	Wose (Drúedain)

Autres termes des Terres du Milieu

Abr.	Termes
1A	Premier Age
2A	Deuxième Age
3A	Troisième Age
4A	Quatrième Age
Cir	Cirth ou Certar
E	Edain
El	Eldarin
Es	Easterling
Har	Haradrim
Hob	Bilbo le Hobbit
Rh	Rhovanion
Sda	Le Seigneur des Anneaux
Sy	Sylvain
Teng	Tengwar
V	Variag

Définitions

Albâtre · Pierre blanche translucide de la famille des gypses granuleux.
Avari · (Q. « Ceux du refus ») Elfes qui n'entreprirent pas le Grand Voyage (voir chapitre 4).
Azanulbizar · (Kh. « Vallée des Rigoles Sombres » ; W. « Vallée de la Rigole Sombre » ; S. « *Nandurhirion* ») Cette vallée s'étend sur le versant Est des Monts Brumeux, aux sources de la rivière Celebrant, et est bordée des trois grands pics Fanuidhol, Caradhras et Celebdil. Les Grandes Portes (Porte Est) de la Moria s'ouvrent sur l'Azanulbizar et un escalier de Nains conduit vers l'extérieur, rejoignant l'Escalier de la Rigole Sombre, et – tout au long d'une série de courtes cascades – descend au travers de la vallée. Il devient alors une route qui court vers la Lórien. Un lac enchanté, appelé l'Étang-Miroir, s'étend au centre de la vallée. En 3 A 2799 se déroula ici une bataille décisive ; elle s'acheva par la mort du seigneur Orque Azog et la victoire des Nains, concluant ainsi la Grande Guerre Entre les Nains et les Orques.
Azurite · A l'origine, c'était une forme de minerai de cuivre ; cette pierre est de couleur bleu foncé, souvent uniforme quoique parfois mouchetée.
Bruinen · (S. « Forte Eau ») Rivière traversant l'Eriador et marquant la frontière Nord de l'Eregion. En amont de Tharbad, elle rejoint la Mitheithel pour former le Gwathló.
Calcédoine · Variété translucide de quartz de couleur bleu-gris à blanc. Il présente parfois des bandes.
Caras Galadhon · (S. « Cité du Peuple des Arbres ») Capitale de la Lórien après le retour de Galadriel en 3A 1981.
Celebrant · (S. « Cours d'Argent » ; Kh. « *Kibil-Nâla* ») La rivière coulant vers l'Est et quittant les Monts Brumeux pour se jeter dans le *Kheled- Zâram*. Elle est rejointe en aval par la *Nimrodel* (W. « Dame blanche de la Grotte »), traverse la *Lórien*, et finalement rejoint l'*Anduin*.
Cerin Amroth · (S. « Colline d'Amroth ») Site de la résidence d'Amroth, roi de Lórien, au début du Troisième Age.
Cirith Caradhras · (S. « Col du Rubicorne » ou « Porte du Rubicorne » ; Kh. « *Lagil Barazinbar* ») Le haut col qui coupe les Monts Brumeux entre les montagnes Caradhras et Celebdil. Il relie l'Eregion à la Lórien. Du côté Est, la route dévale par l'intermédiaire d'un escalier de Nains qui court parallèlement aux chutes qui alimentent le Kheled- Zâram.
Clairière · Terme se référant normalement à tout espace dénué d'arbres dans une forêt ; ce mot, en Lórien, sert également pour nommer les différentes guildes d'artisanat et de services.
Eldar · (Q. « Elfes » ; « Peuple Stellaire ») Les *Calaquendi* (Q. « Grands Elfes ») qui firent le Grand Voyage jusqu'aux Terres Éternelles. Voir chapitre 4.
En Egladil · (S. « L'Angle » ; « L'Endroit Oublié ») Région du Naith près de l'Anduin. Caras Galadhon se trouve en En Egladil.
Eregion · (W. « Houssaie ») La région des hautes terres de l'Eriador entre les rivières Glanduin et Bruinen est composée pour la plus grande part des contreforts des escarpements sur le flanc occidental des Monts Brumeux. L'Eregion oriental grimpe jusqu'à la saillie des montagnes, tandis que les étendues de l'Ouest sont constituées du moutonnement des collines séparées par des ruisseaux et des marais. Une longue cordillère montagneuse orientée Est-Ouest, la Crête Houssaie, traverse le centre de la région. L'Eregion s'est essentiellement dépeuplé depuis 2A 1697 et est maintenant connu pour ses nombreux arbres à houx. Il contient également la porte Ouest de la Moria, qui fait face à la rivière Sirannon, principal affluent du Glanduin.
Eriador · Tout le territoire au Nord de la rivière Isen et entre les Montagnes Bleues (S. « *Ered Luin* ») et les Monts Brumeux (S. « *Hithaeglir* »). Sa frontière Nord s'étend le long de la crête des hautes terres qui court en direction du Nord-Ouest depuis Car Dûm pour se jeter dans la Baie de Glace de Forochel. Certains récits situent sa frontière Sud le long de la ligne marquée par les rivières Flotgris (S. « *Gwathló* ») et Vol-de-Cygnes (S. « *Glanduin* »). La plupart la tiennent pour être cette région au Nord de la traditionnelle frontière occidentale du Gondor. Eriador se traduit approximativement par

« Terres Vides » et comprend les régions de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur, Arthedain et, pour partie, le Pays de Dun et l'Enedwaith.
Flet · (S. « *Talan* » ; Q. « *Talain* ») Plates-formes construites en bois blanc et qui sont le lieu d'habitation des *Galadhrim* (S. « Peuple des Arbres ») de la Lórien. Ce ne sont jamais plus que des plates-formes dépourvues de murs, de toit et n'ayant même pas de balustrade. Seules les feuilles de Mallorn et des écrans démontables coupe-vent offrent un abri. L'on accède aux Flets grâce à des échelles de corde légère.
Glanduin · (S. « Vol-de-Cygnes ») Grande rivière marquant la frontière méridionale de l'Eregion. Elle se jette dans la Mitheithel en amont de Tharbad, les deux rivières formant alors le Gwathló. Elle est appelée Vol-de-Cygnes à cause des nombreux cygnes qui fréquentent son cours inférieur, surtout à Ost-in-Edhil.
Gwaith-i-Mirdain · (S. « Confrérie des Orfèvres-Joailliers ») Guilde, école et atelier créé par Celebrimbor en Houssaie. Cet ordre atteignit le plus haut niveau de technicité qui puisse se concevoir et personne dans les Terres du Milieu ne pouvait rivaliser avec l'un de ses membres ou l'ordre entier sauf Fëanor et peut-être Annatar, bien que le pouvoir des anneaux des Elfes ait été tel que même l'Unique ne pouvait totalement les dominer.
Houssaie · Voir « *Eregion* ».
Hythe · (W. « Port ») Petit port ou quai, spécifiquement le petit quai en Lórien près de la confluence de l'Anduin et du Celebrant.
Khazad-Dûm · (Kh. « Château Nain » ; S. « *Hadhodrond* » ; W. « Naine Cité ») Il est également connu en tant que ***Moria*** (S. « Gouffre Noir »), le Puits Noir et les Mines de la Moria. Khazad-Dûm se dresse à la fois citadelle, château et ville-forte du Peuple de Durin, la plus nobles des Sept Tribus Naines. Fondé dans les premiers temps du Premier Age des grottes sous les Monts Brumeux, il entoure et contient la sainte vallée nommée Azanulbizar. Khazad-Dûm a été agrandi pour comprendre sept niveaux principaux qui traversent la largeur de la chaîne de montagnes, et s'étend sous les trois monts Caradhras, Fanuidhol et Celebdil. Tôt dans le Deuxième Age, les Nains y découvrirent le Mithril et ils furent nombreux à émigrer des Montagnes Bleues vers la Maison de Durin. Khazad-Dûm fut abandonné en 3A 1982 deux ans après la libération du Balrog. Tel un royaume, il inclut l'Azanulbizar et tous les passages et chambres sous les montagnes.
Lórien · (S. « *…de Rêve* ») Connue également à différentes époques comme ***Lothlórien*** (S. « Fleur de Rêve »), ***Laurelindórenan*** (S. « Pays de la Vallée à l'Or Chantant »), ***Lórinand***, ***Lindórinand*** (N. « Pays des Chanteurs ») et ***Dwimordene*** (R. « Vallée Hantée »). La Forêt d'Or fut établie en premier par Galadriel en 3A 1375, bien qu'un certain nombre d'Elfes Nandor l'y aient précédé. Voir le chapitre 6 pour plus de détails.
Malachite · Autre minerai de cuivre ; la malachite est striée de vert pâle.
Marbre Pentallique · Marbre cristallin de couleur blanche particulièrement beau.
Moria · (S. « Gouffre Noir ») Voir *Khazad-Dûm* ci-dessus.
Moriquendi ·(Q. « Elfes Sombres ») Elfes n'ayant pas fait le Grand Voyage. Voir chapitre 4.
Naith · (S. « Triangle » ; W. « Pointe ») Partie centrale de la Lórien ; territoire situé entre le Celebrant et l'Anduin.
Nandor · (S. « Ceux qui Firent Demi-Tour ») Elfes qui refusèrent de continuer le Grand Voyage au-delà des Monts Brumeux. Voir chapitre 4.
Nimrodel · (S. « Dame Blanche de la Grotte ») Magnifique Elfe Sylvain de Lórien, compagne d'Amroth ; également rivière qui traverse la Forêt d'Or nommée ainsi d'après elle.
Noldor · (Q. « Les Sages » ou « Elfes Profonds » ; aussi écrit « *Ñoldor* ») Deuxième Lignée des Eldar. Voir chapitre 4.
Ost-in-Edhil · (S. « Forteresse des Eldar ») Capitale et citadelle de l'Eregion. Elle fut habitée jusqu'en 2A 1697, année où elle fut prise d'assaut et pillée par les armées de Sauron.
Porphyre · Roche rouge-pourpre très dure. Elle contient des cristaux de Feldspaths.

Porte Ouest · L'entrée occidentale de Khazad-Dûm ; également appelée la **Porte de Durin**, les **Portes de Durin** ou la **Porte Elfique**. Flanquée d'énormes arbres à houx, cette porte débouche sur une longue route menant à Ost-in-Edhil, la capitale Eldarin d'Eregion.
Rhodochrosite · Pierre blanche translucide avec des rayures rose rouge.
Sindar · (S. « Elfes Gris » ou « Elfes du Crépuscule ») Ces Elfes ne sont ni des Moriquendi, ni des Calaquendi.
Sirannon · (S. « Flot de la Porte ») Rivière s'écoulant près de la Porte Ouest de la Moria.
Sylvains · Tout Elfe ne faisant pas partie des Eldar. Voir chapitre 4.
Tharbad · (S. « Carrefour ») Cité du Sud de l'Eriador à la confluence des rivières Glanduin et Mitheithel. Fondée au milieu du Deuxième Age, elle a survécu à l'attaque de Sauron en 2A 1697, mais commença lentement à décliner au début du Troisième Age jusqu'à la peste de 1636 qui la dépeupla complètement.
Travertin · Variété de marbre brun clair légèrement poreux pouvant être lustré.
Vanyar · (Q. « Elfes Clairs ») Première Lignée des Eldar. Voir chapitre 4.

1.2 Adapter ce module a votre campagne

Ce module est fait pour être utilisé avec la plupart des principaux systèmes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastique (JRAF). Vu que les différentes règles des JRAF ont leurs propres méthodes de combat, leurs propres sorts et leurs propres créations de personnages, certains termes courants descriptifs ont été choisis pour définir des lieux, peuples, créatures et choses. Malheureusement, des données statistiques, telles que bonus et caractéristiques des personnages, différent profondément d'un système à l'autre ; après tout, elles sont liées à des mécanismes spécifiques du jeu. I.C.E. a choisi d'utiliser des pourcentages (D100) comme base, car la conversion en D20, D18 et D10 peut être faite avec une relative facilité (cf. 1.32 pour une table de conversion pratique). Les caractéristiques des Personnages Joueurs et PNJ sont également détaillées d'une façon particulière ; de nouveau, simplicité et uniformité ont été accentuées et une conversion pour votre système de jeu pourra être aisée.

Gardez en mémoire le fait que le JRAF est par nature une expérience créative et que le MJ ou le joueur a toute liberté pour incorporer ses propres idées au jeu.

Les points suivants peuvent se révéler être d'une grande aide pour commencer l'utilisation de la région ici décrite :

1. Lisez le module dans son intégralité pour avoir une idée de la région ;
2. Relisez les parties consacrées au MJ et convertissez les caractéristiques en celles de votre système de jeu ;
3. Choisissez la période de temps de votre campagne. Si vous choisissez de jouer au début ou à la fin du Troisième Age ou bien au début du Quatrième Age, prêtez particulièrement attention au chapitre consacré à cette région « à d'autres périodes ». En fait ce chapitre donnera au MJ une idée des implications d'une campagne menée à une autre période que celle choisie ici. I.C.E. a choisi 3A 1600-1700 comme une ère suscitant particulièrement l'intérêt, mais vous pouvez préférer une autre période ;

4. Réunissez toutes les sources que vous jugerez nécessaires ;
5. Recherchez la période que vous avez choisie et faites-en l'ébauche nécessaire en plus du matériel fourni ici ;
6. Convertissez les caractéristiques des PNJ, pièges, armes, sorts et objets en fonction des termes utilisés dans votre jeu. Notez les changements qui doivent être opérés dans le système utilisé afin de conserver à votre campagne la cohésion des Terres du Milieu ;
7. Créez un cadre complet en utilisant de nombreuses cartes détaillées et pour fournir une trame créative. De cette façon, vous aurez un monde riche et consistant et les données pour la création vous apporteront une souplesse pour détailler au hasard des régions et des événements.

1.3 Convertir les caractéristiques

Quand vous utiliserez ce module avec votre campagne de JRAF, notez avec soin toutes les caractéristiques des Personnages Non Joueurs avant de commencer à jouer. Si des ajustements doivent être faits, vous pouvez désirer consulter les lignes de conduites suivantes. Les renseignements fournis sont en termes de pourcentages et ont pour but de donner au lecteur une image relativement claire des forces et faiblesses des individus et créatures concernés. La plupart des systèmes de JRAF font référence aux données, et la conversion sera simple ; rappelez- vous, cependant, qu'il existe des dizaines de règles de Jeu de Rôle et la conversion des caractéristiques donnée ici peut se révéler ennuyeuse ; vous pouvez créer vos propres PNJ à partir du travail ébauché dans ce module.

Conversion des points de coup et des bonus

Pour convertir des valeurs de pourcentage dans un système de 1-20, une règle simple est : pour chaque +6 sur une échelle de 1 à 100, vous avez un +1 sur un D20.

Les valeurs en Points de Coup données dans ce module représentent la douleur générale et les traumatismes. Ils recouvrent plus les bleus et les petites coupures que les plaies. Le système des Coups Critiques est utilisé pour couvrir les plaies importantes et les coups mortels. Les Points de Coup infligés ici sont moins importants que dans les systèmes de jeu où la mort survient lorsque les Points de Coup du personnage sont épuisés. Si vous utilisez un système de jeu qui n'utilise pas ce système de Coups Critiques particuliers comme, par exemple, Donjons et Dragons de T.S.R. Inc., doublez simplement le nombre de Points de Coup que reçoit le personnage ou divisez par deux les valeurs des Points de Coup trouvées dans ce module.

Conversion des caractéristiques pour tous les principaux systèmes de JRAF

Toutes les caractéristiques et les informations chiffrées utilisées dans ce module sont données sous la forme de jets normaux de dé ou de Jets Sans Limite, sur une base de 1-100. Ils sont conçus pour l'utilisation de dé de pourcentage (D100). Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer les bonus

appropriés ou pour convertir les résultats de 1-100 dans une échelle compatible avec les systèmes n'utilisant pas les pourcentages.

Tableau – bonus des caractéristiques et conversion

Car. 1-100	Bonus sur D100	Bonus sur D20	Car. 3-18	Car. 2-12
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	11
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	– 5	-1	8	5
10-14	– 5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	3
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

Conversion des caractéristiques

Dix caractéristiques sont employées pour définir chaque personnage détaillé dans ce module. Si vous utilisez une création de personnage avec des caractéristiques différentes et/ou un nombre différent de caractéristiques, suivez les points suivants :

1) Assignez la caractéristique appropriée de votre système de JRAF au terme donné à côté de la caractéristique analogue établie dans ce module. Si vos règles utilisent moins de caractéristiques, vous pouvez faire la moyenne des valeurs des combinaisons de facteurs qui contribuent à la caractéristique de votre système (i.e. Dextérité : moyenne entre Rapidité et Agilité). Si vos règles utilisent plus de caractéristiques pour définir un personnage, vous pouvez utiliser la valeur appropriée pour plus d'une caractéristique « équivalente » (i.e. vous pouvez utiliser la valeur attribuée à la Constitution pour, à la fois, l'Endurance et la Durabilité). Vous trouverez-ci dessous quelques exemples de termes de caractéristiques équivalents :

- **Force** · Robustesse, puissance, résistance, vigueur, endurance, conditionnement physique, etc. Il est à noter que la grande majorité des systèmes considèrent la force comme un attribut.
- **Rapidité** · Dextérité, habileté, adresse manuelle, adresse, maniabilité, ruse, esquive, souplesse, etc.
- **Constitution** · Santé, vigueur, endurance, résistance physique, physique, résistance aux dommages, etc.
- **Autodiscipline** · Volonté, alignement, croyance, force ou puissance mentale, concentration, sang-froid, détermination, zèle, etc.

- **Empathie** · Capacité émotionnelle, jugement, alignement, sagesse, pouvoir, prouesse magique, voix de barbe, etc.
- **Raisonnement** · Intelligence, capacité d'apprendre, capacité d'étude, analyse, rapidité mentale, logique, déduction, esprit, jugement, Q.I., etc.
- **Mémoire** · Intelligence, sagesse, capacité d'information, capacité mentale, rappel, rétention, reconnaissance, etc.
- **Intuition** · Sagesse, chance, talent, capacité de réaction (mentale), déduction, capacité psychique, perspicacité, clairvoyance, inspiration, perception, pressentiment, etc.
- **Présence** · Charisme, apparence, pondération, résistance à la panique, moral, capacité psychique, sang-froid, vanité, pouvoir de perception, discipline mentale, voix de barde, etc.

2) Convertissez les valeurs des caractéristiques en celles appropriées de votre jeu. Si votre système de JRAF utilise des pourcentages, aucun changement ne sera nécessaire. Si ce n'est pas le cas, servez-vous du tableau de conversion précédent.

Conversion des capacités de combat

Toutes les valeurs de combat sont fondées sur JRTM ou sur Arms Law/Claw Law (Ndt : il s'agit d'un des livrets de la botte Rolemaster). Les règles de conduite suivantes aident également à la conversion.

1. Les bonus de force et de rapidité ont été déterminés en fonction du tableau 1.32 précédent. Notez les caractéristiques que vous utilisez et déterminez les bonus en utilisant les règles de votre système.
2. Les bonus de combats basés sur le niveau sont : +3/niveau pour les guerriers et les larrons, +2 /niveau pour les voleurs et les guerriers moines et +1/niveau pour les bardes, moines et rangers. Prenez simplement le niveau du PNJ, notez sa classe (ou l'équivalent selon votre système) et déterminez tout bonus offensif (dû au niveau) approprié à votre jeu. Notez que les bonus autres que ceux mentionnés au Type d'Armure sont des bonus « offensifs ».
3. Si votre système est basé sur des niveaux de compétence (ou sur d'autres augmentations de compétences), utilisez le bonus offensif indiqué. Vous pouvez avoir à convertir le bonus en une valeur, non en pourcentage. Vous pouvez également vous servir du paragraphe 1.37 ci-après.
4. Les Types d'Armure sont précisés dans la table suivante. Notez la description de l'armure et substituez-la au Type/Classe d'Armure approprié à votre système de JRAF.
5. Les bonus défensifs sont fonction des bonus de rapidité du PNJ tels qu'ils sont notés dans le tableau 1.32 précédent. Quand le bonus défensif est entre parenthèses, la valeur comprend également un bouclier (un supplément de 20 pour tout bouclier normal non-magique, plus la valeur éventuelle de la magie). Dans un tel cas, constatez s'il y a ou non un bouclier, et s'il y en a un, notez son type.

Table – Les différents Types d'Armures

Type d'Armure	Description de l'armure
1	Peau nue (ou vêtements normaux/légers).
2	Robe : robe longue portée professionnellement par des lanceurs de sort et certains combattants.
3	Cuir : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. : cerf, chien, loup).
4	Cuir épais : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. : buffle, éléphant. sanglier).
5	Pourpoint en cuir : vêtement en cuir couvrant le buste jusqu'à la ceinture ou jusqu'à mi-cuisses, mais pas les bras.
6	Veste de cuir : vêtement en cuir couvrant les bras et le buste jusqu'à mi-cuisses.
7	Veste de cuir partiellement renforcée : comme 6, mais, de plus, renforcée soit par du cuir rigide, soit par des renforts en métal cousus dans l'épaisseur.
8	Veste de cuir renforcée : comme 7, mais les jambes sont aussi protégées.
9	Plastron en cuir : protection en cuir rigide couvrant le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
10	Plastron en cuir avec protection de jambes : comme 9, mais, de plus, couvrant les avant-bras et les jambes.
11	Plaques partielles de cuir : armure en cuir rigide couvrant le corps en entier, et peau de certaines créatures contenant quelques parties plus rigides (ex. : rhinocéros, alligator).
12	Plaques de cuir : comme 11, mais le cuir rigide et les parties rigides sont plus dures et/ou plus nombreuses (ex.: tortue, certains dragons, crabe).
13	Chemise de mailles : couvre le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
14	Chemise de mailles et protection de jambes : comme 13, mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont couverts.
15	Cotte de mailles : couvre la plupart du corps, sous la forme d'une chemise et d'un pantalon.
16	Haubert de mailles : chemise longue de mailles ouverte d la taille devant et derrière pour faciliter le déplacement ; certains dragons peuvent avoir ce Type d'Armure.
17	Plastron en métal : plastron en métal avec des plaques de métal plus petites couvrant le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
18	Plastron en métal avec protection de jambes : comme 17, mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont protégés.
19	Armure partielle de plates : armure rigide de plates couvrant le corps avec de la cotte de mailles entre les plates aux articulations et sur les jambes.
20	Armure de plates : armure rigide de plates comme 19, mais avec des plates se chevauchant aux articulations, et armure de plates couvrant les jambes.

Adaptation des sorts et listes de sorts

Les références des sorts ci-incluses sont sous la forme de « listes », groupements de sorts apparentés. Chaque liste a un thème commun et comporte, normalement, un sort différent mais apparenté à chaque niveau. Par exemple, la connaissance de la liste « Voies du Feu » au niveau 10 résulte dans l'acquisition de 10 sorts basés sur le feu, un sort pour chaque niveau de 1 à 10. Que le lanceur de sort puisse efficacement lancer ces sorts est fonction du MJ, du système et du niveau du lanceur ou du degré de compétence. Les systèmes de JRAF, utilisant des règles comprenant l'apprentissage et le développement des sorts au sein de « collèges » ou selon des méthodes spécialisées, emploient des

concepts similaires à ceux utilisés dans ce module. Beaucoup de systèmes, cependant, font que Personnages Joueurs ou PNJ ne doivent apprendre qu'un sort à la fois, souvent sans aucune condition requise pour que le sort soit en rapport avec un passé ou un modèle particulier. Convertir les listes de sorts des PNJ en une contrepartie individuelle sera plus difficile, mais peut se faire en se servant des règles suivantes :

1. Consultez les listes de sorts du PNJ et notez les différents noms des groupes. Chaque nom indique quel type de spécialisation en sorts le PNJ a choisi (i.e. la liste « Voies du Feu » indique une préférence pour les sorts basés sur le feu).
2. Notez le niveau du PNJ et déterminez le nombre de sorts ou groupe de sorts qu'il aurait dans votre système de jeu. Considérez également le niveau de puissance des sorts auquel le PNJ aurait accès (i.e. un magicien de niveau 5 selon vos règles pourrait avoir un maximum de 8 sorts – 2 sorts du niveau 3, 3 sorts du niveau 2 et 3 sorts du niveau 1).
3. Sélectionnez les sorts appropriés de votre système pour un lanceur de sort du niveau et de la profession du PNJ, en gardant à l'esprit que les références indiquées dans le module devront être suivies si possible.

Note sur les niveaux

En se servant de « système à niveaux », un MJ peut trouver que les niveaux de certains personnages les rendent trop puissants dans son monde. Si cela est le cas, multipliez les niveaux donnés par 0,75 ou 0,6 en fonction de la situation. Cela réduira un personnage de niveau 20 soit au niveau 15, soit au niveau 12. Réduisez également les bonus éventuels en conséquence.

Bonus de compétence

Ils peuvent être obtenus en prenant le niveau du personnage et en calculant le bonus approprié dans le système utilisé. Les bonus d'un PNJ sont basés sur son niveau, sur son arme et/ou sur d'autres objets, sur les caractéristiques appropriées et sur les niveaux de compétence. Les bonus normaux provenant du développement des compétences s'établissent comme suit :

1. Quand le niveau de compétence est de zéro (0), le bonus est un malus de -25, c'est le reflet d'une incompétence fondamentale ;
2. Un bonus de +5 correspond au niveau de compétence 1 (écart de +30) ;
3. Pour chaque niveau de compétence de 2 à 10, un bonus de +5 supplémentaire est ajouté (par exemple, niveau de compétence 7 donne un bonus de +35) ;
4. Pour chaque niveau de compétence de 11 à 20, le bonus supplémentaire est de +2 (par exemple, niveau de compétence 19 donne un bonus de +68) ;

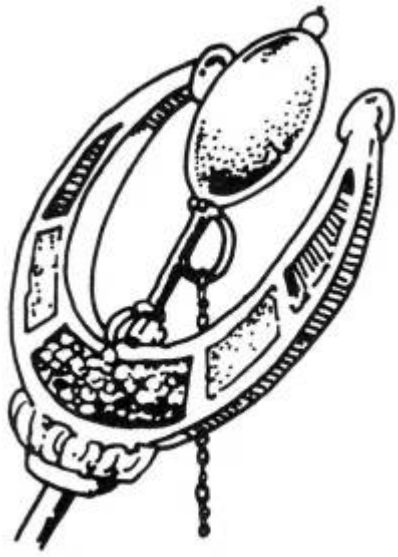
5. Pour chaque niveau de 21 à 30, le bonus est de +1 (par exemple, niveau 28 donne +78) ; et
6. Un bonus de +0,5 est ajouté pour chaque niveau de compétence supérieur à 30.

Serrures et pièges

Les serrures et pièges de ce module sont décrits en terme de difficultés à crocheter ou à désarmer. Les soustractions sont à effectuer sur les jets de dé représentant les tentatives du personnage pour réussir ces opérations mécaniques. Le facteur de difficulté peut être représenté au niveau d'une colonne spécifique de la table action/manœuvre (i.e. Rolemaster) ou par un malus supplémentaire, ou une modification au jet de dé. Dans tous les cas, les termes sont explicites et permettront au MJ de déterminer si le piège est de difficulté supérieure à la normale, et de combien. Le terme explicite est une relative constante basée sur l'ordre de modification suivant : Routine +30, Aisée +20, Facile +10, Moyenne +0, Difficile -10, Très Difficile -20, Extrêmement Difficile -30, Pure Folie -50 et Absurde -70. Un éclairage faible, sa propre condition physique, un certain passage proche, etc., peuvent affecter la modification du jet de dé, mais pas le type de difficulté. Ainsi, un piège peut être « Très Difficile » à -50, indiquant qu'il est normalement à -20, mais d'autres facteurs (par exemple, l'obscurité) le rendent plus difficile à désarmer. Ces contraintes supplémentaires sont plus faciles à surmonter que la complexité intrinsèque du mécanisme ; cela explique pourquoi il y a une différence avec une chausse-trappe bien éclairée dont la modification de désarmement est « Pure Folie -50 ». La modification de « 50 » associée au piège de difficulté « Très Difficile » peut facilement, après réflexion, être réduite à « -20 », mais pas davantage, à moins de démonter le mécanisme. Nous suggérons qu'un jet de dé modifié dépassant 100 amène une réussite ; les compétences, les caractéristiques, etc., affecteront le malus dû à la difficulté et le jet de dé pour obtenir un résultat.

02 · Introduction

De nombreux liens unissent les royaumes de Lórien et d'Houssaie, même lorsque le temps sépara ces deux patries Elfes (la Lórien n'atteignit son apogée que longtemps après la chute d'Ost-in-Edhil), de même que le firent la guerre et la barrière pratiquement infranchissable des Monts Brumeux.



Il est peut-être ironique de constater que durant de nombreuses années le lien principal unissant Ost-in-Edhil et la Lórien fut fourni par les Nains. En effet, la Moria était un grand centre de transit sur la route Est-Ouest ; Celebrimbor était particulièrement considéré comme un ami des Nains et favorisait les rapports entre ces deux races dissemblables.

Un autre lien important est le fait que Galadriel et Celeborn régnèrent à différentes époques sur les deux royaumes ; bien que la Dame soit indissociable de la Lórien, Ost-in-Edhil n'échappa pas à sa blanche main.

Les raisons pour lesquelles l'un des Royaumes Elfes survécut, pour voir l'aube du Quatrième Age, tandis que l'autre tombait 4 000 ans plus tôt sous les coups de Sauron, le Seigneur Ténébreux, sont nombreuses : le cœur jaloux de Celebrimbor le conduisit à une alliance ténébreuse, le pouvoir de Galadriel (et de l'un des Trois Anneaux Elfes) ne pouvait protéger qu'un seul royaume et, bien sûr, la haine sans limite qu'éprouvait Sauron pour les Noldor et les Dúnedain. Cette dernière raison conduisit ses armées en Eregion pour y détruire et dévaster la Houssaie et assaillir les Royaumes d'Arnor. Pendant ce temps, la Lórien, bien que proche du Noir Pays, est calme et inviolée, sa maîtresse trop puissante pour être vaincue par les complots du Prince Mort- Vivant de Dol Guldur et trop sage pour devenir la cible du Seigneur Ténébreux lui-même.

2.1 Chronologie

Deuxième Age

Env. 750 · Fondation du Royaume Noldo de Houssaie en Eregion, gouverné par Galadriel et Celeborn à partir de la capitale *Ost-in-Edhil* (S. « Forteresse des Eldar »). Celebrimbor, l'Orfèvre, installe le grand complexe de forges et crée la Guilde des Forgeurs, le *Gwaith-i-Mirdain* (S. « Peuple des Orfèvres- Joailliers »). Il établit des liens commerciaux avec les Nains de Khazad-Dûm.
Env. 1000 · Fondation au centre de l'Eregion de la cité de Tharbad par les Núménoréens. Cela ne prend que quelques jours de remonter le Glanduin jusqu'à Ost-in-Edhil (de la naissance du Gwathló). Celebrimbor forge la seconde Pierre Elfique Elessar (la première, perdue, ayant été créée par Fëanor) et la donne à Galadriel
1200 · Sauron, sous un déguisement avantageux et sous le nom d'*Annatar* (« Seigneur des Dons »), tente de gagner la faveur des Elfes. Gil-Galad ne lui permet pas d'entrer en Lindon, se méfiant de ses intentions. Le Maia déchu d'Aulë obtient plus de succès auprès des Eldar d'Eregion et, avec ses propos trompeurs, commence à séduire Celebrimbor. Galadriel, cependant, refuse tout contact avec lui.
1200-1500 · *Annatar* (*Sauron*) instruit les *Mirdain* (les Orfèvres-Joailliers Elfes) sur des techniques nouvelles de forgeage (et en apprend beaucoup de Celebrimbor).
1350-1375 · Sauron persuade les Orfèvres d'Eregion (qui ont une grande influence à Ost-in-Edhil) de se révolter contre leurs souverains Galadriel et Celeborn.
1375 · Après avoir abdiqué, Galadriel, accompagnée de nombreux Noldor, traverse Khazad-Dûm et accepte de devenir la gardienne de la forêt, appelée Lórinand, à l'Est des Monts Brumeux. Elle y fonde le Royaume de Lórien. Celeborn reste en Eregion, refusant de traverser la cité des Nains.
Env. 1500 · Les Orfèvres Elfes, au sommet de leur art, commencent à forger les Anneaux de Pouvoir sous l'œil vigilant de Sauron.
1580 · Sauron retourne en Mordor et commence à forger l'Unique.
1580-1590 · Sans aucune aide, Celebrimbor crée les Trois Anneaux.
1600 · Sauron forge l'Anneau Unique dans les feux d'Orodruin et achève son noir dessein. A l'instant où le Seigneur Ténébreux passe l'anneau à son doigt, Celebrimbor, loin de là en Eregion, réalise qu'il a été trahi. Il cache les Trois.
1601 · Furieux que les Elfes n'aient pas été piégés comme il l'espérait, Sauron exige d'eux qu'ils lui donnent les Anneaux de Pouvoir ; ce à quoi ils se refusent. Celebrimbor se repent et se rend en Lórien pour demander pardon et conseil à Galadriel. Il lui confie Nenya, l'un des Trois. Elle conseille de ne pas utiliser les Anneaux tant que Sauron détiendra l'Unique.
1693 · Début de la guerre entre les Elfes et Sauron. Celebrimbor envoie deux des Trois (Narya et Vilya) vers l'Ouest jusqu'au royaume de Gil-Galad en Lindon.
1697 · Ost-in-Edhil est prise d'assaut. La Maison des Mirdain est pillée et Sauron y trouve Neuf Anneaux ; Celebrimbor est capturé puis torturé afin de lui faire avouer où se trouvent les Sept donnés aux Nains. Il ne dit pas où sont cachés les Trois et Celebrimbor est assassiné par le Seigneur Ténébreux. L'Eregion tombe. Elrond fait retraite en Imladris ; Celeborn, conduisant de nombreux réfugiés Noldor, rejoint Galadriel en Lórien. Les portes de la Moria se ferment. Ost-in-Edhil, abandonnée, tombe en ruines et ne sera plus jamais habitée.
1698 · Galadriel quitte la Lórien et se rend en Lindon pour aider Gil-Galad dans la défense du Nord.
1693 · Sauron prend le contrôle de tout l'Eriador.
1700 · Les armées du Seigneur Ténébreux sont défaites par une armée venue de Núménor pour aider les Elfes de Lindon. Sauron est chassé d'Eriador.
1780 · Réunion d'un Conseil à Imladris. Celeborn et Galadriel y assistent, laissant le gouvernement de la Lórien entre les mains d'Amdir, un Elfe Sinda. Gil-Galad confie Vilya, le plus puissant des Anneaux Elfiques, à Elrond le Semi-Elfe.

Env. 2200 · Première apparition des 9 Spectres de l'Anneau (« *Nazgûl* »).
3319 · Chute de Núménor.
3430 · La Dernière Alliance des Elfes et des Humains est formée. Gil-Galad confie l'Anneau Rouge à Círdan.
3441 · Sauron est défait et l'Unique pris. Amdir, Roi de Lórien, est tué au cours du combat ; son fils Amroth lui succède. Les Spectres de l'Anneau passent dans les ombres. Galadriel et Celeborn se retirent à Belfalas près de la mer. Fin du Deuxième Age.

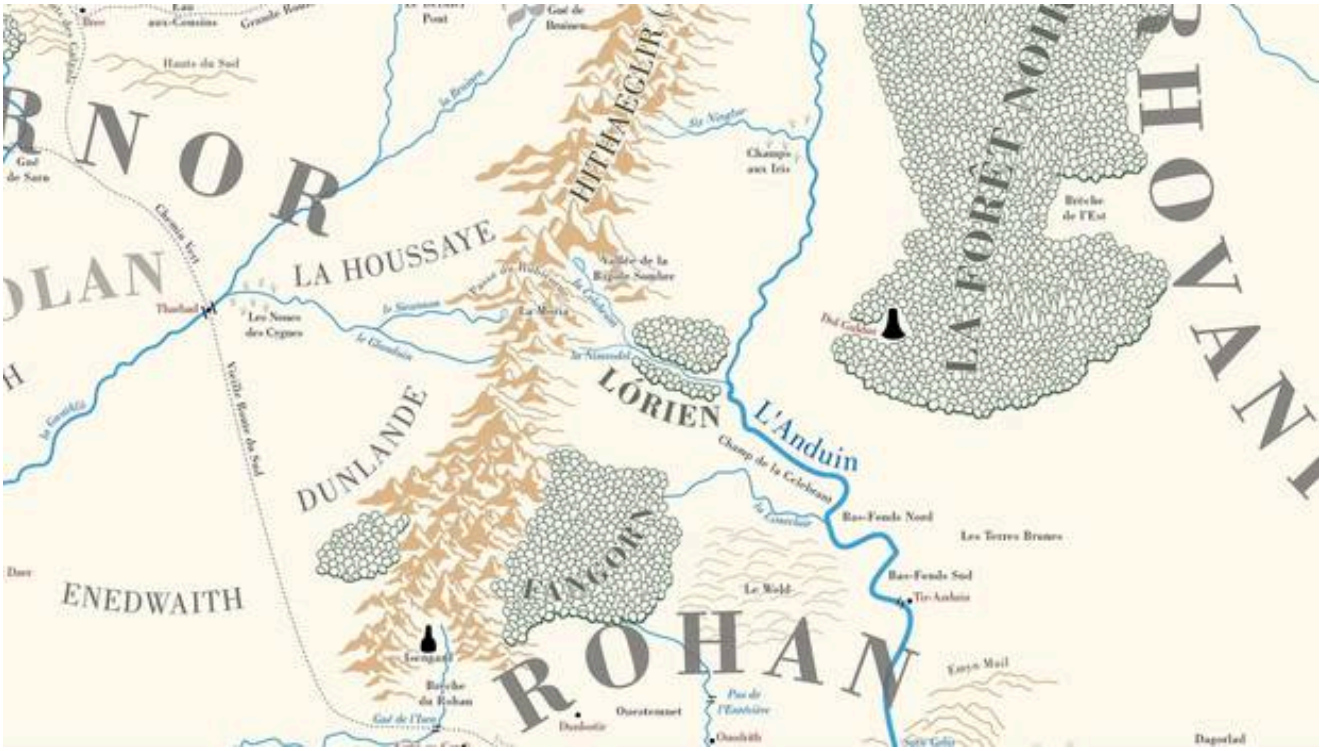
Troisième Age

À présent, les Elfes peuvent utiliser librement leurs Anneaux ; ils le font au profit des Terres du Milieu, guérissant les blessures infligées par le Seigneur Ténébreux. Le Lindon, Imladris et enfin la Lórien deviennent des lieux sûrs.

Env. 1000 · Sauron reprend de nouveau forme en Terres du Milieu. Première apparition des *Istari* (« Magiciens »), Maïar venus des Terres Éternelles pour combattre les Ténèbres.
Env. 1050 · Sauron s'installe à Dol Guldur. La partie méridionale de la Forêt Verte tombe sous l'influence des Ténèbres et devient Mirkwood.
1409-1636 · Graduelle désagrégation et chute du Royaume de Cardolan.
1635-1637 · La grande Peste dévaste la majeure partie du Gondor et de l'Eriador. Tharbad est abandonnée, sauf la Rive Sud qui devient un repaire de voleurs.
1980 · Apparition dans la Moria du Balrog. De nombreux Elfes s'Enfuient de la Lórien.
1981 · Disparition d'Amroth et de Nimrodel. Galadriel et Celeborn, craignant que la Lórien privée de gouvernement ne soit livrée au chaos, y retournent. Ils n'acceptent cependant aucun titre. Galadriel exerce son pouvoir et la forêt redevient protégée.
2060 · Le pouvoir en Dol Guldur grandit, les Sages craignent que ce soit Sauron reprenant forme. La Lórien maintient une garde vigilante contre son voisin.
2063-2046 · Les loups infestent l'Eriador.
2463 · Création du Conseil Blanc.
2911-2912 · Le Cruel Hiver. Des Loups Blancs font une apparition massive des deux côtés des Monts Brumeux. La Lórien est l'un des rares endroits épargnés. L'inondation qui s'ensuit détruit Tharbad.
2941 · Le Conseil Blanc (formé par les Istari, les Porteurs des Trois et d'autres sages) chasse Sauron de Dol Guldur.
2951 · Sauron, à présent en Mordor, se fait connaître et déclare ses intentions voraces. Dol Guldur est réoccupée par les Nazgûl et le Seigneur Ténébreux commence à rebâtir Barad-Dûr. Galadriel continue à cacher la Lórien des yeux de Sauron.
3018-3019 · La Guerre de l'Anneau. Sauron est chassé. L'Anneau Unique est détruit ; les autres sont soit détruits, soit rendus virtuellement sans pouvoir.
3021 · Départ pour les Terres Éternelles des Porteurs de l'Anneau (comprenant Galadriel, Gandalf, Frodo et Bilbo). Caras Galadhon est abandonnée. Celeborn retourne vers Mirkwood, assaini (la partie méridionale devenant la Lórien Orientale). Fin du Troisième Age.

03 · Le pays

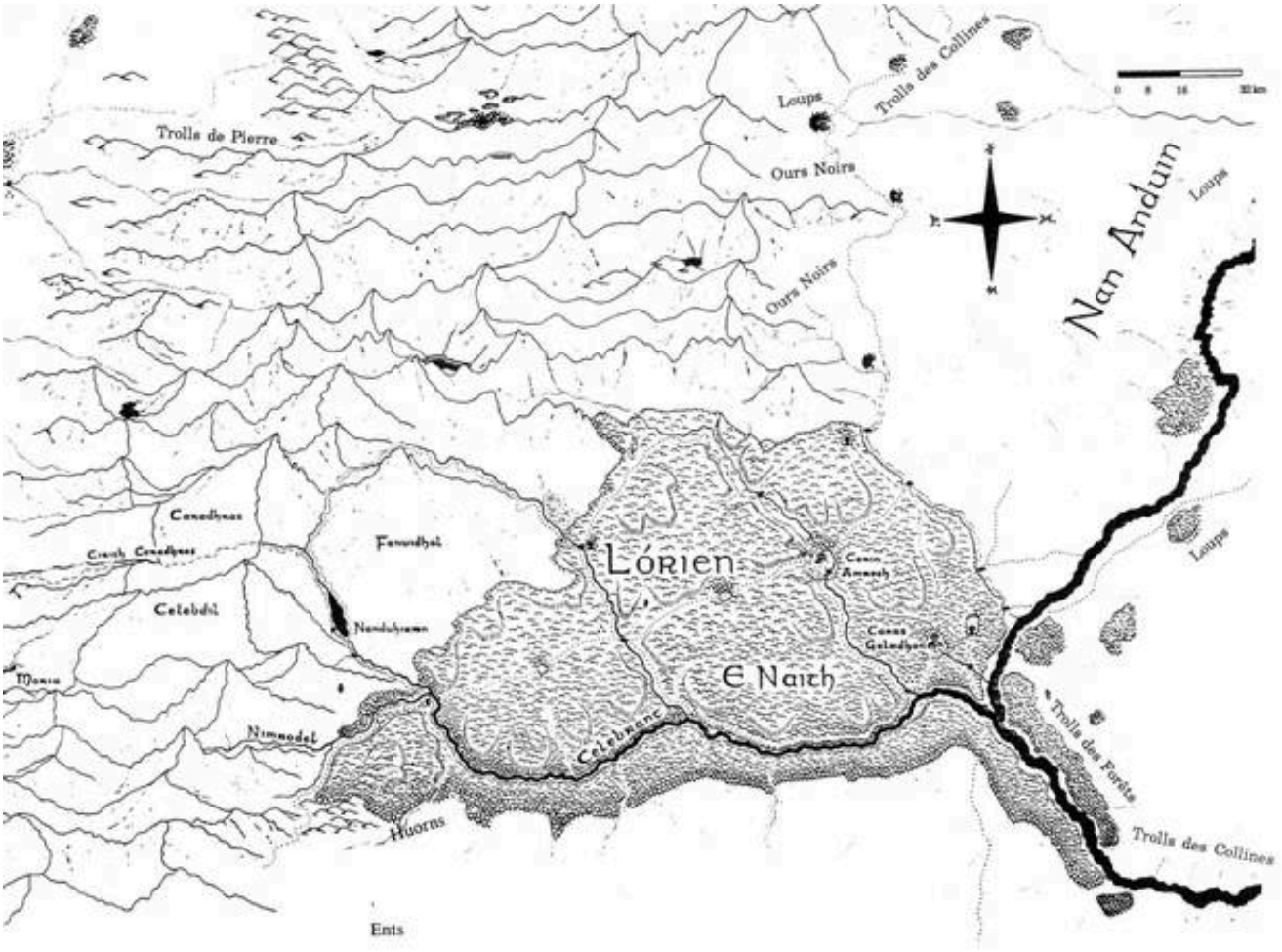
Dans ce chapitre seront décrits pas moins de quatre climats différents, y compris celui soigneusement contrôlé du Royaume protégé de Lórien, et leurs répercussions alentours. De même, seront décrites les conditions climatiques régnant en Houssaie. Enfin, l'on pourra avoir un rapide survol du climat possible auquel sera confrontée toute personne tentant de franchir le Col du Rubicorne, l'unique passage en surface sur des centaines de kilomètres à la ronde reliant la Lórien à l'Eregion.



3.1 A l'Est

La Lórien

La Forêt de Lórien proprement dite s'étend sur 192 km d'Est en Ouest et sur 112 km du Nord au Sud. Des Mellyrn en marquent les limites car ils ne poussent pas au-delà du périmètre délimité par le pouvoir de Galadriel. Au Nord-Ouest, les Mellyrn sont les premiers arbres à être vus depuis la Vallée de la Rigole Sombre et la Porte Est de la Moria. Au Sud, la frontière de la Forêt d'Or est formée par le Celebrant (Cours d'Argent) bien que la rive orientale soit recouverte d'une forêt d'arbres normaux qui se rétrécit de plus en plus vers le Sud jusqu'à disparaître. Au début du Deuxième Age, la forêt de Fangorn occupait cette région, touchant pratiquement la Lórien. Le long de la frontière orientale, les Mellyrn poussent très près de l'Anduin mais ils sont toujours recouverts d'une brume qui les rend indistincts. Les rives sont à cet endroit escarpées, rocheuses et encaissées, presque impossibles à escalader. C'est seulement à la confluence du Celebrant avec l'Anduin que les rives s'affaissent et font place à une large prairie herbeuse : le point le plus méridional de la Lórien.



La Forêt d'Or est dotée de reliefs naturels qui la protègent des vents déchaînés et des violentes perturbations. Au Nord-Ouest le Fanuidhol (Tête-dans-les-Nuages) étend de longs éperons vers l'Anduin, formant une barrière contre les vents du Nord mordants et les maraudeurs venus des Terres Sauvages. À l'Ouest, se trouvent les Monts Brumeux proprement dits, formidable chaîne avec un seul col sur des centaines de kilomètres : le Rubicorne, périlleux et impénétrable durant la plus grande partie de l'année. À l'Est, se trouve le large Anduin, le plus grand fleuve des Terres du Milieu. Au Sud, se trouve le Celebrant ; bien qu'il ne soit pas un obstacle insurpassable, il forme une frontière claire et nette – et l'eau courante est un obstacle pour de nombreuses créatures.

Sous le pouvoir de Galadriel, la Lórien était un royaume où l'hiver, sous ses formes les plus extrêmes, était inconnu ; les tempêtes étaient peu fréquentes et elles ne causaient jamais de dommages. Cela était surtout possible grâce à la Pierre Elfique Elessar, cadeau de Celebrimbor à la Reine des Noldor, et plus tard grâce à l'influence du puissant Anneau Elfique Nenya. Même lorsque Galadriel ne se trouvait pas en Lórien, son pouvoir était toujours présent, tenant la région à l'écart des autres contrées. Les Mellyrn, qui ne perdent pas leurs feuilles en hiver, aide également à minimiser les pertes de chaleur et forment un coupe-vent contre les vents violents de l'Est.

Ce qui suit est un extrait de La Communauté de l'Anneau qui illustre pleinement le pouvoir qu'exerce Galadriel sur la Lórien lorsqu'elle porte Nenya. Frodo, sur la colline de Cerin Amroth, regarde l'étendue des terres alentour. Sans aucun doute, sa perception fut intensifiée par le fait qu'il était un Porteur de l'Anneau.

> *Comme il posait enfin le pied sur la haute plate-forme, Haldir lui prit la main et le fit se tourner vers le Sud. « Regardez d'abord par ici » dit-il. Frodo regarda et il vit, encore à une certaine distance, une colline où se dressaient de hauts et magnifiques arbres ou une cité de tours vertes : il ne pouvait le dire. Il lui semblait que c'était de là que venait le pouvoir et la lumière qui régnaient sur tout le pays.*

> *Puis il regarda à l'Est et il vit tout le pays de Lórien qui descendait vers la pâle lueur de l'Anduin, le Grand Fleuve. Il porta les yeux par-delà la rivière et toute la lumière disparue, et il se trouva de nouveau dans le monde qu'il connaissait. À partir du cours d'eau, la terre apparaissait plate et vide, informe et vague, jusqu'à l'horizon où elle s'élevait de nouveau comme un mur, sombre et lugubre. Le soleil qui s'étendait sur la Lórien n'avait aucun pouvoir d'illuminer l'ombre de cette lointaine hauteur.*

> *« C'est là que se trouve le repaire en Mirkwood méridional, dit Haldir. Il est entouré d'une forêt de sapins sombres, qui se disputent la place et dont les branches pourrissent et se dessèchent. Au milieu, sur une éminence rocheuse, se dresse Dol Guldur où l'ennemi cacha longtemps sa résidence… De cet endroit élevé vous pouvez contempler les deux pouvoirs qui s'opposent l'un à l'autre ; à présent ils luttent encore par la pensée, mais alors que la lumière perçoit le cœur même des ténèbres, son propre secret n'a pas été découvert. Pas encore. »*

Le Climat

Aucun tableau climatique n'est nécessaire pour établir le temps en Lórien ; le schéma en est bien plus régulier et bien moins variable que ce qu'offre habituellement la nature.

Durant les mois d'été, les températures de jours oscillent entre 24°C et 29°C. Au printemps et en automne, des températures d'environ 21°C sont la norme ; en hiver, les températures descendent rarement en-dessous de 13°C et elles se situent le plus souvent aux alentours de 16°C.

Les précipitations, qui ont lieu toute l'année, se présentent sous la forme de pluie légère et brève en début de soirée ou avant l'aube. La neige est inconnue en Lórien sous le règne de Galadriel bien qu'elle tombe souvent aux confins du royaume de la Blanche Dame. Lorsqu'il ne pleut pas, le ciel est invariablement clair et bleu ; à la nuit tombée, les étoiles apparaissent claires et brillantes. Le ciel nocturne de la Forêt d'Or présente une étrange anomalie : la lune en est absente bien qu'elle ne soit pas cachée par une masse de nuages ou du brouillard. C'est pourquoi il est difficile, à quiconque n'y est pas habitué, d'établir un décompte exact des jours écoulés.

La Flore

L'élément le plus significatif – et unique – de la Lórien est sans conteste l'arbre Mallorn. Dur et fort, capable d'atteindre de grandes hauteurs et doté de branches qui semblent avoir été sélectionnées

pour supporter les plateformes et structures des Elfes Sylvains, le Mallorn n'a pas son égal en beauté dans les Terres du Milieu. Son tronc et ses branches sont recouverts d'une écorce lisse blanc argentée. En fin d'automne, ces feuilles prennent la teinte de l'Or pur et restent sur l'arbre jusqu'au printemps, quand éclosent des bourgeons Or pâle. Au printemps, la Lórien est recouverte et tapissée d'Or.

Les Mellyrn ne meurent, ni ne vieillissent, ils sont immunisés à toute maladie ou épidémie affectant les autres arbres. Au début de leur vie, ils poussent très vite et leurs branches principales se développent perpendiculairement aux troncs fournissant des fondations idéales pour les Flets (ou Telain), plateformes qui sont le logement préféré des habitants de la Forêt d'Or (d'où leur nom : Galadhrim ou Habitants des Arbres).

Les Mellyrn ne sont pas natifs des Terres du Milieu ; ils ont leur origine dans les Terres Éternelles et sont probablement liés à Laurelin, l'un des Deux Arbres d'origine (c'est pourquoi l'un des premiers noms de la Forêt d'Or fut Laurelindórenan ou Pays de la Vallée à l'Or Chantant). Galadriel reçut des mains de Gil- Galad plusieurs glands de Mallorn qui les tenait lui-même du Roi des Núménoréens Tar-Aldarion. (Les Mellyrn avaient prospéré en Núménor, transplanté de Toi Eressëa). Les arbres ne poussèrent pas en Lindon mais, grâce au pouvoir de Galadriel, ils fleurirent en Lórinand – bien que leur taille n'atteignit jamais celle des Mellyrn de Valinor.

Galadriel est l'une des rares Elfes à avoir vue la Lórien à Valinor et elle possède une grande science des végétaux. Pendant des siècles, la forêt fut connue sous le nom Laurelindórenan, puis ce nom fut raccourci en Lothlórien (« Fleur de Rêve ») puis enfin, au crépuscule du royaume, simplement en Lórien (« Rêve »).

Deux autres plantes sont également associées à la Lórien : l'Elanor avec ses petits pétales jaunes en forme d'étoile et la Niphredil avec ses fleurs vert pâle. Elles poussent librement sur le sol herbeux de la Forêt d'Or.

La Lórien abrite également d'autres formes de vie végétales plus communes, y compris des arbres fruitiers et des arbustes mais le plus important est la richesse incroyable de la flore partout présente. Il n'y a aucune maladie en Lórien ; tout ce qui y pousse prospère, car il n'y aucune compétition avec une autre forme de vie. Il y existe un « ordre naturel », les plantes ne poussent ni de façon ordonnée, ni de façon anarchique. C'est seulement dans la Forêt d'Or que Ton peut voir la nature libre et contrôlée.

La Faune

Bien qu'il y ait une vie animale en Lórien, elle n'y est pas surabondante et ne se présente que sous les formes les moins évoluées. Il y a des insectes tel que les abeilles qui fertilisent les plantes (et qui fournissent le miel très présent dans l'alimentation des Sylvains) et les papillons, mais la plupart des autres insectes volants sont absents. Un grand nombre de variétés d'oiseaux y habitent, pour la plupart des variétés de petites tailles se nourrissant de graines et de baies. Les écureuils, râtons-laveurs, lapins et autres rongeurs vivent principalement à la frontière de la Lórien, mais ils répugnent à pénétrer plus avant. De plus grands mammifères y sont simplement inconnus. Les loups étaient spécialement tenus à l'écart de la Lórien.

Les régions sauvages environnantes

Ces régions offrent parfois un contraste saisissant avec la Lórien. Souvent désolées et manquant de couleur en comparaison, elles sont formées de collines douces ou de basses terres recouvertes d'une herbe brune et de rares arbres chétifs. De nombreuses bêtes hantent les abords de la Lórien.

Le Climat

Le temps dans ces régions est particulièrement instable et parfois brutal ; il semble évident que le pays est le champ de bataille sur lequel s'affrontent Caras Galadhon et Dol Guldur. Depuis que la Colline de la Sorcellerie est réoccupée (3A 1000), la Forêt Verte est tombée dans les ténèbres et la température moyenne des régions autour de la Lórien a commencé à chuter. Les hivers sont de plus en plus froids et le printemps vient tard ; parfois un gel soudain tue les bourgeons fragiles. La neige tombe soudainement et en abondance sur les plaines.

L'été, des vapeurs nauséabondes venant de la rivière et de la rive orientale obscurcissent le soleil et stagnent. Un brouillard blanc-argenté empêche ces vapeurs de pénétrer dans la Forêt d'Or.

La Flore

Les chênes et les ormes prédominent, avec de temps à autre quelques sapins et pins. Près des frontières de la Lórien, il y a plus de hêtres et de peupliers. Des herbes hautes, semblant éternellement brunes, recouvrent la région qui sépare la Lórien de Fangorn.

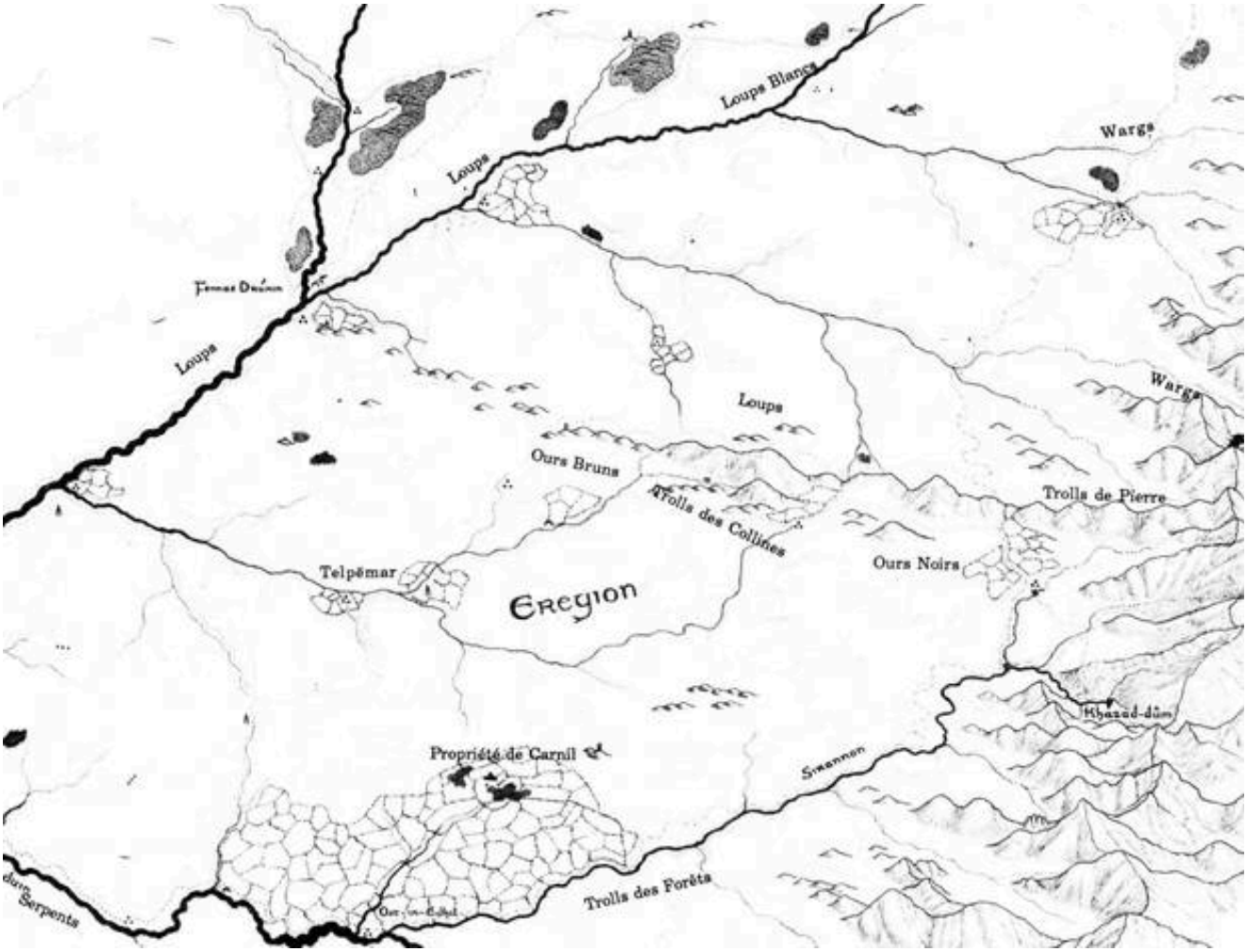
Les terres entourant la Lórien semblent désolées et lugubres ; elles offrent un vibrant contraste avec la vie colorée qui s'y trouve. Plus au Sud, se trouvent les Terres Brunes et au Nord, le Pays Sauvage entre Mirkwood et les Monts Brumeux ; aucune de ces régions n'est connue pour sa beauté et leur abandon fait qu'elles forment une sorte de ceinture isolant la Lórien du reste du monde.

La Faune

Bien que peu d'animaux de grande taille fréquentent ces régions, des ours et des cerfs vivent dans les forêts, les premiers vivant dans des grottes le long des rives rocheuses de l'Anduin. Des mammifères de petite taille vivent dans les plaines, tout comme de nombreux serpents (la plupart inoffensifs).

3.2 Vers l'Ouest : l'Eregion (Houssaie)

L'Eregion ou « Pays du Houx » se trouve être techniquement la région située entre les rivières Grise-Source (Mitheithel) et Vif-Flot (Bruinen) au Nord et à l'Ouest et le Glanduin au Sud. Les terres au Sud de la longue « Crête de la Houssaie » orientée vers l'Ouest à partir des Monts Brumeux sont plus peuplées.



Le Climat

Le versant occidental des Monts Brumeux est, en général, doté d'un climat plus modéré, bien qu'il subisse de plus grandes différences de température que la Lórien. La région autour d'Ost- in-Edhil jouit d'un climat doux, tandis que les terres situées près des Monts tendent à avoir un air plus froid et plus de précipitations (souvent sous forme de neige).

La Flore

Sans surprise, la Houssaie tire son nom des arbres à houx qui poussent nombreux dans cette région – surtout dans les environs d'Ost-in-Edhil. Ces arbres toujours verts atteignent une grande hauteur (ce sont les plus grands des Terres du Milieu) et ont des feuilles rigides de couleur vert foncé, des petites fleurs blanches et des baies rouges.

En plus des arbres à houx, il y pousse également les conifères habituels : sapins, pins, cèdres et quelques magnolias dans les terres les plus méridionales. Les hêtres et les peupliers poussaient dans le centre de l'Eregion en des temps plus heureux. La majorité des forêts de l'Eregion ont été détruites au cours de la guerre lorsque les hordes de Sauron assaillirent les Noldor en 2 A 1693 -1697, n'épargnant que quelques bosquets, la plupart sur les pentes des collines. Le reste du pays fut

abandonné, dévasté, ne laissant que le roc parsemé de plaques d'herbe brune et de buissons d'épineux.

La Faune

L'Eregion est également un pays très peuplé par la vie animale, surtout des oiseaux – y compris une large variété de canards et de faisans. Les écureuils et les lapins y sont également communs (encore plus dans les secteurs boisés, tout comme les autres animaux mentionnés), ainsi que les cerfs et de nombreux petits mammifères. Les renards, les ours noirs et les loups vivent plutôt dans les collines, les ours vivant près des rivières où il y a toujours énormément de truites et autres poissons d'eau douce. Les loups sont plus nombreux au cours du Troisième Age, leur nombre croissant sans cesse jusqu'au début du 3ème millénaire où ils deviendront une menace sérieuse dans tout le pays pour les voyageurs. Au cours du Cruel Hiver (3A 2911- 2912), les terrifiants Loups Blancs traversèrent le Brandevin gelé ainsi que le Flotgris, conduisant les autres loups à attaquer les zones peuplées aussi loin au Sud que le Rohan.



Les visons, les castors, les renards et les rares furets gris peuplent également l'Eregion, bien que l'on craigne que les furets se soient fait décimés vers le milieu du Troisième Age. Les furets avec leur pelage gris argenté sauf la tête et les pattes noires sont inhabituellement intelligents et sont les mascottes favorites des Noldor d'Ost-in-Edhil. Atteignant 60 cm de long ils sont incroyablement rapides et puissants, capables de tuer un animal de plus grande taille avec leurs fortes mâchoires.

3.3 Climat et calendriers

Ce qui suit représente deux calendriers : à gauche la version préférée des races humaines consistant en 12 mois dont 3 pour chacune des 4 saisons. À droite, se trouvent les 6 saisons du calendrier Eldarin d'Imladris - sans aucun doute similaire à celui utilisé en *Ost-in-Edhil* (en Quenya, langue parlée par les Noldor et la majorité des habitants d'Imladris ou d'Ost-in-Edhil, ces saisons sont : Tuile, Lairë, Yavië, Quelle, Hriuë et Coirë. Les traductions en Sindarin données plus bas sont celles utilisées en Lorien). Les saisons de Laer et de Rhîw durent chacunes 72 jours et les autres durent 54 jours. Trois « jours intercalaires » sont intercalés en supplément tous les 12 ans pour que le calendrier reste exact. Il peut arriver que les saisons ne correspondent pas, l'Echuir Elfe apparaissant au moment où dans le calendrier humain l'automne cède la place à l'hiver. C'est quelque peu exact car les deux calendriers débutent le même jour de Yestarë, ce qui peut s'expliquer par le fait que les Elfes ressentent plus tôt par rapport aux humains la mouvance de la vie ; de plus, le commencement théorique de l'hiver coïncide avec le début de l'année solaire, après que les plus grands froids se soient déjà fait sentir. Il est également intéressant de remarquer que la véritable « année » *Eldarin* (Q.

« *Yén* ») équivaut en fait à 144 années pour les Humains - un tel passage de temps ne signifiant pratiquement rien pour les Elfes immortels. L'année solaire *Eldarin* est appelée *Coronar* (« Ronde du Soleil ») ou *Loa* (« Croissance »).

Mois	Contreforts des Montagnes	Ost–in-Edhil	Col du Rubicorne	Saison Elfe
Narwain (Janvier) 1	–7° à 4° Modérées	–1° à 7° Modérées	–12° à –4° Très Fortes	Ethuil (printemps)
Nínui (Février) 2	–9° à 2° Modérées	–4° à 7° Modérées	–9° à –1° Très Fortes	
Gwaeron (Mars) 3	–7° à 4° Modérées	–l° à lO° Modérées	–9° à –1° Fortes	Laer (été)
Gwirith (Avril) 4	–4° à 7° Fortes	2° à 13° Modérées	–7° à 2° Fortes	
Lothron (Mai) 5	2° à l0° Fortes	4° à 13° Fortes	–4° à 4° Fortes	Iavas (automne)
Nórui (Juin) 6	4° à 16° Modérées	7° à 16° Modérées	–4° à 7° Modérées	
Cerveth (Juillet) 7	10° à 21° Modérées	13° à 24° Sec	–l° à l0° Modérées	Firith (déclin)
Úrui (Août) 8	13° à 24° Sec	16° à 27° Sec	4° à 16° Modérées	
Ivanneth (Septembre) 9	16° à 24° Sec	18° à 27° Très sec	7° à 18° Sec	Rhîw (hiver)
Narbeleth (Octobre) 10	10° à 21° Modérées	16° à 24° Sec	4° à 16° Modérées	
Hithui (Novembre) 11	10° à l8° Modérées	13° à 21 Sec	2° à 10° Modérées	Echuir (mouvance)
Girithron (Décembre) 12	7° à 16° Modérées	10° à l8° Sec	–7° à 2° Fortes	

Codes des précipitations :

Très sec = moins de 25 mm de pluies par mois ;
Sec = 25 à 50 mm ;

Modérées = 50 à 75 mm ;
Fortes = 100 à 125 mm ;
Très Fortes = plus de 125 mm.
25 mm de pluies correspondent approximativement à 300 mm de neige, pour une température inférieure à 0° Celsius.

04 · Les Elfes

4.1 Attributs généraux

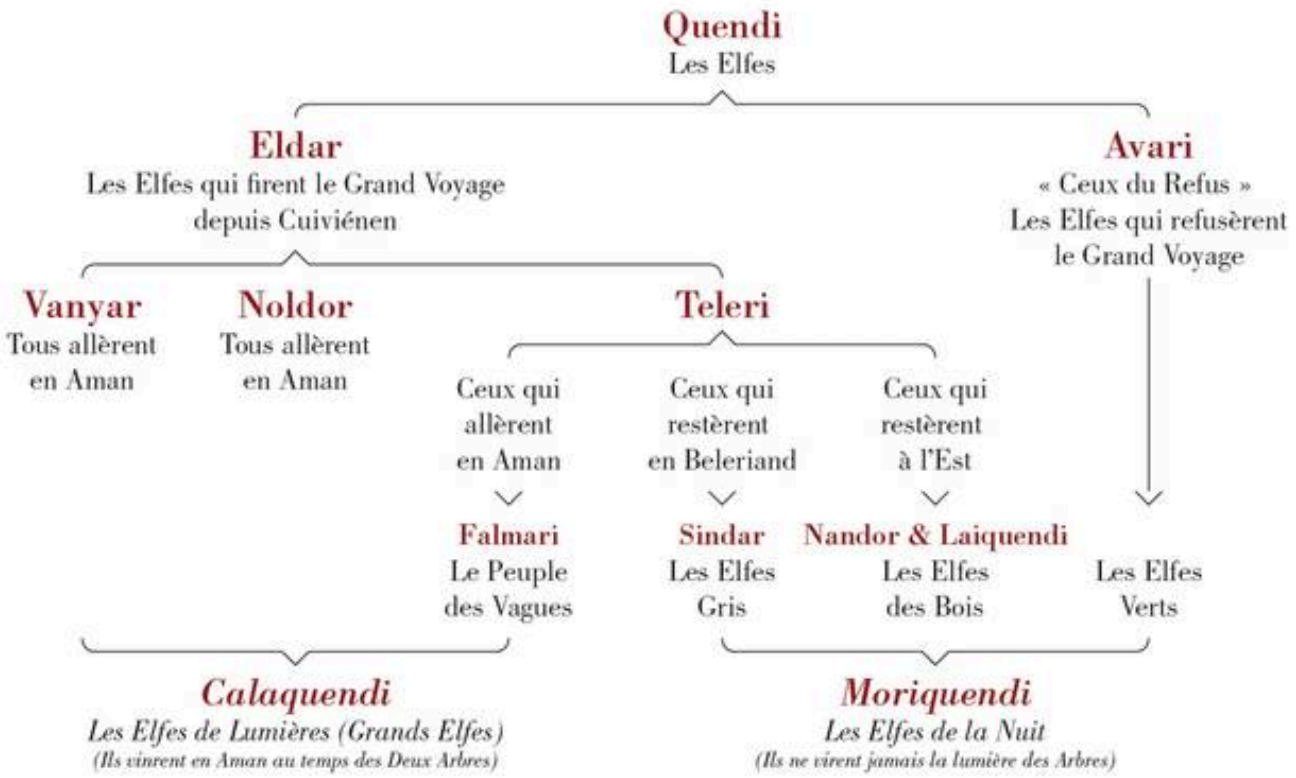
Avant d'étudier les détails de la physiologie des Elfes, il faudrait peut-être commencer par commenter la sociologie de cette puissante race et comment ils sont parfois faussement considérés.

Bien que les brumes du temps aient quelque peu brouillé la compréhension de la nature des Premiers Nés, il apparaît clairement que durant cette période ils ne forment pas simplement un groupe d'êtres éthérés qui vivent dans des sociétés utopiques où il n'y a ni loi, ni structures sociales ou limites normales. En fait, il semble que seuls les Sylvains (et dans une moindre mesure certains Moriquendi Teleri) désirent cette existence et ils se soumettent avec joie au gouvernement des Sin- dar ou des Noldor. Les Noldor, plus que toute autre race, ont besoin d'ordre et d'un but dans tous les aspects de leur vie. Ils ont des gouvernements (le plus souvent des monarchies) et ils créent fréquemment des Confréries ou des Guildes élaborées. Les familles tendent à régner plus sur les Guildes que sur les Royaumes, mais les Guildes en elles-mêmes sont gouvernées de manière héréditaire.

Divisions familiales et géographiques

Il existe 2 hiérarchies différentes chez les peuples Elfes : celle de la localisation géographique et celle de la famille ou race. L'arbre qui suit aidera à clarifier la nature de ces divisions. Celles-ci seront plus détaillées dans le paragraphe 4.2, mais étudions à présent les divisions fondamentales.

Les **Calaquendi** (« Elfes Lumineux ») ont voyagé jusqu'aux Terres Éternelles et ont vu la Lumière d'Aman. Cette classification inclut tous les descendants, car la Lumière imprègne l'être même des Premiers Nés ; ils brûlent d'une flamme intérieure qu'ils portent à jamais. Cette Lumière peut même dans certains cas conférer une aura visible. Les **Moriquendi** (« Elfes Sombres ») n'allèrent jamais en Aman ou s'arrêtèrent sur le chemin, n'atteignant jamais leur destination première. Un 3ème groupe, les **Sindar** (« Les Gris ») allèrent jusqu'aux rives occidentales des Terres du Milieu et y demeurèrent. Ils fondèrent le royaume de Doriath sous le règne du Roi Thingol (Elwë) et de Melian, la Maïa. Ainsi ils acquirent une grande sagesse et connaissance supérieures à celles des autres Moriquendi, bien qu'ils n'aient jamais vu la Lumière comme les Calaquendi. Ils sont entre les deux autres groupes et sont appelés les Elfes du Crépuscule. Parallèlement à cette distinction géographique, existe celle des races. Tous les Vanyar, Noldor et Teleri sont considérés comme étant les **Eldar** (« Peuple Stellaire »), même si un certain nombre de Teleri n'achevèrent pas le Grand Voyage (particulièrement les Sindar et les Nandor). Tous les Elfes qui ne sont pas Eldar sont par définition appelés Sylvains.



Le langage

Lorsque les Premiers Nés s'éveillèrent sur les rives du Cuiviénen, ils apportèrent le langage aux Terres du Milieu. Ce sont les Elfes – ou plus précisément les Quendi (« Ceux qui Parlent avec la Voix ») comme ils se nomment eux-mêmes – qui apprirent à toutes les autres races et créatures un langage approprié à leur morphologie. Cependant, lorsque les Eldar allèrent dans l'Ouest, ils rencontrèrent la Langue Valinoréenne d'Aman, et ils l'adoptèrent. Bien sûr, cela commença dès le retour d'Aman de Linwë, d'Olwë et d'Elwë accompagnés d'Oromë le Vala. Cela devint la langue pure appelée Quenya. Les nombreuses tribus d'Elfes Sylvains encore en Terres du Milieu, bien qu'influencées au début par le Quenya, virent leurs langues diverger et évoluer avec le temps ; la langue Elfe originelle fut altérée par de nombreux apports extérieurs. Au cours des Deuxième et Troisième Âges, les langues des Eldar et des Elfes Sylvains étaient arrivées à un tel point de divergence qu'elles n'avaient plus la moindre origine commune. Lorsque des Elfes Sylvains vivent au milieu de Sindar ou de Noldor, ils apprennent invariablement le Sindarin et l'emploient sauf s'ils sont exclusivement entre eux. Par exemple, les Elfes Sylvains de la Lórien parlent le Sindarin, mais avec un « accent » qui trahit leur origine d'Elfes Sylvains de la Forêt Verte.

Les Sindar ont appris le Quenya ; mais ils l'ont également adapté à leurs besoins, créant ainsi un langage moins formel et plus pratique pour l'écriture et la conversation dans la vie quotidienne. Les années passant, même les Noldor en vinrent à utiliser le Sindarin comme langue commune, réservant le Quenya à un usage rituel et formel.

Les Tengwar furent les premières lettres jamais tracées et elles furent inventées par le poète Noldo Rumil de Tirion. La version pure n'est plus utilisée que dans les Terres Éternelles. Plus tard, Fëanor

révisa et adapta cet alphabet, et les Tengwar Fëanoriennes connurent un plus large usage, y compris en Terres du Milieu. Ces deux alphabets sont en écriture cursive, ce qui signifie que les lettres ont été créées pour être réunies, comme tracées par de gracieux traits de plume. Elles sont malaisées à graver, mais les Grands Orfèvres, comme ceux d'Eregion – et Sauron – étaient capable de graver une telle écriture (comme le prouve l'inscription en lettres cursives de l'Anneau).

Plus tard encore, le Barde Sinda Daeron inventa les runes qui furent après appelées **Certhas Daeron** (« Cirth » ou « Lettres » de Daeron). Elles sont plus angulaires et plus adaptées pour être taillées dans la pierre et gravées dans le métal. Les Nains de la Moria apprécient particulièrement ce style d'écriture et ils l'ont adapté à leurs besoins.

La religion

La religion dans un sens organisé est inconnue chez les Elfes, surtout chez les Eldar qui considèrent les Valar plus comme des tuteurs estimés et révérés que comme des divinités. Virtuellement tous les Elfes adorent *Eru Ilúvatar* (Q. « Père de Tout » ; « L'Unique » ; « l'Être Unique et Incréé » ; « Celui par Qui Tout fut fait ») comme le créateur de toutes choses : la terre, les Valar, les Elfes, les Humains (les Nains créés par Aulë sont considérés différemment). C'est pourquoi, ils se considèrent comme les égaux (bien que peut-être différents) de tous les autres êtres vivants. Les services religieux dédiés à Eru sont très informels ; il n'y a pas de temple spécifique ou de structure plus élaborée qu'un jardin à ciel ouvert. Il y a quelques fêtes saisonnières au cours desquelles certains rites sont célébrés, mais ceux-ci sont réduits au strict minimum. La musique, l'Essence d'Arda, y joue invariablement un rôle très important.

Cela ne veut pas dire que les sociétés Elfes sont dépourvues de rites. Dans un monde où les serments no sont pas des promesses creuses, mais des invocations aux Valar eux-mêmes, les rites peuvent jouer un rôle important. Avec le chant et la musique, les Elfes détiennent l'Essence, qui donnent des sortilèges de grand pouvoir. À l'intérieur des Guildes et d'autres groupes, il existe une part de cérémonies ; chez les Noldor, les formalités sociales sont souvent observées avec un grand zèle quasi-religieux.

Gardez en mémoire que les communautés Elfes – comme toutes les communautés – ont besoin d'un support économique ; une fois de plus, ce ne sont pas des communautés idylliques où il n'y a pas besoin de travailler. Les Elfes travaillent la terre, creusent des mines, bâtissent, font la cuisine et, en général, travaillent comme les Humains dans leurs sociétés. Il est cependant vrai que les Elfes sont dotés de capacités mentales différentes ; même la besogne la plus exténuante ne les rebute pas. Peut-être à cause de leur capacité à « marcher comme dans un rêve éveillé » ont-ils la réputation d'être libres de contraintes et de responsabilités.

Caractéristiques physiques

Bien qu'ayant fondamentalement la même apparence physique que les Humains mortels, les Elfes possèdent des différences importantes (même si elles sont subtiles).

En tant que race, les Elfes sont plus grands que la plupart des Humains (sauf les Grands Edain) bien qu'ils soient moins robustes. Les mâles mesurent en général entre 1,83 m et 2,08 m et pèsent de 80 à 125 kg. Les femelles Elfes mesurent entre 1,68 m et 1,88 m et sont également minces. Bien que

certains apparaissent fragiles, les Elfes en général sont aussi forts que les guerriers Humains. Les Seigneurs Eldarin sont en fait parmi les plus forts des Terres du Milieu.

Les Elfes n'ont pas de système pileux facial et ont moins de cheveux que les Humains. Ils sont particulièrement résistants aux chaleurs et froids extrêmes ; les vêtements sont plus pour la décoration, le camouflage ou, peut-être, la modestie. Les Elfes sont sans conteste plus beaux que leurs frères mortels, possédant des traits plus fins et une peau parfaite.

Leurs sens sont très aiguisés, surtout l'ouïe et la vue. Les Elfes voient aussi bien par une nuit étoilée qu'en plein jour. Leur vision est réduite en proportion avec moins de lumière, jusqu'à quelques dizaines de centimètres par, aux dires des Humains, une « nuit noire ».

Les Elfes n'ont pas besoin de dormir pour reposer leur corps comme c'est le cas chez les Humains et les Nains ; au contraire, ils entrent (quelques heures par jour) dans une sorte de transe, un rêve éveillé dans lequel ils sont capables de se rappeler des temps plus heureux de leur longue vie. Gimli le Nain fit cette remarque lorsque la Communauté quittait la Lórien :

> *« Les Elfes peuvent voir les choses autrement. En vérité, j'ai entendu dire que, pour eux, le souvenir ressemblait davantage au monde qui s'éveille qu'au rêve. Il n'en est pas de même pour les Nains. » (SdA Tome I).*

Plus remarquable encore est le fait que les Elfes ne vieillissent pas et que leur corps est immunisé contre tous les types de maladies et d'infections. Ils sont virtuellement immortels (sauf en cas de mort violente). Si un Elfe est tué, son âme est transportée jusqu'aux Cavernes de Mandos à Valinor où, après une période d'attente, elle sera réincarnée et libre, ensuite, de vivre dans les Terres Éternelles – bien qu'il lui soit impossible de retourner en Terres du Milieu jusqu'à la Fin des Temps.

Les Elfes guérissent rapidement (bien qu'ils ne puissent régénérer des organes sévèrement endommagés ou des membres tranchés) et ils ne gardent aucune cicatrice. Leurs corps grandissent à travers une adolescence légèrement plus longue que celle des Humains et, une fois atteint la pleine maturité, le processus de vieillissement s'arrête. On peut voir briller une flamme très ancienne, seulement chez les Elfes les plus puissants, au plus profond de leurs yeux et uniquement chez ceux sur qui le poids des Terres du Milieu pèse lourdement. Les Elfes communs, même après des milliers d'années, ressemblent à de beaux jeunes gens insouciants.

Les Vanyar

Les Vanyar ont les cheveux dorés, la peau pâle et leurs yeux sont bleu clair ou violets. Ce sont les plus grands et les plus beaux des Elfes, bien-aimés des Valar. Ingwë est leur Roi et comme tel il est le Roi de tous les Elfes. Leurs aptitudes musicales sont inégalables, sauf peut-être par les Lindar (Teleri) à qui le Maia Ossë apprit à chanter. Les Vanyar parlent un Quenya pur, la langue originelle des Eldar, qui est en fait une transcription vocale et écrite de la langue mentale des Valar : le Valinoréen.

Les Noldor

Les Noldor ont des cheveux bruns foncés allant jusqu'à l'aile de corbeau et leurs yeux sont marron foncé ou gris – avec une exception : les enfants de Finwë, Roi des Noldor, et d'Indis des Vanyar. Leurs fils Fingolfin et Finarfin ont tous les deux les cheveux blonds de leur mère ; ce trait génétique s'est transmis à leur descendance. Galadriel, fille de Finarfin, en fait partie.

La majorité des Noldor ont une peau pâle et ont une bonne ossature. Quelques-uns des plus grands guerriers du Premier Age étaient des Seigneurs Noldor, certains étant capables même d'affronter en combat singulier un *Valarauko* (*Balrog*), un grand démon de Morgoth. Fingolfin, fils de Finwë et d'Indis, est considéré comme ayant été le plus puissant guerrier d'Endor, surpassant tous les autres champions des Elfes et des Humains.

Glorfindel, un Noldo de la Maison de Finarfin qui vécut au cours du Troisième Age dans la Maison d'Elrond, est un excellent exemple. Ce qui suit est un extrait du Seigneur des Anneaux, lorsque Gandalf explique à Frodo, à Rivendell, ce qui est arrivé au Gué lorsque le Hobbit passa brièvement l'Anneau Unique à son doigt et que Glorfindel se dressa contre les cavaliers :

> *« Car ceux qui ont demeuré dans le Royaume Béni vivent en même temps dans les deux mondes, et ils ont grand pouvoir tant sur le visible que sur l'invisible. J'ai cru voir une forme blanche qui brillait et ne devenait pas indistincte comme les autres. Était-ce donc Glorfindel ? Oui, vous l'avez vu un court instant tel qu'il est de l'autre côté : l'un des plus puissants Premiers Nés. C'est un Seigneur Elfe d'une maison princière ».*

Les Noldor parlent le Quenya entre eux, comme les Vanyar d'Aman, mais la majorité en Terres du Milieu ont adopté le Sindarin comme langue usuelle, préservant le Quenya autant que possible pour des circonstances précises. La plupart sont également capables de communiquer en dialectes sylvains occidentaux.

Les Teleri

La troisième race des Calaquendi a les cheveux couleur sable ou brun clair et des yeux gris ou noisette. Ce groupe est ethniquement moins homogène que ne le sont les Vanyar et les Noldor. Il est le plus important des trois d'où une plus grande possibilité de diversité. Les véritables Teleri Calaquendi, qui vivent sur l'île d'Eressëa, ont tendance à être plus grands et plus forts avec en plus l'aura caractéristique des Grands Elfes.

Les Sindar et les Nandor

Moins grands et imposants que leurs frères Eldar, ces Elfes sont malgré tout plus nobles que les Avari. Ils sont tous minces, forts et agiles. Physiquement, ils ressemblent aux Teleri, étant une branche de ce peuple, mais il leur manque l'aura que possèdent tous ceux ayant vu la Lumière d'Aman. Beaucoup, à cause de leur propension à rester dehors le plus clair de leur temps, ont la peau

plus sombre, légèrement tannée. Sans surprise, ce groupe parle exclusivement (ou presque) le Sindarin.

Les Avari Moriquendi

Ce sont les Elfes Sylvains les moins nobles mais aussi les plus nombreux des Quendi. Ils ressemblent aux Sindar mais sont moins grands et leur chevelure est plus sombre (généralement variant du châtain au brun foncé). Présents partout en Terres du Milieu, ils parlent entre eux leurs propres langues, mais lorsqu'ils fréquentent les membres importants des autres races Elfes, ils s'expriment en Sindarin.

4.2 Arbre généalogique des Elfes

Les divisions et subdivisions des lignées des Elfes sont complexes et parfois impossibles à démêler. Dans ce paragraphe, les migrations fondamentales ainsi que les divisions seront décrites, tout comme le seront les races des Eldar au cours des Deuxième et Troisième Âges des Terres du Milieu.

Au cours des premiers jours du monde, avant l'apparition du soleil et de la lune, les Elfes, les Premiers Nés, s'éveillèrent sous les étoiles sur le rivage du Cuiviénen, une large baie dans la mer intérieure d'Helcar à l'Est des Terres du Milieu. Ils vécurent au crépuscule du monde, loin de la Lumière de Valinor, pendant des années avant que l'un des Valar – Oromë le Grand Chasseur – ne les découvre. Les Valar aimaient ces jeunes créations d'Ilúvatar (l'Unique, Seigneur des Valar et de toutes les Terres du Milieu) et ils voulurent leur donner la Lumière d'Aman, les Terres Éternelles. Tous les Valar acquiescèrent sauf un, Melkor, le plus grand de sa race, qui haïssait les Elfes et en avait attiré un certain nombre dans les ténèbres. Incapable de créer la vie par lui-même, il tortura et pervertit les Elfes qui étaient dans ses geôles et, à partir d'eux, il créa la race des Orques.

Ce fut lors de l'appel des Valar que les Elfes se divisèrent pour la première fois. Ceux qui entreprirent le Grand Voyage vers l'Ouest jusqu'en Aman devinrent les Eldar. Ces Elfes prirent une stature nouvelle grâce à leur séjour sur les Terres Éternelles et, pour toujours, leurs descendants auront dans leurs yeux un reflet de cette lumière pure. Ceux des Elfes qui refusèrent de suivre les Valar devinrent les *Avari* (« Ceux du Refus ») qui devinrent à leur tour les modestes Elfes Sylvains. Ce sont de loin les plus nombreux des Elfes et, malgré l'acharnement que mit Melkor à les détruire, ils se répandirent dans tout l'Est, puis l'Ouest, des Terres du Milieu. Ils forment le pourcentage le plus élevé des habitants des Royaumes de Mirkwood et de Lórien et, comme souvent dans la hiérarchie Elfe, ils sont gouvernés par un Roi Sindarin ou Eldarin.

Les Eldar

Les Eldar sont ceux des Elfes qui entreprirent le Grand Voyage et qui vécurent dans le Royaume Béni d'Aman. Ils se divisent en trois races : les Vanyar, les Noldor et les Teleri. Les Eldar passèrent au Grand Ouest grâce à un étrange mode de locomotion : l'île de Toi Eressëa, qui fut déplacée par le pouvoir du Vala Ulmo ; il lui fît faire deux voyages entre les Terres du Milieu et les Terres Éternelles. Le premier voyage emmena les Vanyar et les Noldor, le second emmena les *Teleri* (« Les Derniers »), qui avaient pris du retard sur la longue route et avaient raté le premier départ.

Les Teleri souffrent d'une division dans leurs rangs. Il y avait trois groupes dirigés par les frères Olwë et Elwë et par un autre Teler, Lenwë. Lorsqu'ils atteignirent les vallées de l'Anduin, Lenwë et son peuple décidèrent d'abandonner le périple et ils demeurèrent dans les Terres du Milieu. C'est alors qu'ils devinrent les Nandor. Lors du voyage, *Elwë* (qui avait été ambassadeur dans les Terres Éternelles) rencontra Melian la Maia et en tomba amoureux. L'ayant « perdu », la majorité de son peuple se joignit à celui d'Olwë. Finalement, Elwë s'éveilla et fonda un royaume en Beleriand avec son épouse Maia Melian. Il régna sous le nom d'*Elu Thingol* (« Roi Gris Manteau »). Cependant, le reste des Teleri alla vers l'Ouest et vécut sur l'île de Toi Eressëa, en vue de Valinor. Le Maia Ossë leur apprit l'art de la construction navale (ils devinrent ensuite les plus grands constructeurs de navires et les meilleurs marins de toutes les Terres du Milieu). Ils firent voile vers Aman où ils bâtirent la magnifique cité d'Alqualondë aux superbes quais.

En général, les Teleri étaient considérés comme les meilleurs chanteurs de toutes les Terres du Milieu (rivalisant avec les Vanyar) et ils s'appellent eux-mêmes les Lindar.

Les *Nandor* (« Ceux qui Firent Demi-Tour »), bien qu'appartenant aux Teleri et par conséquent aux Eldar, sont une- exception car ils n'allèrent jamais jusqu'aux Terres Éternelles et ne virent jamais la Lumière des Arbres. C'est pourquoi ils sont dénommés les *Moriquendi* (« Elfes Sombres »). Certains allèrent s'établir en Ossiriand, mais la plupart restèrent à l'Est des Monts Brumeux, peuplant toutes les forêts de la région. Ces Elfes finirent par devenir les sujets du Roi Sinda Thranduil en Mirkwood et, bien sûr, ceux de Galadriel en Lórien.

Les Sindar

Les Sindar ne constituent pas un groupe clairement défini. Les Sindar originaux sont supposés être ceux des Teleri qui attendirent leur Seigneur *Elwë* (*Thingol*) ayant disparu. Se joignent à ce groupe, ceux des Nandor qui sont allés jusqu'en Beleriand. Bien qu'étant peut-être plus nobles que les Avari d'origine, ce sont des Moriquendi. Le pays originel des Sindar est généralement considéré comme étant le Royaume de Doriath en Beleriand, dirigé par Thingol et Melian. Bien qu'appartenant aux Moriquendi, les Sindar acquirent une grande sagesse sous la tutelle de Melian et de son époux, qui était un Eldarin ayant été en Valinor. Les Sindar parlent le Sindarin et utilisent les Cirth pour écrire. A la chute de Beleriand, les Sindar survivants émigrèrent vers l'Est, certains demeurèrent en Lindon, tandis que d'autres allèrent en Eregion vivre auprès des Noldor ou plus à l'Est encore jusqu'en Lórien et en Mirkwood.

Les Vanyar

Les plus clairs des Eldar, les Vanyar sont les premiers des trois lignées à avoir atteint les Terres Éternelles (*Aman*). Ils bâtirent, conjointement avec les Noldor, la belle cité de Tirion et y vécurent longtemps. Quelques temps plus tard, cependant, ils allèrent plus à l'Ouest en passant par une trouée dans les *Pelóri* (« Montagnes de Défense ») et s'y sont installés de façon permanente.

Les Vanyar ne quittèrent qu'une seule fois Valinor : pour aider les Ainur dans leur guerre contre Morgoth. Lorsque le Vala déchu fut définitivement vaincu, les Elfes Clairs, revinrent cite/ eux en triomphateurs. Il n'existe aucun témoignage selon lequel un Vanya ait quitté le Royaume Béni d'Aman après ces événements.

Les Noldor

Ils forment la Deuxième Lignée des Calaquendi aussi bien par l'importance numérique que par l'ordre d'arrivée en Aman ; ces Elfes sont également appelés Elfes Profonds. Ce sont les plus industrieux et les plus savants des Immortels ; ils ont un esprit enflammé, sont très curieux et fiers. Ce fut Fëanor le Noldo qui créa les Silmarils et, à cause de son refus de les donner, condamna sa lignée à une guerre sans espoir contre *Melkor* (*Morgoth*) pour récupérer les joyaux volés et plus tard à s'exiler d'Aman.

Il est doublement triste et ironique que le petit-fils de Fëanor, Celebrimbor, ait été séduit par Sauron le serviteur de Morgoth, tout comme Fëanor fut corrompu par les mots trompeurs du Vala déchu. Deux fois les Noldor firent courir un très grand danger aux Terres du Milieu à cause de leur soif inextinguible de connaissance.

4.3 La technologie des orfèvres-joailliers

La technologie développée par les Noldor d'Eregion ne fut et ne sera jamais surpassée dans les Terres du Milieu. Bien que les Elles des Terres Éternelles aient atteint un très haut niveau de technologie (grâce à l'aide des Valar) et que les Nains soient les ingénieurs les plus compétents, ce fut dans l'enceinte du Gwaith- i-Mirdain que la beauté et le fonctionnel se marièrent le mieux. Ils y créèrent des objets magiques ou mécaniques d'une subtilité et d'une précision inégalées. Et, avec l'aide d'Annatar, ils atteignirent l'apogée de leur art seulement pour tomber dans la ruine totale.

Les orfèvres

Le Gwaith-i-Mirdain est autant une école qu'une guilde. Plus encore, c'est une confrérie d'immortels entièrement dévoués à leur art. Une passion telle quelle leur embrase le cœur et qui les unit dans le même but. À travers cette communauté de compétition et de coopération, la Confrérie des Orfèvres-Joailliers est devenue elle-même une entité soudée.

L'un des avantages majeurs des Elfes Orfèvres, par rapport à leurs confrères des autres races des Terres du Milieu, est leur capacité de se concentrer sur une tâche unique durant un laps de temps infini. Ils n'ont nul besoin de dormir et ils peuvent tenir plusieurs jours sans manger si nécessaire. Bien que de nombreuses facettes de l'Orfèvrerie (forgeage, fonderie) requièrent un environnement déplaisant, les Elfes ne négligèrent pas leur propre confort. En complément à leur résistance naturelle aux extrêmes thermiques, les Mirdain ont installé un système de ventilation et des sortilèges qui maintiennent une atmosphère vivable – même si elle n'est pas idéale – jusque dans les plus brûlantes des salles de fonderie.

Après plusieurs jours de travail pratiquement ininterrompu, suit une période de délassement ; bien que les Noldor soient capables de hauts faits requérant une force et une endurance sans pareille, ils ont également une tolérance qui semble infinie pour l'inactivité.

Instruments et techniques

L'équipement utilisé par les Orfèvres d'Eregion est en général plus élégant et d'aspect plus fragile que celui utilisé par d'autres races. Cela peut sans doute être mieux expliqué par cet extrait du journal de Celebrimbor, écrit après l'une de ses premières rencontres avec le Chef Forgeron de Khazad Dûm.

> ***21 Iavas 750*** *« Je crois que j'aime bien Orin, bien qu'il répugne à admettre que notre technique est meilleure que celle des Naugrim ; il est rapide d'esprit et assimile facilement les concepts nouveaux et je crois qu'il changera d'avis après avoir vu quelques exemples de nos possibilités. Si seulement il avait pu voir ma forge à Nargothrond ! Je ne perçois aucun signe de la folie et du vice dont m'a mis en garde Celeborn et qui, selon lui, dominent tous les Nains ; je crois que ses paroles sont erronées et qu'elles lui viennent d'un souvenir depuis longtemps révolu. Ces Naugrim (une fois que l'on s'habitue à leur apparence et à leur Sindarin horrible !) ne sont pas très différents des Noldor sur certains points. J'ai fait visiter à Orin les fondations de la cité et des Salles des Orfèvres et, bien qu'il ait été avare de compliments, j'ai pu voir que nos connaissances architecturales l'avaient impressionné. C'est surtout l'Ulgond, notre pierre liquide, qui le stupéfia : elle peut être versée dans des moules en bois et, après quelques jours, est plus dure que n'importe quelle roche naturelle. Le Forgeron tourna en dérision mes marteaux et mes pinces disant « Ils sont certainement trop fragiles pour un vrai travail ! » Il trouvait les sculptures des poignées superflues et les autres décorations inadéquates et peu pratiques (« peu pratique » semblant être l'une de ses expressions favorites). Incapable de le convaincre par la parole – et n'ayant malheureusement pas une forge en état – je lui confiai l'un de mes marteaux, lui permettant de lui faire subir les pires traitements. Il me fit promettre de ne pas me mettre en colère s'il me rendait l'outil fêlé ou cassé. Sur de moi, je lui ai fait cette promesse. »*

> ***40 Iavas 750*** *« Orin est revenu de ses salles, son visage de marbre. Ce n 'est qu'après bien des circonvolutions qu'il me montra mon marteau. « Je l'ai rayé », dit-il sombrement, me montrant une minuscule rayure – pratiquement invisible – sur la face du marteau. « Et comment avez-vous fait cela ? » demandai-je. « J'ai choisi mon meilleur burin et j'ai frappé de toutes mes forces, grommela-t-il. J'ai émoussé mon burin. » Il n'y avait plus rien à ajouter. J'avais marqué un point. Cela ne veut pas dire que les instruments des Nains sont de qualité inférieure à ceux des Noldor. Sans aucun doute, Celebrimbor a prêté à Orin l'un de ses meilleurs marteaux, son orgueil étant plus fragile et coûteux que tous ses instruments. Les outils Elfes tendent à être décorés, à mettre plus en valeur les notions de confort et d'esthétique. Bien que ne sacrifiant rien de leur utilité ou de leur force, ils peuvent paraître comme « peu pratiques ».*

Fonderie

En général, les Elfes utilisent plus d'enchantement que leurs confrères. Ils dédaignent les feux nourris au charbon ou au bois, les trouvant trop salissant et ayant peu d'effets. Les feux volcaniques

ont leurs avantages, mais ils sont volumineux et difficiles à contrôler. C'est pourquoi les Noldor utilisent – à part quelques exceptions – énormément le gaz naturel et la chaleur provoquée par enchantement.

Pour les gaz, les Eldar emploient des boyaux naturels situés près des salles et des conduites qui amènent le gaz. La flamme brûle, chaude et propre, et elle peut être contrôlée facilement ; elle suffit pour toute les tâches. Bien sûr, son usage n'est pas sans danger et les réserves ne sont pas illimitées.

En ce qui concerne les feux enchantés, ceux-ci sont utilisés aussi bien pour les grands et petits travaux : les Fondeurs et les Grandes Forges. Dans la Guilde des Fondeurs, un Maître Orfèvre supervise l'écoulement du minerai dans l'un des nombreux creusets en Laen. Chacun d'eux est fabriqué dans cette roche volcanique claire et très dure, le fond extérieur est recouvert d'un métal enchanté. Une fois cette opération terminée, le Maître touche le métal, prononce les mots appropriés et active le sort. Immédiatement, le métal commence à chauffer jusqu'à la température voulue. Le Laen (qui devient plus dur en cas d'extrême chaleur) distribue uniformément la chaleur et le minerai devient rapidement liquide, prêt à être séparé à tout moment. Le Laen est parfait pour servir de réceptacle, non seulement à cause de sa tolérance à la chaleur mais aussi grâce à sa transparence qui permet une observation aisée du contenu.

Les creusets, pendants à de grands crochets, sont tractés à l'aide de chaînes et de poulies fixées au plafond. Le mâchefer est séparé du métal pur qui est moulé en lingot ou étalé en feuilles pour un usage ultérieur.

Aegnor est le maître des feux enchantés ; il a créé et forgé lui- même la majorité des creusets chauffés magiquement. Aegnor est également l'un des rares Elfes à savoir utiliser pleinement les forges à froid nécessaires au travail du Laen. Il est toujours concerné par les plus grandes réalisations impliquant du Laen, prêt à apporter son aide.

Forgeage

L'étape suivante dans le travail du métal est son forgeage en la forme désiré. Cela comprend une nouvelle fonte puis le mélange de plusieurs métaux afin d'obtenir un alliage et faciliter le travail du marteau et de l'enclume. Les techniques de forgeage varient selon le matériau utilisé mais elles sont différenciées par les 6 subdivisions des Guildes.

Les ateliers

Contrairement à beaucoup d'autres Ateliers d'Orfèvre, où les apprentis accomplissent le travail le plus pénible, les Orfèvres d'Eregion étaient orgueilleux d'accomplir toutes les étapes successives menant à l'achèvement d'un objet. Lorsque le travail en cours réclame la présence de plus d'un atelier (tel par exemple celui des joailliers), les Orfèvres travaillent ensemble. Ainsi pour un anneau en Or serti d'une gemme, l'Orfèvre en Or dessine et conçoit l'anneau, puis il va chercher l'aide d'un Orfèvre appartenant à l'école désirée (en l'occurrence, un Orfèvre-Joaillier ou dans des cas spéciaux un Grand Orfèvre-Joaillier). L'Orfèvre-Joaillier assiste l'Orfèvre en Or, puis à la phase suivante, le sertissage, les rôles sont inversés. Tous les Orfèvres sont familiers de tous les aspects de l'Orfèvrerie.

Les Maîtres Orfèvres ont libre accès à tout le complexe ; ils sont capables de créer sans aucune aide des objets requérant plusieurs ateliers.

Ateliers à Grand Orfèvre-Joaillier

C'est dans ce sanctuaire que sont faites les gemmes. Ceci est un art et une science différant de la simple taille et polissage des gemmes. Ces Orfèvres, dans la tradition de Fëanor et des Silmarils, font des gemmes. Un art que peu sont à même d'appréhender et que seule une poignée a réussi à maîtriser. Celebrimbor a transféré un grand nombre des secrets de son grand-père de Nargothrond pour les appliquer.

Il est notoire qu'une chaleur et une pression extrêmes créent avec le temps des gemmes naturelles à partir d'éléments moins nobles. Grâce à une puissante Essence, les Noldor sont capables de reproduire ce processus et peuvent même l'accélérer. C'est là l'art des Grands Orfèvres-Joailliers. D'autres méthodes étaient également maîtrisées : l'écoulement de liquides qui, plus tard, durcissent, la cristallisation de substances chimiques et autres techniques enchantées.

Ces Orfèvres sont les seuls à être qualifiés pour travailler le Laen. À cause des propriétés particulières du Laen, les Salles se distinguent par l'existence des Chambres de Forges à Froid, où le Laen est assoupli et formé.

Bien que les Silmarils ne puissent jamais être recréés, les presses enchantées du Mirdaithrond ont produit un grand nombre de gemmes magnifiques. Celebrimbor est le maître des Grands Orfèvres-Joailliers.

Gemmes favorites

Adamant · Elle n'est faite qu'ici et par le seul Celebrimbor. L'Adamant est plus dure que le diamant ou le Laen, bien qu'elle puisse être taillée en facettes comme le diamant et colorée comme le Laen. L'Adamant ressemble au diamant, étant claire et brillante, mais elle est encore plus lumineuse que cette pierre. Il n'existe aucun doute que Celebrimbor ait choisi cette pierre pure et magnifique pour en sertir Nenya, l'Anneau des Elfes confié à Galadriel.
Laen (S. « Long fil ») · Ce nom se réfère à l'incroyablement longue structure grillagée cristalline qui confère sa force à ce matériau. Bien sûr, cela n'explique pas les propriétés étranges du Laen : il gagne en force et en rigidité s'il est chauffé. On ne peut l'assouplir qu'en l'exposant à des températures négatives élevées et c'est seulement alors que l'on peut le sculpter ou le mouler dans la forme désirée. Le Laen sous forme naturelle est de couleur noire ou couleur de fumée ; certains traitements peuvent l'éclaircir en de nombreuses couleurs transparentes.

Ateliers à Orfèvre-Joaillier

Ces artisans travaillent exclusivement dans les Ateliers à Orfèvre en métal, car la majorité des gemmes nécessitent d'être montées. Les Orfèvres de cette Guilde taillent et polissent les gemmes, étape préliminaire à tout sertissage.

Gemmes favorites

Émeraude · Appelée « Pierre Elfique » par de nombreux mortels, elle est sans aucun doute très prisée par les Premiers Nés. Sa couleur vert lumineux se retrouve souvent en joaillerie.
Opale · Cette pierre de teinte arc-en-ciel nuageux est aimée par de nombreux Elfes et est souvent utilisée pour les anneaux et les pommeaux d'épée. Les opales de Feu à la couleur rouge-bleu-violet sont également très prisées mais également très rares. Encore plus rare est la brillante Opale Noire – peu d'entre-elles ont vraiment cette teinte, mais celles qui l'ont déploient une unique beauté obscure. Orrerë chérit tendrement ces pierres.
Saphir · Le type bleu pur est le plus prisé des Elfes (l'une de ces pierres est d'ailleurs sertie dans Vilya, l'un des Trois), bien que la variété jaune soit également appréciée. Certains Orfèvres recherchent également le très rare Saphir Noir, à la teinte bleu-noir inquiétante.
Grenat Violet · C'est le seul grenat auquel les Noldor s'intéressent sérieusement ; sa teinte est d'un violet clair et pâle est son apparence est fragile et magnifique.
Rubis · Autre pierre prisée par les Elfes (utilisée dans l'Anneau du feu Narya). Les Orfèvres Noldor les préfèrent rouge sombre, les plus riches.
Diamant · Bien que cette gemme soit très prisée par de nombreuses cultures, de nombreux Mirdain trouvent la pure pierre blanche « triste ». Malgré tout, ils convoitent les quelques spécimens – très rares – colorés, surtout les variétés bleues et violet pâle.

Ateliers à Orfèvre en Argent

L'autre grand amour de Celebrimbor (en plus des gemmes et de Galadriel) est l'Argent et sa forme la plus pure : le Mithril. Comme les Nains de Khazad-Dûm, les Noldor utilisent le Mithril comme métal de base pour de nombreux alliages. Malheureusement, le fabuleux Vrai Argent est excessivement rare et n'existe seulement qu'en deux endroits : Núménor et dans les entrailles de la Moria. Une très petite quantité de ce métal est parvenue jusqu'aux forges de Nargothrond où ces échantillons étaient extrêmement prisés. Lorsque Celebrimbor quitta Beleriand, il convainquit les Noldor de s'installer en Eregion, espérant établir un contact avec les Nains de Durin. Les accords qu'ils conclurent leur apportèrent plus de Mithril qu'ils n'imaginaient, mêmes dans leurs rêves les plus fous. Grâce à ce Vrai Argent, de nombreux alliages furent créés.

L'*Ithilnaur* (« Feu Lunaire ») est l'un de leur alliage préféré, fait de Mithril et de plusieurs métaux combinés à une très haute température. Une fois refroidi à un état presque solide sous forme de lingot, il est martelé jusqu'à obtenir une forme allongée afin de comprimer la structure grillagée puis plié et martelé à nouveau. Ensuite, le métal est chauffé à nouveau périodiquement dans un petit fourneau enchanté. En ce qui concerne les armes, ce procédé est exécuté des dizaines de fois, créant ainsi une lame extrêmement forte. Le tranchant et les renforcements supplémentaires sont fusionnés dans la lame brute et l'Orfèvre refroidit soigneusement la lame jusqu'à la température ambiante avant de passer à la phase de l'effilage et du polissage.

Métaux favoris

Mithril · (S. « Brillance Grise ») En de nombreux points le Mithril est semblable à l'Argent normal : blanc et brillant et très malléable – mais il ne ternit pas et, mélangé à d'autres métaux, donne des alliages d'une qualité extraordinaire.
Celeb · (S. « Argent ») Heureusement le Celeb est très abondant dans la Moria car sinon il ne serait pas fourni en aussi grande quantité aux Noldor. Bien que d'un intérêt relatif par rapport au Mithril, ce

métal est prisé par les Elfes qui l'utilisent pour les ustensiles, les coupes, les plats et d'autres buts encore plus « prosaïques ».
Ithilnaur · (S. « Feu Lunaire ») Cet alliage de Mithril, de titane et d'autres métaux est extraordinairement résistant. L 'Ithilnaur brille comme le Mithril pur. Il est très résistant et maintient les tranchants très effilés, tout en étant quelque peu flexible. L'Ithilnaur est parfait pour les armes et les armures.
Ithildin · (S. « Lune-Etoile ») Métal souple, argenté, inventé par Celebrimbor. Il est utilisé pratiquement exclusivement pour les incrustations. De jour, il parait terne et sans éclat ; il est souvent invisible contre le métal l'environnant. Cependant, sous la lumière de la lune et des étoiles, il récupère sa brillance argentée et même plus : il émet une douce radiance blanche.
Eog · (S. « Fer d'Eöl ») L'Eog est un métal rare, produit de la fusion du Mithril, du Durang et d'autres matériaux magiques. Cette formule est l'une de celles que les Elfes n'ont pas donné aux Naugrim, tout comme ceux-ci ont gardé certains de leurs secrets. Ce métal requiert à la fois qu'il soit forgé à très haute et très basse températures, et par conséquent la coopération de deux Salles. Le matériau qui en résulte est extrêmement résistant – plus résistant que l'Adarcer des Nains et même que l'Ithilnaur. Il a également d'autres propriétés comme celle d'être impénétrable à certains enchantements. La couleur est la clef de tout et elle peut être noire, blanche, rouge, bleue ou grise.
Galvorn · (S. « Noir-Brillant ») Ce métal est l'un des plus rares des Terres du Milieu. Créé en premier par Eöl, il est malléable et en même temps résistant aux coups d'estoc et de taille : l'armure parfaite. Lorsqu'il est forgé avec d'autres éléments, il devient la substance la plus dure connue. Il est dit que le Galvorn a été forgé en partie avec du Fer Météorique : un métal incroyablement dense tombé du ciel. Les deux seuls Orfèvres d'Eregion qui pourraient avoir redécouvert la formule et les minéraux nécessaires sont Celebrimbor et Fendomë ; jamais aucun des deux n'en a parlé.
Mithrarian · (S. « Gouffre du Grand Argent ») Cet alliage légendaire est au-delà de l'idée de rareté. Annatar en a introduit le concept dans le Gwaith-i-Mirdain et, bien qu'il ait beaucoup attiré l'attention, pas même Finculin et Celebrimbor ne voulurent entreprendre sa production.
Si le Seigneur des Dons Lui-Même a créé un objet dans ce métal, ce fut seul et sans aucune aide. Il est dit que le Mithrarian est un alliage de Mithril, d'Eog et d'un autre métal, le *Celebur* (« Brûlant Argent » ; Uranium). Le métal obtenu (selon les dires d'Annatar) défiait les lois d'Arda, car si un bateau ou un quelconque objet était recouvert, sur sa partie inférieure de la plus infime pellicule de Mithrarian, il flotterait comme s'il ne pesait rien. Plus significatif encore, était le pouvoir de ce métal de résister aux sorts contre-offensifs. Celebrimbor trouva ce concept quelque peu dérangeant ; il admit également sa réticence à travailler avec le Celebur, un matériau que les Nains connaissaient également mais qu'ils évitaient soigneusement d'utiliser car il provoquait la maladie et la mort, disaient-ils.

Ateliers à Orfèvre en Or

Bien que les Noldor utilisent peu l'Or en tant que richesse, ils le considèrent comme un beau métal et sont capables d'en tirer certains alliages résistants inconnus du peuple de Durin. La raison pour laquelle les Nains utilisent peu l'Or dans leurs alliages est qu'ils s'en servent pour battre monnaie. Cela ne veut pas dire qu'ils ne peuvent pas réaliser des alliages, aussi résistants que ceux des Elfes ; ils ne le souhaitent simplement pas.

L'Atelier à Orfèvre en Or est le plus petit des Ateliers, servant surtout les besoins de la joaillerie et la fabrication de petits objets d'intérêt purement décoratif.

Métaux favoris

Mal · (S. « Or ») L'enfance de l'art pour les Orfèvres qui connaissent toutes les techniques le concernant. Mélangé au Mithglîn, il devient de l'Or blanc ; d'autres éléments le renforcent lors de son utilisation pour la fabrication d'armures ou d'outils. L'un de ses grands avantages est sa résistance à la corrosion et, lorsqu'il est soigneusement mélangé à d'autres métaux moins nobles, il conserve cette particularité.
Mithin · (S. « Gris Pâle » ; W. « Béryllium ») Utilisé surtout en joaillerie. Il est rare et résistant malgré sa légèreté.
Mithglîn · (S. « Gris luisant » ; W. « Platine ») Bien que rare, ce métal est très prisé à cause de sa teinte éclatante – pourtant incomparable à celle du Mithril.

Ateliers à Orfèvre en Métal

Les Orfèvres de cette Guilde travaillent sur tous les métaux n'étant pas l'Or, l'Argent ou les alliages de Mithril. Les étudiants aspirant à faire leurs études dans l'une de ces trois Guildes commencent invariablement leur apprentissage dans celle-ci. Bien que certains pensent que ce ne soit pas une Guilde prestigieuse, le travail fournit par ses Orfèvres et ses apprentis est crucial pour la survie des autres Guildes et il est toujours d'une superbe qualité. Les Orfèvres en métal ne sont pas moins orgueilleux de leurs œuvres que les autres ; ils sont capables de produire des objets d'une beauté remarquable à partir de métaux communs.

Comme toutes les spécialités citées ci-dessus, ces forgeurs utilisent de plus petits fourneaux – fonctionnant au gaz ou par magie – afin de ramollir les lingots en vue de leur donner une forme ou de les combiner à d'autres métaux. Travaillant avec des pinces et toute une série de marteaux et d'enclumes, ils battent et agencent le métal à la forme souhaitée.

Les Orfèvres en métal font également un usage intensif de moules, certains en pierre recouverte d'argile, les meilleurs étant en Laen et réservés à la phase de formation du métal.

Métaux favoris

Alcam · (S. « Étain ») Comme le *Paer* (« Cuivre ») décrit plus bas, les Elfes semblent avoir plus d'usages pour ce métal que les Nains, l'employant dans les revêtements et sur les toits, et combiné au Paer pour faire le bronze.
Ang · (S. « Fer ») L'*Ang* pur est de couleur blanc argenté et malléable. La variété la plus commune est gris-noir et plus résistante. Les Noldor l'utilisent principalement dans la fabrication du Borang.
Borang · (S. « Acier ») Le Fer, le Carbone et quelques traces d'autres métaux se combinent pour donner l'Acier, un métal solide et durable qui est souvent utilisé, bien que les Mirdain le considèrent comme sans attrait et plein de défauts.
Evyth · (S. « Bronze ») Les Elfes aiment cet alliage rouge doré et en tapissent les colonnes et les portes ; ils en couvrent les toits et en font des sculptures. De tous les métaux communs il est leur préféré.
Galnin · (S. « Blanc-Brillant » ; W. « Aluminium ») Les Naugrim vendent aux Noldor tout l'Aluminium qu'ils rencontrent dans leurs mines. Sous sa forme pure, il ne ternit pas et a une douce couleur blanc argenté. Les Elfes l'aiment à cause de sa légèreté et de sa malléabilité et il ne se corrode pas. Ils l'utilisent souvent comme matériau de construction. Les Nains considèrent qu'il n'a pas assez de de substance et qu'il ne vaut pas la peine d'être fondu.

Paer · (S. « Cuivre ») Contrairement aux Nains, qui n 'ont pas beaucoup d'usages pour ce métal, les Elfes aiment l'utiliser sur certains toits et comme conduite d'eau ainsi que pour la production du Bronze (Evyth).

Ateliers à Orfèvre en Verre

En plus de l'aspect souffleur de verre, cette Guilde chapeaute une variété de travaux sur des matériaux inhabituels. Leur cristallerie est très prisée des communautés humaines des environs ; les Naugrim en achètent tout ce qu'ils peuvent pour leurs lampes décoratives.

Matériaux favoris

Ogamur · (S. « De Gamur ») Cette étrange substance noire est élastique et flexible, qualités très inhabituelles pour un métal. Les Noldor l'utilisent beaucoup pour leurs objets mécaniques. C 'est pour eux une éternelle frustration d'être obligés de dépendre du peuple de Durin pour leur approvisionnement car les Nains refusent de révéler les composants de sa formule.
Tasarang · (S. « Fer Souple » ; W. « Kraie ») Métal extrêmement léger et flexible mais avec une parfaite élasticité. Le Tasarang est utilisé dans un grand nombre d'applications par les Mirdain. Il a été employé pour la fabrication d'arcs puissants, mais sa valeur est telle qu'il est rarement usité.

Table des minerais elfes

Matériau	Bonus	Valeur	Coût/Temps†	Description
Laen	+25	1000	10/20	Verre Enchanté
Mithril	+20	200	5/10	Métal enchanté ; Vrai Argent
Celeb	-20	0,5	0,01/0,5	Argent
Ithilnaur	+20	300	20/36	Alliage enchanté (Mithril/spécial)
Ithildin	-20	500	20/36	Alliage enchanté (Mithril/spécial)
Eog	+30	10.000	50000	Alliage enchanté (Mithril/titane/spécial)*
Galvorn	+40	90.000	300/300	Alliage enchanté (Fer météorique/spécial)*
Mithrarian	-20	(150.000)	(1000/900)	Alliage enchanté (Mithril/uranium/spécial)*
Kregora	-20	(66.000)	(600/60)	Alliage enchanté (Mithril/or/uranium/spécial)*
Mal	-25	5	0,01/0,5	Or
Mithin	+15	10	0,1/1	Béryllium
Mithglin	+20	30	10/15	Platine (utilisé dans plusieurs alliages)
Alcam	-20	0,0004	0,002/0,3	Etain
Ang	0	0,00004	0,002/0,5	Fer
Borang	+6	0,005	0,05/1	Alliage (Fer/charbon), acier doux
Arborang	+10	0,05	0,15/1,5	Alliage (Fer/charbon/variable), acier dur
Evyth	-10	0,04	0,01/0,5	Alliage (Etain/cuivre), Bronze
Galnin	-15	2	0,05/1	Aluminium
Paer	-20	0,004	0,001/0,3	Cuivre
Ogamur	-20	150	5/20	Alliage enchanté, 56 g peuvent faire une corde d'arc +5
Heled	(-50)	0,00005	0,001/0,1	Verre (non utilisé pour les armes)
Arheled	(+10)	1	0,2/0,5	Fort-Verre
Tasarang	-5	50	1,5/8	Métal enchanté, Kraie, donne des arcs +15

Bonus : C'est le bonus normal pour les armes faites en ce métal.

Valeur : C'est le prix d'une once (28 g) de ce métal en pièces d'Or d'Eregion. Les objets marqués d'un astérisque sont d'une valeur approximative, les Elfes ne vendant d'ordinaire pas ce métal. Voir le texte pour de plus amples informations.

† = **Travail sur commande / Coût** en pièces d'Or d'Eregion. Pour les objets n'étant pas sur la liste des prix standard, un travail sur commande est alors requis. Pour obtenir l'estimation de la valeur d'un tel objet (en plus du coût des matériaux), déterminez seulement le total d'onces (1 once = 28 g) nécessaires et multipliez-le par le facteur donné par la table. Pour les matériaux marqués d'un astérisque, l'Argent n'est pas toujours suffisant ; les matériaux peuvent ne pas être disponibles. Pour le Galvorn et le Mithrarian, c'est le prix minimum.

Temps : Estimation en heure et par once du temps requis pour fabriquer un objet.

Note : Les délais et les coûts sont bien sûr supérieurs si le travail est inhabituel, très délicat ou ornemental.

4.4 Les Elfes de la Lórien



La majorité de la population Elfique est d'origine Sylvain, bien qu'il y ait parmi eux des Elfes Sindar et Nandor. Galadriel fait partie du très petit nombre de Noldor y résidant encore (elle conduisit un groupe de ses suivants hors d'Ost-in-Edhil au cours du Deuxième Age). Ces quelques Elfes étaient des Maîtres de Guildes et des Détenteurs des Traditions, véritables seigneurs au milieu des rustiques Elfes Sylvains et Nandor.

La langue « officielle » de la Lórien est le Sindarin, langue préférée de la majorité de la population, bien que les Elfes Sylvains aient tendance à la parler avec « l'accent » des Elfes de la Forêt Verte.

4.5 Les Elfes d'Ost-in-Edhil

L'Eregion fut fondée de façon informelle par Galadriel et Celeborn, qui conduisirent un grand nombre de Noldor vers l'Est au début du Deuxième Age. Dans leur voyage, ils furent rejoints par un certain nombre de Nandor et de Sylvains, ainsi que par des Sindar réfugiés de Doriath. Cependant, bien que les Noldor fussent le groupe le plus important, ils ne furent pas, loin de là, les seuls habitants d'Ost-in-Edhil. En fait, à l'époque de la fondation du Royaume d'Eregion, ils étaient même une minorité. Ils sont naturellement au sommet de la société hiérarchisée Elfe ; ils règnent sur les Lignées Mineures par droit du sang et par leur statut « Béni ».

La société en Eregion est basée sur un système de castes avec les Noldor constituant l'Elite, les Sindar formant la classe moyenne, respectés par les Noldor mais définitivement considérés comme étant inférieurs et, enfin, les Elfes Sylvains qui sont les plus rustiques et les plus proches de la terre. Ce sont les « travailleurs » (si un tel terme peut être utilisé ici) de la société. Cela ne veut pas dire que tout le système est basé sur la « répression » ou sur un principe de classes rigide, les Lignées Mineures sont volontairement déférentes envers les Noldor et sont le plus souvent heureuses d'accomplir les tâches telles que la construction, le jardinage et autres travaux que les Noldor jugent par trop « manuels ». Aux environ de 3A 850, le Roi Thranduil, se soumettant aux pressions exercées par les Nains qui n'acceptaient aucune relation avec cette Lignée, quitte l'Eregion avec la majorité des

Sindar. Le pays est donc, à partir de ce moment, laissé entre les mains d'une classe d'élite : les Noldor et à leur service un grand nombre d'Elfes Sylvains.

05 · Politique & pouvoir : La Forteresse des Eldar

Après la Guerre des Grands Joyaux et la destruction du Beleriand, Galadriel et Celeborn conduisirent de nombreux Noldor à travers le Lindon et au-delà des Montagnes Bleues jusqu'en Eriador. Au cours de leur marche, ils furent rejoints par un grand nombre de Sindar et d'Elfes Sylvains privés de chefs. Les Lignées Mineures se joignirent aux Noldor et s'enfoncèrent vers l'Est. Pendant quelques temps, ils restèrent dans les environs du Lac Evendim, mais Galadriel voulait aller plus à l'Est.

Enfin, ils parvinrent dans un pays riche en minerais et métaux, disposant également de nombreux arbres à houx. Ils nommèrent ce pays Eregion et, faisant face à la barrière des Monts Brumeux, ils décidèrent de s'y établir. Près de là, se trouvait le Royaume Nain d'Hadhodrond (Kh. « Khazad-dûm ») dans les entrailles même des Monts Brumeux.

C'est là, en Eregion, que les Noldor érigèrent leur dernier grand Royaume. Ils bâtirent une magnifique capitale, Ost-in- Edhil et, vers l'Est, établirent la Maison du Gwaith-i-Mirdain (S. « Peuple des Orfèvres-Joailliers »), la plus grande guilde d'artisans ayant jamais existé en Terres du Milieu. Pour rendre les communications plus faciles entre les Nains et les artisans Elfes, une grande et large route fut tracée reliant Ost-in- Edhil à la Porte Ouest d'Hadhodrond. Avec Celebrimbor à sa tête, le Gwaith-i-Mirdain atteignit des sommets jamais égalés auparavant, sauf par Fëanor lui-même. Il est ironique de constater que ce fut leur grande science qui finalement participa à leur chute et à la destruction de tout ce qu'ils aimaient.

5.1 Ost-in-Edhil : Deuxième Âge 1350

La majorité des Sindar et des Elfes Sylvains, bien qu'ayant reconnu l'autorité de Galadriel et de Celeborn, ont choisi de s'installer en petites communautés à travers tout l'Eregion, Il est important de savoir qu'ils ne vivent pas dans les arbres ; seuls les habitants de la Lórien étaient les véritables Galadhrim (S. « Peuple des Arbres »). Au contraire, ces Elfes construisirent – souvent avec l'aide des Noldor – des maisons gracieuses et sûres. Souvent regroupées, ces petites communautés formaient le support agricole d'Ost-in-Edhil et (dans une certaine mesure) de Khazad-Dûm. Des vergers, des champs de vigne et de grains remplissent la campagne, parsemée de pâturages, et tous sont reliés par des chemins pavés.

Vue générale de la cite

Au début de son existence, le Royaume d'Eregion fut dirigé par Galadriel et Celeborn qui en étaient la Reine et le Roi, avec Celebrimbor comme ami, conseiller et Maître du Gwaith-i-Mirdain. Leur peuple avait de bons rapports et maintenait des relations commerciales (pas seulement des produits finis ou bruts, mais aussi des connaissances) avec les Nains. Galadriel fut l'une des instigatrices de l'alliance avec les Nains, en partie à cause de son ascendance Noldo qui lui faisait partager la soif de connaissance des Naugrim. Mais, surtout, elle voyait plus que les autres Elfes que le Mal légué par Morgoth n'avait pas été totalement éliminé. Galadriel savait qu'un jour tous les Peuples Libres

devraient former une coalition contre les serviteurs du Seigneur Ténébreux. Les Orfèvres travaillaient également étroitement avec les Naugrim, bien que Celeborn et bon nombre des Sindar se rappelassent toujours le pillage de Doriath par les Nains de Nogrod. Alors que les Nains de la Moria n'avaient aucun lien avec ceux responsables du pillage, le Seigneur Sindarin conserva longtemps une grande méfiance envers eux.

Tout alla donc bien, jusqu'à l'apparition de Sauron, le Maia déchu et ancien lieutenant de Melkor, devant les portes d'Ost-in- Edhil. Il avait une apparence agréable, ressemblant à l'un des Eldar, et se donnait également des noms aimables : Annatar, le Seigneur des Dons, et Aulendil, Maia d'Aulë.

Le Seigneur des Dons (Sauron)

C'est aux environs de l'an 2A 1200 (selon la datation des Humains) qu'un homme arriva aux portes d'Ost-in-Edhil. Son nom était Annatar (S. « Seigneur des Dons ») ; il se présenta comme Aulendil, un Maia du Maître des Forgerons, Aulë.

Annatar avait tenté de pénétrer en Lindon, mais Gil-Galad l'avait repoussé. Ce fut grâce à l'avis favorable de Celebrimbor, et malgré les réticences de Galadriel, qu'Annatar put pénétrer en Ost-in-Edhil. Galadriel, comme Gil-Galad, se méfiait instinctivement de lui, lui qui prétendait être un envoyé d'Aman, mais elle était incapable d'expliquer pourquoi il lui inspirait ce sentiment. Après qu'il ait reçu l'autorisation de pénétrer en Ost- in-Edhil, Galadriel refusa tout contact avec lui. En fait, elle ne fit aucun effort pour cacher ses opinions, une attitude qu'il acceptait avec une grâce outrancière. Malgré tout, il savait qu'elle était sa plus grande ennemie et il n'oublia jamais son mépris.



Il est possible, qu'à cette époque, Sauron n'ait pas encore été totalement dominé par le Mal, bien qu'il fut clair qu'il désirait asservir les Noldor, surtout le puissant Gwaith-i-Mirdain. Il gagna rapidement la confiance de Celebrimbor et lui empoisonna esprit avec des idées de révolte : « Qui est cette Femme, descendante d'Indis ? » (Les descendants de Miriel, la première épouse de Finwë qui mourut peu après la naissance de Fëanor, ont toujours manifesté leur mépris vis-à-vis de la seconde épouse, la Vanya Indis.). « Que fait-elle avec un Sinda sur le trône des Noldor ? Vous, Celebrimbor, devriez être Roi d'Eregion. »

Pendant de nombreuses années, Celebrimbor fut tourmenté, son orgueil embrasé par les paroles du Seigneur des Dons, car il respectait et aimait profondément Galadriel. Mais bien qu'elle ne se soit jamais départie de son attitude amicale envers lui, elle ne répondit jamais à son amour.

Celebrimbor n'est pas le seul à avoir été manipulé par les manœuvres subtiles du Maia. De nombreux membres de la Confrérie des Orfèvres-Joailliers écoutèrent attentivement les discours d'Annatar et commencèrent à considérer les choses selon son optique. La majorité étaient de jeunes Orfèvres, avides de savoir et d'expérience. Annatar leur offrait tout cela et rapidement ; comment auraient-ils pu refuser ? Un des plus représentatifs parmi les Eldar était Finculin, très talentueux et à l'esprit vif, mais toujours impatient au point de lancer des projets avant leur temps.

Sauron (en tant qu'Annatar)

Les caractéristiques de Sauron sont approximatives et doivent être considérées en conjonction avec la période chronologique (le milieu du Deuxième Age). Il n'a pas encore fait passer une grande partie de sa force dans l'Anneau Unique et il est quelque peu restreint par la forme sous laquelle il se présente actuellement. Les caractéristiques conférées à Sauron dans le module de campagne Mirkwood sont postérieures et datent du Troisième Age, après qu'il ait perdu l'Anneau Unique et le pouvoir d'apparaître sous une forme agréable à l'œil. Malgré tout, son pouvoir croît de nouveau.



Annatar mesure 1,98 m, ses traits sont délicats, ses yeux gris pâle et ses longs cheveux flottants sont blonds. Il ressemble ainsi à un Vanya, une vision étrange en Terres du Milieu. Il ne cache pas ses origines de Maia, mais ses allégeances sont mystérieuses. Il ne se présente pas seulement sous le nom d'Annatar, mais aussi sous ceux d'Aulendil (« Serviteur d'Aulë ») et d'Artano (« Grand Orfèvre »). Il fut en effet un des Maïar d'Aulë, mais cela date des premiers jours du monde, avant qu'il n'ait été perverti par Morgoth.

II est considéré comme étant Niveau 240. Lorsqu'il forgea l'Anneau Unique, il lui conféra 120 niveaux de sa force le rendant ainsi de Niveau 120.

Quand il porte l'Anneau, il est du 240ème niveau plus les 120 niveaux de l'Anneau, soit 360 niveaux.

Caractéristiques

Rolemaster : **FO** 110 · **RP** 100 · **PR** 200 · **IT** 100 · **EM** 90 · **CO** 110 · **AG** 101 · **AD** 99 · **ME** 102 · **RS** 101

JRTM : **FO** 110 · **AG** 101 · **CO** 110 · **PR** 120 · **IG** 102 · **IT** 100

Niveau : 240

Points de Coup : 500

BO Mêlée : +200

BO Projectiles : +180

Type d'Armure : 20 (-150) Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures

Bonus aux Sorts : +120 pour toute manœuvre de sorts

Race : Maïa

Points de Pouvoir : 6 x 5 x 240 = 7 200 (!)

> ***Note sur le Système*** *: Désignation du niveau : la valeur entre parenthèse est le Niveau de Pouvoir, utilisé surtout pour les JR et comme révélateur de la force intérieure, plutôt qu'un niveau de travail par lequel on peut calculer les compétences, les bonus au combat, etc.*

Listes de sorts et pouvoirs

Sauron est fondamentalement un Sorcier et, naturellement, possède toutes les listes de Sorts de cette profession jusqu'au 50ème Niveau. Il possède également toutes les Listes Libres et Réservées de Sorts d'Essence et de Théurgie au 50ème Niveau. À cette époque, le Seigneur Ténébreux ne possède pas encore les sorts de Mentalisme, ce royaume étant étroitement lié aux Eldar et à leurs pouvoirs inhérents. Cependant, avec l'Anneau Unique, il gagne l'accès à ce royaume qui lui était interdit.

En plus des sorts normaux, Sauron possède 2 pouvoirs spéciaux. Le premier n'est pratiquement jamais utilisé et l'autre est la clef des Elfes d'Eregion. Sauron peut faire appel au pouvoir de Sombre Absolution, ce que nulle autre créature en Terres du Milieu ne peut faire, ce maléfice détruit l'âme de la cible. Ce pouvoir ne sera utilisé qu'en toute dernière extrémité car il est « Annatar le Beau, Ami des Elfes ». Le lancer du sort Sombre Absolution de Niveau 240 cause une onde de choc parfaitement perceptible en Lindon.

L'autre pouvoir de Sauron est beaucoup plus subtil. Possédant une telle Présence, il est capable de charmer et de manipuler toutes les personnes l'entourant (le plus souvent Celebrimbor et les autres orfèvres). Toute personne dans son champ visuel est une cible potentielle ; il peut contrôler un nombre de cibles dont le total en niveaux est égal au sien. Annatar peut maintenir sous son influence 240 personnes du 1er niveau ou 12 seigneurs du 20ème niveau (tous ont droit à un JR). Il est dit que tous les Eldar qui ont vu la Lumière d'Aman ont droit à un bonus au JR face au pouvoir du Seigneur des Dons, sans aucun doute la raison pour laquelle Gil-Galad et Galadriel purent lui résister.

Possessions

Anneau en Mithril serti d'un Diamant.

- +30 au Bonus Défensif.
- Change.
- Émanation continuelle du sort de Mystique Usurpation (Niveau, Profession, « alignement »).

Bâton en bois blanc avec l'extrémité supérieure incrustée d'Or.

- x 6 PP sur toutes les professions.

- Perception d'Enchantement permanent sur 180 mR.
- Emmagasine jusqu'à 6 sorts du 20ème niveau.

Robe, protège comme un TA 20.
Épée en Galvorn, + 45, Tueuse d'Elfes.
Javelot en bois blanc à la pointe en Mithril, + 30.

- Intelligent.
- Atteint sa cible jusqu'à une distance de 14, 5 km.
- Revient instantanément par Téléportation.

Les Orfèvres-Joailliers

Le *Gwaith-i-Mirdain* (S. « Peuple des Orfèvres-Joailliers »), une Confrérie de forgeurs et d'artisans, fut créé rapidement après que les Noldor et leurs serviteurs aient décidé de s'établir en Eregion. Leur quartier général, Mirdaithrond (« Guildes des Orfèvres-Joailliers »), se trouve juste à l'extérieur des murs d'Ost-in-Edhil.

Comme l'explique son nom, la Confrérie est un groupe dont tous les membres sont étroitement liés entre eux. L'admission dans la Confrérie requiert du postulant qu'il passe de nombreuses épreuves très difficiles et qu'il montre des aptitudes supérieures dans la voie choisie. Finalement, le Conseil des Maîtres-Orfèvres devra approuver son admission.

Les membres de la Confrérie reçoivent un bracelet en Mithril où est inscrit leur nom et leur Guilde (une subdivision) à l'intérieur de la Confrérie. Ce bracelet est porté au poignet gauche et ne peut être enlevé. Les Frères reçoivent également un nom secret, connu seulement des autres membres, qui est utilisé à l'occasion de cérémonies à l'intérieur des Guildes. Dans les occasions spéciales (et souvent lorsqu'ils paraissent en public), les membres de la Confrérie portent des robes d'une couleur spécifique, insigne de leur rang et de leur Guilde. Il est à remarquer que les robes des Seigneurs Orfèvres et des Maîtres Orfèvres sont brodées de la couleur de leur Guilde d'origine. Les robes des Maîtres de Guilde portent les couleurs de celle-ci, brodée de blanc.

Titre	Forme	Couleur
Seigneur Orfèvre	Valdan, pl.Veldain	Blanc
Maitre Orfèvre	Turdan, pl. Tyrdain	Pourpre
Maitre de Guilde	Turthrond, pl. Tyrthrond	Broderie blanche
Grand Orfèvre-Joaillier	Armirdan, pl. Ermirdain	Argent métallisé
Orfèvre-Joaillier	Mirdan, pl. Mirdain	Rouge
Orfèvre en Argent	Celedan, pl. Cilidain	Gris
Orfèvre en Or	Maldan, pl. Meldain	Jaune d'Or
Orfèvre en Métal	Dinodhan, pl. Dinydhain	Bleu foncé
Orfèvre en Verre	Heledhan, pl. Hilidhain	Bleu ciel

Toutes les robes couvrent la totalité du corps. Ce sont des vêtements flottants avec de larges manches et des capuchons. La broderie de couleur est large de 5 cm et se trouve sur l'ourlet des poignets et sur les épaules. Ces robes sont cousues avec du fil d'Or ou d'Argent en des dessins de runes élaborés. Les robes des étudiants / apprentis sont noires avec en broderie la couleur de leur Guilde ; elles ne sont pas cousues de fils métalliques. Rappelez-vous que ces robes ne sont portées

que lors des apparitions publiques (bien que ceci ne soit pas formellement requis) et à l'occasion de cérémonies. Des vêtements plus pratiques sont portés pour les cours et dans les ateliers.

Lors de la fondation de la Confrérie il n'y avait que 3 Seigneurs Orfèvres : Celebrimbor, Aegnor et Fendomë. Mais, quelque temps après le départ de Galadriel d'Eregion, il y eut une grande pression pour faire d'Annatar un Seigneur Orfèvre. Après un long débat, il reçut cette distinction honorifique, au grand déplaisir d'Aegnor. Le Gardien des Feux garda son titre interne à la Confrérie mais renonça à celui de Seigneur Orfèvre, après qu'Annatar ait reçu ce titre (env. 2A 1460). Les Seigneurs Orfèvres sont également les gardiens des Clefs du Mirdaithrond, et les portent autour du cou lorsqu'ils sont en robes. Annatar ne reçut jamais un tel trousseau de clefs.

Les Maîtres Orfèvres, qui se réunissent en conseil pour diriger les Guildes, étaient au nombre de 9 à l'origine (les trois Seigneurs Orfèvres et les 6 Maîtres Orfèvres), mais leurs rangs s'élargirent au point qu'ils étaient 18 en 1300 et finalement 27 aux environs de 1600. Annatar devint membre du Conseil en 1299.

Les Maîtres de Guilde sont eux au nombre de 12, deux pour chaque Guilde. Ensemble ils supervisent la gestion de leur Guilde et coordonnent les activités des étudiants et des enseignants (les Orfèvres). Les Maîtres de Guilde, bien qu'étant des artisans accomplis, ne sont pas nécessairement les meilleurs de leur profession, ce sont plutôt les administrateurs de la Guilde, responsables devant les Maîtres Orfèvres. Bien que leur fonction soit élective et leur mandat d'une durée de 30 années, la majorité des Maîtres de Guilde ont conservé leur fonction durant des centaines d'années.

Les Orfèvres ne gagnent leur titre qu'après des années de tutelle et de patience et seulement ceux qui ont prouvé leur aptitude (souvent après avoir réalisé un ouvrage d'une qualité supérieure). L'enseignant ne présente son élève au Conseil que lorsqu'il pense que celui-ci est prêt. L'ouvrage est jugé par le conseil qui décide ensuite d'accorder ou non le statut d'Orfèvre.

Le nombre d'Orfèvres passa de 30 (avec 60 étudiants) à la fondation du Gwaith-i-Mirdain à 60 (avec 120 étudiants) en 1375. Un certain nombre suivirent Galadriel vers l'Est, mais leurs rangs atteignirent leur sommet en 1590 avec 90 orfèvres et 180 étudiants.

Celebrimbor

Celebrimbor (S. « Main d'Argent ») naquit et vécut le début de sa vie au milieu des plus grands des Noldor à *Nargothrond*. Il y suivit la vie de son grand-père *Fëanor* (« Esprit du Feu »). Après la Guerre des Joyaux, il alla vers l'Est au-delà des Montagnes Bleues avec de nombreux compagnons. Ils fondèrent le Royaume d'Eregion et lui le *Gwaith-i-Mirdain*.

Celebrimbor est sans aucun doute le second plus grand Orfèvre dans l'histoire des Terres du Milieu, dépassé seulement par *Fëanor* qui créa les Silmarils et les Palantíri. Bien que *Celebrimbor* n'ait jamais vécu dans les Terres Éternelles, il travailla de nombreuses années en Beleriand avec les plus illustres des Orfèvres Eldarin, perfectionnant ses compétences. Il possède l'esprit enflammé de *Fëanor*.



C’est un Noldo de grande taille (2,03 m), il est très fort et possède une solide ossature, tout cela lui donnant un air imposant. Ses cheveux sont brun foncé et sont coupés aux épaules ; ses yeux sont d’un gris foncé argenté. Son regard peut être aussi perçant que des poignards, mais ses yeux reflètent souvent une douceur distante lui conférant un air rêveur. Son amour pour la Dame Galadriel est un secret très mal gardé. Comme preuve de son affection, Celebrimbor lui forgea la seconde Elessar (« Pierre Elfique »), un objet puissant ayant le pouvoir de ralentir les effets du temps.

Dans ses manières, il est doux, mais a une réputation d’impatience avec les autres. Peu d’élèves sont assez brillants pour pouvoir suivre ses instructions ; il n’a pas de temps à consacrer à ceux qui ne le sont pas. Fondamentalement, Celebrimbor est un personnage secret ; la seule personne avec qui il partagea le mystère de la fabrication des Anneaux fut Annatar, de façon réticente et seulement après que ce dernier lui ait révélé de grands secrets. Malheureusement pour l’Orfèvre, Sauron le Maia en apprit probablement plus de Celebrimbor que celui-ci ne l’aurait souhaité. Grâce à leur aide mutuelle, ils ont pu, chacun de leur côté, parvenir à leurs fins ; néanmoins, l’ouvrage de Sauron, bien que concret, manquait de raffinement comparé à celui des Elfes.

Caractéristiques

Rolemaster : **FO** 99 · **RP** 100 · **PR** 100 · **IT** 90 · **EM** 101 · **CO** 98 · **AG** 101 · **AD** 76 · **ME** 99 · **RS** 94

JRTM : **FO** 99 · **AG** 101 · **CO** 96 · **PR** 100 · **IG** 85 · **IT** 97

Profession : Alchimiste (Forgeur/Maître Orfèvre)

Niveau : 50(60)

Points de Coup : 180

BO Mêlée : +210

BO Projectiles : +160

Type d'Armure : 20 (-100) voir aussi Déplacement

Bonus aux Sorts : +20 · +80 Éclair Foudroyant · + 150 Vent Glacial

Race : Grand Noldo

Points de Pouvoir : 3 x 9 x 50 = 1350

Liste de sorts

Celebrimbor maîtrise toutes les Listes de Base d'Alchimiste au Niveau 50, les Listes de Base de Magicien : Voies de la Lumière, Voies du Vent, Voies du Froid et Voies du Feu, chacune au Niveau 20. Il a accès, au Niveau 20, à toutes les Listes de Sorts Libres et Réservées d'Essence, à l'exception des Listes Lois de l'Invisibilité, Lois de l'Analyse, Lois de l'Ouverture et Bouclier Élémental qu'il maîtrise au Niveau 50.



Possessions

Anneau Elfique mineur :

- +33 au Bonus Défensif.
- Invisibilité 1 fois/rd.
- +33 niveaux aux JR contre tous les royaumes de Pouvoir.
- x9 PP.

Épée Longue Sulhelka (Q. « Vent Glacial »)

- Lame en Laen clair et au tranchant en Eog, + 45, utilisez la table Épée large.
- Très intelligente et télépathe.
- Arme Sacrée.

- Capable de Transposition Libre, sur simple appel mental de Celebrimbor, elle peut apparaître instantanément dans sa main jusqu'à une distance de 160 km.
- Capable de créer 3 fois par jour le Froid Absolu, une force découverte et développée par Celebrimbor. Le froid absolu apparaît sous forme d'un courant d'énergie bleu-blanc qui jaillit de la pointe de l'épée. Il peut être classifié comme sort de Théurgie à cause des origines inhabituelles du pouvoir de l'épée. Les objets protégeant normalement leur porteur contre le froid ne sont d'aucune utilité. Il peut avoir l'un des trois effets suivants, au choix du porteur :
  - **Transformation en glace** en 1 round d'un volume total de 270 m3.
  - Délivre une **Boule de Froid** sur 30 mR et à une portée de 90 m sans malus de distance. Le porteur est immunisé contre les effets. Bonus de base + 30 et x 6 les dégâts.
  - 1. **Vent glacial** : Le pouvoir de l'épée peut être concentré sur une seule cible située au maximum à 180 m de distance. Utilisez la Table des Éclairs de Glace ; pas de malus de distance ; bonus de base + 90 et x 9 les dégâts.

Cotte de mailles en Mithril et alliage d'Ithilnaur renforcé ; protège comme une armure de plates (AT 20), +30 au BD, mais n'encombre que comme un TA 13.
Arc composite en bois blanc et en Kraie.

- +45 au toucher.
- Une flèche par rd sans malus.
- Corde en cheveux d'Elfes ; ne se brise pas.

Protection de bras (pour tirer à l'arc) en cuir fin et Kraie.

- +20 au toucher.
- -2 aux chances de maladresses.

Amulette en Émeraude sertie sur du Mithril/Béryllium.

- Très intelligente.
- Peut analyser tout matériau ou alliage dans 9 mR.
- Emmagasine (et peut activer) jusqu'à 3 sorts de niveau 10 du Royaume Essence par jour.
- +33 à toutes les opérations de forge.

Gants en Eog et Kraie.

- Protègent totalement les mains et les bras de la chaleur l'électricité et le froid, naturels ou magiques.
- Permettent d'agir comme si le porteur a les mains nues (non-encombrants).

Bouclier facial en Laen, Kraie et autres éléments.

- Protège totalement le visage et le cou de la chaleur, la lumière, l'électricité et le froid, naturels. Il s'obscurcit pour protéger les yeux de la lumière vive.

Bandeau en Mithril et Adamant.

- Protège comme un casque armet ; de plus, il confère 50% de chance d'annuler les Coups Critiques portés à la tête ou au cou.

Cape gris argenté ; couvre des pieds à la tête.

- Change de couleur à volonté, + 80 en Dissimulation.
- Peut lancer Déplacement V 1 fois par jour.
- Peut lancer Vol 180 m/rd 3 fois par jour.

Bottes d'Atterrissage Suprême 900 m, de Course sur les Murs, de Course sur les Branches et de Course sur l'Eau, à volonté.

Fendomë

Gardien du *Mirdaithrond* (S. « Guilde des Orfèvres-Joailliers »), Fendomë est un Maître Orfèvre dont le talent n'est surpassé que par celui de Celebrimbor. Il est l'une des trois personnes (avec Celebrimbor et Aegnor) qui dispose d'un trousseau de clefs du Mirdaithrond.

Fendomë (son nom signifie « Seuil du Crépuscule ») est un pur Noldo, ses yeux son d'un bleu-gris pâle et ses cheveux sont si noirs qu'ils ont une teinte bleuâtre. D'une corpulence et d'une taille moyenne (1,96 m), il représente l'archétype du Noldo. Comme beaucoup de ses compagnons, il a vécu dans les Terres Éternelles et comme eux s'est exposé à l'Interdiction des Valar. À présent il regrette les actes irréfléchis de sa jeunesse ; ses yeux en particulier trahissent une tristesse inhabituelle. Son comportement à présent est prudent et conservateur ; il planifie chacun de ses projets de la première à l'ultime étape. Si son œuvre manque de spontanéité, elle n'a par contre jamais manqué de précision. Il déteste intensément Annatar, refusant de lui adresser la parole ou de reconnaître sa présence. Malheureusement, Celebrimbor a pris la haine de Fendomë comme une jalousie professionnelle – une émotion pas aussi rare que l'on pourrait le croire au sein du Gwaith-i-Mirdain (après que la semence implantée par Annatar ait commencé à germer).

Aegnor

Assistant de Celebrimbor dès leur séjour en Nargothrond, Aegnor (aucun rapport avec l'Aegnor fils de Finarfin du Premier Age) est par tous les aspects un seigneur des Noldor. Grand (2,08 m) et fort (il pèse 130 kg), il a une épaisse chevelure brun foncé et des yeux perçants bleu-violet. Fidèle à son nom (« Feu Féroce »), il est le Maître des fourneaux, le Gardien des Feux des Orfèvres. En tant que tel, il est le plus grand spécialiste des forges utilisées dans le Gwaith-i-Mirdain. Avec Celebrimbor, il est le seul à connaître le secret des Feux Essentiels. C'est l'un des secrets qu'Annatar ne parvint jamais réellement à percer ; il fut finalement obligé d'utiliser la chaleur terrifiante d'Orodruin pour forger l'Anneau Unique – encore un exemple du passage par le Seigneur Ténébreux de la subtilité à la force pure lorsque la première lui échappe.

Bien que n'étant pas le plus talentueux des Orfèvres- Joailliers, Aegnor est connu pour ses prouesses en tant qu'Orfèvre en Métal. H passe de nombreuses heures (souvent des jours entiers sans repas), son visage luisant de transpiration, devant un four chauffé à blanc, créant et transformant les alliages impérissables en armes et outils d'une solidité et d'une beauté incomparables.

Aegnor est de caractère sobre, bien que capable de jovialité, son rire éclatant se répercutant dans les Guildes des Orfèvres. Il trouve de l'humour et de l'amusement dans les choses les plus simples – mais cela ne veut pas dire qu'il ne prend pas son art au sérieux. Bien qu'étant l'un des chefs Orfèvres de la Confrérie, il ne prit aucune part dans la fabrication des Anneaux, car il éprouvait de l'antipathie vis-à-vis d'Annatar, mais se gardait d'émettre ses opinions.

Finculin

Neveu de Celebrimbor, Finculin (« Cheveux d'Or Rouge ») a également des parents dans la Maison de Finarfin. Ceci est rendu évident par – comme son nom l'indique – sa chevelure blond- roux, extrêmement rare chez toutes les races d'Elfes. Ses yeux sont couleur noisette, inhabituelle aussi

chez les Elfes, avec des reflets ambrés. Il est grand (2,06 m) et mince (il pèse 110 kg) ; sa force est d'une ampleur étonnante. Son apparence jeune et sa chevelure, au milieu d'un peuple de bruns, font que sa compagnie est très recherchée par les jeunes femmes Elfes. Malheureusement pour elles, sa passion première est de forger ; les femmes ne sont qu'une distraction passagère.



L'attitude de Finculin est typique, dans de nombreux domaines, de celle des Noldor, surtout sa curiosité sans limite. Né à l'aube d'Ost-in-Edhil (et donc relativement jeune), il possède par conséquent l'exubérance et l'enthousiasme d'un Elfe non encore fatigué des Terres du Milieu et de ses splendeurs. Comme la plupart des Noldor, son intérêt pour la nature se résume à l'apprivoiser, à l'imiter et même à l'améliorer – un piège dans lequel ce peuple orgueilleux tomba maintes et maintes fois.

Bien que jeune, Finculin est un artisan très compétent et il a aidé à la fabrication des Anneaux de Pouvoir. Au début de son apprentissage, Celebrimbor a pris son neveu sous son aile et lui a appris personnellement l'art suprême de la création des instruments du pouvoir.

Malheureusement, il est l'un des suivants d'Annatar parmi les plus dévoués ; il a livré au Seigneur Ténébreux déguisé un grand nombre d'informations vitales et fut l'un de ceux qui convainquirent Celebrimbor d'écouter le Seigneur des Dons.

Orrerë

Orrerë est un autre jeune mais talentueux artisan Orfèvre- Joaillier. Orrerë (S. « Cœur Solitaire ») est un ami de Finculin. Mince et de taille moyenne (1,98 m), il a les cheveux bruns coupés courts et des yeux gris très foncés. Sa peau est inhabituellement sombre pour un Noldo, car il passe la majorité des heures du jour en plein air, vagabondant solitaire au milieu des nombreux champs, jardins et vergers qui entourent Ost-in-Edhil. Il est très calme, parle rarement et lorsqu'il le fait c'est d'une voix douce.

Autrefois très proche de Finculin, tous deux ont suivi, au cours des années récentes, des chemins divergents, en partie parce que Finculin avait un désir insatiable d'apprendre les leçons d'Annatar et en partie à cause d'une certaine jalousie éprouvée par Orrerë. Ne voulant pas rompre son amitié avec Finculin, il a décidé de l'éviter, préférant errer, solitaire.

Cette attitude se retrouve dans ses œuvres : autrefois des joyaux finement taillés et lumineux, aujourd'hui des gemmes d'une teinte sombre et incertaine qui va du noir ébène au gris voilé.

Fanari

Fanari (« Feu Obscurci ») est une Noldo aux longs cheveux noirs et aux yeux gris pâle. Elle est mince, mesure 1,88 m et porte presque exclusivement des vêtements de couleur grise. Bien que n'étant pas membre de la Confrérie, sa présence est acceptée et tous ses membres l'aiment bien. Elle porte un amour secret à Finculin, mais dans son cœur elle sait qu'il n'acceptera jamais de penser sérieusement à autre chose qu'à lui-même et son travail. Orrerë, observateur et sensible à tout ce qui touche Finculin, est au courant de son sentiment et se méfie d'elle à cause de cela.

Fanari travaille surtout avec des plantes médicinales et des substances alchimiques dans ses rapports avec le Gwaith-i- Mirdain. Elle utilise son savoir pour soigner les Orfèvres blessés ou brûlés ; sa connaissance de la chimie fait qu'elle sait faire des feux spéciaux, des alliages et doser des traitements.

Objets importants : Les Anneaux de Pouvoir

Le forgeage des Anneaux de Pouvoir débuta peu de temps après l'arrivée d'Annatar, mais les premiers anneaux qu'ils créèrent n'étaient que des babioles pour les Orfèvres, en comparaison des véritables anneaux qui viendraient plus tard.

Même les Anneaux qui furent connus comme les Sept et les Neuf étaient d'étranges créations de par leur adaptabilité et leurs pouvoirs de mutation, bien que les Rois Nains n'aient pas réagi à la séduction des Anneaux comme l'avait prévu Sauron. Seuls les Hommes Mortels tombèrent complètement sous leur influence.

Tous les Anneaux de Pouvoir sont sertis d'une gemme différente, sauf l'Anneau Unique ; et chacun d'entre eux est unique ; tous étaient beaux avec leur simplicité élégante ; tous étaient le réceptacle d'une puissance qui ne pouvait naître que de l'habilité d'un Seigneur Noldo et des connaissances transcendantales de l'un des Ainur. Gardez à l'esprit que les Sept et les Neuf – comme les Trois – avaient été conçus à l'origine avec de bonnes intentions. Ce ne fut qu'après que Sauron les ait récupérés et ait réussi à corrompre le but pour lequel ils avaient été conçus (ayant pris part à leur création et possédant un pouvoir sur eux) que leur nature devint maléfique.

Des 20 Anneaux de Pouvoir, seuls les Trois Anneaux des Elfes, conçus et réalisés par Celebrimbor, n'ont jamais été touchés par la main de Sauron. Et même ainsi, parce qu'ils furent créés en partie grâce au savoir enseigné par le Maléfique Seigneur des Dons, leur destin est lié à celui de l'Unique. Bien qu'ils accordent une grande puissance à leur porteur, leur fonction originelle était plus élevée, plus noble : aider à apprendre, à guérir et à comprendre, non seulement le porteur mais aussi tous ceux autour de lui. En tant que tels, ils servirent bien leurs porteurs au cours du Troisième Age, lorsque les Peuples Libres s'unirent une fois de plus contre le Seigneur Ténébreux.

Nenya

L'Anneau d'Adamant, en Mithril serti d'une gemme limpide semblable à un diamant. Il fut confié par Celebrimbor à Galadriel et conservé par elle jusqu'à la fin du Troisième Age. Également appelé Anneau de l'Eau.

Narya

L'Anneau Rouge, l'Anneau du Feu, en Or serti d'un rubis. Il fut d'abord donné à Gil-Galad qui le confia ensuite à Círdan, qui le donna finalement à Gandalf. Celui-ci bien que n'étant pas Elfe, pouvait l'utiliser, car il était l'un des Istari porteur du Feu Secret, l'ultime Flamme de Lumière.

Vilya

Le plus puissant des Trois, en Or serti d'un saphir. Celebrimbor le confia également à Gil-Galad, qui le conserva jusqu'à ce qu'il parte pour la guerre clôturant le Deuxième Age. Ce fut alors qu'il le donna à Elrond son Hérault, qui le conserva jusqu'à la fin du Troisième Age. Également connu comme l'Anneau de l'Air.

5.2 Ost-in-Edhil : Troisième Âge 1640

Bien que la cité ait entièrement cessé d'exister en 2A 1697, lorsque les armées de Sauron dévastèrent l'Eregion, de nombreux bâtiments sont toujours intacts et quelques-uns sont encore dressés (au moins partiellement conservés) durant le Troisième Age. Les ruines d'Ost-in-Edhil sont craintes par les Dunlendings locaux qui les croient hantées (à tort, puisque les Elfes ne peuvent devenir « Morts-vivants »). Le grand royaume de jadis des Noldor n'est plus que monceaux de ruines et les champs ont disparu sous les plantes sauvages. L'Eregion est retourné à la barbarie.

06 · Politique & pouvoir : La Forêt d'Or

6.1 La Lórien : 2A 1375 – 1780

Avant l'arrivée de Galadriel, la Lórien était appelée *Lindórinand* (S. « Pays de la Vallée des Chanteurs ») et fut peuplée au Premier Age par des Teleri errants qui avaient abandonné la marche vers l'Ouest jusqu'aux Terres Éternelles. Ces Elfes, dirigé par Lenwë, devinrent les « Chanteurs » ou les Nandor. Bien que ce fut un territoire boisé vaste et beau, il n'y avait aucun Mallorn et la forêt était sauvage, sans frontière ni ordre et habitée uniquement par ces Nandor, par quelques Sindar et par un certain nombre d'Elfes Sylvains.



Il est important de noter que les frontières informelles de Lórinand (et par conséquent de la Lórien au cours du Deuxième et au début du Troisième Age) allaient alors au-delà de l'Anduin et englobaient la plus grande partie du Sud de la Forêt Verte, y compris la zone qui deviendrait plus tard connue sous le nom de Dol Guldur. Pour conserver secret son royaume, Galadriel fut forcée de replier ses frontières, ne protégeant plus que le cœur de ce qui fut autrefois un énorme royaume forestier.

En 2A 1375, Celebrimbor et les Orfèvres se rebellèrent contre l'autorité de Celeborn et de Galadriel. Ce fut une révolution sans effusion de sang devant laquelle Galadriel volontairement renonça au pouvoir. Il semble évident qu'elle prévoyait cet événement, car elle avait eu de nombreux contacts en Lórinand au cours des années précédentes, préparant sa voie de repli. Ainsi, ce fut cette année-là qu'elle quitta l'Eregion pour n'y jamais revenir en tant que Reine. Traversant les Salles de Khazad-Dûm avec une suite de Noldor loyaux (Aegnor, après avoir rendu ses clefs du Mirdaithrond, était parmi eux), elle passa par la vallée de la Rigole Sombre et arriva enfin en Lórinand. Celeborn, refusant de pénétrer dans les salles des Nains, resta en arrière en Eregion ; il ne vint en Lórien qu'à la chute d'Ost-in-Edhil en 1697.

Les Sylvains, les Sindar et les Nandor furent trop heureux d'accueillir comme Reine cette belle et puissante Noldo. Bien qu'elle ne possédât pas l'Anneau des Elfes Nenya, Galadriel possédait l'Elessar que lui avait donné Celebrimbor. Grâce à son pouvoir et aux graines envoyées par Gil-Galad, elle put transformer et réhabiliter son territoire. Les arbres dorés prirent racines et poussèrent hauts et puissants, plus beaux que nulle part ailleurs dans les Terres du Milieu. Caras Galadhon fut érigée et devint le cœur de *Laurelindórenan* (« Pays de la Vallée à l'Or Chantant »). Ce nouveau nom embrassait à la fois la nature dorée et unique des Mellyrn et le nom original qui signifiait Pays des Chanteurs. Au cours du Troisième Age, la Forêt d'Or en vint à n'être plus connue que sous le nom de *Lothlórien* (« Fleur de Rêve ») puis *Lórien* (« Rêve »). Au fur et à mesure que la forêt se séparait – au propre comme au figuré – du monde extérieur, telle une île au gré du flot du temps sur laquelle les personnes et les événements font partie du passé, la Forêt d'Or resta à part, protégée et sans âge.



La Lórien prospéra et fut en sécurité pendant plusieurs siècles au cours du Deuxième Age, les Mellyrn poussant et se multipliant sous la soigneuse protection de la Reine Noldo et des Hommes des Bois (Cf. paragraphe 6.31). En 2A 1601, Celebrimbor, plein d'incertitude au sujet de l'avenir, vint demander conseil à Galadriel au sujet des Anneaux de Pouvoir. À cette époque, elle lui suggéra de les cacher loin de l'Eregion, lieu où Sauron irait les chercher en premier. Elle ne lui proposa pas de les détruire, sachant peut-être qu'il n'en aurait pas la force, ni la volonté. Suivant son conseil, il lui confia Nenya, l'Anneau de l'Eau, et envoya les deux autres au Nord à Gil-Galad. Galadriel n'utilisa pas Nenya car elle savait que Sauron le repérerait immédiatement.

En 1697, Ost-in-Edhil fut prise d'assaut et pillée par les hordes du Seigneur Ténébreux. Celeborn conduisit un groupe de réfugiés Noldor en Lórien où il retrouva son épouse. L'année suivante, la Reine quitta la forêt, pour aller au Nord aider Gil- Galad. Tous deux se rejoignirent de nouveau en 1780 lorsqu'ils répondirent à un appel du premier Conseil Blanc d'*Imladris* (Rivendell). C'est à cette époque que Galadriel donna l'Elessar à sa fille Celebrian. Gil-Galad donna Vilya à Elrond. Enfin, Celeborn abdiqua de son titre de Roi de Lórien en faveur du Sinda Amdir.

6.2 La Lórien : 2A 1780 - 3A 1981

À partir de 2A 1780, le gouvernement de la Lórien revint à une lignée de Rois Sindar. Le premier fut Amdir et il régna sur une terre paisible jusqu'à la fin du Deuxième Age, lorsqu'il conduisit une armée aux côtés de celle de Gil-Galad, partie de l'armée de la Dernière Alliance. Amdir fut tué à la Bataille de Dagorlad ; son fils, Amroth, régna sur la Lórien au début du Troisième Age.

Amroth

Amroth, fils d'Amdir, régna sur la Lórien durant une grande partie du début du Troisième Age, ayant succédé à son père après sa mort glorieuse lors de la Dernière Alliance. Cette structure sociale (un Sinda régnant sur les Sylvains, peuple Elfe le moins porté vers un gouvernement) se retrouve également dans le royaume de Mirkwood de Thranduil.

Sous le règne d'Amroth, la Lórien est au printemps de son histoire, les Mellyrn poussent toujours et se répandent partout dans la forêt ; les frontières de la Forêt d'Or sont calmes et incontestées. Amroth s'installa sur une belle colline où poussait le plus gros Mallorn de la forêt : Cerin Amroth. L'arbre était entouré d'un cercle de Mellyrn de plus petite taille (mais tout aussi impressionnants), qui à leur tour étaient entourés d'arbres blancs plus petits encore et qui, s'ils perdaient leurs feuilles l'hiver venu, étaient de teinte argentée en été. Ces arbres plus petits, gris-blanc d'apparence, étaient des parents de Nimloth, l'Arbre Blanc de Núménor, lui-même descendant de Telperion, l'un des Deux Arbres (les Mellyrn descendent de Laurelin le Doré). Sur l'arbre central fut érigée une grande maison où vécurent Amroth et son grand amour Nimrodel, durant de nombreuses années, jusqu'à ce que la terreur du Balrog fasse fuir Nimrodel.

Nimrodel

L'histoire des deux amants Amroth et Nimrodel est l'une des légendes les plus tristes des Terres du Milieu. Bien que n'étant qu'une Elfe Sylvain, sa beauté dépassait de beaucoup celle de la majorité des Eldar. Amroth la chérissait tendrement, mais elle ne voulut jamais se marier, préférant rester seule près de la rivière à laquelle elle donna son nom. Puis, en 3A 1981, apparut la Terreur venue de Khazad-Dûm et, incapable d'affronter la colère du Balrog de la Moria, elle s'enfuit vers le Sud, jusqu'à la lisière de la forêt de Fangorn. Amroth répugna à quitter son royaume et à le laisser sans roi (il n'avait pas d'héritier) en une telle période de crise, mais son amour pour Nimrodel l'emporta.



Il la retrouva, empêchée d'entrer en Fangorn par les Huorns, il la supplia alors de revenir, mais elle refusa. Elle déclara, finalement, qu'elle accepterait de l'épouser s'il l'emmenait dans un pays de paix – le Grand Ouest.

Il la quitta alors pour préparer le voyage et alla à Dol Amroth où tous les navires, sauf un, avaient levé l'ancre vers l'Ouest. Ce dernier navire était sur le départ, car les vents d'automne allaient bientôt s'installer dans la baie et les tempêtes seraient telles qu'aucun bateau, même Elfe, ne pourrait prendre la mer. Mais Amroth convainquit le capitaine d'attendre, espérant que Nimrodel viendrait. Un mois passa et les conditions atmosphériques s'aggravaient de jour en jour. Aucun message, aucune nouvelle de Nimrodel ne lui parvint. Une nuit de tempête, le navire rompit ses amarres et fut attiré par le grand large. Amroth, qui vivait sur le navire, s'éveilla pris de panique et se précipita sur le pont. Le rivage s'éloignait rapidement. Ne pouvant supporter d'abandonner son amour, il plongea, déterminé à nager jusqu'au rivage. On ne le revit jamais. Quant au destin de Nimrodel, personne ne put en parler.

6.3 La Lórien : 3A 1981-3020

Ce fut malheureusement un drame qui fit revenir Galadriel en Lórien, mais la raison en était évidente. En l'année 1980 du Troisième Age les Nains de la Moria, dans leur soif de Mithril, creusèrent trop profondément dans les entrailles des Monts Brumeux et délivrèrent un monstre du Premier Age : un Balrog.

Peut-être le dernier de sa race, le démon ombreux, seigneur de Terreur, Esprit du Feu, tua Durin VI (et plus tard son fils Nain I) et chassa la tribu de Durin de chez elle. Dans la Lórien voisine, les Elfes

se sentirent évidemment concernés en voyant leurs entreprenants voisins, apeurés, fuir Khazad-Dûm. La belle demoiselle Elfe Nimrodel quitta la Forêt d'Or et Amroth le Roi la suivit bientôt, poursuivant son amour.

Des nouvelles détaillant ces événements furent rapidement connues de Galadriel et de Celeborn, loin au Sud en *Lebennin* (« Cinq Rivières ») et ils comprirent que la Lórien, si près du repaire du Balrog et sans puissant protecteur, serait rapidement abandonnée. Ils retournèrent alors dans leur ancien royaume ; Galadriel utilisa pleinement les pouvoirs de Nenya et le pays redevint de nouveau sûr. Le Balrog se retira dans les profondeurs de la Moria et n'en ressortit pas.

Bien que le couple régnât officieusement sur la forêt, ils ne prirent aucun titre formel, n'acceptant que les appellations de Seigneur et de Dame. Les Elfes Sylvains et Sindar de la Forêt d'Or accueillirent leur retour avec une grande joie. À partir de ce moment, la Lórien fut en sûreté jusqu'à son abandon final à l'aube du Quatrième Age, malgré plusieurs attaques – y compris trois assauts déterminés d'Orques de Mirkwood et des Monts Brumeux durant la Guerre de l'Anneau. Toutes ces attaques furent efficacement repoussées par une combinaison du pouvoir de Galadriel et de la bravoure des Gardiens Elfes frontaliers.

Les frontières de la Lórien ont beaucoup évolué à travers les millénaires ; dans un passé lointain, il est dit qu'elles s'étendaient au-delà de l'Anduin, jusqu'à l'intérieur de ce qui fut la Forêt Verte. Au cours du Quatrième Age, cela sera de nouveau vrai, car Celeborn ira en Mirkwood pour y créer la Lórien Orientale. À l'Ouest, le royaume s'étend jusqu'aux Monts Brumeux. Au Sud, la Lórien comprenait autrefois tout le pays situé entre le Cours d'Argent (*Celebrant*) et la Clairechaux – bien qu'aucun Elfe n'ait jamais vécu au-delà de la lisière de la Forêt. Il existait apparemment un pacte entre le Roi de Lórien et Fangorn concernant les frontières communes de leurs deux territoires.

Clairières (Groupements)

La Lórien est décrite dans Le Seigneur des Anneaux comme une société utopique, où les rares visiteurs ont l'impression que ses habitants ne font rien d'autre que s'asseoir dans les arbres et chanter jour et nuit. Bien sûr, ce n'est pas vrai. Les visiteurs, ayant la chance de passer quelque temps en Lórien, s'apercevraient bien vite que les Elfes de la Forêt d'Or sont loin d'être des sédentaires.

Bien que la majorité de la population soit des Elfes Sylvains (et donc anarchiques par nature), il y a aussi de nombreux Nandor et Sindar. Et, bien sûr, une Reine Noldo ne permettrait pas à son royaume de sombrer dans le chaos. Rapidement après son arrivée au Deuxième Age, elle organisa les groupements qui s'étaient formés d'eux-mêmes. Chaque groupement, se réunissant dans une clairière spécifique dans la forêt, était connu sous le nom de *Pelerin* (S. « Clairière » ; littéralement : « Encerclé par la Forêt » ; pl. *Piliryn*).

La Clairière des Tisserands

C'est la plus importante des clairières, spécialisée dans la confection des vêtements de la population de la Lórien, ainsi que dans celle d'objets tissés tels que les cordes, les écrans pour diviser l'espace des Flets et les autres objets en tissus ou en matériaux similaires.

Près de la lisière de la Forêt se trouvent de petits champs (dont s'occupent les Hommes des Bois) où pousse une plante semblable au coton et dont sont faits les fins vêtements gris très prisés des Sindar ainsi que des Sylvains plus rustiques. Une herbe haute, parente du chanvre, y pousse également ; les torons, une fois traités d'une manière seulement connue des Tisserands, atteignent une résistance exceptionnelle. Cette herbe est utilisée dans la fabrication des cordes d'arc, dans celle des vêtements épais et pour les cordes soyeuses utilisées par les Elfes dans leur vie de tous les jours.

La Clairière des Bateliers

Bien que la Lórien n'utilise pas beaucoup d'embarcations, il y en a toujours quelques-unes le long du Cours d'Argent. Certaines sont des barges, d'autres de simples canoës (comme ceux utilisés par la Communauté), seule une poignée sont capables de tenir la mer. Ces embarcations sont surtout utilisées pour la navigation sur l'Anduin et le Cours d'Argent, ou pour convoyer des messages dans la Forêt d'Or.



Les membres de cette modeste Pelerin construisent et réparent les embarcations ; ils sont également d'excellents bateliers.

La Clairière des Gardiens

Même le pouvoir de Nenya ne peut repousser tous les intrus déterminés ; c'est pourquoi les Gardiens sont nécessaires. C'est au sein de cette clairière que sont entraînés les défenseurs de la Forêt. Ces Elfes, comme Haldir, surveillent la lisière de la Forêt et les terres avoisinantes. Les Elfes sont renommés pour leur art de la dissimulation et leurs sens aiguisés ; ceux-là sont les meilleurs de leur race. Tous sont entraînés au maniement des armes, sont adeptes du long couteau et sont redoutables avec leur arc long elfique.



Lorsqu'ils sont en reconnaissance ou de surveillance sur leurs Flets, les Gardiens utilisent un système élaboré de cris d'oiseaux comme mode de communication.

La Clairière des Orfèvres

Bien que les Orfèvres de la Lórien soient loin d'égaler ceux d'Eregion, de nombreux Eldar suivirent Galadriel lorsqu'elle quitta Ost-in-Edhil au cours du Deuxième Age. Certains d'entre eux – comme Aegnor – étaient même membres du Gwaith-i- Mirdain et ils instruisirent les Orfèvres de la Lórien. Ces Forgeurs sont capables de créer des armes, des armures et des outils d'une beauté unique, délicate et d'une force supérieure (bien que non exceptionnelle).

La Clairière des Boulangers

Les Elfes de ce groupement sont les cuisiniers de la Lórien, spécialisés dans la transformation du blé en farine, la fabrication du pain et des gâteaux (y compris le Lembas, pain de route des Elfes) dans leurs grands fours à ciel ouvert.

Les Elfes de cette clairière ne sont pas de simples boulangers, ils font également le beurre et les fromages, recueillent le miel des ruches, font fermenter le vin et l'hydromel et brassent la bière.

La Clairière des Ménestrels

Ces Elfes sont les Gardiens des Traditions de la Forêt d'Or, rappelant dans leurs chants la longue histoire des Elfes. Leur travail n'est pas moins important que celui de toute autre clairière. Les Ménestrels sont les Maîtres-Chanteurs ; ils enseignent leur art aux jeunes et préservent le Sort Magique qui tient la Forêt d'Or à l'écart du reste du monde.

La Clairière des Artisans

Les membres de cette clairière façonnent la majorité des objets qui ne sont ni « tissés », ni « forgés ». Ils fabriquent également tous les objets en bois tels que les embarcations et les Flets. Ils travaillent étroitement avec les Hommes des Bois, pour le rassemblement des grumes (venant de l'extérieur de la Lórien) et lorsqu'ils fabriquent de nouveaux Flets (*Telain*).

La Clairière des Hommes des Bois

Ce sont les gardiens de la forêt. Bien qu'un grand pouvoir soit à l'œuvre, préservant la santé du bois, une maintenance est néanmoins nécessaire. Les chemins doivent être entretenus, tout comme les champs de coupe. Les arbres sciés ne sont pas, bien sûr, des Mellyrn, mais plutôt des hêtres, des bouleaux et autres arbres aux couleurs légères. Les Hommes des Bois travaillent également avec les Artisans pour la fabrication des Flets sur les Mellyrn, entraînant les branches à pousser d'une certaine façon afin que les plates-formes soient aussi stables que possible.



Le travail principal des Hommes des Bois est l'entretien des jardins, vignes et champs de la Lórien. Cette clairière est la plus importante et souvent aidée par les membres des autres clairières lors des moissons. De petits champs à l'intérieur des limites de la forêt fournissent de très belles récoltes de grains, fruits et légumes. Les champs de vigne, créés à partir de cépages de Dorwinion, ont atteint, sous l'œil attentif de Galadriel, un haut niveau de qualité.

6.4 Galadriel

Galadriel était généralement considérée comme l'égale de Fëanor ; elle lui était même supérieure dans bien des domaines. Née dans les Terres Éternelles, Galadriel, fille de Finarfin et d'Eärwen d'Alqualondë, grandit atteignant une taille comparable à celle de ses frères. Elle avait une grande force morale et appréciait la compétition. Les Eldar aimaient autant les jeux physiques que les exercices mentaux ; Galadriel prouva encore et encore qu'elle était l'égale de n'importe quel Seigneur des Noldor dans la profondeur d'esprit aussi bien que dans les prouesses athlétiques.



Elle était l'un des dirigeants des Noldor et vivait à Tirion dans les Terres Éternelles ; elle vint avec sa race en Terres du Milieu pour combattre dans une guerre sans espoir contre Mor- goth. Bien qu'elle n'ait pas prêté de serment, elle – comme le reste des Elfes Profonds – subit l'Interdiction des Valar et ne put revenir en Aman après la guerre.

À cette époque, Galadriel n'avait aucun désir de retourner dans les Terres Éternelles, étant tombée amoureuse des paysages sauvages des Terres du Milieu et désirant s'y tailler un royaume.

Mais ceci se passait il y a bien des millénaires, et les terres furent améliorées par la présence de la Reine Noldo. Finalement, à la fin du Troisième Age, elle se lassa du monde. À cause de ses actions contre Sauron et surtout son refus d'accepter l'Anneau Unique lorsqu'il lui fut librement offert, l'Interdiction contre elle fut levée et elle vogua vers le Grand Ouest avec les autres Porteurs d'Anneaux.

Caractéristiques

Rolemaster : **FO** 95 · **RP** 101 · **PR** 102 · **IT** 100 · **EM** 101 · **CO** 100 · **AG** 100 · **AD** 98 · **ME** 94 · **RS** 96

JRTM : **FO** 95 · **AG** 100 · **CO** 100 · **PR** 102 · **IG** 97 · **IT** 100

Profession : Prophète/Mystique (MERP : Barde)

Niveau : 60 (90)

Points de Coup : 185

BO Mêlée : +170 el

BO Projectiles : +190 al

Type d'Armure : 20/PL* (-150) voir aussi ci-dessous

Bonus aux Sorts : +20/+90

Race : Haute Noldo, de la Maison de Finwë

Points de Pouvoir : 2160

Liste de sorts

Galadriel possède toutes les Listes de Base de Prophète et de Mystique au niveau 50. Elle maîtrise, au Niveau 20, la Liste de Base de Mentaliste Parler Spirituel et, au Niveau 50, les Listes Libres et Réservées de Mentaliste suivantes : Brillance, Détections, Illusions, Résistance aux Sorts, Transport Psychique et Déplacement. Elle maîtrise, au Niveau 20, les Listes de Base de Soigneur suivantes : Maîtrise des Muscles, Maîtrise des Points de Coups, Maîtrise des Os, Maîtrise du Sang et Maîtrise des Nerfs et Organes.

Possessions

Robe d'Aman tissée dans la Lumière des Arbres, cette robe est naturellement d'une couleur blanc argenté. Elle a plusieurs pouvoirs :

- Adopte la couleur désirée par la pensée du porteur ; +100 en Dissimulation.
- Lance à volonté le sort de Mystique Déplacement V.
- Le porteur a un TA 20, +30 supplémentaire au BD.

Long couteau *Tintelpë* (Q. « Étincelle d'Argent »).

- +33, utilise la table des épées larges.
- Luit d'une lumière bleue près des Serviteurs de Morgoth/Sauron.
- Tueuse d'Orques, de Clercs, Magiciens et Sorciers Maléfiques.
- Inflige un Coup Critique de froid de la même sévérité que tout Coup Critique infligé.
- Produit 3 fois par jour un Éclair Foudroyant 90 m.
- Arme Sacrée.

Arc long

- +33.
- Portée normale doublée.
- Deux flèches par rd, sans malus.
- Toutes les flèches décochées par cet arc sont Sacrées.

Le Miroir de Galadriel

Objet pour Prophète, il augmente la portée et l'étendue des sorts de Prophète des Listes Visions du Futur, Vision du Passé et Perceptions Vraies les combinant souvent dans une même série de visions. Manipulé soigneusement et avec compétence, il peut être d'une aide inestimable, avec une portée virtuellement illimitée dans le temps et la distance. Cependant, comme tous les objets possédant un tel pouvoir, ce miroir est dangereux, surtout pour les personnes n'étant pas habituées à l'utiliser. Dans de tels cas, le Miroir montrera des images fugitives du passé, du présent et du futur, parfois lointaines. Ces images proviennent souvent du subconscient de l'utilisateur et peuvent être terriblement trompeuses.

L'Elessar

Donnée au cours du Deuxième Age par Galadriel à Celebrian, puis à Arwen qui le confia de nouveau à Galadriel pour qu'il soit donné à Aragorn, ce qui fut fait à la mi 3A 3019. D'apparence, l'Elessar est une broche en forme d'aigle aux ailes déployées sertie d'une large émeraude ovale.

Émanation continuelle du sort de Clerc : Prière.
x 6 PP (toutes professions).
Préservation Suprême : C'est un pouvoir au-delà des normes, semblable en nature et effet au pouvoir des Trois Anneaux des Elfes (bien que n'étant pas aussi puissant) ; le temps passe lentement dans l'air d'effet de l'Elessar ; les choses vivantes ne meurent point et vieillissent très lentement. Ce pouvoir, comme celui des Trois, dépend essentiellement de la puissance du porteur.
Nenya

Nenya (S. « De l'Eau ») est l'un des Trois Anneaux de Pouvoir des Elfes.

Nenya

Un des trois Anneaux des Elfes

> *Des Vingt Anneaux de Pouvoir, seuls les Trois Anneaux des Elfes forgés par Celebrimbor n'ont pas été souillés par la main du Seigneur Ténébreux. Comme tous les vrais artefacts, le pouvoir de Nenya est fonction de son porteur.*

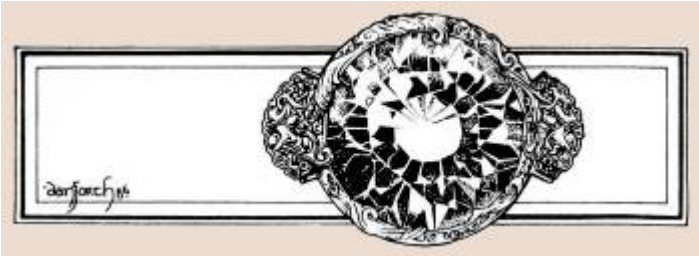
> *Comme les deux autres Anneaux des Elfes, Nenya est un objet puissant, capable de devenir une arme terrifiante. Ce n'était pourtant pas le but pour lequel il avait été créé. Les Anneaux des Elfes avaient été forgés pour que leurs porteurs aient plus de facilité à apprendre, guérir et comprendre, non seulement pour eux mais aussi pour toutes les personnes autour d'eux. Ils ont le pouvoir de repousser les Ténèbres et, en fait, suspendent même le passage du Temps. Chaque Anneau est le centre d'un havre Elfe où l'on ne ressent pas le passage des jours. Le Temps s'écoule d'étrange façon. Cela est particulièrement vrai en Lórien, où Galadriel a fixé sa résidence.*

> *« À Rivendell, il y avait le souvenir de choses anciennes, en Lórien, les choses anciennes vivaient toujours dans le monde en éveil. Le Mal y avait été vu et entendu, la tristesse connue ; les Elfes craignaient et se défiaient du monde extérieur : les loups hurlaient à la lisière de la forêt, mais dans le pays de Lórien nulle ténèbres ne s'étendait. »* ***SdA, T.1***

> *Elle est Noldo et a vécu en Aman (les Terres Éternelles) et ceci, ajouté à son pouvoir et à sa compréhension, fait qu'elle est la porteuse idéale de l'un des Trois. Tant que Galadriel porte Nenya, le Temps s'écoule très lentement dans la Forêt d'Or, forêt protégée contre l'Œil de Sauron. Aussi longtemps que l'Unique ne sera pas restitué, au Seigneur Ténébreux, elle aura le pouvoir de lui cacher son pays.*

> *Au cours du Troisième Age, Dol Guldur et Caras Galadhon s'affrontèrent dans une sorte de guerre froide. Même lorsque Sauron s'établit dans cette tour de sorcellerie, il ne put percer les brumes blanches qui recouvraient la forêt juste au-delà du fleuve. Comme le dit Galadriel à Frodo :*

> *«…J'aperçois le Seigneur Ténébreux et je connais sa pensée ou tout ce qui dans sa pensée concerne les Elfes. Et lui tâtonne toujours pour me voir et connaître la mienne. Mais la porte est toujours fermée ! »* ***SdA, T.1***



Aussi longtemps que Sauron ne détiendra pas l'Unique, les porteurs des Anneaux des Elfes seront libres de les utiliser sans restriction, ce que fera de nombreuses fois Galadriel au cours de cet Age. Un exemple spécifique est celui de la chevauchée de l'armée d'Eorl, marchant vers le Sud pour aider les armées du Gondor au Champ du Celebrant. Les troupes furent obligées de longer l'Anduin, près de Dol Guldur et auraient sûrement été repérées par des espions – ou pris dans une embuscade au milieu des fumées nauséabondes qui jaillissaient souvent de cette colline. Mais lorsqu'elles s'approchèrent, un brouillard blanc surgit de la Forêt d'Or, traversa l'Anduin, chassa les vapeurs délétères et recouvrit l'armée en marche dans un tunnel de brouillard luisant et impénétrable. Ces troupes arrivèrent dans le plus grand secret et à temps, pour aider Cirion et sauver le Gondor. C'est une preuve évidente de l'aide de Galadriel portant le pouvoir de Nenya, vis-à-vis de ses voisins. Avec l'Anneau, elle était capable de s'opposer à tous les pouvoirs de Nécromancien.



Liste des pouvoirs de Nenya

Émission continuelle d'Absence et de Non-Détection de la Liste de Base de Mystique Dissimulation et de Barrière de la Liste Réservée de Mentaliste Maîtrise Mentale. Double le niveau du porteur quand ce dernier doit réussir un JR pour empêcher les pouvoirs de détection du Seigneur Ténébreux. Ces sorts peuvent également avoir un rayon d'action qui permet de cacher une région entière.
Aura continuelle d'Usurpation et de Confusion. Ce pouvoir est plus efficace si l'Anneau se trouve dans la même région depuis longtemps et si son porteur est lié à cette région. Le rayon d'action est fonction du niveau et du pouvoir intrinsèque du porteur. Dans le cas de Nenya, Galadriel est capable de tenir toute la partie centrale de la Lórien au sein du cercle protecteur. Quiconque manquera son JR contre 10% du niveau du porteur (contre Galadriel : niv. 9, car elle est niveau 90 pour les JR) sera incapable de voir quoique ce soit à l'intérieur de la protection. Si un groupe essaie de pénétrer, ceux qui rateront leur JR seront entraînés par ceux qui l'auront réussi mais ils seront mal à l'aise et plus ils s'enfonceront dans la forêt plus ce sentiment d'inquiétude ira croissant.
Prière continuelle (bonus aux JR et manœuvres) : +30 à tous les êtres amicaux dans 9 mR.
+33 au Bonus de Constitution.
Usage libre, au niveau 50, des Listes de Sorts de Mentaliste Brillance, Manipulation des Gaz et Manipulation des Liquides. Portées variables de 10 à 100 fois la portée normale indiquée. Durée également variable. Concentration non requise, sauf si un effet spécial est demandé (comme celui de cacher, aux yeux de Sauron, une armée en marche près de Dol Guldur).
Régénération de 3 PdeC/rd.
Porteur ne peut être étourdi.
+33 au BD du porteur.
x9 les PP (quelle que soit la profession).

Note : Si Sauron recouvre l'Unique, Nenya et toutes les choses qui lui sont liées lui seront révélées et seront donc vulnérables aux actions du Seigneur Ténébreux. Avec la destruction de l'Anneau Unique, tous les autres Anneaux perdront leur pouvoir, étant irrémédiablement unis à son destin.

6.5 Celeborn

Parent de *Elu Thingol* (« Gris Manteau »), Celeborn est un Sinda de sang royal. Il rencontra pour la première fois Galadriel lorsqu'elle vint à Doriath au cours du Premier Age. Ils y vécurent jusqu'à ce que le pays soit englouti, ils fuirent alors au-delà des Montagnes Bleues.



Aux côtés de son épouse il régna sur l'Eregion jusqu'à ce que Celebrimbor réussisse sans effusion de sang sa « révolution ». Quand Galadriel partit pour Lórinand, Celeborn resta en Eregion, refusant de pénétrer dans la cité des Nains. Il y resta de nombreuses années, dans une forteresse isolée, ne prenant aucune part aux affaires d'Ost-in-Edhil.

Galadriel, déçue mais non surprise par le tour qu'avaient pris les événements, conduisit ses fidèles vers l'Est, passant par la Moria jusqu'en Lórinand.

Bien que l'histoire de Celeborn ne soit pas aussi illustre que celle de Galadriel, il est réputé sage, même parmi les Eldar, ayant vécu des milliers d'années et vu bien des choses, bonnes ou mauvaises.

Caractéristiques

Rolemaster : **FO** 100 · **RP** 101 · **PR** 100 · **IT** 96 · **EM** 82 · **CO** 101 · **AG** 99 · **AD** 95 · **ME** 96 · **RS** 97

JRTM : **FO** 100 · **AG** 99 · **CO** 101 · **PR** 100 · **IG** 96 · **IT** 96

Profession : Guerrier 40

Niveau : 40

Points de Coup : 155

BO Mêlée : +190 eg

BO Projectiles : +200 al

Type d'Armure : 20/PL (-80)

Bonus aux Sorts : -

Race : Teler (Sinda)

Points de Pouvoir : -

Possessions

Épée longue en alliage d'Ithilnaur.

- +45.
- Tueuse d'Orques.

Plate en Mithril en alliage d'Ithilnaur.

- Protège comme une armure de plates : TA 20 (-30) mais se porte comme TA 13.

Arc long

- +35 au toucher.
- Une flèche par rd, sans malus.
- Corde en cheveux d'Elfes ; ne se brise pas.
- Portées doublées.

Anneau en Or serti d'une émeraude.

- +30 au BD.

07 · Lieu notable : La Forteresse des Eldar

Ost-in-Edhil est l'une des plus belles et des plus complexes cités des Terres du Milieu. Conçue comme une forteresse, les plans des Noldor dépassèrent rapidement ce concept original. Située en aval de la confluence de la Sirannon et du Glanduin, Ost-in-Edhil est bâtie sur un à-pic en granit. Elle se dresse vers l'Ouest par-delà une longue courbe du Glanduin, dominant un petit lac que les Noldor appellent *Estelin* (« Lac du Repos »). Ce lac s'était formé naturellement dans une dépression rocheuse située à l'ouest et fut agrandi plus tard par les ingénieurs Noldor. Gardant l'extrémité Nord-Ouest de l'à-pic, se trouve la petite rivière au cours rapide *Lantalaith* (« Rires Cascadants ») qui recueille le trop plein des eaux des collines au Nord d'Ost-in-Edhil.



Quiconque s'approche de la cité par l'Ouest, le long de la route de Tharbad, constatera que la proche rive du Glanduin s'élève et devient rapidement rocheuse et escarpée. Si la rivière a un cours vif et même tumultueux, elle s'élargit parfois et devient « paresseuse ». À environ 48 km à l'Ouest d'Ost-in-Edhil, se dressent, de part et d'autre de la route, deux obélisques identiques, hauts de 9 m gravés sur les faces intérieures de chacun, on peut lire les mots suivants en Westron et en Sindarin : « A dix lieues à l'Est se trouve La Forteresse des Eldar. Puissent les Valar veiller sur votre voyage. » Et plus

bas en une écriture fine et plus petite d'*Ithildin* (l'alliage de Mithril qui ne peut être vu que sous la lumière de la lune et des étoiles), on peut lire ces mots en Quenya : « La Confrérie des Orfèvres-Joailliers souhaite la bienvenue à ceux de notre race. » À partir de ces bornes impressionnantes, la route s'élargit et est pavée de grandes dalles lisses assemblées avec art.

Elle suit alors la gracieuse élévation de la rive et après que la rivière se soit élargie pour donner l'Estelin, la lumineuse cité de marbre ne se trouve plus qu'à une lieue. Les toits en cuivre des trois tours et le dôme en Bronze de la Salle du Conseil sont souvent visibles au soleil de l'après-midi. En s'approchant de la cité, la route, à présent à environ 30 m au-dessus du niveau de la rivière, passe entre deux jardinières en marbre de 3 m de haut ; dans chacune fleurit un grand arbre à houx, symbole de l'Eregion. La « proue » d'Ost-in-Edhil se dresse vers l'Est, haute de 120 m.

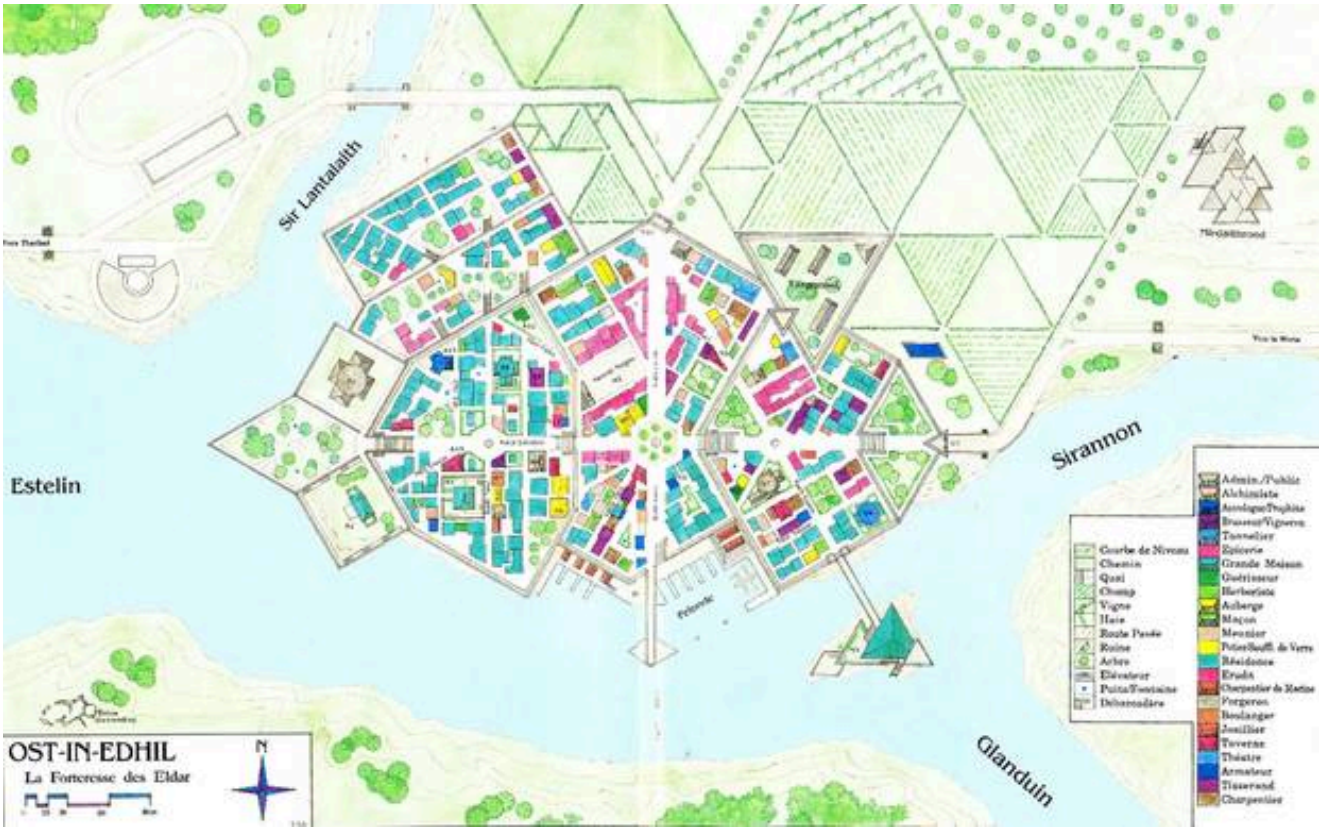
Au-delà des arbres à houx se trouve une large route, des terrains de jeux et un amphithéâtre : les Noldor testent souvent leurs possibilités physiques au cours de compétitions et de jeux, et ils aiment les représentations théâtrales de tout type.

Par un gracieux pont en pierre, on s'approche du quartier Nord de la ville, situé plus bas que les quartiers principaux. Passé un certain nombre de jardins triangulaires et clôturés, le voyageur arrive enfin devant la Porte Nord, où des gardes en cotte de mailles contrôlent poliment le contenu des chariots des marchands et font les démarches nécessaires afin de loger les chevaux, les carrioles, etc. Une ascension vertigineuse par l'un des stupéfiants Ortani (ou, pour ceux sujets au vertige, par un très long escalier) permet d'accéder à la splendide cité-forteresse des Eldar.

7.1 Vue générale de la cité

Il est intéressant de noter la vue d'ensemble inhabituelle de cette citadelle qui ouvre des perspectives sur la psychologie des Eldar. Premièrement (et le plus remarquable), comme la plupart des structures bâties par les Noldor, son architecture est basée sur une géométrie de triangles équilatéraux. Le plan devient plus complexe avec les grilles triangulaires à orientations différentes dont ils sont recouverts et le schéma inhabituel y est imprimé contre une plus commune (pour les mortels) grille octogonale, créant ainsi un réseau semblant chaotique de rues, d'avenues et d'allées. Rien n'est trop sophistiqué pour les Noldor qui ne craignent qu'une chose : les théories trop orthodoxes.

Un autre aspect visible de la cité est sa ressemblance avec un grand navire. Bâtie sur une falaise, les extrémités occidentale et orientale de la cité sont surélevées, comme la proue et le château arrière d'un vaisseau. Ce n'est certainement pas hasard que les exilés Noldor ont donné à leur nouvelle capitale la forme d'un immense navire surplombant un lac orienté vers l'Ouest. Il y a même 3 places disposées en ligne droite et, au centre de chacune se dresse une haute et gracieuse tour, comme un mât faisant office de clocher. Les Noldor nieront qu'ils désirent retourner dans les Terres Éternelles d'Aman, mais leur œuvre parle de leur nostalgie du Royaume Bienheureux.



La falaise sur laquelle la cité est construite est en granit résistant. Les maçons Elfes ont creusé et façonné cette énorme masse selon leur désir. Taillant d'énormes blocs, ils dressèrent les murailles de la cité et recouvrirent le tout d'une couche de marbre Pentallique blanc. De jour Ost-in-Edhil luit d'une lumière pure, le soleil l'illumine et lui donne une profonde couleur ambrée.

À l'intérieur des hautes et élégantes murailles, on trouve une quantité de bâtiments construits selon une architecture et avec des matériaux différents. Quoique surprenant, le résultat tient plus d'une galerie exposant plusieurs styles que du chaos. Les séparations sont le fait de parcs, jardins et places éparpillés dans la ville. Une grande variété de marbre a été utilisée pour la construction de cette cité ainsi que du granit et du porphyre. D'autres pierres, plus fragiles, comme l'agate, la Chalcédoine et le travertin furent employés pour la décoration des façades.

La hauteur moyenne des bâtiments de la cité est de 1 à 2 étages – bien que quelques-uns atteignent 3 étages. Les Noldor sont des maîtres architectes et ingénieurs aussi bien que des artistes et, grâce à leurs connaissances supérieures, sont capables de venir à bout de la plupart des obstacles naturels. L'architecture est ambitieuse : les balcons, les encorbellements et de larges ouvertures sont souvent utilisés. Les consoles sont peu épaisses et gracieuses, ce qui libère de la place pour de larges fenêtres – et les verriers d'Ost-in-Edhil sont sans égal. Des vitres teintées à plusieurs pans, disposées élégamment, sont partout utilisées. De magnifiques lampes en cristal illuminent la nuit d'une lumière chaude dans les rues, les jardins et les bâtiments.

La cité est dotée d'un système de tuyauterie et d'égouts très élaboré ; pratiquement tous les bâtiments ont l'eau courante et le confort sanitaire. Les rues sont larges et toutes dallées de marbre avec une telle technique que l'eau de pluie est rapidement évacuée. Il n'y a pas de chevaux à l'intérieur de la cité ; aucun accès ne leur permet d'y entrer. Les portes Nord et Est sont dotées de grandes écuries pour abriter les montures des voyageurs et des habitants.

Ost-in-Edhil est divisée en plusieurs districts, divisés à leur tour par les niveaux et par les murs intérieurs en marbre. Ces districts, appelés sous le nom générique de *Telerim* (« Sections Plates de la Grille » ; sing. *Talarem*), sont reliés entre eux par des escaliers en pierre et dans certains cas par des élévateurs (*Ortani*) sophistiqués avec des portails aux niveaux supérieurs surveillés par des sentinelles et protégés par des portes en acier. La partie la plus occidentale de la ville ou *Tirannun* (S. « Garde Ouest ») se trouve à 120 m au-dessus du niveau de la rivière et comprend le jardin Ouest, le petit palais de Galadriel et Celeborn et la Salle du Conseil. Le mur extérieur longe le jardin et n'est haut que de 1,50 m ; il permet aux habitants de voir l'extérieur. Au Sud, le palais de Galadriel et Celeborn et, au Nord, la Salle du Conseil jouxtent ce district. Les murs de la partie Sud s'abaissent progressivement et permettent d'avoir un large panorama à partir du palais.

Juste en dessous du Tirannun se trouve l'*Ardhlarem* (« Ville Haute ») à 90 m au-dessus du niveau de la rivière et avec des murs hauts de 4,50 m. C'est là que se trouve les résidences des Noldor les plus éminents ainsi que les meilleures boutiques et auberges. Le centre d'Ost-in-Edhil, à 60 m au-dessus de la rivière et avec des murs de 6 m, est la Ville Moyenne (« *Medhlarem* »). Cette partie de la ville est exclusivement réservée aux commerces et aux entrepôts. La partie la plus méridionale se trouve près du port fluvial, *Pelondë* (« Havre Clos »). S'abaissant vers le Nord de la cité se trouvent les *Pennahithri* (« Marches Brumeuses Descendantes »), deux replats qui épousent la pente de granit jusqu'à la rivière Lantalaith. Ils sont ainsi nommés parce qu'ils se trouvent bien plus bas que la Ville du Milieu et car les matins froids et humides, ils sont entièrement recouverts par la brume, tandis que la cité principale ressemble à s'y méprendre à un navire voguant sur une mer de brouillard.

Plus à l'Est se trouve l'autre quartier résidentiel de la cité : la *Galadharm* (« Ville du Bois ») à 90 m au-dessus du niveau de la rivière. C'est là que vivent la majorité des Sindar, Sylvains et quelques Teleri qui ont choisi de résider en Ost-in-Edhil. Ce quartier possède un caractère différent de celui de l'Ardhlarem, ayant de nombreux arbres et généralement une atmosphère plus campagnarde. Dans la partie Nord de ce quartier se trouve la Grande Citadelle, qui sert de caserne à la Garde de la cité et d'ultime position de défense en cas de danger imminent. Enfin, le quartier le plus à l'Est est dominé par un autre jardin et par une petite tour : *Tirommen* (« Garde Est »).

7.2 Les terres autour d'Ost-in-Edhil

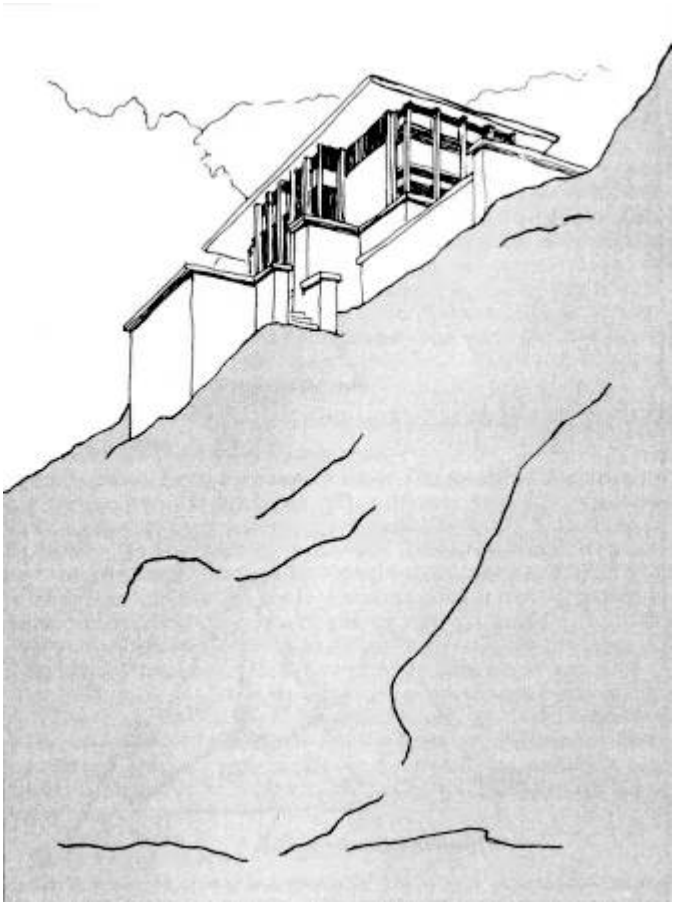
L'Eregion proprement dit comprend toutes les terres situées au Nord du Glanduin et au Sud de la Mitheithel/Bruinen (cf. la carte en couleurs). Bien qu'Ost-in-Edhil soit située à la frontière Sud de la région, les communautés Elfes sont installées au Nord du Glanduin. La région entre la Sirannon et le Glanduin, hormis quelques bergers Sylvains, n'est que très peu peuplée. Tous les Noldor du royaume vivent dans la cité d'Ost-in-Edhil ou dans les collines immédiatement au Nord. De nombreuses familles importantes possèdent à la fois une maison en ville et à la campagne.

En plus des propriétés, la majorité des terres sur de nombreux kilomètres sont cultivées, les champs étant agencés en forme de triangle. Les cultures les plus importantes sont le blé, l'orge et la vigne ; les vins d'Eregion sont les meilleurs des Terres du Milieu. Mêmes les cuvées de Dorwinion, au Troisième Age, ne peuvent être comparées à la boisson des vignerons Elfes.

7.3 Lieux de la cité

Quelques sites à l'intérieur des murs de la cité méritent une mention spéciale.

Demeure de Galadriel et Celeborn (A2)

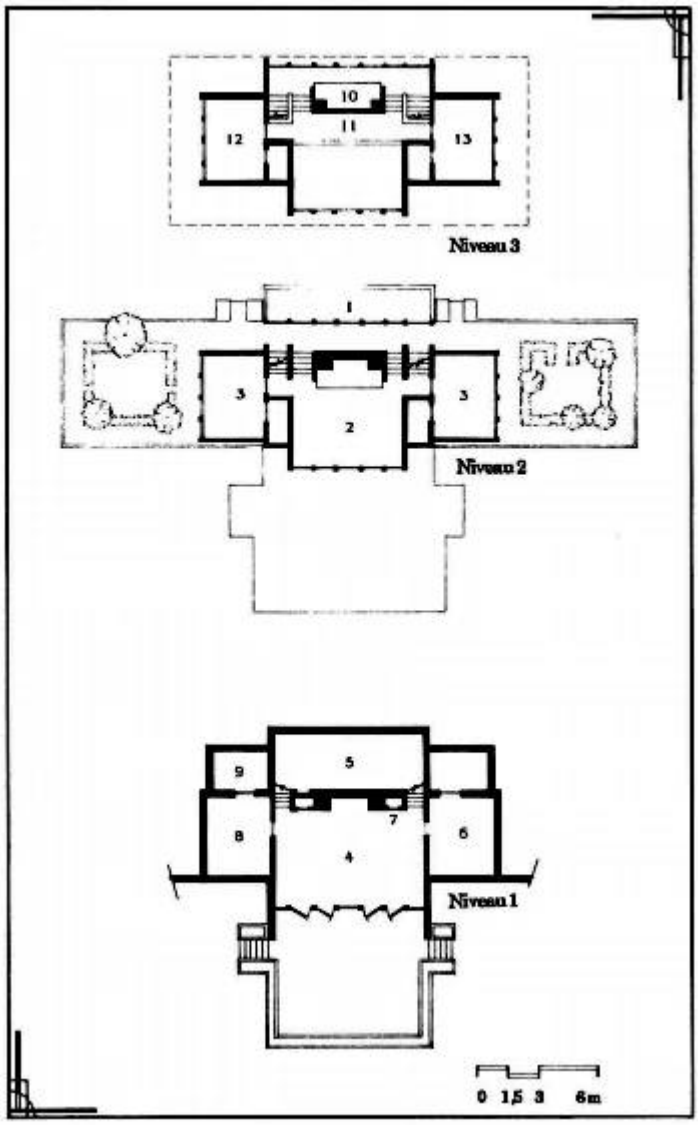


Construit en marbre Travertin brun pâle, les murs de cette petite mais royale maison vont du cerise sombre au noir. La demeure est bâtie au sommet de la falaise en granit ; c'est pourquoi elle est en terrasses et toutes les pièces sont orientées vers l'Ouest. Les meubles sont simples mais élégants et apportent un grand confort. Lorsque Galadriel s'en fut en 2A 1375, ils déménagèrent la plupart du mobilier dans leur maison de campagne où Celeborn se retira. La cité fut alors fermée et désertée à jamais.

Le plan

1) Hall d'Entrée · On se retrouve dans le hall d'entrée après avoir passé deux solides et larges portes en chêne. Galadriel et Celeborn ont trois serviteurs Sylvains qui préparent les repas et entretiennent la maison. L'un deux ouvrira la porte aux invités.
2) Hall de Réception · Après une courte volée de marches descendantes, on pénètre dans le hall de réception, une large pièce dont le mur Ouest est une baie vitrée. Le plafond est à une hauteur double avec un balcon intérieur (10) le long du mur Est. Le sol est recouvert d'un riche tapis. Les meubles sont élégants et les fauteuils confortables. Une grande cheminée est accolée au mur Est, juste sous le balcon.

3) Chambres des Invités · Ce sont les chambres des hôtes du Seigneur et de la Dame, tels que des messagers de Lindon ou de la Forêt Verte.



4) Salle à Manger · Du hall de réception, l'escalier descend et débouche sur une salle à manger. Le mur Ouest est constitué de portes vitrées s'ouvrant sur une grande terrasse, deux chemins serpentant descendent de la falaise vers une petite source. **5) Quartier des Serviteurs**. **8) Bureau de Celeborn** · C'est le bureau privé du Seigneur. Les murs sans fenêtre lui rappellent ses appartements de Menegroth à présent disparue. **9) Chambre Forte Principale** · Lorsqu'Ost-in-Edhil n'est pas menacée, c'est là que sont déposés les armes et l'équipement militaire de Galadriel et de Celeborn. **10) Salle de Bains** · On y accède par le hall de réception. Comme la majorité des maisons d'Ost-in-Edhil, celle-ci dispose de l'eau courante et possède également une aiguière magique qui chauffe l'eau. **11) Balcon** · Surplombant le hall de réception, ce passage relie la chambre du Maître au salon de Galadriel. **12) Salon** · Cette pièce, qui est la chambre de Galadriel, est l'exemple même d'une élégance inégalée. Une belle coiffeuse, un métier à tisser et une harpe en Or inestimable sont les traits dominants de cette chambre où la Reine Noldo passe le plus clair de son temps. **13) Chambre à Coucher** · Chambre de Galadriel et Celeborn.

Demeure de Celebrimbor (M3)

Osteledan (S. « Forteresse des Orfèvres en Argent ») est partie intégrante du motif triangulaire de la cité (dont Celebrimbor fut le principal artisan), sa maison est isolée sur une petite éminence rocheuse, reliée à la ville par un simple pont. Cette villa est plutôt un palais avec sa grande bibliothèque, son laboratoire et ses trois chambres-fortes. Il y existe un passage secret qui relie la maison au Mirdaithrond et qui passe sous la rivière. La maison est construite en azurite gris-bleu ; les balustrades et les chambranles sont ornés de porphyre pourpre. Le toit de la maison est en mosaïque peinte de telle façon qu'il soit en harmonie avec les ornementations. La nuit tombée des lanternes bleues sont allumées le long du périmètre des murs, donnant à la villa une étrange lueur bleue. Bien que Celebrimbor n'y ait pas forgé les Trois Anneaux, la plupart des recherches préliminaires ont été effectuées dans cette villa.

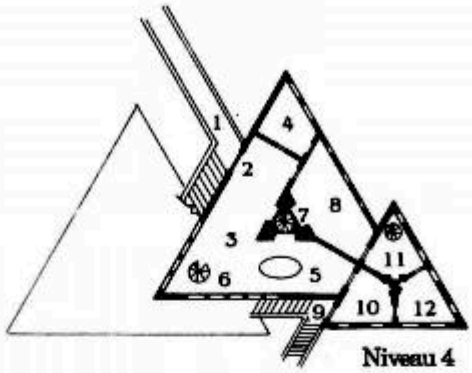
Contrairement à la majorité des Noldor qui ont beaucoup de serviteurs, Celebrimbor n'en a qu'un : *Danil* (S. « Dévoué à l'Orfèvre »), un Noldo de la Maison de Fingolfin. Danil a les cheveux blonds de sa lignée, est grand et mince et il est sans aucun doute le serviteur dévoué du Maître Orfèvre. Son travail est facilité par la multitude d'objets aux propriétés étranges et magiques qui emplissent Osteledan. Celebrimbor et Danil possèdent chacun les clefs de toutes les portes de la maison, sauf celles des chambres-fortes que Danil ne possède pas. Toutes les vitres de la villa sont pratiquement incassables et bien que la majorité puissent être ouvertes, elles sont toutes dotées de serrures très solides, Difficiles (-80) à crocheter de l'extérieur (la difficulté n'est pas due à une serrure sophistiquée, mais au fait qu'il n'y aucun mécanisme exposé sur la face extérieure de la vitre).

Osteledan ne sera pratiquement pas affectée lors du Troisième Age en partie parce que ce n'est pas là que Sauron libéra sa colère car Celebrimbor défendait les portes du Mirdaithrond. La maison fut également bâtie en matériaux extrêmement durables et, comme on pourra le voir dans la description qui va suivre, elle possède son propre système de défense.

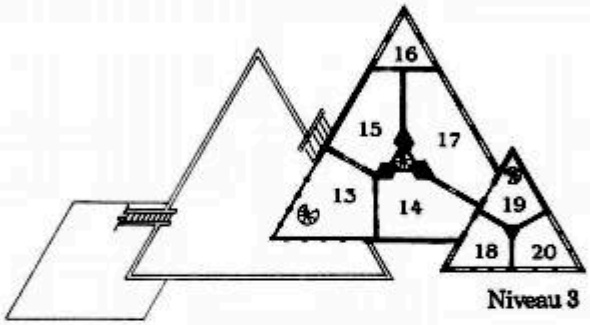
Le plan

Niveau d’accès (4)

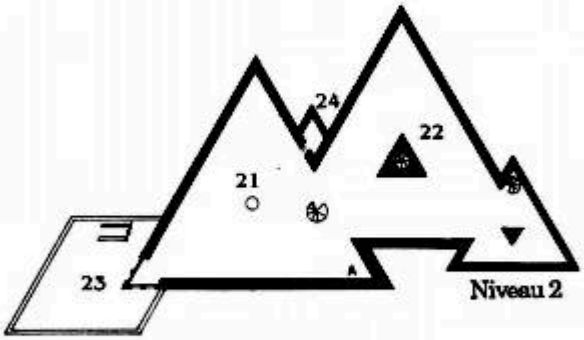
Demeure insulaire de Celebrimbor



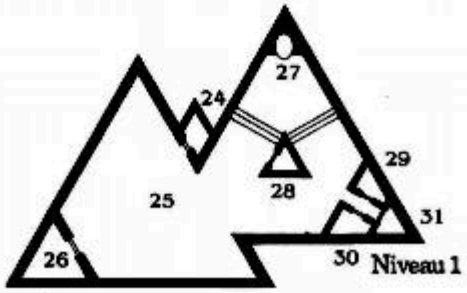
Niveau 4



Niveau 3



Niveau 2



Niveau 1

0 7,5 15 30 m

1) Pont · Un pont en pierre, cintré et gracieux, relie la maison de Celebrimbor au reste de la cité. Près de la Porte d'Entrée, dissimulé dans la pierre, se trouve un levier qui, lorsqu'il est abaissé, fait s'écrouler la partie centrale du pont, sur 15 m, dans le fleuve (Lors de l'attaque de Sauron en 2A 1697, le pont s'est écroulé comme prévu ; depuis Osteledan est restée isolée.)
2) Porte d'Entrée · C'est une magnifique double porte en Laen clair teinté formant une superbe mosaïque. Cependant il y a autre chose. Le chambranle est garni de Kregora, la substance réfractaire à la magie, qui protège les portes contre une attaque magique ou les sorts d'ouverture. La porte est normalement verrouillée et est Pure Folie (-50) à crocheter.
3) Salle de Séjour · Le sol est recouvert d'un tapis gris-acier ; tous les meubles sont de teinte bleue ou grise. Les jours de grand froid un feu brûle dans le foyer central (7).
4) Salon · L'une des pièces favorites de Celebrimbor. Les panneaux de cette pièce sont en chêne sombre et possède de nombreuses fenêtres par lesquelles on peut apercevoir les Guildes des Mirdain.
5) Salle à Manger · Elle n'est séparée de la salle de séjour que par deux panneaux escamotables ; le meuble principal de cette pièce toute en longueur est l'énorme table ovale en obsidienne.
6) Escalier · Un large escalier, en colimaçon, en Argent poli monte au niveau 3.
7) Foyer Central · Un énorme pilier en pierre noire abrite dans sa forme triangulaire 3 foyers sur ce niveau. H recèle également une porte secrète (Pure Folie, -50, à détecter) et un escalier en colimaçon descendant.
8) Salle de Réception · De grandes fenêtres orientées vers le Nord-Est offrent une vue magnifique de la Sirannon. Le sol est en marbre veiné de bleu et les murs sont recouverts de bois blanc.
9) Débarcadère · Le chambranle de cette porte est en Fort-Verre et elle est normalement verrouillée (Pure Folie, -50, à crocheter). La porte donne sur deux escaliers, l'un descendant jusqu'au porche Ouest, l'autre plus long descend directement à la rivière.
10) Cuisine · La cuisine est remplie d'ustensiles étranges ; la plupart sont magiques et servent à la préparation de la nourriture. L'amusement qu'éprouve Celebrimbor à créer des objets magiques pour un usage quotidien est ici clairement révélé.
11) Réserve · Une série de casiers maintiennent magiquement une température froide pour conserver la nourriture. Un escalier en colimaçon en acier relie ce niveau au niveau 3.
12) Chambre de Danil · Les quartiers privés de Danil, le serviteur, sont simples mais confortables. Une grande cheminée chauffe la pièce lors des nuits froides.

Niveau 3

13) Porche · Cette pièce au sol de granit est dotée de portes vitrées sur les 2 côtés, donnant sur l'extérieur. Les portes peuvent coulisser pour laisser pénétrer la brise venant de la rivière. Les portes donnent sur un très grand patio.
14) Salon de Musique · Les murs sont en chêne poli et le plancher en travertin. Cette pièce contient toute une série d'instruments à vent ainsi qu'une harpe. Celebrimbor sait jouer de tous les instruments.
15) Chambre d'invité · Elle est très confortablement meublée.
16) Salle de Bains · Un robinet fourni immédiatement l'eau chaude.
17) Chambre de Celebrimbor · Très richement meublée, tapis bleu, meubles en bois gris et sur un mur une grande fenêtre.
18) Salon.
19) Réserve.
20) Porche · Version plus petite que 13.

Niveau 2

21) Bibliothèque · Le grand escalier en colimaçon descend jusqu'à la bibliothèque de Celebrimbor, une grande salle triangulaire. Un levier de contrôle (21A) caché permet de bloquer le passage par un panneau coulissant en Eog entre les niveaux 2 et 3. Il est impossible à ouvrir du niveau supérieur. Tous les murs sont recouverts d'étagères en bois portant des ouvrages. Aucun n'est magique ; mais tous sont de beaux volumes. On y trouve des textes portant sur tous les aspects du travail de forgeron, des livres traitant d'architecture, d'histoire, de « science » ainsi que de nombreux recueils de poèmes et des œuvres de fiction. Les portes vitrées donnant sur le Patio (23) sont en Laen et Extrêmement Difficiles (-100) à forcer de l'extérieur. Le sol est recouvert d'un tapis gris et, au centre de la pièce, sur un piédestal haut de 90 cm en marbre noir se trouve la *Subligsarn* (Q. « Pierre des Tempêtes »). Cette orbe cristalline de 30 cm de diamètre est très intelligente et possède le sort Conscience Suprême ; elle défend la maison. Toujours en alerte, elle note la présence de toute personne se trouvant à moins de 30 m de l'île de Celebrimbor. Normalement, elle ne prend aucune décision, mais lorsque le Maître Orfèvre est absent, il peut lui être ordonné de considérer quiconque, sauf Danil, comme une menace. Ses défenses sont considérables. Une fois par jour elle peut lancer le sort Tempête créant des vents atteignant 100 km/h et faisant s'obscurcir le ciel au-dessus d'Ost- in-Edhil. L'orbe peut alors invoquer 3 Éclairs Foudroyants par minute, x3 les dégâts, sans modification de portée, +60 au toucher et prenant pour cible toute personne se trouvant à l'extérieur de la maison. Enfin, elle peut lancer Éclair Foudroyant Poursuivant avec les mêmes caractéristiques 1 fois par round (jusqu'à ce que la menace soit éliminée ou jusqu'à épuisement de l'énergie qui permet de déclencher 12 Éclairs par jour).
22) Galerie · Cette pièce est entièrement blanche : du marbre Pentallique recouvre le sol, les murs et le plafond. Même la cheminée centrale est de couleur blanche (elle abrite toujours un escalier secret). La pièce est éclairée par la magie, le plafond étant lumineux. Cette pièce est essentiellement une galerie où Celebrimbor expose ses plus beaux objets d'art.
23) Patio · Vue plongeante sur le Glanduin.
24) Ortan · Derrière un panneau secret Extrêmement Difficile (-30) à détecter et Pure Folie (-50) à forcer se trouve une porte fermée à clef. À l'intérieur, se trouve une petite pièce, qui sert d'Ortan (élévateur). En abaissant un levier, l'Ortan descend plus bas que le niveau de la rivière où Celebrimbor a ses Ateliers et Chambres- Fortes.

Niveau 1

25) Forge/Atelier · Cette grande pièce contient tout l'équipement nécessaire pour le travail d'une grande variété de matériaux. Mais les facilités sont limitées, c'est pourquoi les travaux les plus importants sont réalisés au Mirdaithrond.
26) Chambre de la Lentille · Cet objet très sophistiqué, la Lentille, est l'une des plus grandes réalisations de Celebrimbor. La porte de cette pièce est en Eog noir et est verrouillée, Absurde (-70) pour la forcer. Seul Celebrimbor en a la clef. À l'intérieur de cette pièce triangulaire, se trouve un fauteuil faisant face à ce qui paraît être un large miroir ovale haut de 2,10 m et disposé à l'extrémité de la pièce. Si quelqu'un s'assied sur le fauteuil et regarde le miroir, la Lentille est activée. Toute personne inférieure au niveau 10 devra réussir un JR contre Mentalisme ou aura des nausées la rendant incapable de se servir de l'objet. Si le JR est réussi la personne a à sa disposition un instrument d'une très grande puissance. La Lentille peut lancer tout sort des Listes de Base de Prophète, au niveau 30, suivantes : Visions du Passé, Perceptions Vraies et Vue Réelle. Les sorts de Vision Lointaine ont une portée de 4 800 km. La seule restriction imposée à l'usage de l'objet est la constitution de l'utilisateur. Pour l'utilisation de la Lentille, multipliez la constitution par le niveau. La valeur ainsi obtenue indique le nombre de Points de Pouvoir correspondant aux sorts utilisés par la personne par jour.

27) Fourneau.
28) Chambre-Forte aux Documents · Une porte en Eog garde cette pièce et elle possède 3 serrures, les 3 Absurdes (-70) à crocheter. Elles doivent être déverrouillées dans une séquence précise Très Difficile (-20) à trouver. À l'intérieur, se trouvent de nombreux livres contenant les notes de Celebrimbor et une liste de tous les objets puissants qu'il a fabriqués – y compris les Trois Anneaux. Ces livres magnifiquement reliés, bien que n'étant pas de nature magique, seraient payés une fortune par certains acheteurs du Troisième Age. Il y a également dans cette pièce une armoire fermée par une vitre où sont entreposés des livres de sorts contenant chaque Liste de Sort de chaque profession (sauf les maléfiques) des Trois Royaumes au niveau 50. Celebrimbor est le seul à pouvoir utiliser ces livres – écrits par Fëanor – puis implanter des sorts dans des objets sans que le sort inscrit en runes ne soit effacé. Une collection d'une valeur inestimable.
29) Chambre-Forte · Cette salle du trésor est protégée par une porte en Mithril Absurde (-100) à crocheter. Derrière cette porte se trouve une autre porte en clair Laen sur laquelle du Kregora a été posé (comme le sont tous les murs de la salle, empêchant ainsi la détection des objets magiques et les transports magiques à l'intérieur). La porte est dotée de 3 serrures Très Difficiles (-30) pour trouver la séquence d'ouverture et Absurdes (-80) à crocheter. Note : aucun objet magique qui permet d'ouvrir les serrures et aucun sort renforçant les compétences ne fonctionnent à proximité du Kregora. La chambre-forte contient :

- **Bâton de Maîtrise de la Terre** · 1,50 m de long en bois noir noueux ; il permet de lancer jusqu'à 60 PP par jour de sorts de la Liste de Sort Voies de la Terre, au niveau 30 maximum.
- **Bâtonnet de Feu** de 0,90 m de long en Argent, ne pesant pratiquement pas. A une extrémité se trouve une poignée en bois blanc, l'autre extrémité se séparant en 3 dents, chacune des dents étant terminée par un rubis. Le Bâtonnet peut lancer par jour soit 9 Éclairs Foudroyants 90 m, soit 3 Triades de Feu.
- **Collier en maillons de Mithril** · Peut lancer jusqu'à 50 PP en sorts de la Liste de Sort de Moine Régénérescence Corporelle sur le porteur par jour.
- Une douzaine d'**Anneaux en Or, Mithril et autres métaux**, sertis de gemmes. La majorité sont des multiplicateurs x3, x4 PP et additionneurs +3, +4 pour les différentes professions.
- **Masse +10** · Elle lance une fois par jour le sort Anti-Porte quand le porteur s'en sert pour frapper une porte.
- **Une petite Orbe** · Capable de lancer jusqu'à 30 PP en sorts, max. niveau 30, de la Liste de Sort de Théurgie Libre Loi du Temps.
- **Robe de Symbiose** · Elle permet au porteur de pénétrer dans tous types de matériau comme le sort Symbiose Suprême de la Liste Connexions Supérieures de Théurgie Libre.
- **Une variété d'autres objets** · À la discrétion du MJ.

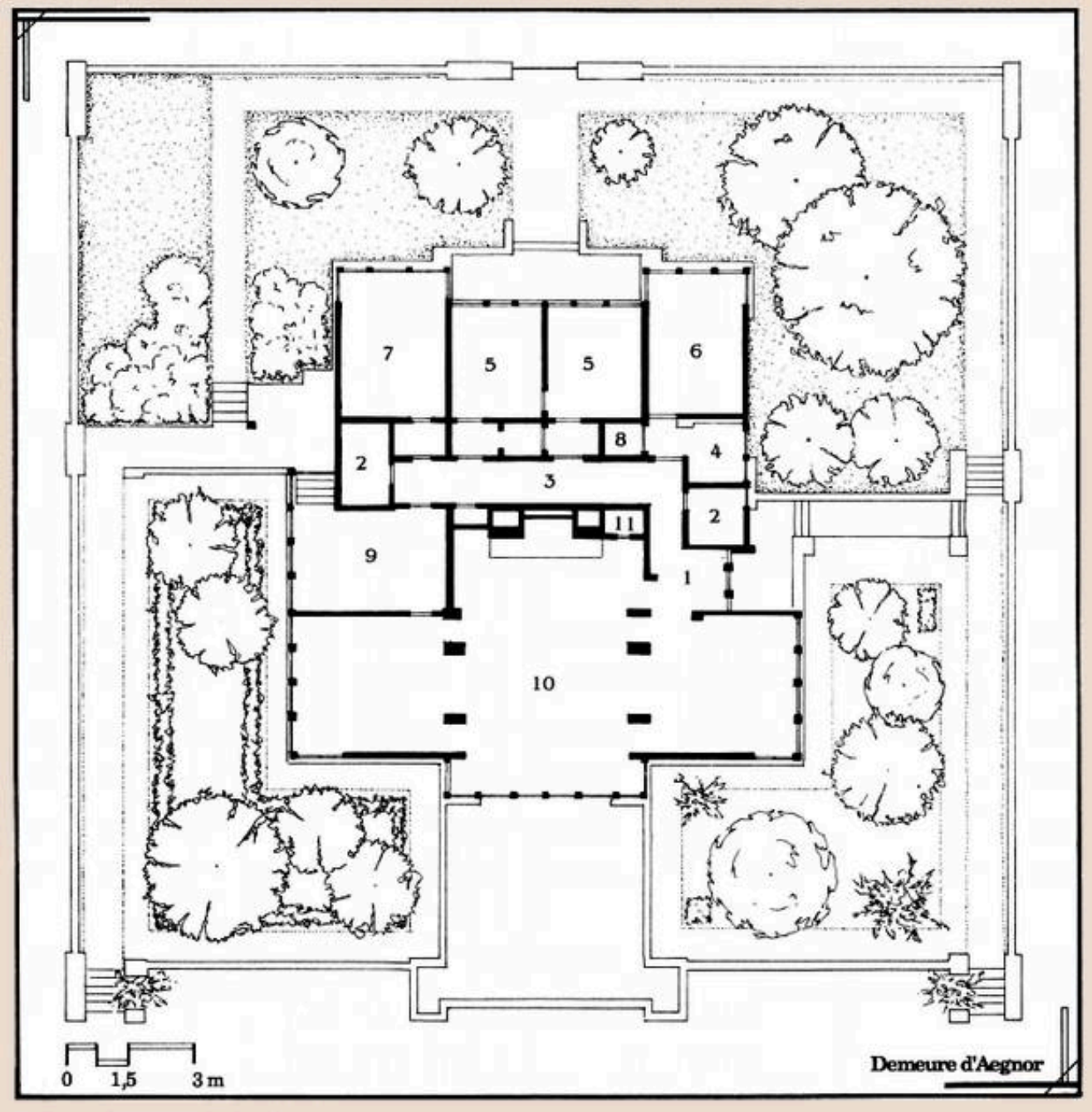
30) Chambre-Forte · Une porte en Eog défend la réserve de Mithril de Celebrimbor, Absurde (-110) à crocheter. 150 kg de métal en pièces et lingots sont rangés dans des coffres de petite taille. La valeur du Mithril entreposé ici est d'environ 1 000 000 po.
31) Cage d'escalier · La porte renforcée, en Eog, de cette petite pièce est verrouillée, Absurde (-100) à crocheter de chaque côté. L'escalier en acier descend jusqu'au passage qui passe sous la rivière et qui communique par une porte secrète avec la chambre-forte 23 de la Guilde en Or.

Demeure d'Aegnor (A4)

L'une des plus grandes demeures d'Ost-in-Edhil appartient à Aegnor. C'est une maison très « liée à la terre ». Les plans furent peut-être inspirés par Sulima, sa belle épouse Sinda qui vécut de nombreuses années à Menegroth, la caverne-citadelle de Doriath. Tout est ramassé sous un toit protecteur, la maison s'étendant à partir d'un foyer central. La cheminée et tous les murs extérieurs sont en pierre

de taille de teinte terreuse. Des panneaux et bordures richement colorés donnent un sentiment de chaleur de même que les tapis tissés rouges, oranges ou jaunes.

La maison d'Aegnor est une demeure sans prétention et accueillante, en fait une extension fidèle de la personnalité de son propriétaire, car cette maison est souvent un lieu de rencontres de nombreux Elfes recherchant la compagnie de la musique, d'un verre de vin ou souhaitant discuter des projets à venir.



Le plan

1) Entrée · Les portes sont doubles, en bois épais teint en noir. Elles sont de Difficulté Moyenne (+10) à ouvrir.
2) Salle de Bains.

3) Couloir Principal.
4) Salon.
5) Chambres d'Ami.
6) Bureau et Bibliothèque d'Aegnor · En plus de nombreux carnets de grande valeur, Aegnor a un compartiment secret au-dessus de son bureau dans lequel se trouve un journal où sont notées les activités journalières du Gwaith-i-Mirdain et son commentaire. Ce compartiment est fermé à clef, Difficile (-10) à forcer. Le journal parle de la méfiance qu'éprouve Aegnor envers Annatar et son avis sur la question des Trois Anneaux est noté (ces impressions seront plus ou moins détaillés selon la période à laquelle le journal sera lu).
7) Chambre d'Aegnor et de Sulima.
8) Chambre-Forte/Bibliothèque · La porte de cette petite pièce est fermée et Très Difficile (-30) à forcer. À l'intérieur se trouvent 12 volumes. Les volumes 1 à 6 contiennent les Listes de Sorts d'Alchimiste des niveaux 1 à 15, les volumes 7 à 12 contiennent les Listes de Sorts des niveaux 20, 25, 30 et 50. Ces sorts peuvent être utilisés (et s'effaceront) comme des runes.
9) Cuisine.
10) Salle de Séjour · Cette grande pièce aux murs lambrissés est à la fois une salle à manger et un lieu de réunion, dominée par une énorme cheminée. Une baie vitrée donne sur une grande terrasse couverte et sur les jardins.
11) Chambre-Forte · Cachée sous le foyer et Très Difficile (-20) à déceler, se trouve la chambre-forte d'Aegnor où il entrepose la majorité de ses objets de valeur. Il y a trois serrures à crocheter ; la première : Difficile (-20), la deuxième : Très Difficile (-20), la troisième : Extrêmement Difficile (-30) est piégée. Ne pas réussir à désarmer le piège de la troisième serrure avant de la crocheter provoque une projection de poudre nocive éjectée de petits trous dans le mur adjacent. Cette poudre, en fait des spores de champignons, provoque une perte de conscience immédiate durant 2-20 heures à toute personne se trouvant dans 6 m R ayant raté son JR contre un poison de niveau 20. À l'intérieur de la chambre-forte l'on peut trouver :

- 40 000 po en joyaux.
- Une ceinture en anneaux de Mithril. Avec les sorts Vol 135 m / rd 3 fois/jour ; Transposition Libre 90 m 3 fois/jour et Atterrissage Suprême 3 fois/jour (permet au porteur de ne pas souffrir des conséquences d'une chute jusqu'à 450 m).
- 300 pièces de Mithril (valeur approximative : 30 000 po).
- 39 000 pièces d'Or.

Demeure d'Annatar (A5)

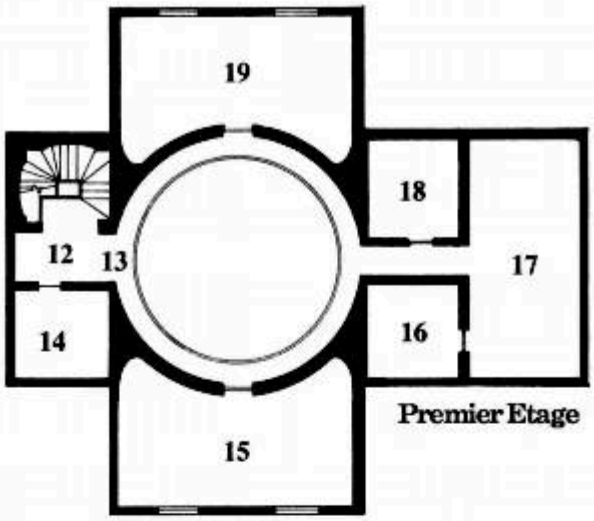
Peu de temps après son arrivée, Annatar se vit concéder un terrain sur lequel il pourrait bâtir sa demeure. Le résultat fut unique et incongru au milieu des demeures d'Ost-in-Edhil car les lignes en étaient sévères et la symétrie agressait l'œil, ce qui ne se voyait nulle part ailleurs dans la ville. Elle ressemble plus à un mausolée d'un Adan mort qu'à une demeure pour les vivants. Les Eldar, qui eurent des contacts avec le Seigneur des Dons, choisirent de ne pas relever la ressemblance et gardèrent leurs critiques pour eux.

Les murs extérieurs sont en marbre noir avec des veines rouges et or. Le dôme central est en Or poli sur la face extérieure et couleur perle lumineuse sur la face intérieure, dôme sous lequel Annatar reçoit ses invités. La majorité de la décoration intérieure est de ligne dure et lisse : sols et murs de marbre poli, fauteuils sans capitonnage en bois de Dir rare venus tout droit du Grand Nord. Toutes les portes et chambranles des fenêtres (il y a si peu de fenêtres) sont d'un métal noir avec un lustre

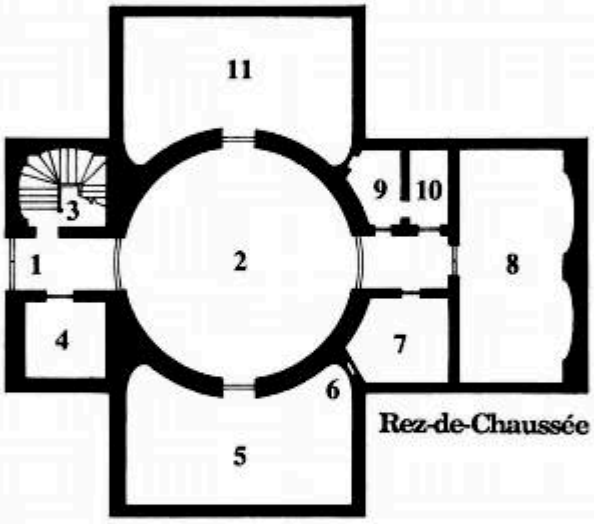
triste. Les vitres sont en Fort-Verre et ne s'ouvrent pas. Une porte secrète permet d'accéder à un autel maléfique.

Le plan

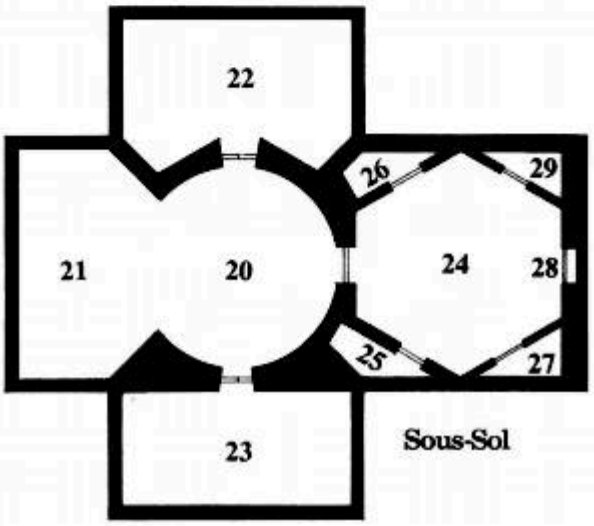
Demeure d'Annatar



Premier Etage



Rez-de-Chaussée



Sous-Sol

1) Entrée · Une double porte plaquée d'Or garde l'entrée principale de la demeure d'Annatar. Faite en Eog elle est pratiquement indestructible. Lorsqu'Annatar est absent, elle est fermée à clef, Pure Folie (-50) à crocheter, clef que le Seigneur des Dons garde toujours sur lui.
2) Rotonde · Dans sa plus grande hauteur, elle mesure 13,50 m et son diamètre est de 12 m. Cette salle est pratiquement dépourvue de meubles et de décorations. Le plafond est recouvert d'une finition de couleur perle blanc-gris ; les murs sont en marbre rose. Un balcon en fer noir fait le tour de la rotonde, supporté par des colonnes en forme de feuilles d'Or. Toutes les portes accédant à cette salle sont en Mithril et sont Extrêmement Difficile (-30) à forcer. À l'apex du dôme se trouve une ouverture par laquelle se déverse la lumière, mais qui est fermée par une vitre en Laen clair. Le sol de cette salle est constitué par une magnifique mosaïque en marbre poli et un autre minéral, formant une étoile à 6 branches. C'est en fait un symbole abstrait hé à Morgoth. Au centre de cette mosaïque se trouve un cercle de 1,80 m de diamètre qui est à détecter comme une porte secrète, Pure Folie (-50). Le seul moyen d'actionner cette porte (en fait un ascenseur) est de se placer au centre du cercle et de penser de façon claire la phrase suivante : « Un Anneau pour les gouverner tous ». Une fois les mots pensés, l'ascenseur descend jusqu'au niveau des fondations, une portion de mosaïque de remplacement coulisse instantanément pour masquer l'ouverture, cachant le départ d'Annatar.
3) Escalier · Il mène au premier étage.
4) Salle de Garde · C'est là que se tient l'un des 6 serviteurs Sylvains d'Annatar (ils ne soupçonnent pas sa nature véritable).
5) Salon · Le sol est en marbre blanc et les murs en bois blanc argenté ; les meubles de cette salle sont en bois blanc et en chrome. Elle semble toujours froide.
6) Porte Secrète · Elle est Extrêmement Difficile (-30) à déceler. Cette porte relie le salon à la bibliothèque. Des orifices particulièrement bien dissimulés permettent d'observer les occupants de la rotonde, du salon et de la bibliothèque.
7) Bibliothèque · Remplie d'innocents volumes de poésie, de fiction et d'histoire ainsi que de science Noldo. Plusieurs chefs-d'œuvre d'art ornent les murs et sont posés sur des piédestaux en marbre. La pièce est meublée confortablement avec des fauteuils capitonnés en cuir noir et deux tables de lecture en bois de Dir noir.
8) Bureau · Annatar y passe le plus clair de son temps ; il est recouvert de tapis en pure laine blanche. Le mur faisant face à la porte ainsi que ceux de flanc sont en marbre noir, tandis que le dernier n'est qu'un gigantesque miroir. Au centre de la pièce se trouve un énorme bureau en pierre polie, couleur d'ébène, avec une chaise en bois de Dir. Les autres meubles sont en bois blanc émaillé.
9) Cuisine.
10) Quartier des Serviteurs · C'est là que vivent les 3 serviteurs Sylvains.
11) Salle à Manger · Cette salle est dominée par une table recouverte d'une vitre pouvant accueillir 12 convives.
12) Palier de l'Escalier.
13) Balcon · Il entoure toute la rotonde et permet d'accéder à l'escalier.
14) Salle de Bains · Très décorée et sophistiquée, à l'usage des invités.
15) Chambre d'Ami.
16) Salle de Bains · Elle est réservée à l'usage d'Annatar.
17) Chambre à Coucher · Le meuble principal est un énorme lit dont la tête est sculptée dans du chêne.
18) Salon · C'est l'antichambre de 17.
19) Chambre d'Ami.
20) Ascenseur · Cette section du plancher est en pierre noire.
21) Symbole · Cette salle est vide mis à part un énorme Symbole de niveau 60 du sort Déconnexion. Quiconque pénètre dans cette partie de la demeure pourra difficilement ignorer le Symbole. Si le Symbole est lu, l'ascenseur remonte à son point de départ avec tout intrus, de retour dans la rotonde,

ne gardant aucun souvenir de ce qui lui est arrivé. Une particularité spéciale de ce Symbole fait que ses victimes oublient l'existence même de l'ascenseur.
22) Noire Bibliothèque · Derrière une double porte en fer, Pure Folie (-50) à crocheter, se trouve une bibliothèque contenant une série de récits historiques selon les vues de Melkor ainsi que des livres de sorts d'Essence et de Théurgie (y compris les sorts maléfiques) jusqu'au niveau 50.
23) Entrepôt · Celui-ci est vide et non verrouillé.
24) Forge · La forge personnelle de Sauron est sophistiquée et tient peu de place. Il peut y forger à froid, y forger des joyaux et travailler le métal sous ses autres aspects. La porte de cette pièce est en Laen noir. La serrure est Pure Folie (-50) à crocheter.
25) Entrepôt · Empli de lingots de métal pour une valeur de 50 000 po.
26) Entrepôt · Il contient l'équivalent de 100 000 po en Or et en Mithril.
27) Chambre-Forte · La porte verrouillée de cette pièce aux murs tapissés de plomb est Absurde (-70) à crocheter. À l'intérieur, se trouve 50 kg de Mithrarian et 5 kg de Kregora. Toute personne ouvrant la porte sera soumise à une dose létale « d'Essence Mortelle ». La porte de cette petite pièce est en acier recouvert du côté intérieur par une feuille de plomb.
28) Chambre-Forte · Cette porte en Mithril verrouillée est Absurde (-70) à crocheter. Elle coulisse sur un côté pour ne révéler qu'un chambranle en pierre qui semble donner sur des ténèbres absolues. En fait, cette porte est un Portail qui téléporte à Barad-Dûr toute personne franchissant le seuil (bonne chance à vous là-bas).
29) Chambre-Forte · Verrouillée et Pure Folie (-50) à crocheter. Elle est vide.

Les Clochers

Ces trois tours, appelées les *Mindolini* (« Hautes Tours de Chant »), ont été toutes trois érigées selon le même plan : une colonne creuse en marbre blanc avec à l'intérieur contre la paroi un escalier en spirale menant à une plate-forme hexagonale au sommet de la tour. Ce poste de veille fait 4,60 m de diamètre et est entièrement protégé par un muret en marbre blanc haut de 0,90 m. De hautes fenêtres comblent l'espace entre le muret et le plafond à 3 m de la tour. Au milieu du plafond se trouve une petite trappe qui communique avec les cloches ; les cordes pendent dans une conduite le long d'une partie du périmètre de la salle. Cette salle supérieure est ouverte à tous les vents pour permettre aux carillons d'être entendus de tous. La tour centrale est plus haute et légèrement plus large que les deux autres et est dotée d'un Or- tan, l'un des ascenseurs sophistiqués qui fonctionnent par l'action de contrepoids, permettant un accès rapide à la salle de veille. Cette tour est également dotée d'un escalier en spirale autour de la cage de l'Ortan.

Les tours sont coiffées de grands toits coniques en cuivre poli. Chaque pièce de veille a une porte orientée vers l'Ouest qui s'ouvre sur un chemin de ronde large de 0,90 m entourant la tour. Dans chaque pièce se trouvent un bureau, une chaise, de quoi écrire, une lanterne et un casier contenant trois télescopes de taille et de puissance différentes pour surveiller. Au centre de chaque pièce, il y a également un piédestal sur lequel est posé une grande lampe magique reliée à un système de lentilles ; ces lampes allumées toutes les nuits opèrent une lente rotation qui guide toute embarcation se trouvant sur les rivières ou le lac.

Les tours Est et Ouest se dressent à 45 m au-dessus des places environnantes. La tour centrale culmine à une hauteur vertigineuse : 90 m, donc 30 m plus haute que ses voisines (à cause des différents niveaux de la ville) et 150 m au-dessus de la rivière.

La Grande Citadelle

La Grande Citadelle, bâtie sur une solide assise de granit haute de 120 m, se trouve dans la partie la plus haute de la ville et est entourée par d'épais murs d'enceinte hauts de 4,50 m. La Citadelle, où de nombreuses salles et couloirs ont été creusés dans le granit, n'est pas en marbre blanc mais en grossier granit noir et donne l'impression curieuse de couver les autres belles bâtisses d'Ost-in-Edhil. Même sa géométrie est différente, car ses murs envoient des reflets dans les rues parallèles aussi loin que la Ville du Milieu. Cette citadelle sert peut-être de souvenir aux Noldor quelquefois orgueilleux : le Mal n'est pas mort en Terres du Milieu et même les puissants Eldar ne peuvent y vivre sans fortifications. Entre les épaisses murailles se trouve un large espace couvert de pelouses, d'arbres et d'un terrain de manœuvres pour la Garde de la Cité. Sous terre, l'on trouve un grand nombre de salles, d'armureries et d'entrepôts en cas de danger. Même cela, cependant, ne put arrêter la colère du Seigneur Ténébreux.

Les Parcs

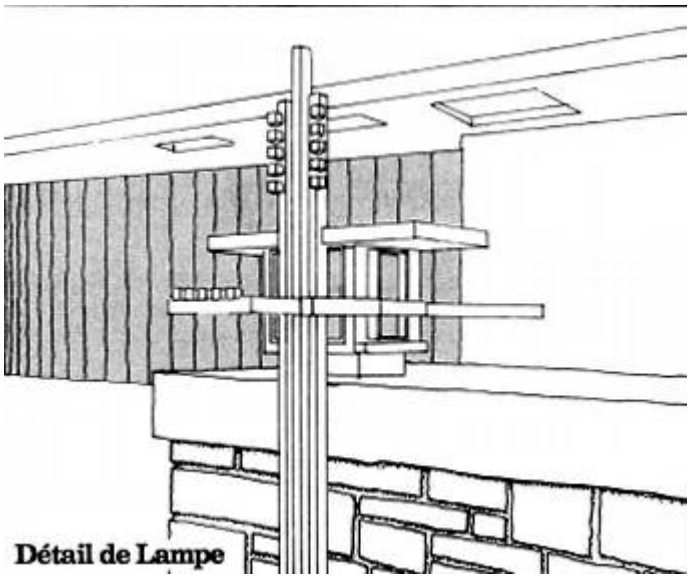
Le jardin Ouest (Parth Dûn)

Le sol est recouvert, au milieu des peupliers et des bouleaux, d'une pelouse verte ; cette partie occidentale de la cité permet une vue à couper le souffle du lac en contrebas sur plusieurs kilomètres. De nombreux parterres de fleurs produisent toutes l'année des plantes comme le Thurl, l'Athelas et autres herbes médicinales. De nombreux sentiers serpentent à travers les haies vers des clairières abritées où se trouvent des bancs en marbre pour se reposer ou pour méditer.

Les Jardins Est (Parth Rhûn)

Ces deux jardins offrent à la vue une grande variété d'arbres dont un gigantesque hêtre. Dans chacun des jardins se trouve une petite fontaine entourée de bancs.

Les Ortani



Les machines appelées Ortani ne sont rien moins que des ascenseurs qui, quoique manœuvrés manuellement, sont très bien étudiés et fonctionnent avec une grande efficacité. Ces machines sont peu nombreuses et placées dans les lieux de grande hauteur et dans les endroits où des cargaisons sont manipulées. Trois sont affectés aux quais du port, un dans la tour centrale et deux à chacune des portes de la ville. Le dernier, et sans conteste le plus bel ascenseur, se trouve contre le mur derrière la demeure de Galadriel et Celeborn la reliant à la ville haute. Bien que de taille relativement réduite, 20 m, c'est un élégant élévateur en verre accroché au mur en marbre blanc. De nuit, il est éclairé par de petites lampes qui lui donne l'apparence d'une énorme lanterne en cristal et Or lorsqu'il s'élève vers le ciel.

Les ascenseurs sont manœuvrés par des contrepoids et autres mécanismes compliqués qui équilibrent le poids des passagers. Contrôlés par un opérateur à l'extérieur, ils courent sur un rail d'acier supporté par plusieurs câbles. Tous peuvent être maintenus en position haute et être mis hors d'usage si la cité est attaquée.

Autres lieux notables

La liste qui va suivre récapitule tous les sites importants de la Forteresse suivie d'une brève description. Pour de plus simples références, les sites sont divisés par les trois secteurs de la ville dans lesquels ils se trouvent : l'Ardhlarem ou Ville Haute comprenant la Garde Ouest, la Medhlarem ou Ville Moyenne qui comprend les quartiers par terrasses au Nord et la *Galadharm* (« Ville du Bois ») qui comprend les jardins Ouest et la citadelle Intérieure.

Note · les codes font référence à la carte en couleurs encartée.

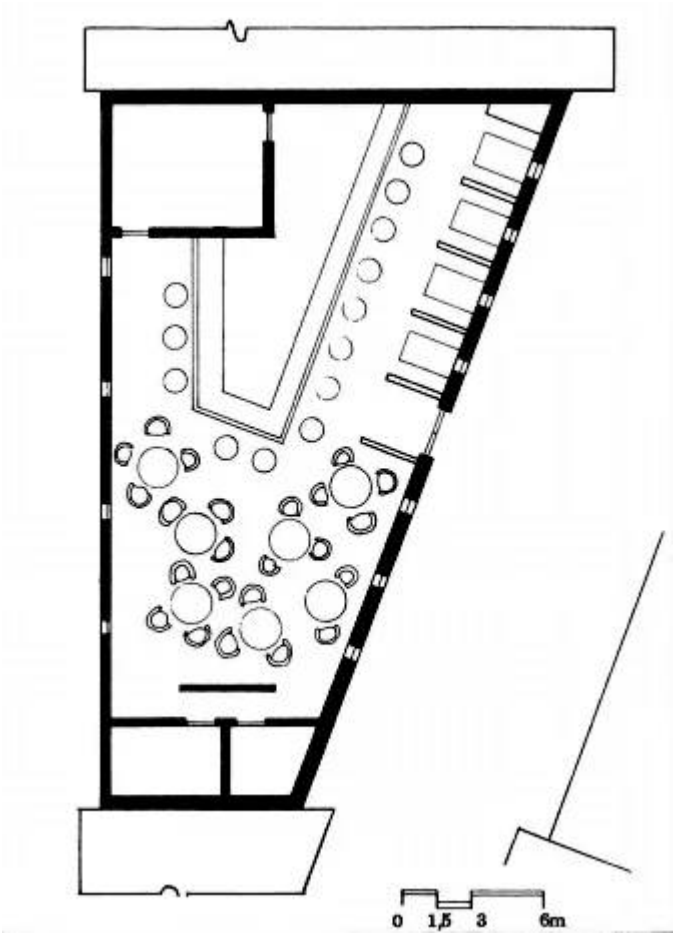
Ardhlarem (« Ville Haute »)

A1) Salle du Conseil et Bibliothèque · Cet important bâtiment ne renferme pas seulement la Salle du Conseil sous son dôme, mais aussi la plus grande Bibliothèque des Noldor en Terres du Milieu qu'ils ont sauvée de la ruine de Beleriand. Bien que la majorité des ouvrages traitant de physique et de science se trouvent dans le Mirdaithrond, les autres livres d'histoire, de littérature et de musique sont accessibles à tous.
A3) Vigneron · C'est dans cette boutique que Carnil vend ou troque son vin. Normalement, l'une de ses filles s'occupe de la boutique, aidée par un commis Sindar.
A6) Herboriste · Brethil est le plus important vendeur de plantes médicinales ou non (Voir la Table des Plantes Principales en 11.3). Chaque plante y figurant est en vente ici – sauf celles dont il est expressément dit qu'elles ne poussent qu'en Lórien.
A7) Boulanger · Ragnor ne fait pas beaucoup plus que de surveiller ses boulangers Sylvains mais son pain et ses gâteaux restent les plus recherchés de la cité.
A8) Bains Publics · L'un des lieux de rencontre favoris des Noldor, ce bâtiment abrite saunas, bains chauds et piscine. Plus qu'un lieu de loisir, les Bains d'Ost-in-Edhil sont (comme ceux de toute cité de cette taille) un centre majeur de la vie sociale.
A9) Auberge · Le Quai de Vingilot, le nom se référant au navire qui porta Eärendil et le Silmaril dans les deux, est une auberge calme et élégante. Les douze chambres sont prévues pour 1 à 2 personnes ; elles sont spacieuses et richement meublées.
A10) Souffleur de Verre · Bien que liés au Gwaith-i-Mirdain, Khelgin et ses deux fils préfèrent travailler dans la cité proprement dite ; ils sont généralement considérés comme les meilleurs

souffleurs et coupeurs de verre de toute l'Eregion. Parfois, un Orfèvre des Guildes vient parler avec Khelgin d'une technique liée au travail du verre, que ce soit pour lui demander conseil ou pour simplement avoir une conversation.
A11) Astrologue · Valglin est considéré par la plupart des gens comme un fou. Cela n'est pas le cas, bien sûr. Cet ami de Galadriel est de petite taille 1,73 m, il a les yeux gris et est de sang Noldo. À l'époque de la fondation d'Eregion, il semblait être un homme heureux à l'humeur égale et à l'esprit vif. Il était également un devin d'un remarquable talent, ainsi qu'un astronome réputé. B est étrange de remarquer que sa déficience mentale débuta peu de temps après l'arrivée d'Annatar en Ost-in-Edhil. Le sens de l'humour de Valglin disparut et il s'enferma dans son laboratoire, étudiant souvent les étoiles mais ne se confiant jamais sur ce qu'il voyait. Finalement, une nuit d'été, Galadriel, intriguée par son comportement, lui rendit visite. Tout le temps qu'elle passa avec lui, elle ne put lui arracher que des marmonnements inintelligibles, sauf une phrase : « Les Noldor sont tombés dans un piège. Artano a étendu sur nous le Remmirath ! ». Il montra le télescope, puis s'effondra. Elle fit appel aux meilleurs Guérisseurs de la cité qui l'emmenèrent d'urgence dans la Maison de Guérison. Galadriel regarda dans le télescope et vit, illuminé, le Remmirath, le « Filet à Etoiles », connu également chez certains peuples humains sous le nom des Sept Sœurs, mais au centre se trouvait Eärendil, l'Etoile du Berger, la plus aimée des Elfes. Valglin recouvra sa santé physique, mais ne parla plus jamais. Bien que la Reine Noldo ait soupçonné Annatar d'être responsable de son état (certains Noldor l'appelaient parfois Artano : le Grand Orfèvre) elle n'avait aucune preuve de sa culpabilité.
A12) Guérisseur · La maison est ouverte à quiconque est dans le besoin ; c'est pourquoi Thalos le Guérisseur est un Noldo très respecté et en qui tout le monde à confiance. Bien que les Elfes soient immunisés aux maladies, ils peuvent parfois être blessés. Deux Sindar aident Thalos à soigner les patients éventuels qui doivent rester alités pendant un certain temps.
A13) Taverne · La Vigne Enchevêtrée est une taverne où l'on sert du vin, de la bière et de l'hydromel dans une salle commune prolongée par un kiosque, situé dans un jardin bien entretenu.
A14) Scribe · Neithan est le Maître Scribe d'Ost-in-Edhil ; il supervise la Bibliothèque, aidé par 9 Sindar. B possède une importante collection de volumes dans sa demeure/boutique où il emploie 3 autres Elfes qui copient et traduisent divers textes.

Medhlarem (« Ville Moyenne »)

M1) Bains Publics · Considérablement plus étendus que ceux de la Ville Haute, ils servent les mêmes buts pour la majorité des Sindar et des Sylvains.
M2) Marché Central · Ce forum est le principal marché d'Ost-in-Edhil, cette grande place est le théâtre d'une intense activité journalière. Un grand nombre de marchands de victuailles y ont des échoppes, vendant leurs produits aux citadins.
M4) Port · Le *Pelondë* (« Havre Clos ») est une petite baie bien protégée qui sert surtout de point de transition pour l'intense trafic fluvial du Glanduin.
M5) Chantier Naval · Les grands bâtiments abritent du matériel pour la construction navale et ils peuvent accueillir des petits navires en cale sèche.
M6) Auberge · L'*Estelisse* (« Doux Repos ») est un bâtiment à 2 étages en malachite et boiseries de bois blanc. Faisant face à la place centrale, c'est une bâtisse impressionnante et le visiteur ne sera pas déçu par l'intérieur. Vingt-quatre suites sont meublées royalement. Bien que, comme il l'a déjà été dit, les Elfes ne dorment pas, toutes les chambres sont dotées de lits confortables destinés aux hôtes mortels.
M7) Brasserie · *Daniros* (« Homme de la Mousse ») est un Noldo de la Maison de Fingolfin ; en tant que tel, il possède la chevelure blonde qui caractérise ses membres. Ses yeux sont bleu pâle et il a un fort penchant pour la bière forte. Il est le propriétaire de sa brasserie (où travaillent plusieurs Sylvains) et est considéré comme le meilleur brasseur d'Eregion.



M8) Taverne · Elle se trouve, curieuse coïncidence, très près de la Brasserie de Daniros. La Chope Sans Fond est très populaire chez les Sylvains qui s'y rassemblent et chantent. Elle est souvent le théâtre du *Vairëmbre* (« Emmêlement »), événement allant du chahut à la franche bagarre générale.
M9) Prophète · Orophin le Prophète est un Noldo taciturne et mystérieux aux cheveux noirs bouclés et yeux d'ébène. Il porte fréquemment une longue robe noire à capuchon sur son corps puissamment charpenté. Il est souvent vu en compagnie d'Annatar qui a les cheveux blonds et est vêtu de blanc ; ils forment un étrange couple.
M10) Porte Nord et Écuries · Deux ascenseurs et deux escaliers jumeaux en spirale relient entre eux les 8 niveaux de la tour. Au niveau du sol se trouvent les portes, forgées en acier renforcé, et plusieurs écuries taillées dans le roc. À l'intérieur des écuries, il y a non seulement des chevaux mais aussi de très beaux chariots et calèches, véhicules utilisés par les Noldor pour se rendre dans leur résidence d'été.

Galadharm (« Ville du Bois »)

G1) Bains d'Herbes · Ces bains ont plusieurs chambres à vapeur et fournissent une grande variété de distractions ; la majorité des vapeurs d'herbes ont un certain « effet » (relaxant, intoxicant, etc.). Une piscine centrale revigorante est disponible lorsque tous les saunas sont occupés.
G2) Herboriste · Rumil le Sylvain est un jardinier accompli, bien qu'il soit parfois distrait. Il a tendance à sombrer dans la rêverie à des moments inopportuns.
G3) Soigneuse · Ariel, une belle Noldo, est un Soigneuse compétente et habile, bien que parfois un peu rude.
G4) Théâtre · Cette salle au plafond en dôme dessert la ville entière et est le lieu de représentations des petites productions dramatiques ; les pièces nécessitant plus d'espace sont jouées dans l'amphithéâtre à ciel ouvert.

G5) Taverne · L'*Aldamar* (« Arbre Maison ») est un restaurant entouré d'un jardin et d'une terrasse. De l'autre côté du jardin se trouve une petite auberge.
G7. Porte Est et Écuries · Semblable à la porte Nord, la Porte Est a elle aussi deux ascenseurs et deux escaliers jumeaux en spirale reliant entre eux les 12 étages de cette haute tour. Au niveau du sol, les portes sont en acier renforcé et de nombreuses stalles sont taillées dans le roc.

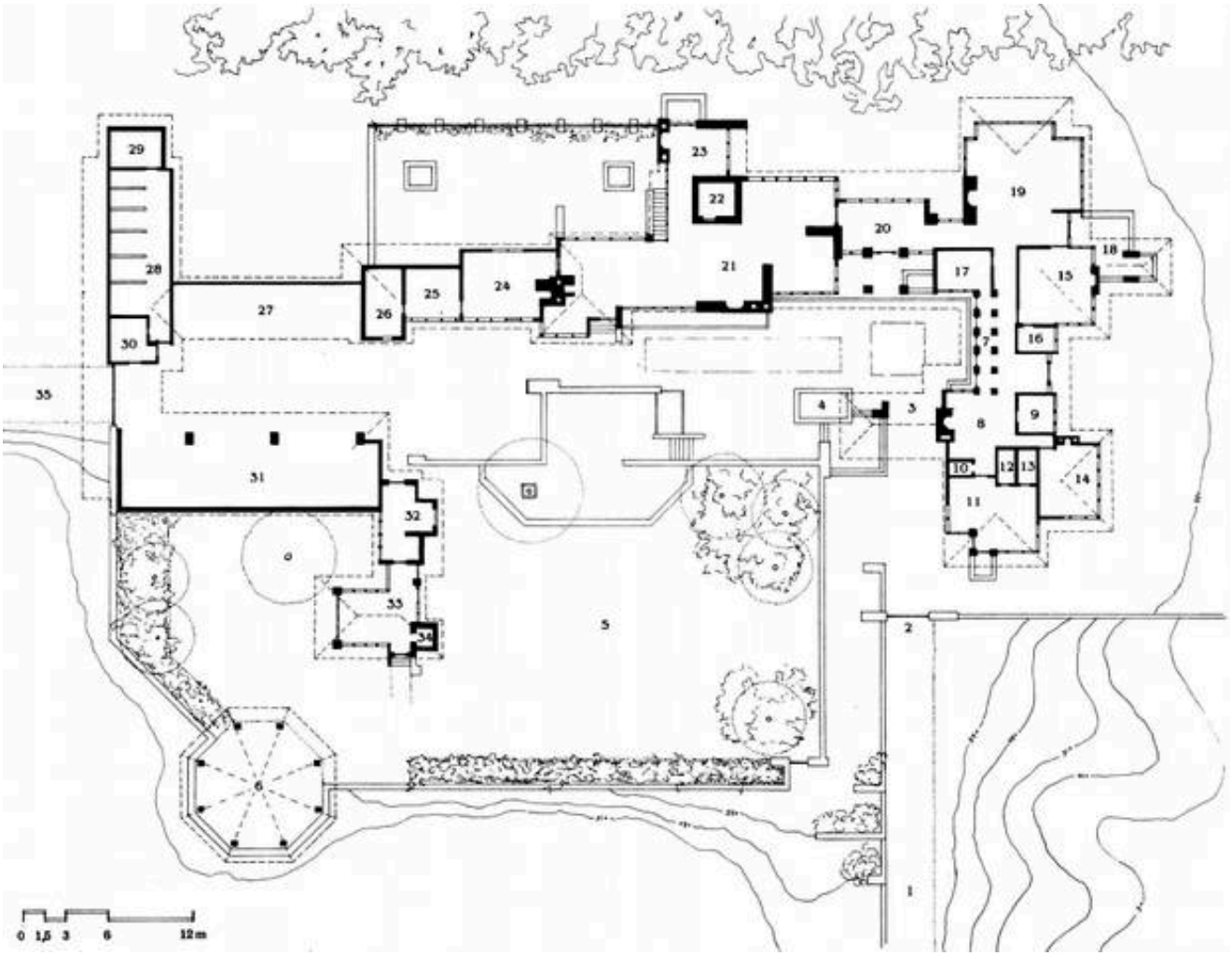
7.4 Propriétés à l'extérieur de la ville

Villa de Celeborn et Galadriel

Telpëmar (« Demeure sur la Colline aux Arbres d'Argent »), ainsi nommée à cause des nombreux hêtres argentés qui entourent cette retraite reculée, est une demeure élégante et sans prétention pour la Reine Noldo et son époux. Les toits aux larges avant-toits donnent à la maison un long profil bas et la pierre de taille des murs n'est pas une constante dans l'architecture Noldo. Le caractère de cette maison est plus Sylvain et elle trahit peut-être le désenchantement qu'éprouve Galadriel vis-à-vis de l'amour qu'ont les Noldor pour l'architecture « Grand Style ».

Située à 80 km, à vol d'oiseau, au Nord-Nord Est d'*Ost-in-Edhil* (près de 160 km par la route), Telpëmar est orientée plein Sud, surplombant la confluence de plusieurs cours d'eau vers l'Ouest. Elle est entourée de plusieurs dizaines d'hectares de forêts avec quelques champs de vignes et champs dont s'occupent de nombreux Sylvains résidant sur place.

La maison elle-même, bien que n'étant pas vraiment fortifiée, est protégée au Sud et à l'Ouest par une colline escarpée et à l'Est par un bois dense constamment patrouillé. Un long chemin sinueux entre par le Sud, traverse un jardin et s'éloigne vers l'Est. Galadriel et Celeborn font l'aller-retour entre ici et Ost-in-Edhil soit en calèche, soit simplement à cheval.



Le plan

1) Chemin · Bien entretenu et recouvert de gravier.
2) Porte Principale · Une énorme porte en fer. Un garde y est toujours stationné.
3) Entrée Couverte · Ceux qui veulent pénétrer dans la maison s'y arrêtent pour descendre de leur moyen de locomotion. Les portes d'entrée sont justes à l'angle.
4) Fontaine.
5) Jardin de Galadriel · Chaque plante décrite au paragraphe 11.3 y pousse tant que Galadriel réside dans cette maison. Pour chaque siècle écoulé depuis son départ définitif, soustrayez 2 au pourcentage théorique de 100, de trouver ladite plante. Par exemple, si le scénario du paragraphe 10.22 se passe en 3A 1409, cela fera 3476 ans que Galadriel est partie. Il y a donc encore 30% de chances de trouver chaque plante dans le fouillis d'herbes sauvages. Lancez le dé de pourcentage pour chaque plante.
6) Kiosque · Il fournit une vue imprenable sur la rivière coulant en contrebas et un panorama s'étendant sur plusieurs kilomètres au Sud et à l'Ouest. Cet endroit est l'une des retraites favorites de Galadriel.
7) Loggia · Les portes face à l'Ouest sont laissées ouvertes en cas de chaleur pour laisser pénétrer le flot d'air à travers toute la maison.
8) Salon.
9) Chambre des Servantes · C'est là que vivent les 3 femmes de chambre Sindar de Galadriel.
10) Toilettes.
11) Appartements de Galadriel · Lumineuse avec vue sur le Sud, l'Ouest et l'Est, cette pièce surplombe l'entrée et le terrain boisé. Un balcon étend davantage la vue vers le Sud.

12) Vestiaire.
13) Salle de Bains.
14) Appartements de Celeborn.
15) Chambre d'Ami · C'est la chambre de Celebrian, fille de Galadriel et de Celeborn, lorsqu'elle réside à Telpëmar.
16) Salle de Bains.
17) Cuisine.
18) Balcon.
19) Salle de Séjour · Richement meublée d'objets artisanaux inestimables.
20) Loggia.
21) Bibliothèque · Cette grande salle est remplie de livres et de rouleaux de parchemin, nombre d'entre eux ont une grande valeur intellectuelle. Aucun n'est magique.
22) Chambre-Forte · Cible de tous les pillards, cette chambre-forte est extraordinairement bien défendue. Les murs en pierre sont recouverts de 5 cm d'acier et d'une couche intérieure d'Eog qui empêche le passage de l'Essence ; ainsi, tout objet magique, à l'intérieur, ne pourra être détecté de l'extérieur. Les mécanismes de la porte et de la serrure sont en Kraie et en Eog, ainsi tous les sorts d'ouverture sont inopérants.
La porte extérieure, composée d'Eog laminé d'acier est pratiquement indestructible. Considérez-la comme TA 20(-100) et PdeC : 500. Il y a 2 serrures Très Difficiles (-20) à crocheter. Elles doivent être crochetées (ou les clefs utilisées) simultanément, ce qui rend l'opération Absurde (-70). La porte intérieure est aussi résistante que la porte extérieure et possède 3 serrures, chacune Pure Folie (-50) à crocheter. Elles ne doivent pas être crochetées simultanément, mais selon une séquence précise, Extrêmement Difficile (-30) à trouver. Si l'une des serrures n'est pas ouverte selon le bon ordre, cela déclenche une série de verrous sortant du chambranle qui viennent ancrer la porte. Les verrous ne peuvent être retirés et la chambre-forte est alors scellée. À l'intérieur, se trouve une fortune abandonnée par Celeborn.

10 000 po en pièces de Mithril.
60 000 pièces d'Or.
Boucles d'oreille en Opale · L'une faisant Surpuissance Auditive, l'autre faisant Télé-Audition (Liste de Prophète Perceptions Vraies), chacun de ces sorts peut être lancé 3 fois/jour.
Un bâton · x5 PP d'Essence, conférant au porteur Téléportation (sans risque) 1 fois/jour. Le bâton doit déjà avoir été au lieu de destination et y être resté 24 h. Il est très intelligent.
Une paire de lunettes · Elle confère Vision Suprême (Prophète Vue Réelle) 1 fois/jour.
Un attelage en reproduction · Si on le pose sur un espace découvert et que l'on prononce le mot Quenya pour « grandir », il deviendra un chariot tiré par 4 chevaux spectraux capable de transporter 4 personnes jusqu'à 100 km/h. L'attelage conserve cette taille durant 3 heures et ne peut être amené à cette taille qu'une fois par jour.
Bottes de Course sur les Murs.
Un casque · Il protège le porteur comme un Guerrier de Niveau 30 de tous les sorts de Confusion, Frayeur, Panique et Présence et des sorts à effets similaires.
Un pendentif · Il est en pierre lunaire sertie sur de l'Argent qui permet au porteur de résister comme un niveau 60 à tout sort de Projection Théurgique Fatale (Absolution, etc.). Si le porteur résiste, l'amulette se désintègre ; s'il échoue son JR, elle est toujours là.
Pour ceux vivant des aventures au Troisième Age, cette place-forte n'a pas été violée par Fëatur.

23) Bureau · Le trait principal de cette salle bien meublée est d'être remarquablement bien cachée. Il y a un compartiment secret dans le manteau de la cheminée, Extrêmement Difficile (-30) à détecter ; il est piégé : Pure Folie à désarmer. Il est impossible de savoir si le piège est désactivé avant d'avoir crocheter la serrure Absurde (-70). Si le piège n'est pas désarmé, le crocheteur subira un Éclair

Foudroyant à bout portant (dégâts x6). Le piège se réactive infiniment. Si le piège est surmonté, on trouve une petite bourse en velours (tissée avec du Kregora qui masque les émanations magiques plus efficacement encore que l'Eog). À l'intérieur de la bourse, se trouve

- Un **Anneau Elfique Inférieur de Pouvoir, Elenya** · L'Anneau Stellaire. Forgé par Finculin avec l'aide d'Annatar et de Celebrimbor, ce n'est qu'une pâle copie du pouvoir conféré aux Trois, mais il possède quand même une puissance importante. Il est en Mithril serti d'une améthyste. Ses pouvoirs sont :
  - +30 au BD du porteur ;
  - mult. x3 PP et add. +3 (toutes professions) ;
  - lance le sort Invisibilité sur son porteur aussi souvent qu'une fois par round (le porteur peut lancer d'autres sorts s'il le souhaite) ;
  - l'anneau peut être invisible et indétectable à tous sauf aux autres Porteurs d'Anneaux ;
  - le porteur, s'il est mortel, vieillit à un rythme 10 fois moindre et perd définitivement 1 point de Constitution tous les 10 ans, mais, quand sa CO atteint 0, il ne meurt pas et devient un Wraith ;
  - si le porteur est un lanceur de sorts de Mentalisme, il acquiert la connaissance des Listes de Base de Prophète au 30ème niveau, sorts qu'il peut lancer, s'il a les PP, comme s'il était niveau 30 ;
  - si cet anneau est porté au cours du Deuxième Age, son porteur est en grand danger d'être traqué à mort par les serviteurs du Seigneur Ténébreux. Il n'est pas maléfique mais, par son existence, est lié à l'Unique et est donc dangereux. Une fois passé au doigt, le porteur doit réussir un JR contre une attaque de Mentalisme de niveau 10 pour le retirer ; à chaque fois qu'il est mis au doigt (ou pour chaque jour pendant lequel il est porté) après la première fois, le niveau de l'attaque augmente de 1.

24) Quartier des Serviteurs · Trois serviteurs Sindar résident dans chaque pièce.
27) Hangar · Les chevaux en plus, le foin, etc., y sont mis.
28) Écuries.
29) Office · C'est là que vit et travaille le Maître des Écuries Sinda.
30) Sellerie · Tout l'équipement pour monter à cheval y est entreposé.
31) Garage aux chariots.
32) Pavillon · Salle de Séjour.
33) Pavillon · Chambre d'Ami.
34) Chambre-Forte · Généralement vide ; lors du Troisième Age, elle est en ruine et poussiéreuse.
35) Sortie.

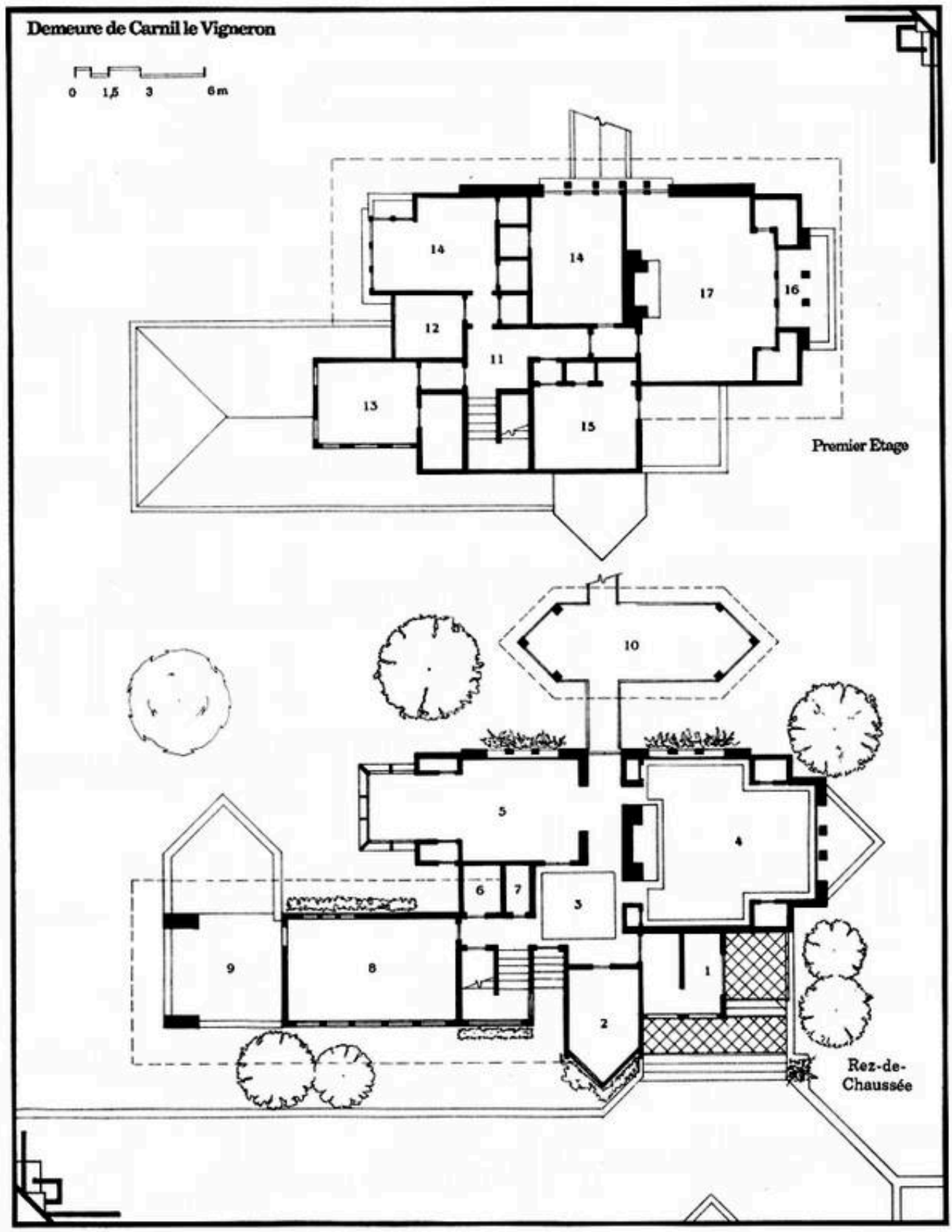
Propriété de Carnil le Vigneron

Carnil est l'un des premiers Noldor fondateurs de l'Eregion. Il a vécu en Aman et a donc une compréhension des êtres vivants que peu partagent. Il n'est donc pas surprenant que son vignoble produise les meilleurs vins de la vallée. Deux surtout sont connus de Lindon au Delta de l'Anduin : le *Carmirë* (« Rouge Mousseux »), un Cabernet rouge sombre, et le *Yuldelisë* (« Douce Gorgée »), un Chardonnay. La demeure se trouve au sommet d'une colline basse au milieu du vignoble et des quelques bâtisses regroupées près de là.

Carnil fut grandement affecté quand son fils ainé Orrerë décida de se joindre au Gwaith-i-Mirdain pour devenir Orfèvre. Bien que ce fût une profession prestigieuse, Carnil aurait préféré voir Orrerë prendre sa succession. Carnil prend toujours une part active dans les opérations (il est également membre du Conseil d'Ost-in-Edhil), aidé par sa fille *Laithen* (« Yeux Brumeux ») et trois Sylvains, qui

supervisent les dizaines d'ouvriers agricoles Sylvains. L'on ne pourrait rêver de meilleurs ouvriers que ces Elfes infatigables qui n'aiment rien autant que « jardiner » dans le sens le plus large.

Cette propriété, à environ 50 km d'Ost-in-Edhil, s'étend au sommet d'une grande falaise entourée par des centaines d'hectares de vignoble. La demeure est en bois et stuc et à une solide base rocheuse. La seule raison pour laquelle cette demeure a pu traverser les siècles jusqu'au Troisième Age est qu'elle a été transformée en un petit monastère aux environs de 2A 1800 par un culte de moines peu connu.



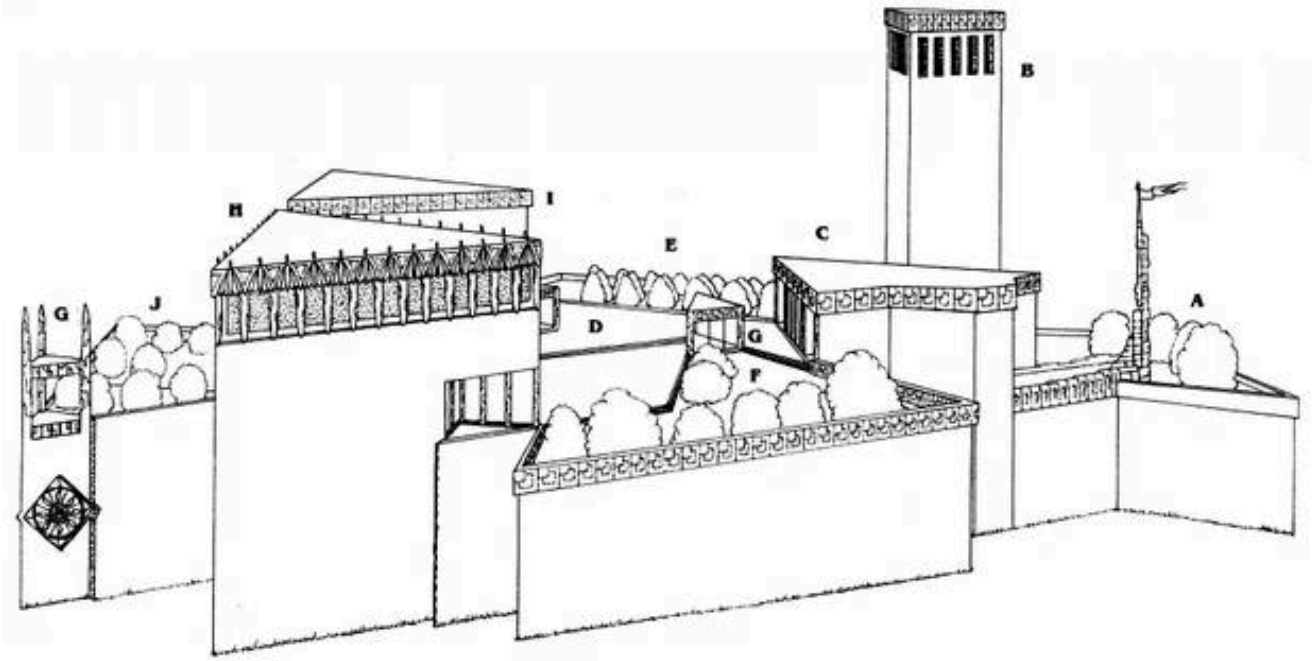
Le plan

1) Entrée.
2) Bureau · C'est la pièce favorite de Carnil et c'est de là qu'il gère son domaine.

3) Salle de Réception.
4) Salle de Séjour · Dominée par une énorme cheminée.
5) Salle à Manger.
6) Cuisine.
7) Cave à Vins · Les meilleurs crus du vignoble de Carnil y sont entreposés.
8) Bibliothèque.
9) Porche.
10) Kiosque · Au Nord, se trouve le complexe vinicole.
11) Hall du 1er Étage.
12) Salle de Bains.
13) Chambre d'Orrerë.
14) Chambre d'Amis.
15) Chambre de Laithen.
16) Balcon.
17) Appartements de Carnil · Le Maître Vigneron et son épouse habitent cette grande pièce luxueusement meublée.

7.5 Guildes des Mirdain

Le Mirdaithrond est sans conteste l'un des bâtiments les plus inhabituels et intéressants des ouvrages Noldor en Eregion. Conçu par Celebrimbor, c'est une étrange merveille architecturale, combinant l'amour de la nature et une soif de conquérir les connaissances scientifiques. Les Guildes du Gwaith-i-Mirdain proprement dites se trouvent au-dessus du niveau du sol et seront décrites ci-après. Les forges, quant à elles, se trouvent en sous-sol de la Maison et le seul accès en est la « Porte des Forges ».



Trois bâtiments triangulaires, chacun d'une hauteur de 18 m, ancrent le complexe et servent de points de départ aux kiosques, balcons et vérandas, fontaines et cours fermées. Au Nord, montant la garde au-dessus de l'escalier d'entrée, se dresse un clocher haut de 27 m. Notez les hauteurs données sur le plan en noir et blanc du niveau principal, désignant les hauteurs différentes des vérandas et des cours. Tous les murs extérieurs du complexe sont recouverts d'une couche de Rhodochrosite, un marbre semblable au roc, lisse et blanc avec des bandes subtiles de rose et de rouge.

Les niveaux principaux

Un long et large escalier en marbre blanc pur serpente entre la sentinelle imposante qu'est le Clocher avant de déboucher sur la Cour Nord.

A) Cour Nord · Ce vaste espace ouvert à environ 7,50 m du sol est recouvert d'une herbe courte printanière (ce qui est le cas pour toutes les cours) et planté de nombreux arbres ornementaux et de fleurs. Dans le coin Sud clapote une fontaine à cascades. Un large escalier de marbre blanc grimpe sur 1,50 m jusqu'à la porte principale.
B) Clocher · Montant la garde sur le Mirdaithrond, cette haute tour de garde recouverte d'azurite bleue n'a qu'une seule entrée donnant sur la Cour Ouest. De grandes fenêtres flanquent trois portes fermées et Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter. Tous les Orfèvres et les gardes ont les clefs. L'escalier étroit donne au Nord-Ouest et surplombe de 4,50 m l'escalier d'entrée ; l'espace entre les piliers sculptés est trop étroit pour que quiconque puisse s'y glisser. Haut perché dans la tour, se trouve un petit poste de guet et, au-dessus, la salle où pendent 9 magnifiques cloches. Elles sont mues par des cordes qui pendent jusqu'au poste de guet. Ces cloches sonnent toutes les heures et parfois carillonnent.

C) Corps de Garde · Des portes d'entrée en alliage de Mithril gardent l'accès des Guildes des Orfèvres. Derrière ces portes, d'autres, renforcées de métal, peuvent coulisser sur des rails jusqu'à ce que l'accès soit doublement fermé, les serrures sont Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter. De jour, ces portes sont presque toujours ouvertes, gardées par deux sentinelles en cotte de maille. De nuit, les portes d'entrée sont fermées à clef, et Pure Folie (-50) à crocheter. Tous les Orfèvres et les Sentinelles de garde en possèdent les clefs. L'intérieur est bien plus qu'un corps de garde, ce bâtiment abrite en effet le logement des Sentinelles ainsi qu'une galerie exposant certaines œuvres du Gwaith-i- Mirdain

Niveau principal

1) Cage d'Escalier · Cet escalier mène à une galerie souterraine et aux quartiers des Sentinelles à l'étage.
2) Alcôve · Des œuvres d'art y sont exposées.
3) Petite Galerie · Cette pièce séparée est réservée à une collection d'œuvres thématiques. Une Sentinelle y est toujours de garde.
4) Galeries Closes · Ces pièces, chacune fermée par des vitres et une porte en Mithril Extrêmement Difficile (-30) à crocheter, renferment des œuvres d'art d'une valeur ou d'une fragilité particulières.
5) Porte Intérieure · Flanquée par de belles fenêtres à vitres teintées, cette porte intérieure est faite d'un alliage aurifère résistant et deux Sentinelles en gardent l'accès.
D) Enclave centrale · Dominant cette large place au sol de marbre, se trouve une grande fontaine à plusieurs niveaux. De petites tables et des bancs y sont disposés pour le confort des Orfèvres, des Apprentis et des invités. Abritée par les arbres des Cours et par les 3 principaux bâtiments, cette enclave est très calme, le seul son s'y faisant entendre étant le clapotement de l'eau et le murmure du vent dans les feuilles.
E) Cour Ouest · Quelques marches au-dessus de l'enclave centrale se trouve cette cour qui abrite un petit verger, dont les arbres produisent une grande variété de fruits délicieux. Au coin Nord de la cour, se trouve la porte d'entrée du Clocher.
F) Cour Est · Cette cour de dimensions réduites ne peut abriter que quelques endroits propices à la discussion, nichés entre les arbres et les bosquets.
G) Kiosques · Chacune de ces structures triangulaires donne à l'air libre et possède un toit en pointe de bois blanc. Certains supportent des treillis sur lesquels s'accrochent de la vigne en fleur, tous sont dotés de chaises et tables confortables.
H) Maison des invités · Les murs intérieurs de ce bâtiment sont fait d'élégants panneaux de verre.
I) Portes des Forges

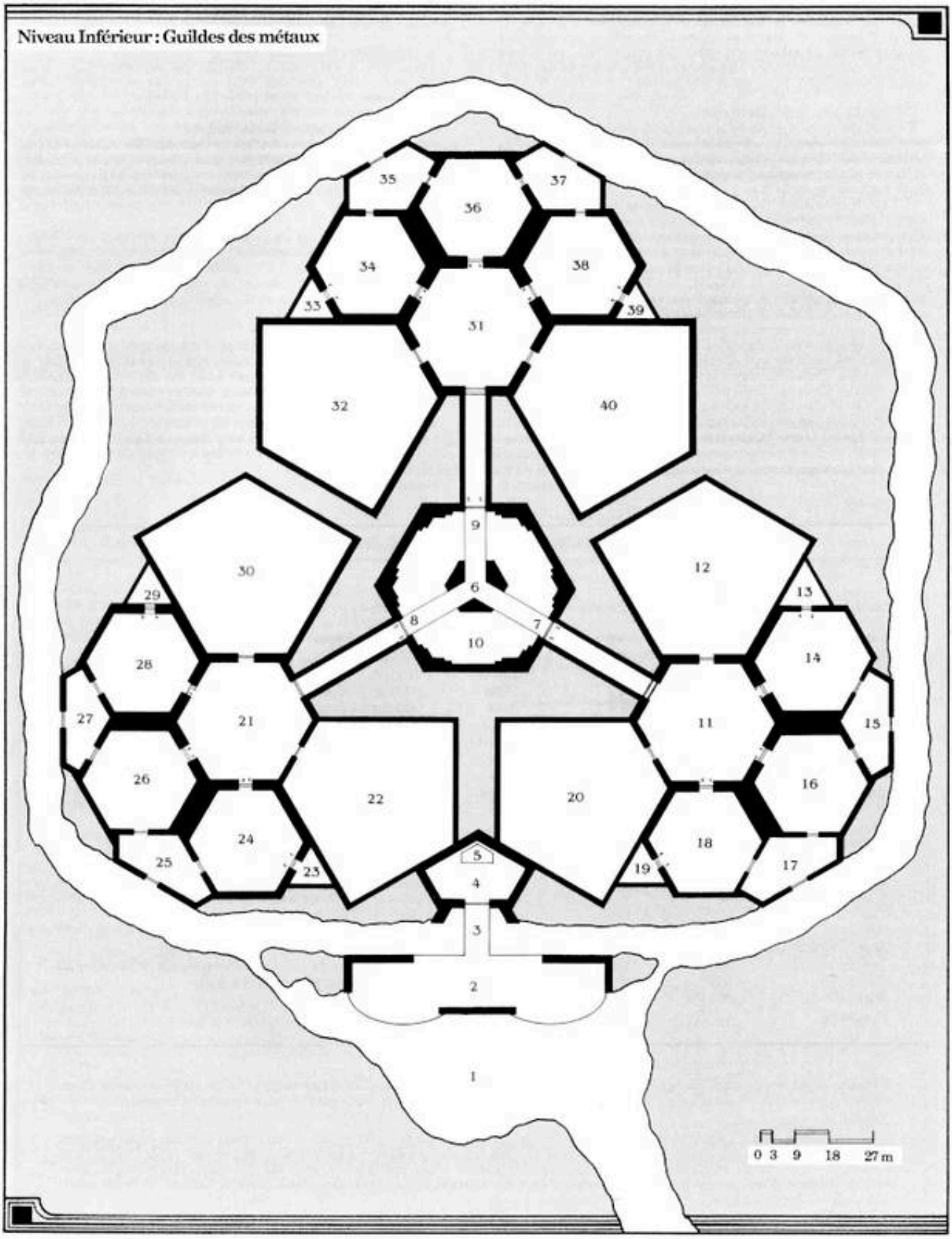
- **Étage principal** · Le niveau principal de ce bâtiment est une galerie où sont exposées dans des vitrines des œuvres d'art d'une très grande beauté. Le sol et les murs sont recouverts de marbre blanc et la salle est éclairée par de grandes fenêtres. Un grand escalier, au centre de cette pièce à haut plafond, monte à la Salle du Conseil des Maîtres Orfèvres. Au centre de cet escalier, se trouve un grand ascenseur à 3 parois de verre. Une porte sur le côté permet d'y accéder, sauf lorsqu'elle est fermée, Très Difficile (-20) à crocheter. Normalement, il y a toujours un garçon d'ascenseur de service. Cet ascenseur peut également descendre ses passagers jusqu'au Complexe des Forges, 30 m plus bas.
- **Salle du Conseil** · Cette salle est dominée par une table triangulaire en albâtre entourée de chaises en bois délicatement sculptées, les sièges du Conseil. La lumière pénètre dans la salle par des fenêtres à claire-voie entourant le périmètre et, de nuit, la lumière est fournie par des tiges de verre, dont la longueur varie de 0,30 à 1,20 m, suspendues au plafond en bouquets. Ces tiges enchantées émettent un rayonnement bleu-blanc très brillant.

J) Cour Sud · Un autre vaste espace ouvert surplombant les champs à l'Ouest d'Ost-in-Edhil, la Route de la Moria et le Sirannon.

Les forges

Niveau inférieur : Guildes des Métaux.

Ce niveau a deux voies d'accès : les 3 Ortani aux parois de verre et une entrée par le Sirannon. Cette dernière entrée est bien gardée et n'est pas très connue. Les Eldar l'utilisent dans leur commerce avec les Nains de Khazad-Dûm, transportant les minerais de cette grande mine en aval jusqu'aux chambres- fortes du Mirdaithrond.



« s » Sentinelles · Les 2 « s » indiquent une paire de statues de pierre – souvent sculptées dans le marbre – qui gardent les accès qui leur ont été assignés. Les Sentinelles sont la plupart du temps deux grands Elfes au port royal et revêtus d'une armure de plates ; elles se font face dans des niches de part et d'autre du seuil. Sculptées avec une grande habileté, elles peuvent être confondues dans

une faible lumière avec de véritables gardes (Perception Facile, + 10). Leurs yeux sont des joyaux à facettes qui flamboient lors de l'approche de personnes non autorisées. Les Sentinelles sont intelligentes et conscientes de leur environnement. Elles ignorent toute personne portant soit le bracelet en Mithril des membres de la Confrérie, soit l'Anneau en Or des Apprentis, soit l'Amulette des Invités, au nombre de 6 et qui sont conservées dans le Corps de Garde pour les rares visiteurs autorisés à les porter. D'autres objets très puissants et intelligents peuvent contrer la volonté des Sentinelles. Elles n'admettent certains Orfèvres que dans des secteurs bien définis du complexe. Les Sentinelles furent créées sous la supervision d'Annatar et avec l'accord de Celebrimbor. Le Seigneur des Dons assurait que les Guildes « n'étaient pas protégées de façon adéquate ». Belles et de nature non maléfique, elles peuvent être comparées aux Gardiens Silencieux que Sauron placera plus tard à l'entrée de la Tour de Cirith Ungol. Bien que les Gardiens soient hideux et maléfiques, l'idée est la même, comme l'est la main du créateur.

La mission des Sentinelles est d'empêcher les personnes non autorisées de pénétrer dans certaines parties du complexe. Les Sentinelles, en ce qui concerne leurs attaques, sont de niveau 10, même si leurs pouvoirs secondaires varient (en sus du fait d'empêcher d'entrer). Quiconque passe entre les Sentinelles, que ce soit invisible, par Transposition, par Transposition Libre, par Téléportation, etc., sera soumis à leur volonté. Le MJ peut soit choisir le pouvoir utilisé, soit le tirer au hasard sur 1d10 :

1–3 · **Confusion**, comme Confusion de Maîtrise des Esprits d'Essence.
4–5 · **Étourdissement**, comme Mot Étourdissant de Maîtrise des Esprits d'Essence.
6–7 · **Sommeil**, comme Mot de Sommeil de Maîtrise des Esprits d'Essence.
8–9 · **Douleur**, comme Mot de Douleur de Maîtrise des Esprits d'Essence.
10 · **Mort**, comme Mot de Mort de Maîtrise des Esprits d'Essence.
Toute personne non autorisée qui réussira à franchir le barrage fera que les Sentinelles crieront en Sindarin : « Halte ! Ne franchissez pas ce seuil ! » (« *Daro ! Autu hi annon !* »). Les statues sont très résistantes (TA 20, BD -80, PdeC 200), mais elles peuvent être détruites (il est à noter que toute personne voulant les détruire devra de nouveau faire un JR comme si elle tentait de forcer le passage). À chaque fois que quelqu'un désire passer, son JR doit être réussi (que ce soit pour entrer ou sortir). Quiconque échoue ne peut se représenter devant les statues qu'au moins 24 h plus tard ; d'autres tentatives de passer avant cette échéance se solderont par un échec.

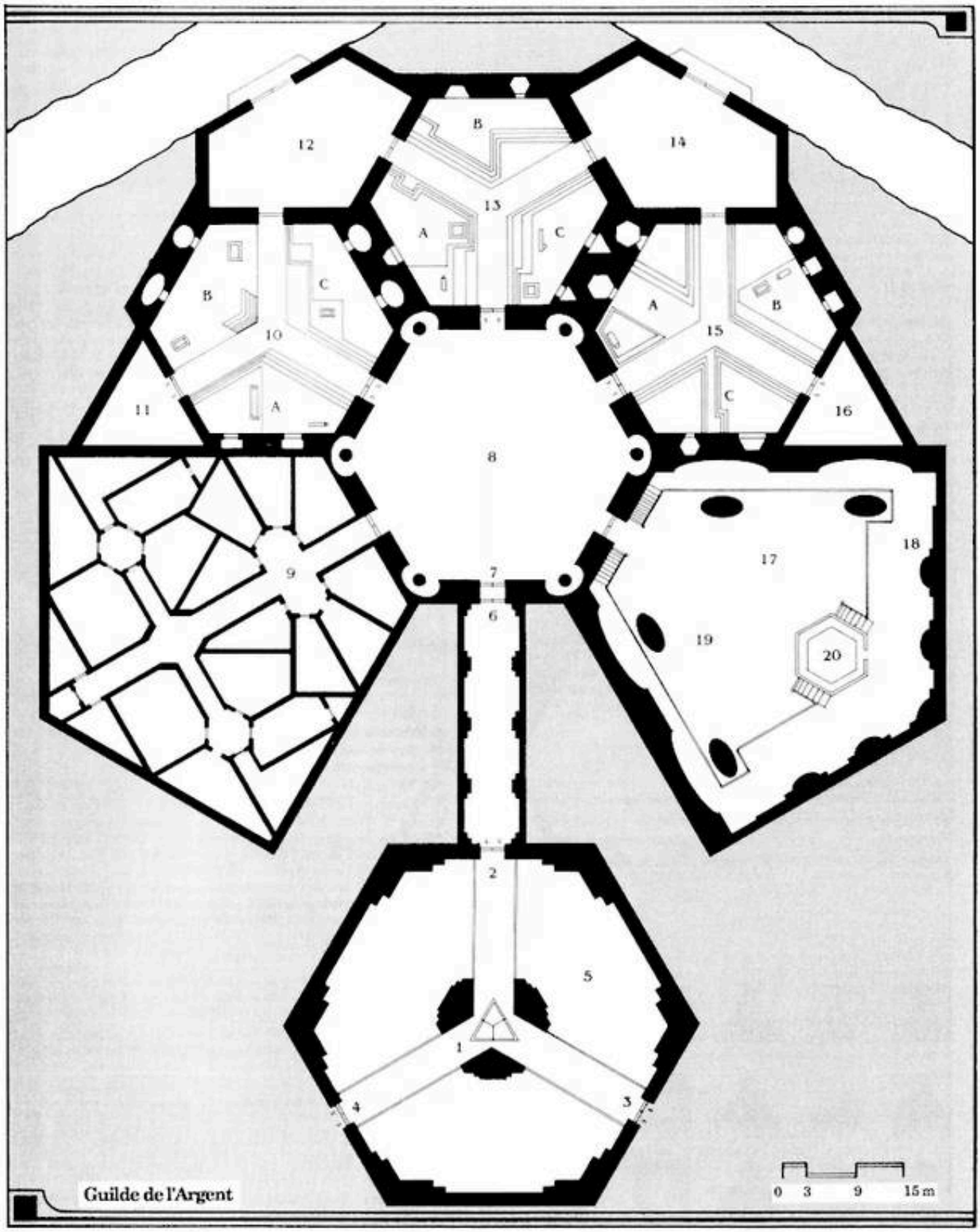
1) Entrée par la Rivière · Un tunnel de plusieurs dizaines de mètres se dirige vers le Nord à partir d'une caverne dont l'entrée ne peut être vue du Sirannon. Dans cette grotte, de petites embarcations peuvent venir à quai, virer de bord et partir.
2) Quai · Les richesses que draine le commerce avec les Nains de la Moria sont déchargées sur ce large quai. En plus des Apprentis ouvriers habituels, on y trouve toujours plusieurs Sentinelles montant une garde vigilante. Les murs ont été érigés dans des emplacements stratégiques pour repousser une éventuelle attaque par la rivière.
3) Pont et Canal d'Acheminement · Aucun parapet n'existe sur le pont en pierre car les Elfes au pied sûr n'en ont nul besoin. Un certain nombre de péniches attendent leurs cargaisons, chargées à partir du pont pour les transporter via le canal entourant le complexe jusqu'à leur destination. Avec leurs perches, les opérateurs font circuler les péniches dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elles arrivent à la porte appropriée.
4) Portes · De larges portes en acier renforcé gardent l'accès du Mirdaithrond. Bâties sur des rainures, elles ont été conçues pour rouler aisément sur leur rail à partir des murs de côté ; elles sont sans aucun doute très résistantes et peuvent supporter un martèlement indéfiniment. Elles sont

dotées d'une serrure Très Difficile (-20) à crocheter ; elles peuvent être barrées de l'intérieur et deviennent alors inexpugnables de l'extérieur.
5) Monte-Charge · Cet ascenseur conçu pour les lourdes charges transporte les matériaux pour les Guildes du Verre jusqu'au niveau supérieur du foyer des Forges du Verre.
6) Ascenseurs en Verre · C'est le moyen de transport des Orfèvres pour les mener d'un étage à l'autre du complexe. Ces ascenseurs sont toujours le centre d'une activité frénétique. Les cages d'ascenseur, en verre cristallin, sont situées au centre du gigantesque Puits central résonnant du Complexe des Forges. Mesurant 18 m de haut et 36 m de large, ce puits est une vaste salle. Au-dessus des ponts de la Guilde des Métaux, les trois langues de pierre de la Guilde du Verre s'étendent du centre aux portes, reliant les ascenseurs à ces trois séries de salles regroupées. Le grand Puits est éclairé par de nombreuses lampes situées le long des cages et des 3 colonnes de support.
7) Passage vers la Guilde du Fer · Ce pont traverse la vaste salle résonnante et se termine devant une double porte en acier poli, insensible à la corrosion. Ces portes glissent de part et d'autre du couloir à l'approche de tout Orfèvre ou Apprenti, car elles sont enchantées et capables de Présence dans un rayon de 6 m. À l'autre extrémité du passage voûté se trouvent d'autres portes. Bien qu'elles s'ouvrent comme celle décrite ci-dessus, elles peuvent également être fermées à clef (Pure Folie, -60, à crocheter, en partie à cause de leur nature enchantée). Trois mètres plus loin se trouve une autre double porte en Fort-Verre (Verre très résistant à la chaleur, au froid et à la pression) ; comme la double porte précédente elle s'ouvre à l'approche mais peut être fermée à clef, Extrêmement Difficile (-30) à crocheter. Les mécanismes des serrures sont contenus sous des plaques insérées de chaque côté dans les murs adjacents. Tous les Orfèvres possèdent les clefs de leur secteur ; seuls les Maîtres-Orfèvres possèdent les Clefs-Maîtresses qui ouvrent toutes les portes du Mirdaithrond. Chaque double porte est dotée de joints permettant de la sceller et d'isoler un secteur. C'est une mesure de sécurité car parfois des gaz volatiles et dangereux sont relâchés dans l'atmosphère au cours du processus de forgeage et s'il y a un accident, celui-ci doit être restreint à un seul secteur. Les doubles portes servent donc de sas. En cas d'urgence, toutes les portes en Fort-Verre du complexe peuvent également être scellées par un Ordre Mental donné par un Maître-Orfèvre. Le mot est un secret connu des seuls Maîtres-Orfèvres.
8) Passage vers la Guilde de l'Or · Identique à celui de la Guilde des Métaux. Les portes extérieures sont plaquées d'Or et les portes intérieures en Fort-Verre.
9) Passage vers la Guilde de l'Argent · Identique à celui de la Guilde des Métaux ; les portes sont plaquées de Mithril qui luit brillamment dans le passage souterrain. Les portes intérieures sont, comme les précédentes, en Fort-Verre clair ; leurs serrures sont Pure Folie (-60) à crocheter.
10) Lac · Le fond du Puits est un petit lac. Reliée au canal par d'étroits tunnels, l'eau est renouvelée en permanence, alors qu'elle semble lisse comme un miroir. Sa profondeur est de 18 m ; Au cours du Troisième Age, des rumeurs courent sur une hideuse créature habitant le lac, semblable au Gardien de la Porte de la Moria.
11) Guilde du Fer – Foyer · Cette salle hexagonale est dépourvue de meubles, rehaussant l'impression écrasante de la salle. Six niches entourent des colonnes en marbre rouge pourpre ; le sol est recouvert de dalles de marbre blanc et gris hexagonales. Ce lieu sert de carrefour, car sur chaque côté se trouve une porte conduisant à une partie du secteur du Fer. Toutes les portes de ce secteur sont, sauf avis contraire, en acier inoxydable et sont fermées à clef, Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter. Tous les Orfèvres en Fer en ont les clefs.
12) Aile Résidentielle · Dix-huit chambres confortables accueillent les Apprentis (qui doivent vivre dans le complexe) de la Guilde des Métaux. Au début, chaque Apprenti avait sa propre chambre, mais le nombre d'étudiants augmentant, ils sont à présent 2 par chambre.
13) Chambre-Forte · Bien que relativement peu d'objets de grande valeur soient produits par les Ateliers à Orfèvres en Fer, de nombreuses armes et outils en acier de très grande qualité y sont fabriqués. Dans cette salle sont entreposés des armes et armures en Acier + 10 (« Acier dur ») : 50 épées larges, 30 épées courtes, 60 dagues, 30 cottes de maille, 30 armures de plates (de différentes

tailles), 20 masses, 60 armes d'hast, 100 boucliers de tous types. Il y a deux fois plus d'objets en Acier + 5 (« Acier doux »).
14) Salle de Travail du Bronze · Les portes de cette salle sont en Bronze. À l'intérieur, on y travaille l'Étain, le Cuivre et le Zinc (le Laiton est un alliage de Cuivre et de Zinc).
15) Fonderie · Comme les salles 17, 25, 27, 35 et 37, cette salle a de grandes portes d'acier fermées à clef, Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter, s'ouvrant sur un quai où les fournitures sont déchargées. Cette salle sert à la fois d'entrepôts et de fonderie ; les murs sont recouverts de caisses de minerais et de lingots, le plafond est croisé avec des poutres où sont suspendues grues et creusets. Les portes entre la fonderie et les Salles de Travail sont en Fort- Verre. Dans cette salle se trouve habituellement 2 tonnes de Fer et plusieurs centaines de kg de Cuivre et d'Étain, un peu moins de Zinc, de Titane, de Mercure (nécessaire pour la procédure) et de Charbon.
16) Salle de Travail de l'Acier · Tous les alliages d'Acier sont fabriqués et façonnés dans cette salle.
17) Fonderie (cf. 15) : La plus grande partie de cette salle est destinée aux opérations sur l'Aluminium à cause de la complexité de fabrication. Plusieurs centaines de kg de ce métal y sont conservés.
18) Salle de Travail de l'Aluminium.
19) Chambre-Forte · Destinée principalement à l'entreposage des outils et des produits en Aluminium finis.
20) Bibliothèque et Laboratoire · Destiné aux textes traitant de géologie et d'histoire, centrés sur les minerais de Fer et ses dérivés et sur les expérimentations chimiques en découlant.
21) Guilde de l'Or · Le sol de cette salle est recouvert de dalles en marbre blanc dont les joints sont en Or. Les piliers sont plaqués d'Or lumineux et les murs sont en Travertin poli. Toutes les portes de la Guilde de l'Or, sauf avis contraire, sont en acier plaqué d'Or et dotées de serrures Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter. Tous les Orfèvres en Or en ont les clefs.
22) Aile Résidentielle, (cf. 12)
23) Chambre-Forte · Les portes d'Or de cette salle sont Pure Folie (-50) à crocheter. À l'intérieur se trouve le trésor en Or des Mirdain : environ 3 tonnes en lingots d'Or (valeur 190 000 po) soigneusement empilés, 150 kg de *Mithlin* (« Béryllium ») valant 19 200 po et 300 kg de *Mithglin* (« Platine ») valant 115 200 po.
24) Salle de Travail de l'Or · L'Or et les métaux lui étant apparentés y sont travaillés.
25) Fonderie (cf. 15) : Cette salle est destinée à l'extraction de l'Or du minerai ; c'est une opération plus sophistiquée que celle requise par le travail du métal.
26) Salle de Travail des Alliages · Les projets nécessitant la présence de Béryllium, de Titane et de Platine sont centralisés dans cette salle.
27) Fonderie (cf. 15) : Destinée principalement à la très difficile opération de la séparation du Béryllium, du Titane et du Platine de leurs minerais.
28) Artisanat de l'Or · Cette salle n'est pas tant une forge qu'un atelier où les joyaux sont délicatement façonnés.
29) Chambre-Forte · Un trésor en objets divers est gardé derrière ces portes en Acier, plaquées d'Or. Elles sont Absurdes (-70) à crocheter sans les clefs, que seuls les Maîtres-Orfèvres possèdent.
30) Bibliothèque et Laboratoire · Destinés aux textes traitant de la géologie et de l'histoire, centrés sur les minerais aurifères et leurs dérivés et sur les expérimentations chimiques en découlant.
31) Guilde de l'Argent · Pour une description plus détaillée, voir le plan de la Guilde de l'Argent. Toutes les portes de cette Guilde sont, sauf avis contraire, en Acier plaqué de Mithril et leurs serrures sont Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter. Tous les Orfèvres en Argent en possèdent les clefs.
32) Aile Résidentielle (cf.12)
33) Chambre-Forte, (cf. 11 de la Guilde de l'Argent)
34) Salle de Travail de l'Argent · C'est là que sont fabriqués et façonnés l'Argent et les alliages d'Argent.
35) Fonderie (cf. 15)

36) Salle de Travail du Mithril · Tout travail dans lequel du Mithril est incorporé est fabriqué ici (y compris l'*lthilnaur*, l'*lthildin*, etc.)
37) Fonderie (cf. 15)
38) Salle de Travail des Métaux Spéciaux · L'Eog, le Galvorn et d'autres métaux aux propriétés particulières sont travaillés ici.
39) Chambre-Forte (cf. 16 de la Guilde de l'Argent)
40) Bibliothèque et Laboratoire · Destinés aux textes traitant de géologie et d'histoire, centrés sur le Mithril, l'Argent et leurs dérivés et sur les expérimentations chimiques en découlant.

Guilde de l'Argent : Plan Détaillé



1) Ascenseur en Verre · C'est le moyen de transport des Orfèvres désirant se rendre d'une partie du Complexe à une autre. Cet ascenseur est toujours le centre d'une activité frénétique. La cage d'ascenseur, en verre cristallin, est située au centre du gigantesque Puits central résonnant du complexe des Forges. Mesurant 18 m de haut et 36 m de large ce puits est une vaste salle. Au-dessus

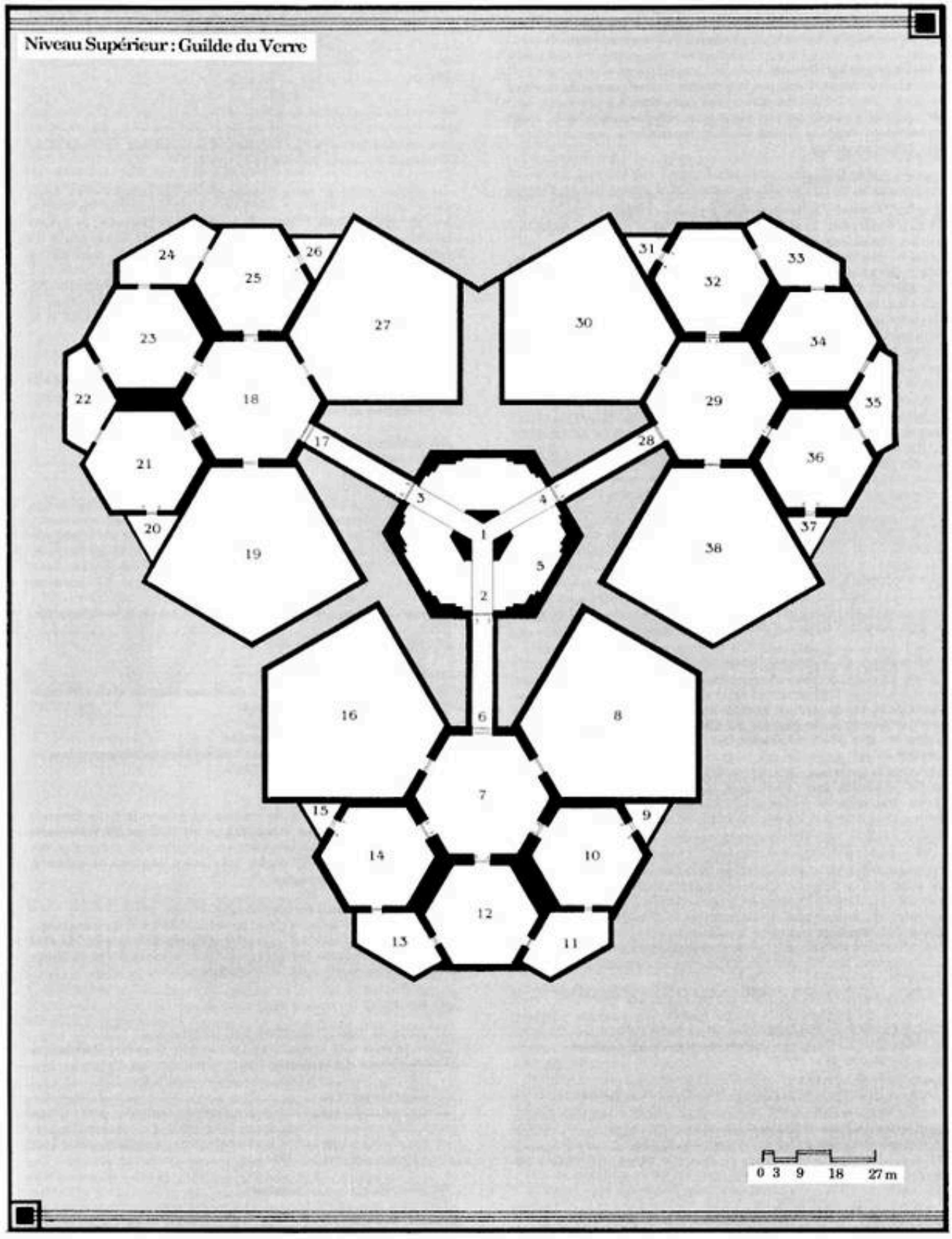
des ponts de la Guilde des Métaux, les trois langues de pierre de la Guilde du Verre s'étendent du centre aux portes, reliant les ascenseurs à ces trois séries de salles regroupées. Le grand Puits est éclairé par de nombreuses lampes situées le long des cages et des trois colonnes de support.
2) Passage vers la Guilde de l'Argent · Ce large pont traverse la vaste salle aux échos résonnants et se termine devant une double porte en Acier ne se corrodant pas. Ces portes glissent de part et d'autre du couloir à l'approche de tout Orfèvre ou Apprenti, car elles sont enchantées et capables de Présence dans un rayon de 6 m.
3) Passage vers la Guilde du Fer.
4) Passage vers la Guilde de l'Or.
5) Lac (cf. 10 de la Guilde des Métaux)
6-7) Portes d'Entrée · Ces portes sont comme celles de l'autre extrémité du passage, glissent sur le côté à l'approche d'Orfèvres ou d'Apprentis, car elles sont enchantées et capables de Présence dans un rayon de 6 m ; elles peuvent également être fermées à clef, Pure Folie (-50) à crocheter, en partie à cause de leur nature enchantée. Trois mètres plus loin, se trouve une autre double porte en Fort-Verre (très résistant à la chaleur, au froid et aux pressions) ; comme les précédentes elles s'ouvrent à l'approche des dites personnes et peuvent être fermées à clef, Extrêmement Difficile (-30) à crocheter. Les mécanismes des serrures sont contenus sous les plaques insérées de chaque côté dans les murs adjacents. Tous les Orfèvres possèdent les clefs de leur secteur ; seuls les Maîtres-Orfèvres possèdent les Clefs Maîtresses ouvrant toutes les portes du complexe. Chaque double porte est dotée de joints permettant de la sceller et d'isoler un secteur. C'est une mesure de sécurité car parfois, au cours d'un forgeage, des gaz volatils et dangereux sont relâchés dans l'atmosphère et, s'il y a un accident, il est alors circonscrit au secteur où il a eu lieu. Les doubles portes servent donc de sas. Toutes les portes en Fort-Verre du Complexe peuvent être ainsi scellées. En cas d'urgence, elles peuvent être fermées par un Ordre Mental donné par un Maître- Orfèvre. Le mot employé est connu des seuls Maîtres-Orfèvres.
8) Guilde de l'Argent · C'est l'Atelier à Grand Orfèvre des trois Forges de métal, et l'entrée en est royale. Le sol est une mosaïque de grandes feuilles en pur marbre Pentallique auxquelles sont mêlés des dessins en porphyre rouge et azurite ; les murs sont en marbre veiné d'Argent tandis que les colonnes sont plaquées de Mithril poli jusqu'à n'être plus qu'un miroir. Des lampes en Mithril et en cristal pendent des murs alors qu'un énorme lustre est suspendu au sommet de la salle. Antichambre très impressionnante. Toutes les portes de la Guilde de l'Argent, sauf s'il est autrement spécifié, sont en Acier plaqué de Mithril et verrouillées, Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter. Tous les Orfèvres en Argent possèdent les clefs de ce secteur.
9) Aile Résidentielle (cf. 12)
10) Salle de Travail de l'Argent · C'est là que sont fabriqués et façonnés l'Argent et les alliages d'Argent.

- **10A) Forge du Moulage**.
- **10B) Forge des Feuilles**.
- **10C) Forge des Fils**.

11) Chambre-Forte · Utilisée surtout comme dépôt de matériaux bruts, cette salle contient 6 tonnes d'Argent pur moulé en lingots pesant 250 g et valant approximativement 32 000 po. On y trouve également 450 kg de Mithril d'une valeur de 1 152 000 po. Le Mithril est le matériau favori des Orfèvres et leur plus grand trésor. On y trouve aussi un peu de Titane et quelques éléments rares. La porte est toujours fermée à clef et est Absurde (-70) à crocheter ; seuls les Maîtres-Orfèvres en ont les clefs. La serrure de la porte est piégée, le mécanisme est Pure Folie (-60) à déceler et à désarmer. Quiconque ne réussit pas à désarmer le piège avant d'ouvrir la porte (les clefs le désarment automatiquement) peut pénétrer dans la salle, mais 10 secondes après la porte se referme et se verrouille. Elle ne pourra plus être ouverte que de l'extérieur et après que la porte se soit refermée, la salle commence à voir sa température monter en flèche jusqu'à atteindre en quelques minutes un niveau mortel (150°C). Elle reste à ce niveau pendant 30 minutes, assez pour tuer toute personne non

protégée. D'un point de vue technique, traitez cela comme une attaque par Boule de Feu à bout portant par minute pour toute personne à l'intérieur.
12) Fonderie · Pareille à 14, cette salle est dotée de grandes portes en Acier dont les serrures, verrouillées, sont Extrêmement Difficiles (30) à crocheter. Elles s'ouvrent sur un quai où sont débarquées les marchandises. Les salles sont des entrepôts et des Fonderies ; des caisses de minerais sont alignées le long des murs et, au plafond voûté, des poutres croisées supportent des grues et des creusets. Les portes séparant les Fonderies des Salles de Travail sont en Fort-Verre clair. Dans cette salle, et dans la 14, le Mithril, l'Argent et les autres métaux de base purs sont extraits des minerais bruts de Khazad-Dûm.
13) Salle de Travail du Mithril · Tout objet composé, en tout ou en partie, de Mithril est forgé ici. Celebrimbor y passe le plus clair de son temps. Les trois divisions de cette pièce sont marquées par des estrades et par des Murs d'Air invisibles qui modèrent la température et le niveau sonore, faisant de chaque partie un centre paisible de travail.
13A) Forge de l'Armurerie · Les objets, surtout ceux en Ithilnaur, y sont fabriqués par les Maîtres-Orfèvres.
13B) Salle de Travail de l'Artisanat · De petits objets d'une beauté incroyable naissent ici ; les murs sont couverts d'outils divers pour le travail de la joaillerie en Mithril. C'est là que fut fabriqué Nenya.
13C) Moulage, Feuille et Fils. C'est ici que les lingots de Mithril sont alliés à d'autres matériaux appropriés et qu'ils prennent la forme désirée.
14) Fonderie (cf. 12)
15) Salle de Travail des Métaux Spéciaux · L'*Eog*, le *Galvorn* et le *Kregora* (ainsi que le *Mithrarian*) sont fabriqués et travaillés ici dans des circonstances particulièrement surveillées. Les portes vers 8 et 14 de cette salle sont plaquées d'un alliage noir, leurs serrures sont Absurdes (-70) à crocheter. Elles sont surmontées d'un emblème de mise en garde en Argent. Seuls Fendomë, Aegnor, Celebrimbor et, plus tard, Annatar ont les clefs de cette pièce.
15A) Forge et Salle de Travail du Galvorn.
15B) Forge et Salle de Travail de l'Eog · S'y trouve une Forge à Froid.
15C) Forge des Métaux Spéciaux · Équipée pour fabriquer tout type d'alliage de métaux spéciaux comme le *Kregora* ou le *Mithrarian*.
16) Chambre-Forte · Cette salle renferme les matériaux bruts rares nécessaires à la création des matériaux rares. On y trouve 26 kg de *Galvorn* (valeur 600 000 po mais pas à vendre) soigneusement empilés dans un coin attendant qu'un Orfèvre les utilise. Il y a également quelques kg d'Uranium dans un coffre en plomb verrouillé, Extrêmement Difficile (-30) à crocheter. La serrure de la porte est Absurde (-70) à crocheter.
17) Bibliothèque et Laboratoire · Destinés aux textes traitant de géologie et d'histoire sur le Mithril, l'Argent et leurs dérivés ainsi que des expérimentations chimiques qui en découlent.
18) Rayonnages · Le long des murs de cette salle est alignée la principale collection de livres de la Guilde de l'Argent.
19) Laboratoires · Cette partie centrale est réservée aux laboratoires pour les métaux, notamment aux expérimentations chimiques.
20) Archives · Cette salle aux murs en verre est verrouillée, Très Difficile (-20) à crocheter. À L'intérieur, se trouvent toutes les références des livres de la bibliothèque ainsi que des livres de sorts d'Alchimiste jusqu'au niveau 50.

Niveau Supérieur : Guilde des Joyaux



La Guilde des Joyaux ne peut être atteinte que par les 3 ascenseurs en verre et par un ascenseur de service qui relie la Guilde du Verre aux quais plus bas. Cette seconde entrée n'est utilisée que pour les

marchandises et l'ascenseur est caché sous les dalles de l'antichambre de la Guilde du Verre.

1) Ortani en verre · C'est le moyen de transport des Orfèvres désirant se déplacer d'une partie du Complexe à une autre. Ces ascenseurs sont toujours le centre d'une activité frénétique. Les cages en verre transparent descendent jusqu'au rez-de-chaussée au milieu de l'immense Puits central du Complexe des Forges. Mesurant 18 m de haut et 36 m de large, ce puits est une vaste salle. Au- dessus des ponts de la Guilde des Métaux, les trois langues de pierre de la Guilde du Verre s'étendent du centre aux portes, reliant les ascenseurs à ces 3 séries de salles regroupées. Le grand Puits est éclairé par de nombreuses lampes situées le long des cages et des trois colonnes de support.
2) Passage vers la Guilde du Verre · Ce large pont traverse la vaste salle aux échos résonnants et se termine devant une double porte en Fort-Verre (verre très résistant à la chaleur, au froid et à la pression). Ces portes coulissent à l'approche de tout Orfèvre ou Apprenti car elles sont enchantées et capables de Présence dans un rayon de 6 m
3) Passage vers la Guilde des Grands Joyaux · Essentiellement identiques aux pont et portes de la Guilde du Verre, les portes extérieures sont en Laen de teinte pourpre claire, chacun des panneaux jumeaux portant l'emblème d'une gemme brillante aux mille facettes. Les motifs polis luisent, éclairés par les lampes de la salle.
4) Passage vers la Guilde des Joyaux · Semblable à celui de 3, les portes sont en Laen vert clair et brillent violemment dans la salle souterraine. La serrure est Pure Folie (-50) à crocheter.
5) Lac · Le fond du Puits est un lac relié au canal par d'étroits tunnels ; l'eau est sans cesse renouvelée, bien que calme en surface. Il a 18 m de profondeur. Au cours du Troisième Age des rumeurs courent sur une hideuse créature y vivant, semblable au Gardien devant la Porte de la Moria.
6) Entrée de la Guilde du Verre · Voir 6 et 7 de la Guilde de l'Argent.
7) Guilde du Verre · Voir 11 de la Guilde des métaux, sauf que les colonnes sont en Fort-Verre bleu et que le sol est en azurite.
8) Aile Résidentielle · Voir 12 de la Guilde des Métaux, sauf que ce sont les Apprentis de la Guilde du Verre.
9) Chambre-Forte · Bien que relativement peu d'objets de valeur soient produits par la Guilde du Verre, un vaste échantillonnage de verre ultra- résistant et de cristallerie emplit la pièce. La porte est en Fort- Verre encadrée d'Acier. La serrure est très Difficile (-20) à ouvrir sans les clefs.
10) Salle de Travail des Souffleurs de Verre · L'art et la science des Souffleurs de Verre a atteint son apogée dans le Gwaith-i-Mirdain ; c'est là que les Maîtres exercent leur art.
11) Fonderie · Cette salle sert d'entrepôt et de fonderie, les murs sont alignés de caisses de matériaux bruts : Silicate et Silicium. Le plafond voûté est croisé par des poutres auxquelles pendent des grues et des creusets. La porte entre la fonderie et la salle de travail est en Fort-Verre.
12) Salle de Travail des Feuilles de Verre · C'est là que des objets comme le Fort-Verre des portes sont élaborés, tout comme les vitres des fenêtres.
13) Fonderie (cf. 11) : Cette salle travaille sur la fusion du Fort-Verre à cause du caractère compliqué de l'opération : des ingrédients supplémentaires et une très haute température sont nécessaires.
14) Salle de Travail du Moulage · C'est là que sont fabriqués les objets en verre solide, comme les éléments architecturaux, les objets d'art, etc.
15) Chambre-Forte (cf. 9)
16) Laboratoire et Bibliothèque · Destinés aux ouvrages traitant de géologie et d'histoire dans le cadre du verre et du silicate et autres substances assimilées, ainsi que des expériences chimiques qui en découlent.
17) Entrée de la Guilde des Grands Joyaux · Voir 6 pour les détails.
18) Guilde des Grands Joyaux · Foyer : Le sol de cette salle est à la fois étrange et merveilleux. Il est en Laen clair et donne une illusion fabuleuse : celle d'une vue aérienne d'Ost-in-Edhil. La scène, de jour, est brillamment illuminée par la lumière naturelle ; la nuit, elle est sombre ; des nuages flottent qui semblent loin sous les pieds. La sensation, très dérangeante, donne l'impression de marcher dans le vide- comme si la salle flottait haut dans le ciel et n'avait pas du tout de plancher. Les colonnes

sont en verre pourpre clair et émettent une pâle lueur la nuit. Les murs sont en Porphyre poli. Sauf avis contraire, toutes les portes de la Guilde des Grands Joyaux sont en Laen transparent de teinte bleue avec un chambranle en Mithril et sont verrouillées, Pure Folie (-50) à crocheter. Tous les Grands Orfèvres-Joailliers en ont les clefs.

19) Aile Résidentielle (cf. 8)

20) Chambre-Forte · Derrière d'épaisses portes opaques en Laen noir verrouillées, Absurde (-70) à crocheter, se trouve tout un assortiment d'objets en Laen de teintes différentes. Toutes les armes et armures sont +25, sauf mention différente.

- 5 épées larges.
- 20 dagues.
- 4 armures de plates (2 translucides glacées, 1 claire et 1 noire) ; toutes encombrent comme un TA 17.
- 1 cotte de maille avec protections, claire ; encombre comme un TA 13.
- 3 épées à deux mains.
- 3 fers de hache.
- 2 boucliers rondaches.
- 1 bâton clair.
- ***Macirillë*** (Q. « Épée Brillante ») : Épée large en Laen clair qui luit d'une brillante lumière blanche lorsqu'elle est dégainée (lumière non contrôlable). Elle inflige, en plus du Coup Critique normal, un Coup Critique d'Électricité de même sévérité. Elle peut également lancer un Éclair Foudroyant 90 m, + 30, 3 fois/jour (plus tout bonus de Direction de Sort si le porteur en possède). Lorsque son porteur la tient à la main, elle le protège contre tout dommage dû à l'électricité qu'elle absorbe et en stocke l'énergie. Elle peut emmagasiner jusqu'à 3 Éclairs Foudroyants et les lancer comme les siens (ce qui fait un total de 6/jour maximum si elle en a stocké 3 auparavant). Si les capacités d'absorption de Macirillë sont atteintes, elle continuera à absorber les Éclairs et les renverra instantanément sur celui qui les lance.
- **1 dague en Laen vert** qui est très intelligente et qui peut jeter les sorts d'Animiste Maîtrise en Herbes III et Découverte d'Herbe 1 600 m, 1 fois/10 jours.

21) Salle de Travail du Laen · C'est la seule salle de tout le Mirdaithrond à posséder des Forges à Froid, le procédé rare et nécessaire à la fabrication du Laen

22) Fonderie du Laen · En plus des dizaines de caisses remplies de Laen brut, il y a 7 coffres contenant des lingots de Laen pur : un total de 350 kg pour une valeur approximative de 4 480 000 po.

23) Salle de Travail de Sertissage · C'est là que sont effectuées les dernières retouches sur les gemmes et que les joyaux sont sertis sur les anneaux. Nenya y fut terminé.

24) Presses · Dans cette salle, se trouvent plusieurs machines énormes combinant les puissances hydraulique et magique pour soumettre diverses substances à une pression fantastique, recréant artificiellement les forces naturelles qui créèrent les gemmes. Les Noldor ont appris à accélérer plusieurs fois ce processus.

25) Fourneaux à Joyaux · La chaleur aussi bien que la pression transforment la houille en diamants (et d'autres matériaux communs en gemmes). Là, les matériaux ayant été soumis à une très grande pression sont brutalement exposés à une chaleur fantastique pour accélérer leur transformation.

26) Chambre-Forte · Peut-être la chambre-forte la plus remplie de merveilles. C'est là qu'est entassée la fortune (en gemmes taillées ou brutes) du Gwaith-i-Mirdain. Des niches en pierre sont alignées dans les murs à l'intérieur desquelles se trouvent des cassettes en bois, métal ou pierre, renfermant des merveilles. Il faut noter que la valeur des gemmes est augmentée par le fait qu'elles ont été taillées par les Orfèvres du Gwaith-i-Mirdain. La plupart ne pourront être vendues, au cours du Troisième Age, que très chères et à des acheteurs connus. De plus, les plus importants trésors ont sans aucun doute été emportés par les Orfèvres fuyant vers la Lórien ou saisis par Sauron pour être enfermés dans les chambres-fortes obscures de Barad-Dûr. La double porte de cette chambre-forte

est opaque et en Laen gris fumée. La serrure est Absurde (-70) à crocheter. La double porte est piégée, Pure Folie (-50) à désarmer. Derrière, se trouve une dalle de granit épaisse de 30 cm sur laquelle est gravé un Symbole de Frayeur de niveau 20. Si le piège est désarmé, la dalle descend dans son logement rendant le symbole inoffensif ; la dalle remonte et rend le Symbole de nouveau opérationnel quand les portes sont fermées. Si le piège n'est pas désarmé, la porte glisse sur le côté dans des niches pour révéler la dalle et le Symbole.

- ***Alcarinlai*** (Q. « Émeraude Glorieuse ») : Énorme Émeraude (5 cm de diamètre) sertie dans une monture de Mithril et suspendue à une chaîne du même métal. Bien qu'elle ne possède aucune propriété magique, elle a une grande valeur (200 000 po) et est une gemme réputée.
- ***Remmiraith*** (S. « Filet à Etoiles ») : Sept larges gemmes aux nombreuses facettes (un Diamant, un Rubis, une Émeraude, une Jacinthe, un Grenat violet, une Améthyste et un Saphir jaune) serties dans une délicate toile d'araignée en Béryllium, en forme de broche. Chaque gemme peut stocker un sort de niveau 10 maximum pouvant être lancé instantanément au bon plaisir du porteur (1 seul/rd). Le terme Remmiraith se réfère également à la constellation des Pléiades, ou Sept Sœurs. Valeur approximative : 600 000 po.
- ***Carlhach*** (S. « Flamme Rouge Jaillissante ») : Cinq Opales de feu, chacune sertie sur un anneau en Or, chaque anneau créé pour un doigt différent de la main. Les anneaux sont reliés par un réseau de fines chaînes, conçus pour être portés à la main gauche. Le Carlhach peut lancer 3 Éclairs de Feu 90 m, h 3 fois les dégâts, et 1 Triade de Feu 1 fois/jour. Le porteur de ces anneaux est immunisé aux feux magiques ; il ne subit que le tiers des dommages infligés par des feux normaux et les CC afférents sont : E=B, D=A, C=A, B=A et A=A. Si les anneaux sont séparés ou les chaînes cassées, la magie qu'ils contiennent est détruite. Valeur approximative 300 000 po.
- ***Vardamir*** (Q. « Joyau de Varda ») : Adamant bleu-blanc de 7 cm de diamètre suspendu à un simple pendentif de Mithril. C'est l'un des triomphes de Celebrimbor dans la création de joyaux. La gemme brille d'un arc-en-ciel de couleurs, devenant plus brillant dans la lumière diffuse. Bien sûr, il ne peut être comparé à la beauté vivante des Silmarils, mais c'est tout de même une gemme rayonnante. Celebrimbor le porte au cours des cérémonies. Valeur approximative 500 000 po.
- ***Undomë*** (S. « Crépuscule ») : Anneau de Mithril serti d'une Améthyste pourpre sombre. C'est un x 6 PP de Mentalisme et triple le rayon d'action des sorts de Mentaliste : Présence et Paroles Spirituelles. Valeur approximative 10 000 po.
- ***Cormallor*** (S. Littéralement « Anneau d'Or Doré ») : Bracelet de maillons d'Or entremêlés, serti de dizaines de Jacinthes lumineuses et de Saphirs jaunes. Ce magnifique bracelet peut lancer 1 fois/jour les sorts Déflexion-Lame III et Déflexions III. Il peut également invoquer un Bouclier 3 fois/jour. Valeur approximative 3 000 po.
- ***Hismirë*** (Q. « Brumeux Joyau ») : Large Opale sertie sur une broche en platine ; elle peut lancer 1 fois/jour 3 sorts, niveau 16 maximum, de la liste de Mentaliste : Manipulation des Gaz- Valeur approximative 1 500 po.
- **Une paire de boucles d'oreilles** en Mithril serties de Saphirs noirs. L'une lance un Hâte V 3 fois/jour et l'autre Invisibilité 30 cmR 3 fois/jour. Les deux boucles doivent être portées pour que l'on puisse bénéficier de leurs pouvoirs. Valeur approximative : 2 000 po.
- Environ **3 millions de pièces d'Or**, de joyaux en Or, Platine, Béryllium, Mithril et autres métaux précieux et sertis d'Opales parfaitement formées, de Saphirs, d'Émeraudes, de Diamants, d'Adamant et autres pierres précieuses.

27) Bibliothèque et Laboratoire · Destinés aux écrits traitant de la géologie et de l'histoire de la fabrication des gemmes. Plusieurs des volumes qui s'y trouvent ont été écrits par Celebrimbor.
28) Entrée de la Guilde des Joyaux · Voir 6 pour les détails.
29) Guilde des Joyaux – Foyer · Le sol de cette salle est dallé en Fort-Verre clair, ce qui donne l'impression de marcher sur une mer bleu-vert et mouvante. Cette impression est très troublante pour ceux qui n'y sont point accoutumés. Les piliers sont en verre rouge clair et les murs en Malachite polie. Toutes les portes de la Guilde des Joyaux, sauf exception, sont en Fort-Verre de

couleur verte avec des cadres en Or. Les portes sont verrouillées, Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter. Tous les Orfèvres Joailliers ont les clefs de ce secteur.
30) Aile Résidentielle. Voir 12.
31) Chambre-Forte · Sa serrure est absurde (-70) à crocheter sans les clefs que seuls détiennent les Maîtres-Orfèvres.
32) Salle de Travail des Gemmes · Les gemmes d'une très grande valeur sont taillées et polies ici par les Maîtres-Orfèvres Joailliers.
33) Entrepôt · Cette salle est remplie de caisses de minerais dans lesquels sont cachées les gemmes attendant qu'un Orfèvre les relâche de leur prison de pierre. Soigneusement empilées et préparées, les caisses étiquetées en Sindarin, paraissent dénuées de valeur à un observateur de passage.
34) Salle de Travail de Sertissage · Équipée de petits fours pour chauffer l'endroit du sertissage, cette salle est destinée à l'union des gemmes de cette Guilde avec les supports préparés par d'autres. C'est ici que Narya et Vilya furent achevés par le seul Celebrimbor.
35) Entrepôt
36) Salle de Travail des Gemmes Inférieures · C'est ici que sont travaillées les Opales, Grenats, Péridots et autres gemmes d'une valeur relativement moins élevée.
37) Chambre-Forte · Un trésor inestimable se trouve derrière la double porte translucide. Elle est verrouillée, Pure Folie (-50) à crocheter. La plupart des objets n'ont qu'un modeste pouvoir magique, mais leur valeur totale avoisine 500 000 po.
38) Bibliothèque et Laboratoire · Destinés aux écrits géologiques et historiques concernant les gemmes et les minerais apparentés ainsi que les expérimentations chimiques qui en découlent.

08 · Sites dignes d'intérêt en Lórien

8.1. Cerin Amroth

Ce site magnifique fut autrefois la demeure d'Amroth, Roi de Lórien, et est situé au centre de la Forêt d'Or. Littéralement le nom signifie « Tertre d'Amroth », indiquant par-là la colline herbeuse qui en est la fondation. Deux cercles concentriques d'arbres, celui intérieur de Mellyrn et celui extérieur en graciles arbres blancs, entourent l'énorme Mallorn central. Ce fut sur cet arbre qu'Amroth établit sa demeure et de Cerin Amroth qu'il régna sur la Forêt d'Or.



Après son départ fatal, Galadriel et Celeborn retournèrent dans la Forêt. Galadriel décida d'établir une nouvelle capitale plus à l'Est – pour mieux pénétrer les brumes de Dol Guldur et contrecarrer les desseins du Seigneur Ténébreux. Bien que la Maison d'Amroth ait été démantelée, un grand Flet blanc brillant fut installé sur les plus hautes branches du Mallorn central. Cerin Amroth resta un havre de paix et de révérence, même chez les Galadhrim, et le restera aussi longtemps que vivra la Forêt.

8.2 Caras Galadhon

Dessinée par Galadriel, la Cité des Arbres fut fortifiée, alors qu'elle était déjà protégée par un haut mur recouvert d'herbe et un fossé asséché. Elle reflète la perception profonde qu'avait la Reine Noldo du danger que courait la Lórien avec le Seigneur Ténébreux, mais elle conservait également une beauté et une simplicité typiquement Sylvain.



Des spirales doubles de chemins pavés de gris sillonnent la colline verte à travers des dizaines de grands Mellyrn. Tous sont remplis de Flets (« *Talan* », pl. « *Telain* » ; plates-formes dans des arbres) qui sont l'habitat des Galadhrim. Les arbres les plus gros abritent les groupes sociaux les plus importants comme les Mystiques, les Armuriers et les Guerriers/Gardiens. Au centre, au sommet de la colline, se trouve le plus haut Mallorn de la forêt à l'extrémité d'une vaste pelouse. De l'autre côté, se trouve une fontaine qui est la source d'un ruisseau dévalant la colline et traversant toute la ville. Le puissant Arbre d'Argent est la demeure de Galadriel et de Celeborn ; haut dans les branches est bâtie une maison ressemblant à un navire qui sert de palais, lieu de réunion et donjon. Au Sud-Est, non loin de l'entrée, se trouve le jardin de Galadriel où se tient son Miroir.

09 · Conseil pour les Aventures

Ce chapitre procure au Meneur de Jeu des renseignements pour gérer des aventures en Ost-in-Edhil et en Lórien. Le MJ devra lire ces conseils avant de sélectionner et d'étudier une des aventures du chapitre 10.

9.1 Choix de l'aventure

Le chapitre 10.0 regroupe les sites spécifiques d'aventure et est divisé en fonction des lieux. Étant donné que la Lórien est un module de campagne, le MJ devra se référer aux paragraphes appropriés traitant des plans. Tous les PNJ sont regroupés, au paragraphe 11.2 Table des Principaux PNJ, en fonction du lieu et de l'époque.

9.2 Choix de la période

Notez les différentes périodes de ce module. Ost-in-Edhil est à son apogée en 2A 1300-1500, période pas très développée jusqu'à présent. Cependant, Tharbad est déjà construite et un commerce régulier a lieu entre les deux cités. La Moria, bien sûr, est également active et continue de l'être jusqu'en 3A 1980, année durant laquelle le Balrog fait son apparition. La Forteresse des Eldar est un environnement complexe et inhabituel au Deuxième Age, où les intrigues politiques vont bon train. Annatar est constamment en train de monter les différentes factions Tune contre l'autre.



L'autre période pour jouer en Ost-in-Edhil est, bien entendu, le Troisième Age alors que le site est en ruine. Bien que plusieurs millénaires se soient écoulés, de nombreuses choses peuvent encore être cachées dans les tours Elfes depuis longtemps abandonnées. Voleurs et brigands désormais rôdent en Eregion, ainsi que des animaux sauvages. Au Troisième Age, des périls différents attendent les aventuriers.

La Lórien est toujours un havre de paix et de sécurité lors des Deuxième et Troisième Âges (après l'arrivée de Galadriel en 2A 1375), mais la région alentour recèle des dangers et des aventuriers au cœur impur pourraient, à l'intérieur, découvrir une nouvelle sorte de danger.

Une fois la période choisie, le MJ devra soigneusement lire la chronologie des événements et les renseignements appropriés. Il est souhaitable de ne pas mentionner aux joueurs la date exacte pour contrer ceux connaissant les événements futurs alors que leurs personnages les ignorent. Les

curieuses méthodes des Elfes pour tenir compte du temps qui passe pourrait être une explication pour justifier une date inexacte.

9.3 Suggestions pour gérer les aventures

Une fois les renseignements généraux retenus, prenez note de ceux détaillés au chapitre 11.0. Apprenez à connaître les Personnages Non Joueurs. Lisez leur historique et essayez de penser et d'agir comme ils pourraient le faire.

Examinez les plans des complexes, particulièrement l'emplacement des pièges, des postes de gardes et des points faibles. Si un lieu ne comporte pas d'occupant, considérez la possibilité que quelqu'un puisse y être lorsque les aventuriers y pénètrent.

9.4 Pièges, armes et sorts

Les descriptions des plans font souvent référence à des pièges et des serrures. Les références suivantes sont fournies au MJ pour JRTM et pour Rolemaster.

Pour se rendre compte de l'échec ou de la réussite des tentatives de désarmement ou de crochetage de ces mécanismes, faites faire un jet de dé au PJ impliqué, ajoutez les bonus appropriés et soustrayez le facteur de difficulté assigné au mécanisme. Puis référez-vous, pour JRTM, à la table TM-2 p. 84 et, pour Rolemaster, à Character Law.

Les résultats d'attaques par Chute/Projection/Écrasement et d'attaques des animaux sont résolus, pour JRTM, dans les tables TSC-2 et TA-5 et TA-6 p. 75 et, pour RM, dans Claw Law.

Les attaques par armes sont contenues, pour JRTM, dans les tables TSC-1 p. 78 et TA-1 à TA-4 p. 77 et, pour RM, dans Arms Law.

Les objets à bonus non-magiques ne sont à utiliser qu'avec RM. Avec JRTM, tous les objets avec bonus sont considérés comme magiques.

Quelques pièges ne seront plus fonctionnels n'étant plus armés ou en état de fonctionner. Pour chaque tranche de 50 ans passés depuis l'occupation connue d'un heu, il y a 1% de chance que le piège ne se déclenche pas alors qu'il le devrait. Un tel piège a néanmoins des chances de se déclencher à chaque fois que quelqu'un touche au déclencheur (i.e. un piège peut ne pas se déclencher à la première personne touchant au déclencheur). Le MJ peut également souhaiter attribuer un certain pourcentage de chances pour que les pièges ne se déclenchent pas (i.e. non-armés ou déjà déclenchés). Nous suggérons un pourcentage de 10 à 20% maximum.

10 · Aventures

10.1 Ost-in-Edhil : Deuxième Age

Complot au sein des Mirdain

> *(Ost-in-Edhil env. 2A 1350 - 1375)*

Lieu : L'Eregion au cours du Deuxième Age au paroxysme du schisme politique.

Participants Requis : Un groupe d'aventuriers braves et puissants de niveau moyen à haut.

Aides : Aucune.

L'histoire

Orrerë, Orfèvre et fils de Carnil le vigneron, est l'un des plus farouches détracteurs d'Annatar, insultant à chaque occasion le Seigneur des Dons et cherchant toujours à le mettre dans l'embarras. Alors que ce sentiment de profonde antipathie est sans aucun doute partagé, Annatar semble capable d'une patience infinie. Comme pour Galadriel, il traite Orrerë avec courtoisie – bien qu'avec ce Noldo de moindre importance, Sauron se permette parfois de retourner les propos insultants.



D’un autre côté, Finculin, qui avait été l’ami intime d’Orrerë est à présent consumé par sa soif d’apprendre toutes les connaissances d’Annatar. Après tout, combien de fois un Maia du plus grand de tous les Forgerons – Aulë le Vala – est venu en Terres du Milieu pour partager son savoir ? Orrerë, choqué et rendu furieux par la nouvelle obsession de Finculin, est déterminé à discréditer le Seigneur des Dons. Ce qu’il ne sait pas, bien sûr, c’est combien dangereux est en réalité Annatar.

Orrerë a décidé d’engager un groupe d’étrangers (des Elfes seraient préférables, mais des Mortels feront aussi l’affaire) susceptibles d’espionner Annatar, afin de collecter des renseignements pouvant lui nuire. Il a offert 3 000 po (ou 5 000 en objets de sa collection personnelle) pour toute information prouvant qu’Annatar est maléfique – ou au moins a des intentions peu louables. Opérant à partir du domaine de son père, au Nord d’Ost- in-Edhil, Orrerë enverra ses hommes en mission, leur suggérant de filer le Seigneur des Dons et/ou de s’introduire chez lui pour trouver des preuves de sa mauvaise foi.

Espionner le Seigneur des Dons présente certains risques. Sauron, même sous l’apparence d’Annatar, est particulièrement dangereux et cruel. S’il découvre qu’il est suivi, il ourdira sans doute une impitoyable vengeance. L’usage des Sorts de Magicien et de Clerc Maléfiques lui est proscrit et il ne peut lancer de sorts sur le groupe afin de le forcer à assassiner son employeur et sa famille. Une échappatoire au désastre pourrait être Galadriel qui, ayant détecté l’usage d’Essence Maléfique, arrivera peut-être à le contrer. Mais Annatar est tellement adulé par les Mirdain qu’il sera vraiment difficile de le discréditer, même si Galadriel était convaincue de sa nature (bien qu’elle ait doutée de

lui depuis le début). C'est un scénario qui, s'il peut se terminer d'une manière très profitable pour les joueurs, s'achèvera inexorablement par la chute de l'Eregion, quel que soit le résultat obtenu par ces derniers.

La tâche

Réussir à pénétrer dans la demeure d'Annatar et à s'emparer de preuves (lettres, documents, etc.) de son origine et de sa nature « maléfique ». Ou, sinon, entendre des conversations (peut-être avec Orophin) prouvant sa haine profonde des Eldar.

Vol de secrets pour Aulendil

Lieu : Ost-in-Edhil vers 2A 1375, lorsque la dissension a atteint son paroxysme au Royaume Noldo.

Participants Requis : Un groupe d'Elfes (ou au moins comprenant des Elfes) expérimentés, ou voulant le devenir, en matière d'espionnage. Il serait bon que certains Elfes soient des Apprentis Orfèvres.

Aides : Des cartes du secteur à infiltrer, voire un équipement de voleur sophistiqué (+30).

L'histoire

Annatar a besoin d'informations sur les Feux des Forges pour ses recherches en tant qu'Orfèvre, informations que seul Aegnor possède ; celui-ci ne lui révélerait même pas le temps qu'il fait dehors et à plus forte raison ses secrets de fabrication.

La tâche

Annatar soupçonne qu'Aegnor conserve chez lui des notes sur ce qu'il désire et il offre 200 po par personne à ceux qui les lui rapporteront (les joueurs découvriront que de telles notes n'existent pas). Annatar leur dira alors de s'introduire dans le Gwaith-i-Mirdain et de s'emparer de l'information dans la Bibliothèque appropriée. Si la pénétration dans les Guildes est réussie, Annatar paiera 1 000 po supplémentaires par personne (5 maximum). Les informations que recherche Annatar se trouvent dans la Bibliothèque des Orfèvres en Argent. Note : Bien qu'Annatar/Aulendil/Artano/Sauron ne soit pas adulé à l'extrême, il est, à cette époque, respecté et très influent. Le MJ pourra rendre les choses confuses en faisant croire aux joueurs qu'Aegnor est l'influence maléfique et que, par conséquent, l'espionner est servir les intérêts des Noldor. Annatar est très convaincant et livrera des demi-vérités. En utilisant l'un de ses noms le moins connu (tel que Artano) le MJ réussira à détourner les soupçons des joueurs qui savent qui est réellement Annatar, car leurs personnages ne le connaissent pas.

Vol chez les Noldor

Lieu : Ost-in-Edhil et le Mirdaithrond au cours du Deuxième Age.

Participants Requis : Un groupe de voleurs et de larrons de relativement haut niveau, persuadés de pouvoir pénétrer dans le Mirdaithrond et d'en sortir puissants et riches.

Aides : Des plans du Mirdaithrond seraient souhaitables mais difficiles à trouver. Un jeu complet pourrait se trouver dans la Bibliothèque de la Salle du Conseil. Quelqu'un de l'intérieur (un Apprenti sans scrupule) pourrait être soudoyé pour leur faciliter la tâche.

L'histoire

Au sommet de leur art, les Orfèvres Elfes d'Eregion produisirent les plus grands trésors des Terres du Milieu. Les Guildes des Mirdain étaient emplies de joyaux et d'armes aux pouvoirs magiques incroyables, sans mentionner les simples objets ayant une valeur marchande ainsi que les vastes stocks d'Or, de Mithril et de gemmes brutes.

La tâche

Assez simple, s'introduire dans le Mirdaithrond et en sortir avec des trésors – en vie. Les Noldor ne sont pas connus pour la pitié qu'ils éprouvent envers les personnes ayant tenté de leur voler leurs objets magiques.

Meurtre en Ost-in-Edhil

Lieu : Ost-in-Edhil vers 2A 1375, une cité dont l'allégeance est divisée entre Galadriel et la coalition Celebrimbor/Annatar.

Participants Requis : Un groupe d'Elfes (ou comportant quelques Elfes). Il est nécessaire pour eux d'avoir la confiance des habitants de la cité. Des talents d'enquêteurs seront utiles.

Aides : La coopération de Galadriel et le témoignage d'Orrerë (qui a vu Finculin, les yeux brillants, sortir de la maison la nuit du crime) et l'associé d'Annatar, Orophin, qui a assisté au meurtre par hasard et qui est torturé par le doute et la peur.

L'histoire

Thalos le guérisseur a été assassiné. Il n'avait aucun ennemi déclaré, c'est pourquoi il n'y a ni suspect, ni mobile. Valglin le Prophète (cf. son commentaire, paragraphe 7.39, A 11) était soigné par Thalos et (témoignages à l'appui) commençait à se remettre, étant capable de dire de temps à autre une phrase sensée. À présent, il n'est plus qu'un idiot balbutiant. Il a apparemment assisté à l'assassinat brutal de Thalos (avec une dague noire trouvée plantée dans le dos du guérisseur atteint de 9 blessures) mais, dès qu'on le questionne, il se met à hurler. Si Galadriel est questionnée, elle racontera sa visite à Valglin la nuit où il perdit la raison, elle éprouvera cependant de la répugnance à révéler ses soupçons vis à vis d'Annatar/Artano.

Galadriel offre une récompense de 3 000 po pour toute information conduisant à l'arrestation de l'assassin.

La vérité

Finculin a en effet commis le meurtre, mais il a agi sous l'influence du pouvoir d'Annatar ; il n'a aucun souvenir de son acte (et il ne l'aurait jamais commis en temps normal). Valglin était sur le chemin de la guérison et allait pouvoir bientôt raconter la vision qu'il avait eu du véritable héritage d'Annatar et ses intentions. Cela devait être empêché, bien sûr. Annatar, sachant qu'assassiner Valglin aurait été signer son acte et sachant qu'un nouveau traumatisme le ferait basculer définitivement dans la folie, imagina son plan cruel. Il s'arrangea même pour qu'Orrerë assiste au meurtre dans le but d'embrouiller encore plus les choses et d'éloigner de lui la suspicion (comme celle de Galadriel). Le seul moyen qu'ont les PJ d'aller au cœur des choses et de trouver le mobile véritable est de prendre conscience des implications de la vision de Valglin et d'harceler Orophin jusqu'à ce qu'il parle. Cela peut être atteint grâce à l'aide que Galadriel pourrait apporter – si elle est convaincue qu'il y a conspiration.

La tâche

Découvrir l'identité du meurtrier et percevoir la récompense sans être abattu par les manœuvres d'Annatar.

Ramifications

Si les joueurs réussissent dans leur mission, les événements futurs seront les suivants : Galadriel est à présent convaincue de la nature maléfique d'Annatar et peut innocenter Finculin. Le lien qui relie Valglin au Seigneur des Dons est trop ténu pour que l'on puisse prendre des mesures formelles contre lui, non à cause de la difficulté à démontrer ses agissements, mais à cause de sa grande popularité. Le résultat sera que Galadriel quittera l'Eregion avec ses fidèles et que le royaume Noldo commencera son déclin dans la corruption.

Si les aventuriers échouent, la fin sera encore plus tragique. L'une de ces deux choses arrivera : soit Orrerë témoigne et Finculin est condamné à mort puis exécuté, soit il se tait, quitte le Gwaith-i-Mirdain et se retire dans le domaine viticole de son père.

10.2 Ost-in-Edhil : Troisième Age

Pillage des Guildes des Mirdain

> *(Ost-in-Edhil en SA 1640)*

Lieu : Les Guildes des Orfèvres-Joailliers abandonnées depuis longtemps et à présent sombres et branlantes avec leurs pièges opérationnels ou non, envahies de créatures.

Participants Requis : Un groupe d'aventuriers expérimentés capables de travailler dans l'obscurité et de neutraliser les pièges des Orfèvres Noldor.

Aides : Des plans complets du Mirdaithrond seraient d'une très grande aide mais il n'en existe que quelques exemplaires. Il y en a un jeu dans la maison de Celebrimbor, un autre dans la Bibliothèque de la Salle du Conseil ou dans la maison d'Annatar (s'ils n'ont pas été volés ou ne sont pas tombés en poussière). Trouver l'un de ces jeux de plans est une aventure en soi.

La connaissance de l'entrée par la rivière serait souhaitable, car elle permettrait d'éluder le problème des Ortani en panne.

L'histoire

Bien que le Mirdaithrond ait été pris d'assaut par les hordes de Sauron, et pillé de fond en comble par le Seigneur Ténébreux dans sa recherche des Trois Anneaux, un certain nombre d'objets de valeur mineurs peuvent être (et sont) cachés jusqu'alors.

La tâche

Éviter les pièges et autres périls des Guildes et sortir avec un butin le plus important possible.

Les Ruines de Telpëmar

Lieu : La villa en ruine de Galadriel et Celeborn, abandonnée depuis longtemps par ces Elfes royaux et qui est à présent le repaire de bandits.

Participants Requis : Un groupe d'aventuriers de niveau moyen voulant percer les mystères de ces ruines.

Aides : Une carte ancienne de la région de Houssaie incluant la villa de Telpëmar peut être obtenue à Tharbad. Pour ceux possédant le module d'aventures Thieves of Tharbad (Les Voleurs de Tharbad), la carte, dans un étui en cuir pourri peut être achetée dans la « Maison des Échanges » de Morwen pour 200 po, un prix exorbitant mais justifié. Morwen à une idée des richesses potentielles qui s'y trouvent et elle pressera les PJ de lui acheter. Selon la rumeur, il y aurait caché quelque part dans la villa un Anneau de Pouvoir des Elfes Inférieur.

L'histoire

Cachées dans le territoire dévasté, qui est tout ce qui reste de la Houssaie, se trouvent les propriétés des Notables Noldor. Bien que des milliers d'années aient passé, plusieurs d'entre elles sont toujours habitables, tout au moins en partie. La villa de Galadriel et de Celeborn est du nombre et elle est le repaire d'une bande de brigands. Le chef de ce groupe est le mystérieux (certains disent fou) Magicien qui se fait appeler Fëatur et qui jure avoir du sang Noldo, réclamant par cela la souveraineté de l'Eregion. Même Fëatur, cependant, ne sait pas quelles sont les richesses qui dorment dans son repaire.

La tâche

Les aventuriers peuvent attaquer la villa ou plus simplement la cambrioler pour ensuite s'enfuir avec les trésors et le moins de pertes possibles.

10.3 La Lórien

Une herbe pour le Prince

> *(La Lórien 3A 1981)*

Lieu : Le Gondor, la Lórien et les régions s'étendant entre les deux.

Participants Requis : Un groupe d'aventuriers ne craignant pas de pénétrer dans la Forêt d'Or et au cœur fondamentalement pur.

Aides : Aucune n'est offerte.

L'histoire

Eärnil II est Roi du Gondor ; son fils unique, Eänur est tombé soudain très malade. Le Prince du Gondor a besoin pour guérir d'une herbe médicinale très rare (la Laurelin dont le pouvoir primordial est de ressusciter les Elfes). Mais les Prophètes de la Cour ont déclaré que cette herbe ne pouvait être trouvée nulle part ailleurs qu'en Lórien, une région regardée avec crainte et suspicion.

Eärnil II a offert 10 000 po a qui lui ramènerait une dose de cette plante d'où qu'elle puisse provenir. Eänur ne peut être maintenu en vie que pendant 30 jours, le délai est donc court. Il y aura de nombreux dangers sur la route : patrouilles d'Orques, Gens des Chariots et autres êtres hostiles.

La tâche

Ramener la dose de la Lórien au Gondor avant la mort du Prince.

Note : Pour empêcher l'altération du cours de l'histoire, au cas où les aventuriers échoueraient, une solution de rechange devra être appliquée : par exemple, Galadriel a été mise au courant de la maladie du Prince et enverra un messager avec une dose de Laurelin qui arrivera juste à temps.

Un message pour Galadriel

> *(3A 3019)*

Lieu : La Lórien et la Région avoisinante

Participants Requis : Un groupe de voyageurs braves et responsables, acceptant d'honorer les dernières volontés d'un Elfe mourant.

Aides : Une broche en forme de feuille confiée par Lindal.

L'histoire

Le groupe voyageant quelque part entre Mirkwood et la Lórien tombe soudain sur un Sylvain blessé mortellement d'une flèche empoisonnée. S'ils viennent au secours du Sylvain, celui-ci aura le temps de leur dire qu'il est un messager de Thranduil de Mirkwood Septentrional devant délivrer un important message à Galadriel en Lórien. Il les suppliera de l'aider et, s'ils acceptent, les chargera de remettre le message personnellement à la Dame de la Lórien. En plus de celui-ci dans un tube en cuir scellé, il donnera sa broche en forme de feuille. Puis il expirera. Il n'a sur lui ni objets d'une valeur particulière, ni argent.

La tâche

Apporter le message à Galadriel. Avant même d'atteindre la Forêt d'Or, les aventuriers devront faire face aux dangers représentés par des patrouilles d'Orques beaucoup plus fréquentes qu'à l'accoutumée, par des ouargues et des loups en maraude. Une fois en Lórien, il s'offre deux choix aux aventuriers, soit tenter de gagner Caras Galadhon en catimini, mais ils ne sont pas sûrs d'y parvenir, soit convaincre les gardes frontaliers de les y conduire. Après beaucoup de discussions, ils seront finalement emmenés sous bonne garde jusqu'à la cité. S'il y a un Nain dans le groupe, les choses seront plus difficiles ; tout PJ Elfe devra apaiser les tensions. La broche sera également utile, mais la décision dépend du MJ et elle devra être motivée par la performance du groupe.

Si le message est délivré avec succès, les joueurs pourront rencontrer Galadriel et Celeborn et chacun recevra un cadeau pour son aide. Voici quelques suggestions de cadeaux :

Une Cape d'Elfe · +80 en Dissimulation lorsque le porteur est immobile, +20 s'il bouge.
Une Paire de Bottes · +60 en Filature et qui augmentent les chances de se déplacer silencieusement.
Un arc long +15.
Un arc long qui peut tirer tous les rounds sans pénalité.
Une protection de bras pour tirer à l'arc, ajoute i 10 au BO avec l'arc.
3 flèches +15, Tueuses d'Orques.
Une broche en forme de feuille, additionneur +3.

Vol d'une graine de Mallorn

> *(3A 1435)*

Lieu : Le Gondor, la Lórien et les régions entre les deux.

Participants Requis : Un groupe de mercenaires acceptant de risquer la colère de Galadriel en échange de beaucoup d'Or.

Aides : Aucune, à part l'appât du gain.

L’histoire

Le trône du Gondor est dans la tourmente depuis la mort du Roi Valacar. Eldacar, l’héritier, a été chassé du pays par Castamir l’Usurpateur. Castamir s’est lui-même proclamé Roi du Gondor et il cherche à présent une graine de Mallorn pour remplacer l’Arbre Blanc d’Osgiliath ; il offre 5 000 po à quiconque lui en apportera une. La Lórien, en cette époque troublée, est bien gardée, ainsi la tâche n’est pas aussi facile qu’elle le parait.

La tâche

S’emparer d’une graine de Mallorn et la rapporter à Eldacar en Gondor. Si l’aventure ne se passe pas en automne, les graines seront Absurdes (-70) à trouver (un seul jet de perception par jour) ; en automne, elles sont Pure Folie (-50) à trouver. L’une des raisons pour lesquelles les graines de Mallorn sont si rares est que peu d’entre elles arrivent à maturité. Une autre est que les Elles font la collecte des graines et plantent eux-mêmes les nouveaux arbres. Quiconque pris à l’intérieur de la Forêt sera expulsé une première fois par les Gardiens. S’ils sont pris une seconde fois, ils auront les yeux bandés et seront amenés devant Amroth, dans sa maison surélevée. Si le groupe est coupable, il demandera à Nimrodel de lancer sur ses membres le sort Amnésie, leur faisant oublier les raisons pour lesquelles ils sont là ainsi que ce qu’ils ont déjà vécu en Lórien. De plus, ils éprouveront une peur incontrôlée de ce lieu. Ensuite, les Gardiens les transporteront à la frontière sud du pays.

Note : Bien que Galadriel, et par conséquent Nenya, ne soit pas encore revenue en Lórien, il existe encore une aura légendaire de mystère sur ce lieu et les Gardiens le patrouillent avec vigilance.

11 · Notes de Conversion

Les différents systèmes de règles de JRAF ont leurs propres caractéristiques qui dépendent des mécanismes spécifiques de jeu. Le paragraphe 1.3 fait état de notes de conversion générales des caractéristiques mais d'autres indications spécifiques sont souvent très utiles. Ce chapitre s'applique à la conversion des caractéristiques de Rolemaster/JRTM (RM/JRTM). Dans la mesure où de nombreux JRAF existent, nous nous sommes cantonnés au système de JRAF AD&D® (un système basé sur des niveaux). Du fait du système basé sur des niveaux et des compétences de Rolemaster, un MJ devrait pouvoir convertir les caractéristiques de RM/JRTM en celles d'autres systèmes de jeu.

Note : AD&D® est une marque déposée par T.S.R. (Lake Geneva, WI, USA) pour leur JRAF. Cette référence à T.S.R. n'indique en aucune manière qu'un des produits de I.C.E. est sous licence de T.S.R.

Conversion en caractéristiques d'AD&D®

Les caractéristiques de ce module entrent dans deux catégories : la première étant la description des personnages (surtout tables 11.1 et 11.2) et la seconde étant la description des créatures (surtout table 11.5). En se servant de ces données, nous allons les transformer en celles d'AD&D®. Tout MJ devra garder à l'esprit que les renseignements suivants ne sont que des indications et devra les modifier si le résultat obtenu est inapproprié.



Bonus · Les bonus de RM/JRTM sont basés sur un système de 1-100, alors que ceux d'AD&D® le sont sur un système 1-20. Pour obtenir le bonus d'AD&D®, divisez le bonus de RM/JRTM par 5 et

arrondissez à l'inférieur - Par ex., une masse +18 dans RM/JRTM deviendra +3 dans AD&D®. Dans RM/JRTM, les bonus typiques étant supérieurs aux bonus typiques d'AD&D®, un MJ pourra souhaiter les réduire de moitié et ensuite les diviser par 5, arrondis au supérieur.
Niveau · L'obtention du Niveau AD&D® se fait en multipliant le Niveau RM/JRTM par 0,66 en arrondissant à l'inférieur (pour les points d'expérience, vous pouvez ne pas arrondir). Ceci n'est qu'une règle générale et le MJ devra examiner dans son ensemble le personnage ou la créature pour savoir si des ajustements sont nécessaires.
Points de vie · L'obtention des Points de Vie d'AD&D® se fait en divisant les Points de Coup de RM/JRTM par 3 arrondis à l'inférieur. Pour les créatures très puissantes, vous pouvez faire la division par 4 ou 5. Vous pouvez aussi déterminer les Points de Vie en vous basant sur le niveau du personnage ou de la créature tout en vous servant des règles d'AD&D® à ce sujet.
Classe d'Armure (CA) · Utilisez la correspondance entre le Type d'Armure (TA) de RM/JRTM et la Classe d'Armure d'AD&D® :

- TA 1-4 = CA 10 ;
- TA 5-9 = CA 8 ;
- TA 10-12 = CA 6 ;
- TA 13-17 = CA 5 ;
- TA 18-20 = CA 3.

Si un bouclier est utilisé, améliorez la CA de 1.

Le bonus Défensif (BD) de RM/JRTM peut affecter la Classe d'Armure d'AD&D®. Si un bouclier est normalement utilisé (un « O » dans la colonne Bouc.), soustrayez 25 du BD. Ensuite, utilisez le procédé décrit ci-dessus pour obtenir le bonus équivalent dans AD&D®. Ce bonus est utilisé soit pour améliorer la Classe d'Armure, soit comme malus aux tentatives de toucher des attaquants.

Les Creatures

Mouvement · Utilisez la correspondance pour déterminer la vitesse de mouvement de la créature dans AD&D® :

- RT = 1-3 »
- TL = 4-5 »
- LE = 6-7 »
- MO = 8-9 »
- MR = 10-12 »
- RA = 13-15 »
- TR = 16-20 »
- AV = 21 » et plus

Résistance à la Magie · Le modificateur au Jet de Résistance pour RM/JRTM peut être utilisé comme la valeur de la Résistance à la Magie dans AD&D®.
Dés de Vie · Cette notion est difficile à convertir car elle représente à la fois la capacité de la créature à subir des dégâts et sa capacité à toucher son adversaire avec succès. Pour obtenir une estimation, calculez d'abord les Points de Vie de la créature en utilisant le système décrit ci-dessus et ensuite divisez le résultat par 5, arrondi au supérieur.
Nombre d'Attaques · Une créature peut faire une attaque pour chaque attaque décrite dans la Table des Principales Créatures (i.e. primaire, secondaire, tertiaire).
Dégâts par Attaque · D'abord, utilisez la correspondance des types d'attaque de RM/JRTM pour déterminer dans AD&D® les Dégâts par Attaque :

- **Pe** = 1-2
- **Be** = 1-6

- **Bo** =1-10
- **Mo** =1-6
- **Gr** = l-4
- **Ch** = l-12
- **Sa** = l-3
- **Co**=l-10
- **H** = l-8
- **Da** = 14

Ensuite, utilisez la taille de l'attaque de RM/JRTM pour modifier les Dégâts par Attaque. (Rappelez-vous : ce n'est qu'une règle générale).

Minuscule = T · fixe, en général 1-1,1-2 ou 1-3.
Petite = P · Dégât maximum diminué de la moitié au plus (i.e. 1-8 deviendrait 1-7,1-6,1-5 ou 1-4).
Moyenne = M · attaque normale, normalement sans changement.
Grande = G · nombre de dés doublé OU +3 maximum aux dégâts (i.e. 1-8 deviendrait 2-9, 3-10, 4¬11 ou 2-16).
Gigantesque = E · nombre de dés doublé ou triplé OU +6 maximum aux dégâts (i.e. 1-8 deviendrait 2-9 à 7-14 ou 2-16/3-24).

Les Personnages

Caractéristiques · Utilisez la table 1.32, en tenant compte des indications suivantes. Si plus d'une caractéristique est donnée (RM), faites-en la moyenne avant de convertir.

AD&D®	JRTM	RM
Force	Force	Force
Intelligence	Intelligence	Raisonnement et Empathie
Sagesse	Intuition	Mémoire et Intuition
Dextérité	Agilité	Rapidité et Agilité
Constitution	Constitution	Constitution
Charisme	Présence	Présence et Autodiscipline

Classe de Personnage · Sauf indication contraire dans « Notes », la profession d'un personnage est Guerrier. Les Multi-classés mentionnés ci-dessous font référence à la possibilité d'un personnage AD&D® à deux classes. Du fait de quelques restrictions dans AD&D® concernant certaines classes de personnage, un MJ devra faire attention à la classe d'arrivée du personnage.

JRTM / RM	AD&D®
Guerrier/Guerrier	Guerrier ou Paladin
Guerrier/Larron	Guerrier ou Assassin ou Guerrier multi-classé
Guerrier/Guerrier-Moine	Moine
Scout/Voleur	Voleur
Scout/Larron	Voleur ou Assassin ou Voleur multi-classé
Scout/Guerrier-Moine	Moine
Mage/Magicien	Magicien
Mage/Illusionniste	Illusionniste
Mage/Alchimiste	Magicien
Mage/Sorcier	Magicien ou Magicien/Clerc multi-classé
Mage/Astrologue	Clerc ou Magicien/Clerc multi-classé
Animiste/Animiste	Druide
Animiste/Clerc	Clerc
Animiste/Guérisseur	Clerc
Ranger/Ranger	Ranger ou Druide ou Clerc multi-classés
— /Mentaliste	Magicien psionique
— /Soigneur	Clerc psionique
— /Prophète	Magicien ou Clerc psioniques
— /Moine	Voleur ou Guerrier psioniques ou Magicien multi-classé
Barde/Barde	Barde (peut être limité en Guerrier /Voleur) ou Voleur ou Guerrier psioniques ou Magicien multi-classé

Sorts

En choisissant les sorts d'un personnage AD&D® converti, gardez en mémoire les directives suivantes sur les sorts de RM/JRTM. Les professions de RM ont leur équivalent dans JRTM entre parenthèses.

Magicien (Mage) · Sorts manipulant principalement les éléments : terre, eau, air, chaleur, froid et lumière.
Illusionniste · Sorts de renseignements erronés et illusions manipulant principalement les éléments affectant les sens : vue, audition, toucher, odorat, impulsions mentales et combinaisons de sens.
Alchimiste · Sorts manipulant principalement la matière pour former des objets et pour implanter des sorts dans des objets.
Clerc (Animiste) · Sorts directement en rapport avec la vie : communier avec les déités, appeler des créatures vivantes, se protéger des servants des déités opposées, etc.
Animiste (Animiste) · Sorts en relation avec la nature : plantes, animaux, la nature en général et le climat.
Guérisseur (Animiste) · Sorts en relation principalement avec les soins que l'on peut se prodiguer et avec la capacité à se transférer à soi-même les blessures des autres.
Mentaliste · Sorts en relation avec la détection de Présence mentale, la communication mentale, le contrôle mental, l'attaque mentale, la fusion mentale et le contrôle des sens.
Sorcier · Sorts résultant en la destruction spécifique de matière animée ou non.
Mystique · Sorts de renseignements erronés et de modifications basés sur l'illusion et sorts modifiant la matière.

Astrologue · Sorts d'obtention d'informations : détection, communication, prémonition et communion.
Les trois professions suivantes ne peuvent lancer que des sorts de puissance limitée.

Moine · Sorts de mouvement pour soi-même et de contrôle de son corps et de son esprit.
Ranger (Ranger) · Sorts en relation avec l'extérieur et les éléments (climat).
Barde (Barde) · Sorts en relation avec les sons, la connaissance et l'utilisation d'objets.

12 · Tables

12.1 Table des principales troupes

11.1 TABLE DES PRINCIPALES TROUPES

Type/Nombre	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
Ost-in-Edhil (3A 800-1697)											
Seigneur Capitaine/1	Noldo	24	180	PL/20 +	120	O +	B/J	210 el +	200 ar	20	Commandant des défenses de la Cité; équipement + 30.
Capitaines de la Garde/12	Noldor	12	150	CM/18 +	100	O +	B/J	165 ec +	140 ar	20	Chacun dirige 240 guerriers; équipement + 15.
Guerriers d'Elite/120	Noldor	8	110	CM/18 +	90	O +	B/J	120 ec +	95 ar	15	Equipement + 10.
Guerriers/2760	Noldor/Sylvains	4	80	S/1	40	O +	N	70 ec +	65 al	15	Les Elfes Sylvains utilisent des arcs longs; équipement + 10.
Chevaux Légers	--	3	100	CS/3	35	--	--	35 GPi	--	35	Un par guerrier/messager.
Chevaux Moyens	--	4	120	CS/3	25	--	--	45 GPi	--	25	Un par Guerrier d'Elite.
Sentinelles du Gwaith-i-Mirdain											
Vice-Sentinelle/1	Noldo	20	180	PL/20 +	110	O +	B/J	195 el +	170 ar	20	Assistant de Fendomë; équip. + 30.
Sentinelles d'Elite/6	Noldor	10	120	PL/20 +	100	O +	B/J	130 el +	100 ar	15	Capitaines de la Garde; équip. + 20.
Eregion: après la chute d'Ost-in-Edhil (2A 1697)											
Orques (en général, en bandes de 5-20)											
Chef de Lurg/1	Uruk	6	70	CM/13	30	O 5	N	80 ci	50 ao	15	Equipement + 5.
Guerriers Adultes/2-3	Orques inf.	2	45	CS/8	25	O	N	50 ci	20 ao	0	--
Jeunes Guerriers	Orques inf.	1	35	CS/7	5	N	N	40 ci	10 ao	5	--
Bandits de grands chemins (en bandes de 3-10)											
Chef	Diverse	3	50	CS/8	25	O	N	75 ec	45 arg	10	1 par bande; objets + 5 ou + 10.
Voleurs	Diverse	2	40	CS/7	20	N	N	50 da	40 ao	20	1-2 par bande.
Guerriers	Diverse	2	55	CR/9	30	O	N	60 el	35 ao	15	Complémentent la bande.
Lórien: 2A 1350-1781, premier règne de Galadriel (et Celeborn)											
Maître de Clairière/1 (Fanar)	Nando	18	170	S/1	100	O	N	180 el	190 al	30	Vêtements à BD magique; équip. + 30.
Capitaines de Gardiens/60	Nandor/Sylvains	8	100	S/1	30	N	N	90 ec	100 al	25	Equipement + 10; excellent bonus en Dissimulation (+ 80).
Gardiens/600	Nandor/Sylvains	4	75	S/1	25	N	N	75 ec	85 al	20	Equipement + 5; bon bonus en Dissimulation (+ 20 à + 60).
Seigneurs Sentinelles/3	Sindar	15	160	PL/20 +	90	O +	B/J	160 el	150 al	20	Capitaines de la Garde de Caras Galadhon; équipement + 25.
Sentinelles/30	Sindar	5	80	CM/17 +	80	O +	B/J	100 el	90 al	20	Garde de Caras Galadhon; équip. + 15.
Lórien: 2A 1781-3A 1980: Règne d'Amdir et d'Amroth											
Maître de Clairière/1 (Fanar)	Nando	20	180	S/1	100	O	N	190 el	200 al	30	Vêtements à BD magique; équip. + 30.
Capitaines de Gardiens/120	Nandor/Sylvains	10	120	S/1	30	N	N	100 ec	120 al	25	Equipement + 20; excellent bonus en Dissimulation (+ 100).
Gardiens/1200	Nandor/Sylvains	4	75	S/1	25	N	N	75 ec	85 al	20	Equipement + 5; bon bonus en Dissimulation (+ 20 à + 60).
Seigneurs Sentinelles/3	Sindar	17	160	PL/20 +	90	O +	B/J	160 el	150 al	20	Capitaines de la Garde de Caras Galadhon; équipement + 25.
Sentinelles/90	Sindar	5	80	CM/17 +	80	O +	B/J	100 el	90 al	20	Garde de Caras Galadhon; équip. + 15.
Lórien: 3A 1981-4A 1, règne informel de Galadriel et Celeborn											
Maître de Clairière/1 (Fanar)	Nando	24	180	S/1	100	O	N	195 el	210 al	30	Vêtements à BD magique; équip. + 30.
Capitaines de Gardiens/333	Nandor/Sylvains	12	130	S/1	30	N	N	110 ec	130 al	25	Equipement + 20; excellent bonus en Dissimulation (+ 100).
Gardiens/3333	Nandor/Sylvains	6	80	S/1	25	N	N	85 ec	100 al	20	Equipement + 5; bon bonus en Dissimulation (+ 20 à + 60).
Seigneurs Sentinelles/3	Sindar	21	185	PL/20 +	110	O +	B/J	210 el +	190 ar	20	Commandant des défenses de Caras Galadhon; équip. + 30.
Sentinelles d'Elite/60	Sindar	15	160	PL/20 +	90	O +	B/J	160 el +	150 ar	20	Capitaines de la Garde de Caras Galadhon; équipement + 25.
Sentinelles/360	Sindar	5	80	CM/17 +	80	O +	B/J	100 el	90 al	20	Garde de Caras Galadhon; équip. + 15.

LEGENDE

Le signe + en regard de l'armure, du bouclier ou de l'arme signifie que l'objet en question est en Mithril (ou un de ses alliages); ainsi, un TA noté CM/17 + est en réalité une chemise de mailles (TA 13) et encombre comme un TA 5 (CS) bien qu'elle protège comme un plastron, avec un bonus de + 20 au BD (inclus dans le tableau ci-dessus). Un TA PL/20 + correspond à une armure de plates mais n'encombre que comme un TA 11, avec un bonus de + 30 au BD du porteur.

Codes: Les valeurs citées correspondent à chaque type de combattant. Certains s'expliquent par eux-mêmes; **Niv** (Niveau), **PdeC** (Points de Coup), **Bouc** (Bouclier), **TA** (Type d'Armure), **BD** (Bonus Défensif), **Bouc** (Bouclier), **Prot B/J** (Protection de Bras et de Jambes), **BO** (Bonus Offensif) et **MM** (Bonus de Manoeuvres en Mouvement). Voir la Table des Principaux PNJ pour les codes des armes.

Note: Les Uruk-Hai peuvent opérer sans malus à la lumière du jour; les Orques inférieurs combattent avec un malus de -100 en réelle lumière du jour et avec un malus de -25 sous une lumière enchantée ou magique. Une lumière artificielle normale (torche, etc.) ne les gêne pas. Les Mortels ont un malus de -25 par une nuit noire, les Elfes ne subissent aucun malus dû aux conditions d'éclairage.

12.2 Table des principaux PNJ

11.2 TABLE DES PRINCIPAUX PNJ

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	BO Mêlée	BO Proj	MM	Notes
OST-IN-EDHIL (2A)										
Annatar (Sauron)	240	500	PL/20	150	N	N	200 el	180 al	30	Mage/Sorcier Maia.
Subit les CC comme une Grande Créature; ne peut être réellement tué. Cf. 5.12 pour les car/objets.										
Celebrimbor	50/65	180	PL/20	100	O 30	B/J	210 el	160 ac	15	Mage/Alchimiste Noldo.
Cf. 5.131 pour les car/objets.										
Fendomé	35	170	CM/17	90	O 20	N	150 el	150 ja	15	Mage/Alchimiste Noldo (Maître Orfèvre en Argent).
AG 100, CO 98, AD 87, ME 79, RS 81, FO 94, RP 99, PR 98, EM 96, IT 82. Ba 80, Cro 90, DéP 50, DirS 40, Fil/Dis 80, Nat 40, Per 80, Run 70, Com 80, For 90. Mus 70. 350 PP. Cotte de mailles en Mithril; boucle d'oreille en opale noire ×5 PP; épée +30 en Ithilnaur; bottes de *Course sur l'Eau/la Brume*; serre-tête en Mithril protégeant comme un casque; javelot +30 de lancer qui revient (90m) sans malus de portée; outils complets +25 pour forger.										
Aegnor	30	175	CM/20	90	O 20	B/J	200 el	160 al	15	Mage/Alchimiste Noldo (Maître Orfèvre).
AG 99, CO 100, AD 67, ME 87, RS 84, FO 101, RP 98, PR 99, EM 97, IT 72. Ba 80, Cro 50, DéP 30, DirS 50, Equ 40, Esc 60, Nat 60, Per 90, Run 60, EIP 60, For 110, Séd 80. Toutes les Listes de Base d'**Alchimiste** au Niv 30; également *Manipulation des Gaz, des Liquides* et *des Solides* de **Mentaliste** au Niv 20. 180 PP. Cotte de mailles en Mithril; épée large +40 en Galvorn; arc long +30; paire de bracelets en Laen, l'un ×3 PP, l'autre add +3 (les 2 peuvent être utilisés, les 2 doivent être portés); outils pour forger doublant la vitesse de travail; collier émettant en continu *Anti-Feu* et *Anti-Glace*; anneau en Or serti d'un diamant bleuté faisant *Invisibilité Suprême* 3 fois/j.										
Finculin	20	160	CM/17	60	N	N	170 ec	180 ac	20	Mage/Alchimiste Noldo (Orfèvre-Joaillier).
AG 99, CO 98, AD 60, ME 75, RS 81, FO 99, RP 100, PR 100, EM 89, IT 88. Ba 80, Cro 70, DirS 40, Fil/Dis 60, Per 80, Run 90, Acr 60, Com 50, For 70, Mus 50, Séd 90. Cotte de mailles en Mithril; épée courte +30 en Ithilnaur; arc composite +25; anneau en Mithril serti d'une topaze, ×5 PP; outils +20 pour forger.										
Orrerê	17	150	S/1	100	N	N	150 da	180 da	25	Mage/Alchimiste Noldo (Orfèvre-Joaillier).
AG 98, CO 89, AD 67, ME 87, RS 90, FO 85, RP 100, PR 97, EM 99, IT 76. Ba 60, Cro 70, DirS 60, Equ 50, Esc 60, Fil/Dis 80, Nat 70, Per 90, Run 75, Acr 60, Com 70, For 65, Mar 52, Mus 62, Pis 45. Robe grise non-encombrante, +60 au BD et en Dis; boucle d'oreille en saphir noir, ×5 PP; anneau en Mithril serti d'une opale noire, *Fusion Suprême* 3 fois/j; dague +30 en Ithilnaur de lancer qui revient (30m) sans malus de portée, *Tueuse* d'Orques.										
Fanari	15	110	S/1	30	N	N	90 da	80 al	20	Mage/Alchimiste Noldo (Herboriste).
AG 96, CO 86, AD 78, ME 88, RS 80, FO 75, RP 97, PR 95, EM 96, IT 89. Ba 70, Equ 57, Nat 62, Per 50, Acr 72, Com 50, EIP 45, MaC 54, Mar 45, Mus 65, Pis 70, Séd 60. Connaît en plus ***Maîtrise en Herbes*** d'**Animiste** au Niv 10. Bottes de *Course sur les Pentes/ les Branches/ l'Eau*; cape +60 en Dis, permet au porteur de passer librement parmi les sous-bois denses; bracelet en cuir, ×4 PP; dague +25, brille à moins de 30m d' Orques et Trolls; arc long +20; calice en Or préparant instantanément les herbes.										
Camil	20	160	CM/17	75	O 10	N	150 ec	120 cp	20	Animiste/Animiste Noldo (Vigneron/Brasseur).
AG 94, CO 96, AD 50, ME 70, RS 86, FO 95, RP 99, PR 96, EM 45, IT 86. Equ 70, Esc 62, Fil/Dis 60, Nat 80, Per 88, EIP 74, MaC 40, Mar 60, Mus 60, Pis 54. Listes de Base d'**Animiste** au Niv 20 et Liste de **Ranger *Révélation des Chemins*** au Niv 10. Cotte de mailles en Mithril; épée large +20, brille à moins de 300m (et est *Tueuse*) d'Orques et Trolls; arc composite +15; amulette ×4 PP.										
Brethil	16	125	S/1	35	N	N	80 da	90 al	15	Animiste/Animiste Noldo (Herboriste).
AG 90, CO 89, AD 67, ME 84, RS 95, FO 76, RP 96, PR 98, EM 55, IT 95. Equ 62, Esc 45, Nat 50, Per 82, MaC 45, Mar 50. Collier en Mithril serti d'une émeraude, add +4; bottes de Passage Discret; urne de croissance: une graine, plantée dans du terreau mis dans l'urne, devient mature en 3 j; dague +20.										
Ragnor	12	120	S/1	30	N	N	80 ma	–	20	Guerrier/Larron Noldo (Boulanger).
AG 85, CO 90, AD 65, ME 75, RS 83, FO 88, RP 95, PR 94, EM 60, IT 75. Per 45, Acr 40, Com 60, EIP 40, MaC 68, Mar 50, Mus 62, Séd 70. Masse +25.										
Khelgin	17	150	PL/20	95	O 20	B/J	160 el	120 ac	15	Mage/Alchimiste Noldo (Orfèvre-Joaillier/Souffleur de Verre). AG 90, CO 94, AD 71, ME 65, RS 78, FO 98, RP 99, PR 97, EM 96, IT 87. Ba 45, DirS 45, Per 62, Run 56, Mus 60. Cotte de mailles en Mithril, protège comme PL; épée large +25 en Laen; arc composite +15; anneau en Mithril serti d'une améthyste, add +4; outils +20 pour souffler le verre.
Valglin	20	110	S/2	115	O*	N	80 da	–	20	Barde/Astrologue Noldo (Astrologue).
AG 96, CO 73, AD 65, ME 80, RS 65, FO 63, RP 98, PR 96, EM 45, IT 98. Ba 78, DirS 80, Per 70, Run 58, EIP 56, Mus 80. Toutes les Listes de Base d'**Astrologue** au Niv 20. Passe pour fou. Robe +60 au BD; boucle d'oreille en émeraude, x6 PP; dague +15; télescope enchanté; anneau en Mithril serti d'un diamant bleuté, *Feu Stellaire Suprême* 3 fois/j.										
Thalos	16	130	S/1	30	N	N	100 ma	–	20	Animiste/Guérisseur Noldo (Guérisseur).
AG 96, CO 100, AD 84, ME 67, RS 88, FO 86, RP 97, PR 98, EM 87, IT 99. Ba 70, Esc 52, Nat 45, Run 60. Toutes les Listes de Base de **Guérisseur** au Niv 15. Serre-tête en cuir serti d'émeraudes, x4 PP; masse +25.										
Hiradur	15	125	CR/12	40	O	N	120 el	100 ard	15	Guerrier/Guerrier Noldo (Charpentier de marine).
AG 98, CO 95, AD 75, ME 80, RS 74, FO 96, RP 99, PR 95, EM 67, IT 79. Esc 50, Nat 80, Per 66, Acr 45, MaC 80, Mar 92, Scp 100, Séd 67. Epée large +25 en bois au tranchant en Laen, qui flotte; arbalète lourde +15; cuir rigide +20 à renforts en Ogamur et Kraie; sextant/boussole enchanté en Mithril.										
Daniros	12	130	CM/17	65	O	N	115 el	90 al	15	Scout/Larron Noldo (Brasseur).
AG 96, CO 100, AD 60, ME 56, RS 75, FO 94, RP 95, PR 99, EM 60, IT 83. Esc 45, Nat 50, Acr 40, Com 52, EIP 52, MaC 40, Mar 20, Mus 64, Séd 66. Epée large +20 en Ithilnaur; arc long +10; anneau en Or serti d'une améthyste, peut lancer tout sort du ***Brillance*** de **Mentaliste** au Niv 10, 3 fois/j; cotte de mailles en Mithril.										

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	BO Mêlée	BO Proj	MM	Notes
Orophin	17	123	S/2	90	O*	N	90 da	–	30	Barde/Prophète Noldo (Prophète).
AG 98, CO 78, AD 66, ME 84, RS 80, FO 69, RP 99, PR 100, EM 49, IT 76. Ba 70, Emb 6, DirS 85, Fil/Dis 40/120, Per 82, Run 78, Com 56, Mus 40. Toutes les Listes de Base de **Prophète** au Niv 15, suivant d'Annatar. Robe noire enchantée, +60 au BD, +80 de nuit en Dis; dague +45 en Galvorn (cadeau d'Annatar, à l'insu d'Orophin, elle est *Tueuse* d'Elfes); anneau en Mithril serti d'un diamant noir, x6 PP; bâton en bois de Dir, permet sans danger de lancer des sorts de Prophète supérieurs à son Niv (tous les 5 Niv de différence entre le sort lancé et le Niv du lanceur, 1 point de CO temporaire est absorbé par le bâton - autre cadeau d'Annatar).									
Rûmil	13	102	S/1	20	N	N	80 da	100 al	20	Animiste/Animiste Sylvain (Herboriste).
AG 96, CO 88, AD 77, ME 90, RS 60, FO 91, RP 97, PR 94, EM 75, IT 98. Ba 30, Equ 60, Esc 50, Nat 45, Per 62, MaC 40, Mus 50, Pis 52. Bracelet en cuir, add +4; bâton de croissance, double la vitesse de croissance de toute herbe/plante à moins de 10m.										
Ariel	15	90	S/1	30	N	N	–	90 al	15	Animiste/Soigneur Noldo.
AG 90, CO 85, AD 91, ME 77, RS 86, FO 59, RP 96, PR 98, EM 85, IT 67. Ba 45, Equ 52, Nat 40, Per 64, Run 50, Com 45, EIP 60, Mus 45. Anneau en Mithril serti d'une opale, diminue de moitié le temps de récupération des sorts de soins; boucle d'oreille en opale, add +5; arc long +15.										
EREGION (3A)										
Féatur	8	70	S/1	70	N	N	75 da	–	20	Mage/Mystique Dúnadan/Noldo.
AG 99, CO 72, AD 65, ME 90, RS 83, FO 89, RP 100, PR 101, EM 100, IT 79. Ba 62, DirS 60, Dis 110, Emb 4, Equ 10, Nat 20, Per 45, Run 40, Com 40, EIP 35. Toutes Listes de Base de **Mystique** au Niv 10; Listes d'Essence, au Niv 10. ***Liaisons Supérieures***, ***Lois de l'Ouverture*** et ***Maîtrise des Boucliers***. Bâtonnet (1,20m) en bois blanc *Celenaur* (Ω "Feu Argenté"), très intelligent, emmagasine 1 sort de Niv 10 maximum, x5 PP pour Mystique (total 120 PP), lance 5 fois/j *Eclair Foudroyant* 60m, dague +25 en Ithilnaur, cachée (fabrication Noldo), robe non-encombrante, +80 en Dis, +30 au BD, change de couleur à volonté; anneau en Or serti d'une améthyste, lance *Présence Sacrée* de ***Changement Mystique*** de **Mystique** 1 fois/j.										
Irdaal	4	54	CS/5	20	N	N	70 ec	45 ao	20	Scout/Voleur Dúnadan.
AG 99, CO 97, AD 45, ME 80, FO 96, RS 58, RP 99, PR 89, EM 91, IT 76. Dis 50, Emb 8, Esc 35, Per 30, Com 20. Epée courte +20; 3 flèches +10.										
LORIEN (2A 1375-1780)										
Galadriel	60(90)	185	PL/20	150	O*	N	170 el	190 al	25	Barde/Mystique/Prophète Noldo.
Cf. 6.4 pour les car/objets.										
Celeborn	40	155	PL/20	80	O	B/J	190 el	200 al	15	Guerrier/Guerrier Teler (Sinda).
Cf. 6.5 pour les car/objets.										
Arvairë	15	120	S/1	35	N	N	80 da	120 al	20	Scout / Voleur Sinda. Maîtresse de la Clairière des Tisserands. AG 96, CO 81, AD 65, ME 89, RS 76, FO 79, RP 100, PR 90, EM 67, IT 85. Esc 40, Cro 70, Per 50, MaC 52, Tis 100, TrC 64, Trp 70. Rouet ne s'emmêlant jamais, métier à tisser 3 fois plus rapide, permet d'enchanter l'ouvrage.
Carihir	18	150	S/1	60	O	N	120 ec	150 ard	25	Guerrier / Larron Sinda. Maître de la Clairière des Bateliers. AG 99, CO 98, AD 60, ME 45, RS 79, FO 98, RP 100, PR 98, EM 72, IT 87. Nat 72, Per 45, Acr 30, Chu 40, EIP 30, MaC 57, Mar 80, Mét 72, Mus 20, NaR 50, Nav 60, Scp 60, Séd 40. Sextant +20 en Nav; épée courte +20; bottes de *Course sur l'Eau*.
Fanar	20	180	S/1	100	N	N	190 el	200 al	30	Guerrier/Guerrier Nando. Maître de la Clairière des Gardiens. AG 100, CO 99, AD 77, ME 70, RS 56, FO 101, RP 100, PR 98, EM 60, IT 78. Emb 12, Esc 50, Nat 30, Per 50, Acr 40, EIP 45, MaC 50, Mus 35, Pis 40. Epée large +30 *Tueuse* d'Orques; arc long +30, tir tous les rd sans malus; bottes de *Course sur les Branches*; chemise enchantée, +60 au BD.
Ivren	9	96	S/1	25	N	N	60 da	80 ao	15	Animiste/Animiste Taurdhel (Sylvain). Maîtresse de la Clairière des Boulangers. AG 87, CO 80, AD 86, ME 91, RS 68, FO 81, RP 94, PR 96, EM 78, IT 99. Esc 40, Nat 20, Ali 80, MaC 30, Mus 40, SNa 72. Toutes les Listes de Base d'**Animiste** au Niv 10; dague +15, arc court +10, pendentif, add +4.
Turlindë	16	112	S/1	60	O*	N	90 el	110 da	25	Barde / Barde Nando. Maître de la Clairière des Ménestrels. AG 100, CO 94, AD 81, ME 93, RS 85, FO 96, RP 100, PR 101, EM 89, IT 52. Ba 25, Esc 45, Fil/Dis 35, Nat 30, Per 60, Run 40, Acr 40, Cha 90, Com 40, EIP 70, Mus 82, Séd 80. Toutes les Listes de Base de **Barde** au Niv 20; anneau, x4 PP; harpe magique, toujours accordée, +33 en Mus et aux sorts de ***Puissance des Chants***; dague +20 de lancer qui revient (60m) sans malus de portée; épée large +25.
Aldan	18	125	S/1	30	N	N	100 ec	120 al	20	Guerrier/Guerrier Sinda. Maître de la Clairière des Artisans. AG 100, CO 89, AD 78, ME 56, RS 70, FO 99, RP 98, PR 95, EM 76, IT 45. Cro 45, Esc 60, Per 50, Flè 35, MaC 40, Scp 100, TrC 60. Long couteau +20 (utilise la Table de l'épée courte); arc long +15; outils pour sculpter +20.
Taurnil	20	115	S/1	40	N	N	110 ma	130 al	30	Animiste / Rangor Sinda. Maître de la Clairière des Hommes des Bois. AG 100, CO 92, AD 68, ME 70, RS 80, FO 93, RP 99, PR 98, EM 85, IT 78. Emb 8, Esc 82, Fil/Dis 64, Nat 35, Per 35, Acr 20, MaC 35, Pis 80. Toutes les Listes de Base d'**Animiste** au Niv 20; bottes de *Course sur les Branches*; bracelet en cuir, add +5; masse +20, arc long +15.										
LORIEN (2A 1780-3A 1980)										
Amdír	35	160	CM/17	80	O	B/J	180 dm	140 al	20	Guerrier/Guerrier Sinda. Roi de Lórien 2A 1780-3441. AG 99, CO 100, AD 90, ME 86, RS 88, FO 100, RP 100, PR 101, EM 94, IT 89. Emb 6, Esc 76, Fil/Dis 60, Nat 80, Per 50, Acr 60, Com 30, EIP 78, MaC 40, Mar 52, Mus 60, Pis 60. *Cirdae* (S "Fendoir d'Ombre"), épée à 2 mains +30 en Laen Jaune, s'enflamme à la demande pour délivrer un CC de Chaleur de sévérité égale à celle du CC infligé; cotte de mailles en Mithril; arc long +20, double portée; bracelets protégeant comme des protections mais n'occasionnant aucun malus aux tirs de projectiles dû à l'armure, ont aussi 50% de chances d'annuler tout CC aux mains, poignets et avant-bras.										

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	BO Mêlée	BO Proj	MM	Notes
Amroth	32	155	CM/17	100	O 20	B/J	190 el/dm	130 al	20	Guerrier / Guerrier Sinda. Roi de Lórien 2A 3441-3A 1981. AG 100, CO 98, AD 65, ME 77, RS 89, FO 101, RP 100, PR 100, EM 99, IT 50. Emb 3, DirS 50, Nat 50, Per 65, Acr 40, EIP 62, MaC 35, Mar 50, Mus 40, Pis 30, Séd 70. *Lungurth* (S "Mort Bleue"), épée large +30 en Laen bleu, se transforme d'épée à 2 mains en épée large à la pensée, sur commande s'enflamme d'un feu bleu froid pour délivrer un CC de Froid de sévérité égale à celle du CC infligé, peut lancer 3 fois/j un éclair de flammes bleues à 90m (attaque comme un *Eclair de Feu* avec CC de Froid); arc long +30, peut tirer 2 fois/rd sans malus; armure en Mithril; bouclier +20, flotte devant son "porteur", lui permettant de se servir de son épée à 2 mains et de bénéficier du bouclier.
Nimrodel	25	110	S/1	30	N	N	80 da	140 al	30	Barde/Mystique Taurdhel (Sylvain). Fiancée d'Amroth. AG 97, CO 89, AD 67, ME 81, RS 80, FO 93, RP 100, PR 101, EM 73, IT 30. Ba 35, DirS 50, Esc 60, Nat 45, Per 30, Run 40, Cha 100, Com 35, Mus 90, Séd 80. Toutes les Listes de Base de **Mystique** au Niv 25; arc long +20; pendentif, x5 PP.
LORIEN (3A 1981-4A 1)										
Haldir	10	124	S/1	40	N	N	120 ec	170 al	25	Guerrier/Guerrier Taurdhel (Sylvain). Gardien de la Lórien. AG 99, CO 98, AD 65, ME 70, RS 81, FO 96, RP 101, PR 100, EM 85, IT 69. Emb 11, Esc 65, Fil/Dis 54, Nat 52, Per 80, Acr 45, MaC 50, Mus 64, Pis 80, Séd 40. Long couteau +20 (utilise la Table de l'épée courte); arc court +15.
Rúmil	7	96	S/1	30	N	N	90 ec	110 al	25	Guerrier / Guerrier Taurdhel (Sylvain). Gardien, frère d'Haldir. AG 100, CO 88, AD 80, ME 91, RS 78, FO 96, RP 100, PR 98, EM 59, IT 89. Emb 7, Esc 56, Fil/Dis 40, Nat 40, Per 40, Acr 20, MaC 50, Mat 52, Mus 35. Long couteau +20 (utilise la Table de l'épée courte); arc long +15.
Orophin	6	85	S/1	20	N	N	85 ec	120 al	30	Guerrier / Guerrier Taurdhel (Sylvain). Gardien, frère d'Haldir. AG 100, CO 96, AD 45, ME 69, RS 37, FO 87, RP 95, PR 101, EM 95, IT 89. Esc 62, Fil/Dis 25, Nat 20, Per 30, Inc 35, MaC 30, Mus 20, Pis 40, Séd 40.Long couteau +15 (utilise la Table de l'épée courte); arc long +15.

Légende :

* Le bouclier est dû au sort *Bouclier*.

Codes: Les caractéristiques données décrivent chaque PNJ; une description plus détaillée de quelques-uns des PNJ importants peut être obtenue dans le corps principal du texte. Certains codes s'expliquent d'eux-mêmes; **Niv** (Niveau), **PdeC** (Points de Coup), **Bouc** (Bouclier) et **MM** (bonus de Manoeuvre en Mouvement). Un objet "add" signifie Additionneur de Sorts. Les codes plus complexes sont décrits ci-dessous.

TA (Type d'Armure): Le code en Majuscule donne le Type d'Armure de l'être pour ***JRTM*** (S = Sans armure, CS = Cuir Souple, CR = Cuir Rigide, CM = Cotte de Mailles et PL = Armure de Plates); la valeur est le Type d'Armure pour ***Rolemaster*** (***RM***).

BD (Bonus Défensif): Notez que les Bonus Défensifs comprennent les caractéristiques et le bouclier. La référence du bouclier comprend le bonus de qualité (par ex., "O 5" signifie "Oui, un bouclier +5).

Prot (Protections): "B" et "J" indiquent respectivement Bras et Jambes.

BO (Bonus Offensif): Abréviation des armes: ac-arc composite, ah-arme d'hast, al-arc long, ao-arc court ou de cavalier, ard-arbalète lourde, arg-arbalète légère, ba-bâton, bo-bola, ci-cimeterre, da-dague, dm-épée à 2 mains, ec-épée courte, el-épée large, et-étoile de lancer, fa-falchion, fo-fouet, fr-fronde, go-gourdin, ha-hallebarde, hb-hache de bataille, hh-hache, ja-javelot, la-lance, lc-lance de cavalerie, ma-masse, mg-marteau de guerre, pg-pioche de guerre. Les BO pour la mêlée et les armes de jet incluent le bonus de la meilleure arme du combattant dans cette catégorie.

Caractéristiques: pour ***RM***: AD-AutoDiscipline, AG-AGilité, CO-COnstitution, EM-EMpathie, FO-FOrce, IT-InTuition, ME-MEmoire, PR-PRésence, RP-RaPidité, RS-RaiSonnement; pour ***JRTM***: AG-AGilité (moyenne entre RP et AG), IG-IntelliGence (moyenne entre RS et EM), IT-InTuition (moyenne entre ME et IT), PR-PRésence (moyenne entre PR et AD), FO-FOrce, CO-COnstitution.

Compétences: Ba-Bâton/Baguette (pour JRTM, UtO-Utilisation d'Objet), Cro-Crochetage, DéP-Désarmement de Piège, DirS-Direction de Sort, Emb-Embuscade, Equ-Equitation, Esc-Escalade, Fil/Dis-Filature/Dissimulation, Nat-Natation, Per-Perception, Run-Runes, Acr-Acrobatie, Ali-Alimentation, Com-Comédie, Cha-Chant, Chu-Chutes, EIP-Eloquence en Public, Flè-Flècherie, For-Forge, Inc-Inconscience, MaC-Maîtrise de la Corde, Mar-Marine, Mat-Maths, Mét-Météorologie, Mus-Musique, NaR-Navigation à la Rame, Nav-Navigation, Pis-Pistage, Scp-Sculpture, Séd-Séduction, SNa-Survie dans la Nature, Tis-Tissage, TrC-Travail du Cuir, Trp-Troupeaux.

L'équipement standard en Lórien est constitué d'une cape grise ajoutant +80 en Dis et +20 en Fil et d'une paire de bottes ajoutant +30 aux déplacements silencieux (si d'autres bottes sont indiquées, les effets sont combinés). Le bonus en Dis n'est pas inclus dans les bonus pré-cités à cause de sa nature variable.

12.3 Table des principales substances

11.3 TABLE DES PRINCIPALES SUBSTANCES

NOM	CODES	FORME/PREP	PRIX	EFFETS
Herbes médicinales				
Arfandas	f-E-6 N	Tige/application	2 pa	(FA1) Double la vitesse de guérison des fractures.
Arruminas	d-C-2 N-O	Feuille/application	6 pb	(FA8) Double la vitesse de guérison des entorses, déchirures ligamentaires et dégâts cartilagineux.
Bursthelas	t-C-8 U	Tige/infusion	110 po	(FA22) Soigne les fractures.
Carnerem	t-C-5 M	Feuille/application	40 po	(FA8) Stoppe les effets des poisons pendant 24 h. Ne neutralise pas les effets mais les différe.
Harfy	s-C-6 E	Résine/application	175 po	(FA9) Stoppe immédiatement les hémorragies.
Laurelin	d-L-9 N-O	Feuille/application	999 po	(FA21) Don de la Vie aux Elfes si elle est administrée au maximum 28 jours après la mort du sujet.
Mirenna	f-M-3 U	Baie/ingestion	10 po	(FA1) Soigne instantanément 10 PdeC.
Oiolossë	g-E-8 N	Gousse/ingestion	60 po	(FA22) Semblable à la Laurelin sauf que le délai est de 7 jours.
Reglen	t-M-3 O	Mousse/infusion	75 po	(FA7) Soigne 50 PdeC.
Suranie	t-E-3 S-O	Baie/infusion	2 po	(FA3) Neutralise 1 rd d'étourdissement.
Tarnas	h-J-6 M	Nodule/infusion	220 po	(FA60) Nausées durant 1-10 h, restaure un organe endommagé
Yavethalion	d-L-5 N-O	Fruit/ingestion	45 po	(FA4) Soigne 5-50 PdeC.
Stimulantes				
Ecsässe	d-B-6 N	Gousse/infusion	20 po	(FA25) Hallucinogène; l'utilisateur est immunisé à toute attaque mentale et maladie durant les effets de la substance mais un effet secondaire fait que l'utilisateur prend quiconque à portée de vue pour un ami (sauf en cas d'attaque). Il est, de plus, à -30 pendant 5-10 heures, puis à -70 pendant 5-10 h, malus dus à la douleur.
Feduilas	m-F-5 N-O	Fleur/séchée, fumée inhalée	11 pa	(FA15) Relaxant; l'utilisateur a +20 aux JR contre les attaques de Mentalisme et d'Essence pendant 1-5 h mais AG et RP à -10.
Gort	h-J-5 N	Feuilles/poudre inhalée	10 po	(FA20) Hallucinogène euphorisant; +10 en PR et CO pendant 2 h mais ensuite utilisateur à -50 pendant 1-10 h.
Kirtir	t-Z-3 N-O	Boutons/séchés, broyés et inhalés	5 po	(FA5) +10 en RP pour 1 h, mais -5 en AG; après 1 h, CO à -30 pour 1-10 h et utilisateur épuisé. Ces effets peuvent être atténués par un usage répété de la substance toutes les heures pendant 24 heures.
Lembas	Lórien	Pain/ingestion		Pain de Route exclusivement fabriqué en Lórien; alimente pendant une journée, +10 en CO pour la journée ; soigne 1-10 PdeC.
Lu-Jy-Mirenna	g-A-7 N	Baie/ingestion	100 po	(FA50) Puissant hallucinogène; l'utilisateur peut manipuler des visions sur une certaine distance; elles sont bénéfiques et instructives bien qu'un usage fréquent soit dangereux.
Nolisse	s-V-5 N-O	Feuille/infusion	9 pa	(FA15) Euphorie (-50) pendant 1 h, alimente pendant 1 journée.
Chrumë	t-S-4 O	Champignon/ ingestion	15 pa	(FA10) Euphorisant; AG et RP à -20 pendant 5-10 h mais +20 en CO et PR.; l'utilisateur est facilement distrait pour des raisons banales et n'est d'aucune utilité.
Tartiella	d-E-3 O	Feuille/séchée, fumée inhalée	4 pa	(FA10) Euphorisant et relaxant; toutes les caractéristiques du sujet à -10 pendant 1-10 h, mais il est très heureux.

Codes: Les codes donnent une lettre minuscule pour le climat sous lequel l'herbe se rencontre normalement, une lettre majuscule pour le type de site dans lequel elle peut être rencontrée et une valeur indiquant la difficulté de trouver une dose de l'herbe en question.

Codes des Climats: a = aride, d = tempéré doux, e = froid éternel, g = glacial, h = humide et chaud, s = semi-aride, t = tempéré froid.

Codes des Terrains: A = alpin, B = brouissailes/bruyères/garrigues, C = herbe courte, D = déserts, E = berges/côtes (eau douce), F = forêts diversifiées d'arbres à feuilles caduques, G = glacier/champ de glace, H = herbe haute, J = jungle/forêt tropicale humide, L = littoral mer/océan, M = montagne, O = oueds/tailles, S = souterrains (cavernes, etc.), T = terres incultes, V = volcan, Z = forêts de conifères (feuillage persistant).

Difficulté de la Rencontrer: 1 = Routine (+30), 2 = Aisée (+20), 3 = Facile (+10), 4 = Moyenne (+0), 5 = Difficile (-10), 6 = Très Difficile (-20), 7 = Extrêmement Difficile (-30), 8 = Pure Folie (-50), 9 = Absurde (-70).

Code de Localisation: Le dernier code indique la région du continent principal où l'herbe est indigène ou plus courante. "U" = universel, "M" = continent moyen.

Forme et préparation: Infusion: il faut compter 20 rd après que l'eau ait bouilli, alors elle peut être bue. Ingestion: elle peut être mangée, mâchée, bue ou inhalée selon les cas. Inhalé: la drogue est sous forme de poudre ou de fumées et sera donc inhalée par les narines pour passer directement dans le sang. Application: il faut 1-10 rd pour la préparer. L'herbe est alors appliquée sur la zone blessée. Pâte: Le poison se présente sous la forme d'une pâte pouvant être appliquée sur des armes tranchantes ou pointues. Il reste actif pendant une semaine ou jusqu'à ce qu'un adversaire soit touché. Si in Coup Critique est obtenu, l'adversaire doit réussir un JR ou en subir les effets. Si le résultat de l'attaque n'est qu'un nombre de PdeC, le poison est parti sans aucun autre effet. Il peut être mêlé à la nourriture ou à la boisson. Liquide: comme pour la pâte, à la différence que son efficacité estréduite à 1 heure. Poudre: elle ne peut être appliquée sur des armes; elle doit être mélangée à la nourriture ou à la boisson.

Coût: Normal si disponible.

Effet: Un maximun d'une dose peut agir sur un personnage à chaque rd. L'effet est celui d'une dose pesant 15g.

Facteur d'Assuétude (FA): Le MJ peut vouloir lier à certaines substances un effet de Dépendance. Dans ce cas, l'effet de la substance deviendra moins efficace et elle deviendra indispensable pour être au mieux de sa forme. Le code (ex. FA1) précédent les effets est le Facteur d'Assuétude en pourcentage. Chaque fois qu'une dose de substance est employée après la première utilisation dans une semaine donnée, le MJ lancera un dé de pourcentage pour savoir si le sujet devient dépendant ou non. Le MJ peut doubler la valeur du FA après la deuxième utilisation dans une semaine donnée. Si le jet de dé est inférieur ou égal à la valeur indiquée, une Dépendance se crée. Effets résultants: soit perte d'efficacité de la substance, soit perte d'efficacité (par ex. -50) du sujet quand il ne prend pas la substance, soit le sujet, sous stress, perd la faculté de pouvoir résister à utiliser la substance, soit quand le sujet n'est pas sous l'influence de la substance, il montre des symptômes d'abstinence déplaisants pouvant aller jusqu'à la violence.

12.4 Table des principales rencontres

11.4 TABLE DES PRINCIPALES RENCONTRES

	EREGION					LORIEN	
	2A 750-1697		2A 1698-3A 1600		3A 1600-4A 1	A l'intérieur	A l'extérieur
	Civilisé	Sauvage	Civilisé	Sauvage	Sauvage		
Rencontre							
Chance (%)	25	10	15	10	10	50	15
Distance (km)	16	12,8	16	12,8	12,8	4,8	16
Temps (heures)	4	4	4	4	4	1	4
Animaux/Créatures							
Loups (2-10)	–	01–05	–	01–10	01–08	–	01–05
Loups Blancs (2-20)	–	–	–	11–12	09–13	–	06–07
Wargs (2-20)	–	06–07	–	13–14	14–16	–	08–10
Ours Brun	–	08–09	–	15–16	17–18	–	11–13
Ours Noir	–	10	–	17	19–20	–	14
Serpent Venimeux	01	11–12	01	18–19	21–22	–	15–17
Cerf/Wapiti (1-20)	–	13–15	–	20–22	23–24	–	18–22
Troll de Pierre (1-5)	–	16	–	23	25–27	–	23–25
Troll des Collines (1-5)	–	17	–	24	28–30	–	26–30
Orques/Semi-Orques							
Eclaireur	–	–	–	25–30	31–35	–	31–33
Petite Patrouille (2-6)	–	–	–	31–40	36–38	–	34–36
Grande Patrouille (6-10)	–	–	–	41–45	39–41	–	37–38
Peuples							
Hommes							
Locaux	02	18	02–35	46–55	43–50	–	39–45
Etrangers	03–04	19–20	36–50	56–63	51–55	–	46–60
Brigands	–	21	51–55	64–73	56–60	–	61–66
Marchands	05–08	22–25	56–70	74–80	61–65	–	67–70
Elfes							
Sylvains	09–40	26–65	71–85	81–90	66–70	01–70	71–85
Sindar	41–55	66–75	86–92	91–93	71–78	71–89	86–88
Noldor	56–82	76–85	93–94	94	79–80	90–94	89–90
Nains	83–96	86–96	95–97	95–96	81–96	–	91–93
Ents	–	97		97	97	–	94–95
Huorns	–	98		98	98	–	96–97
Autres Etres *	97–00	99–00	98–00	99–00	99–00	95–00	98–00

Notes: Cette Table est conçue pour aider le Meneur de Jeu qui utilise la période post 3A 1409. Elle peut être utilisée pour déterminer la localisation et l'intervention de rencontres qui ne sont pas prévues dans des lieux fixés par ce module ou le MJ. Si une rencontre déterminée par les dés se révèle inappropriée, faites simplement de nouveaux jets de dés jusqu'à ce que vous en obteniez une qui le soit.

Une rencontre ne nécessite pas toujours un combat ou une action semblable; un groupe peut éviter ou apaiser certains des dangers ci-dessus avec des actions appropriées et de bons jets de manoeuvre. Cette Table ne donne qu'un guide au MJ pour des rencontres avec des lieux ou créatures inhabituels ou potentiellement dangereux.

Utilisation de cette Table: Des dates et lieux différents sont donnés au début; choisissez la période de temps et la région qui vous conviennent. **Civilisé** est défini comme étant toute cité, ville ou route de liaison en région habitée ou bien tout établissement significatif à moins de 8 km. **Sauvage** est défini comme étant un lieu qui est essentiellement inhabité depuis de nombreuses années. Par exemple, la région centrale d'Eregion en 3A 1350 ne comporte pratiquement aucun lieu pouvant être Sauvage. Par contre, après 1698, presque tout le royaume est inhabité.

La période de temps séparant 2 jets de dés de rencontre est soit le **Temps** donné par la Table, soit le temps mis par le groupe pour couvrir la **Distance** donnée par la Table, en prenant la période écoulée la plus courte. Si un jet de rencontre est inférieur ou égal à la **Chance de Rencontre** donnée par la Table, un second jet est à faire pour déterminer la nature de la rencontre.

* **Autres Etres:** ils sont généralement seuls, fréquemment puissants et souvent, mais pas toujours, maléfiques. Il peut s'agir de Magiciens, de Seigneurs, de monstres, etc. Le MJ, si cela ne lui convient pas, pourra relancer les dés ou plutôt créer une rencontre avec un groupe unique ou avec un individu; par exemple, avec un être détaillé dans la Table des Principaux PNJ. En Ost-in-Edhil, par exemple, vous pourrez rencontrer n'importe quel forgeur important, Galadriel (avant 1350), etc.

12.5 Table des principales créatures

11.5 TABLE DES PRINCIPALES CREATURES

Type	Niv	Nb Renc.	Taille	Vitesse	PdeC	TA	BD	Attaque (Primaire/Secondaire/ Tertiaire)	Notes
Cerf/Wapiti	4	1-4	G	FA/FA	140	CS/4	20	50 GCo/50 GBo/-	Dans les forêts et les hautes terres.
Ent	35	1	E	LE/RA	400	PL/20	30	80 ESa/50ECh/160 les deux	Utilisez la Table des CC desTrès Gdes Créatures.
Furet Argenté	2	1-2	P	MR/TR	30	CS/3	50	40 PMo/40 TGr/-	Joueur.
Huorn	25	1-20	E	TL/TL	400	PL/20	0	60 ESa/30ECh/120 les deux	Utilisez la Table des CC des Grandes Créatures.
Loup	3	2-40	M	RA/RA	110	S/3	30	65 GMo/-/-	N'attaquent pas les groupes sauf si provoqués.
Loup Blanc	8	1-20	M	TR/TR	170	S/4	70	90 GMo/80 GGr/-	Rusés et féroces.
Ours Brun	5	1-2	G	MR/MR	170	CS/8	10	70 GSa/60 GGr/20 MMo	Peuvent charger (60 GBo); retors si provoqués.
Ours Noir	4	1-5	M	FA/FA	150	CS/4	30	60 GSa/70 GGr/30 MMo	N'attaquent pas en général sauf si provoqués.
Serpent Venimeux	8	1-2	G	RA/TR	100	S/4	60	70 MMo/30 MCh/Spécial	Poison injecté quand CC de morsure.
Troll des Collines	10	1-3	G	LE/MO	150	CR/11	20	95 GBo/85 GGr/-	Utilisez la Table des CC des Grandes Créatures; rencontrés dans les collines.
Troll des Forêts	6	1-6	M	MO/MR	100	CR/11	10	70 GGr/60 GMo/-	Rencontrés dans les forêts, bois.
Troll de Pierre	7	1-5	G	LE/MO	120	CR/11	15	80 GBo/65 GGr/-	Utilisez la Table des CC des Grandes Créatures.
Warg	6	1-10	M	TR/TR	150	S/4	50	75 GMo/60 GGr/-	Opèrent en meute.

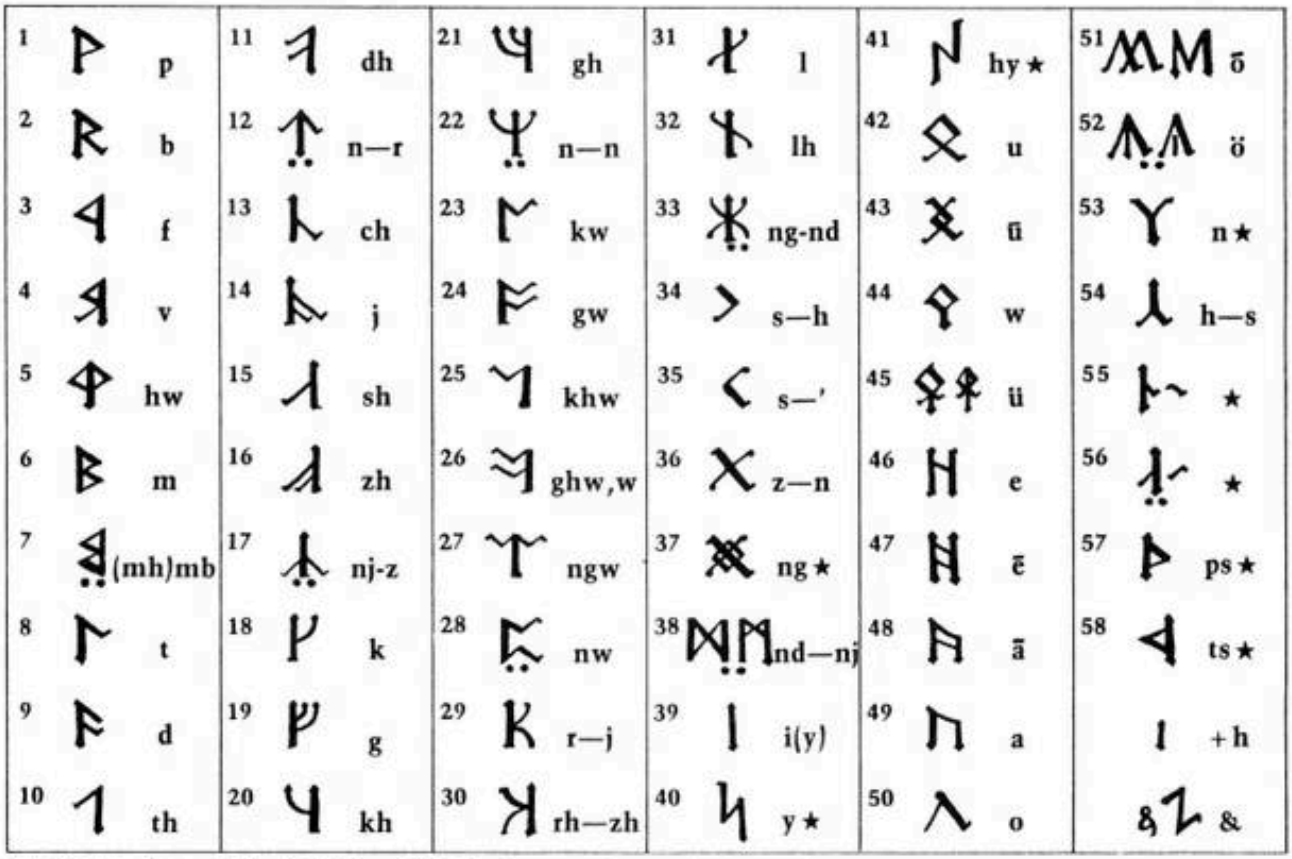
Codes: les statistiques données décrivent une créature standard. La plupart des codes s'expliquent par eux-mêmes. **Niv** (Niveau), **Taille** (Toute Petite, Petite, Moyenne, Grande ou Enorme), **PdeC** (Points de Coup) et **BD** (Bonus Défensif). Les statistiques plus complexes sont décrites ci-dessous.

Mouvement : le mouvement d'une créature est donné en termes de "Vitesse de Mouvement/Rapidité d'Attaque". RT = Rampant, TL = Très Lent, LE = Lent, MO = Moyen, MR = Modérément Rapide, RA = Rapide, TR = Très Rapide, AV = Rapidité Aveuglante. **TA** (Type d'Armure): les codes à lettres correspond au Type d'Armure pour ***JRTM*** (S = Sans Armure, CS = Cuir Souple, CR = Cuir Rigide, CM = Cotte de Mailles, PL = Plates); la valeur en chiffre/nombre correspond au Type d'Armure pour ***Rolemaster***.

Attaque: le code des attaques débute par le Bonus Offensif de l'attaquant. La première lettre indique la taille de l'attaque (T = Toute Petite, P = Petite, M = Moyenne, G = Grande et E = Enorme). Les 2 dernières lettres indiquent le type d'attaque (Po = Tous Petits Animaux, Be = Pince/Bec, Bo = Coup de Boutoir/de Bélier/ Enfoncement/ Aplatissement, Mo = Morsure, Gr = Griffe/ Serre, Ch = Chutes/ Projections/ Ecrasement, Co = Corne/ Défense/ Dard, Pi = Piétinement Sa = Saisir/ Agripper/ Envelopper/ Avaler et Am = Arme. Ces codes peuvent légèrement varier de ceux de ***JRTM*** et de ***Rolemaster***.

(Primaire/Secondaire/Tertiaire): chaque créature initialise le combat en se servant de son Attaque Primaire. En fonction de la situation ou de la réussite de l'Attaque Primaire, elle peut ensuite utiliser son Attaque "Secondaire" ou "Tertiaire" (dans le même round si la Primaire est réussie).

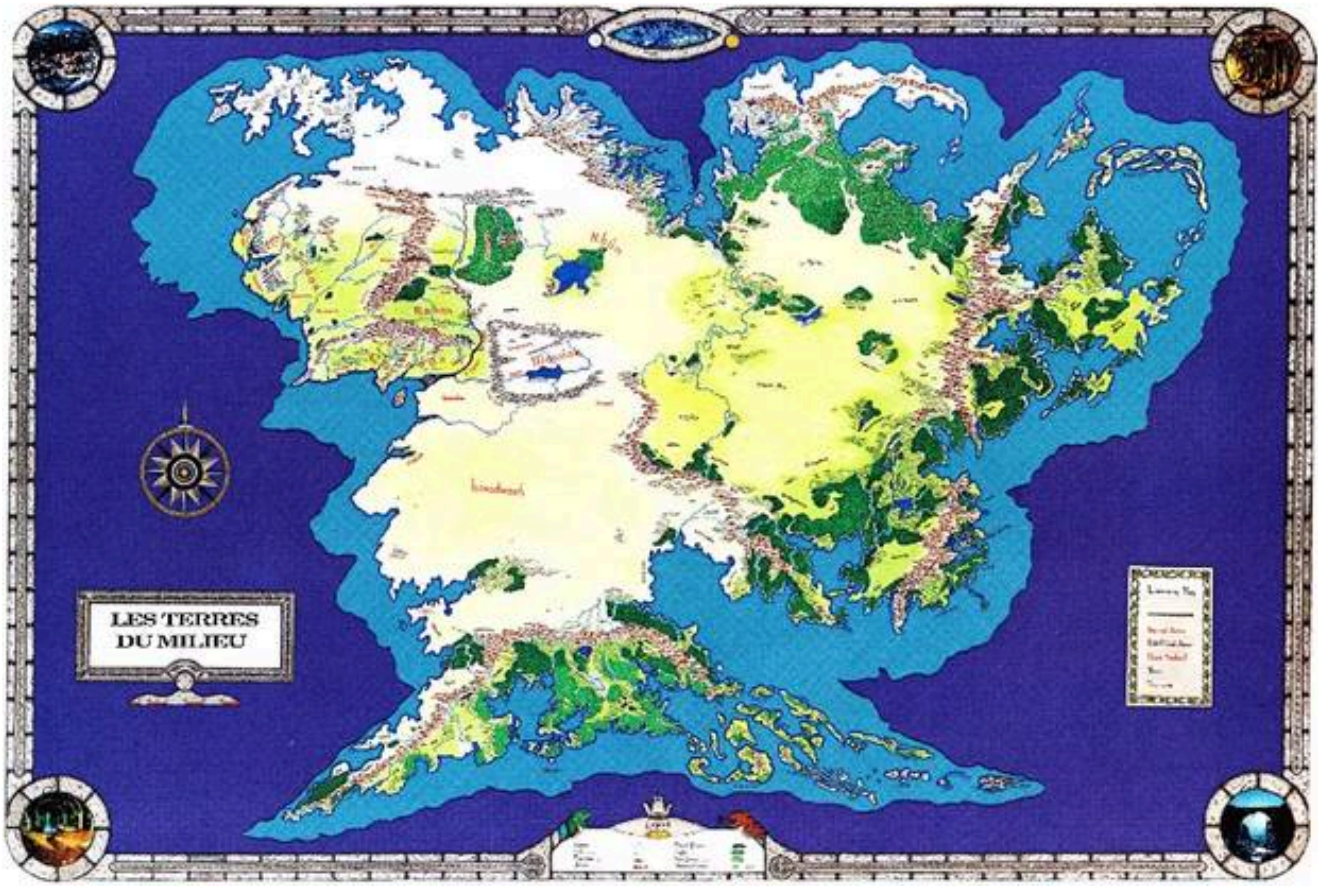
12.6 Les Angerthas



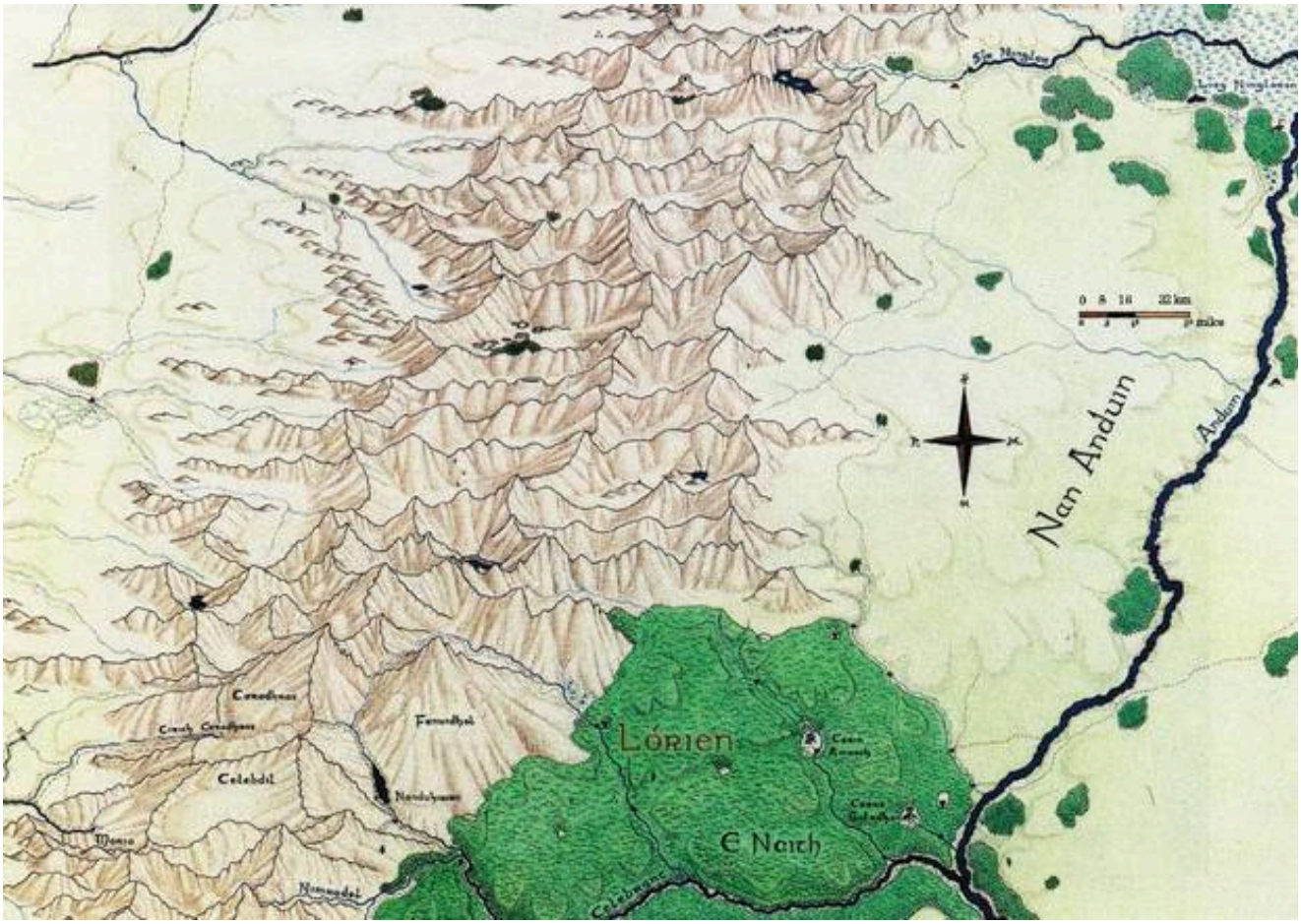
Note : Les Angerthas sont tirées du ***SdA***, Appendice E. Les lettres sont basées sur les **Cirth** (sing. **Certh**; S. "Runes") à l'origine non systématiques créées par les Sindar. Angulaires, elles sont idéales pour des reliefs gravés. Les Cirth 39, 42, 46 et 50 représentent les voyelles. Les cirth 13 à 17 et 23 à 28 apparaissent quand les Noldor d'Eregion créèrent le système actuel, tandis que les 37, 40, 41, 53, 55 et 56 sont des additions faites par les Nains de la Moria. Les Nains d'Erebor ajoutèrent les 57 et 58. Les Cirth Nains plus tardives, les ***Angerthas de la Moria***, incluent les nouvelles formes et utilisent des sons modifiés, représentés ici après le tiret

13 · Cartes des Villes et Régions

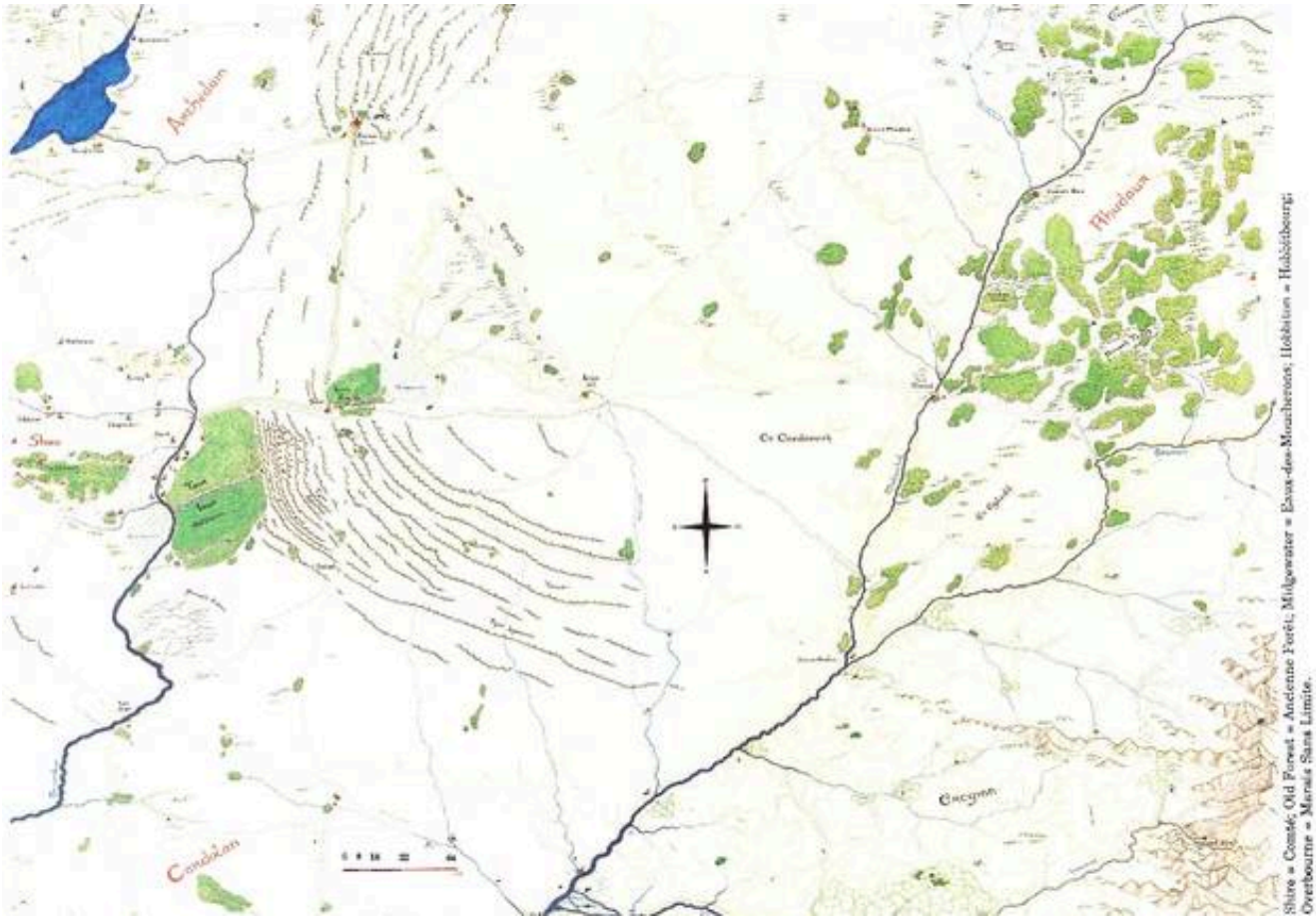
13.1 · Carte de la Terre du Milieu



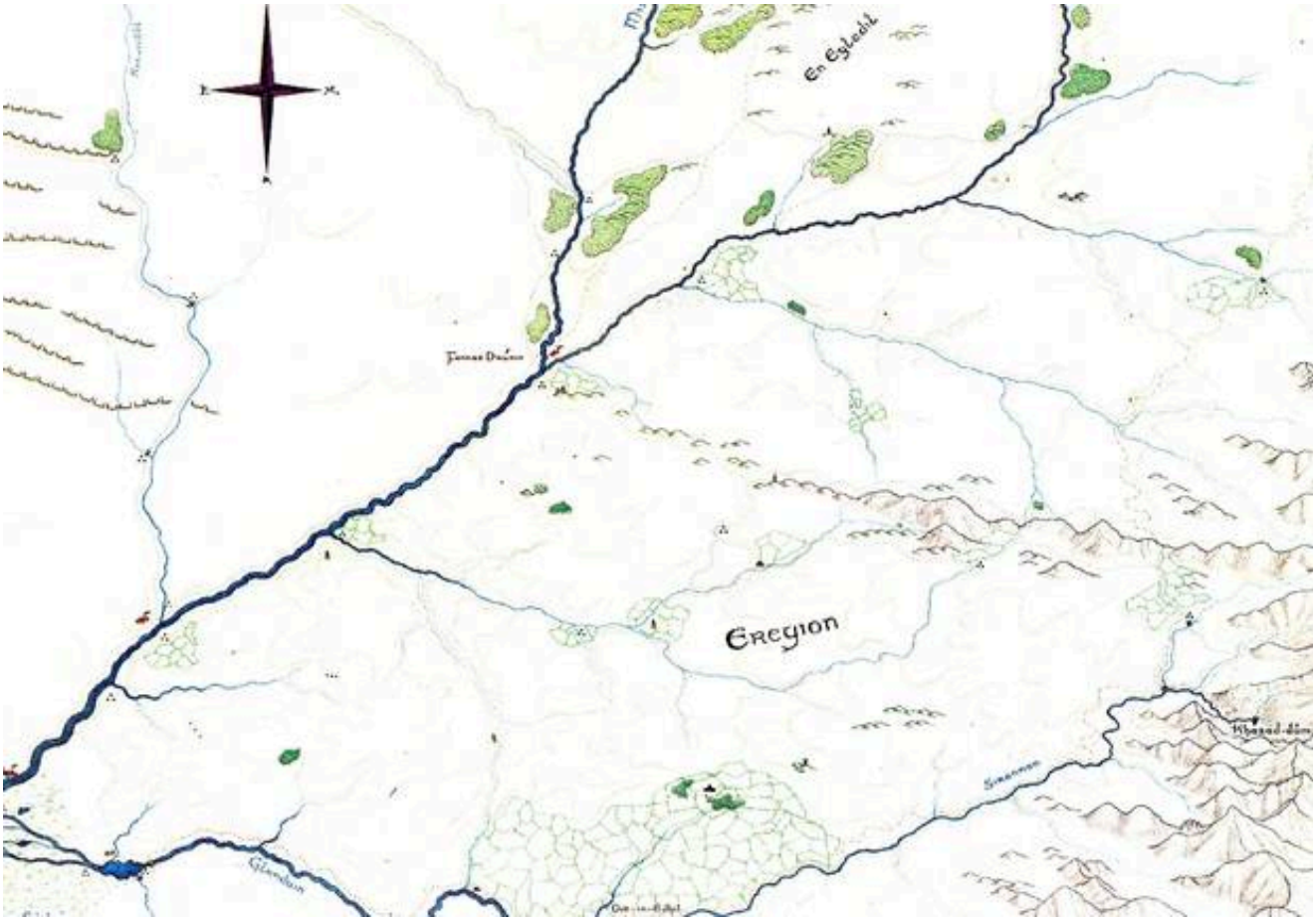
13.2 · Carte de la Lórien et de l’Eregion



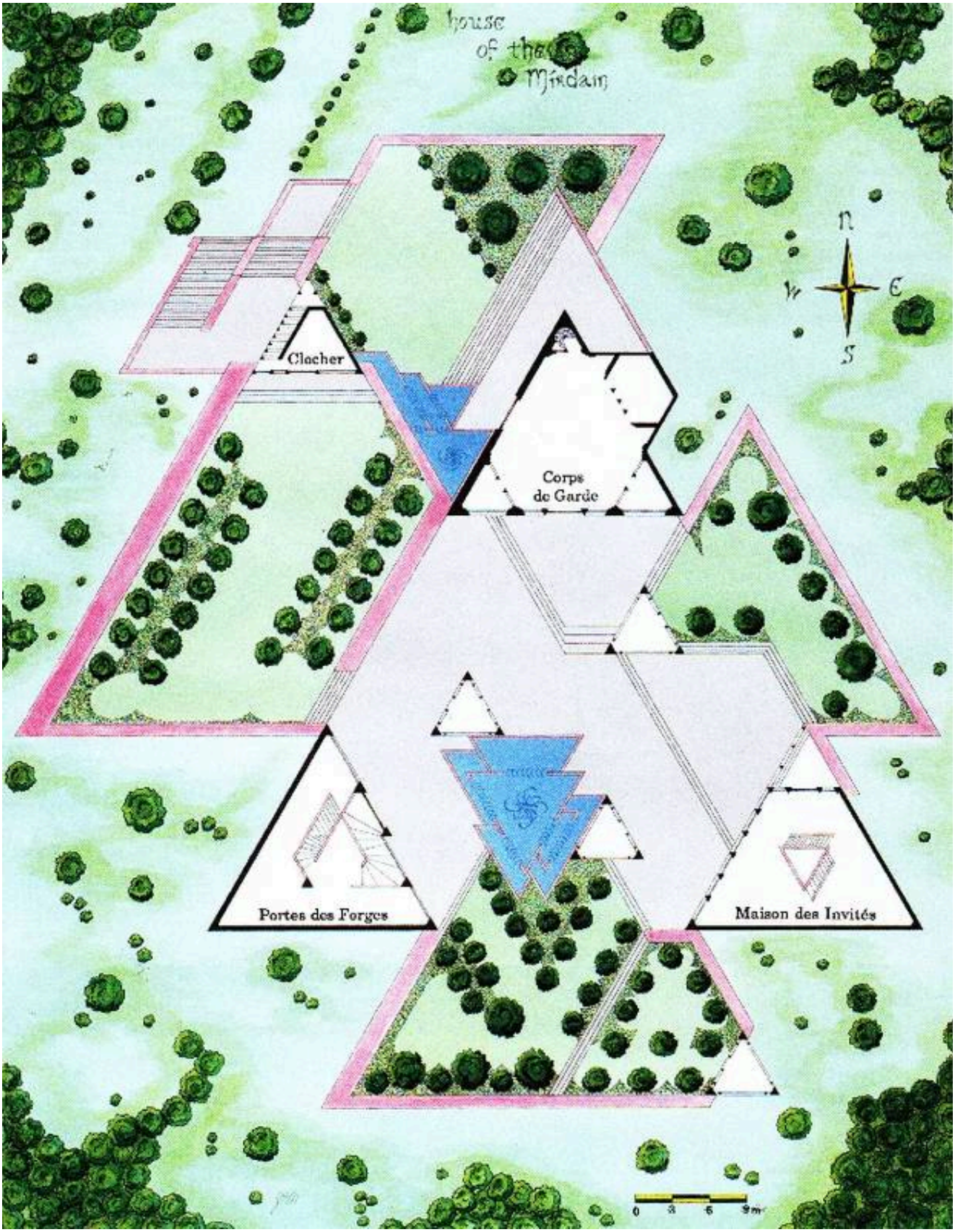
13.3 · Carte des environs de l’Eregion



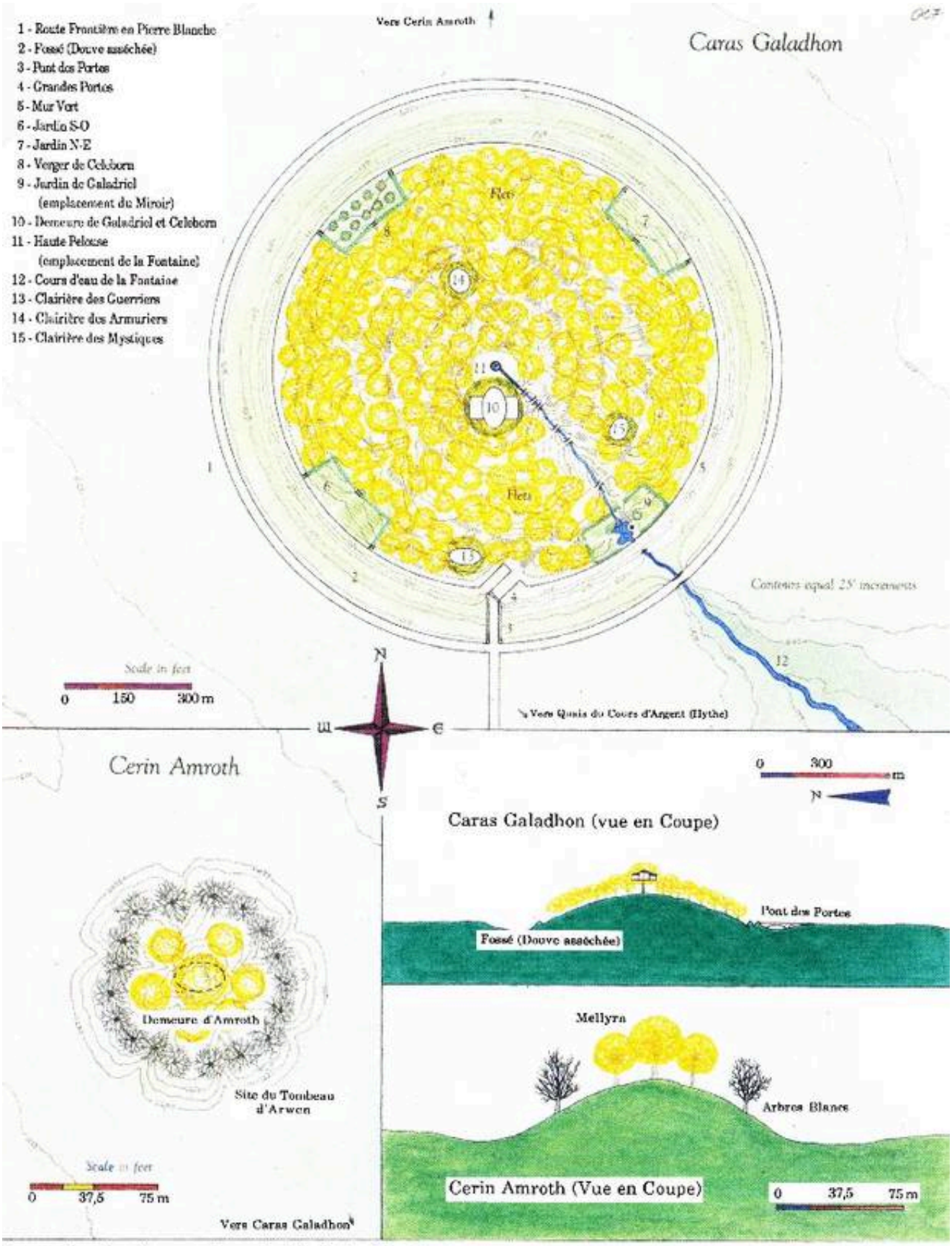
13.4 · Carte de l’Eregion



13.5 · Carte du Mirdaithrond

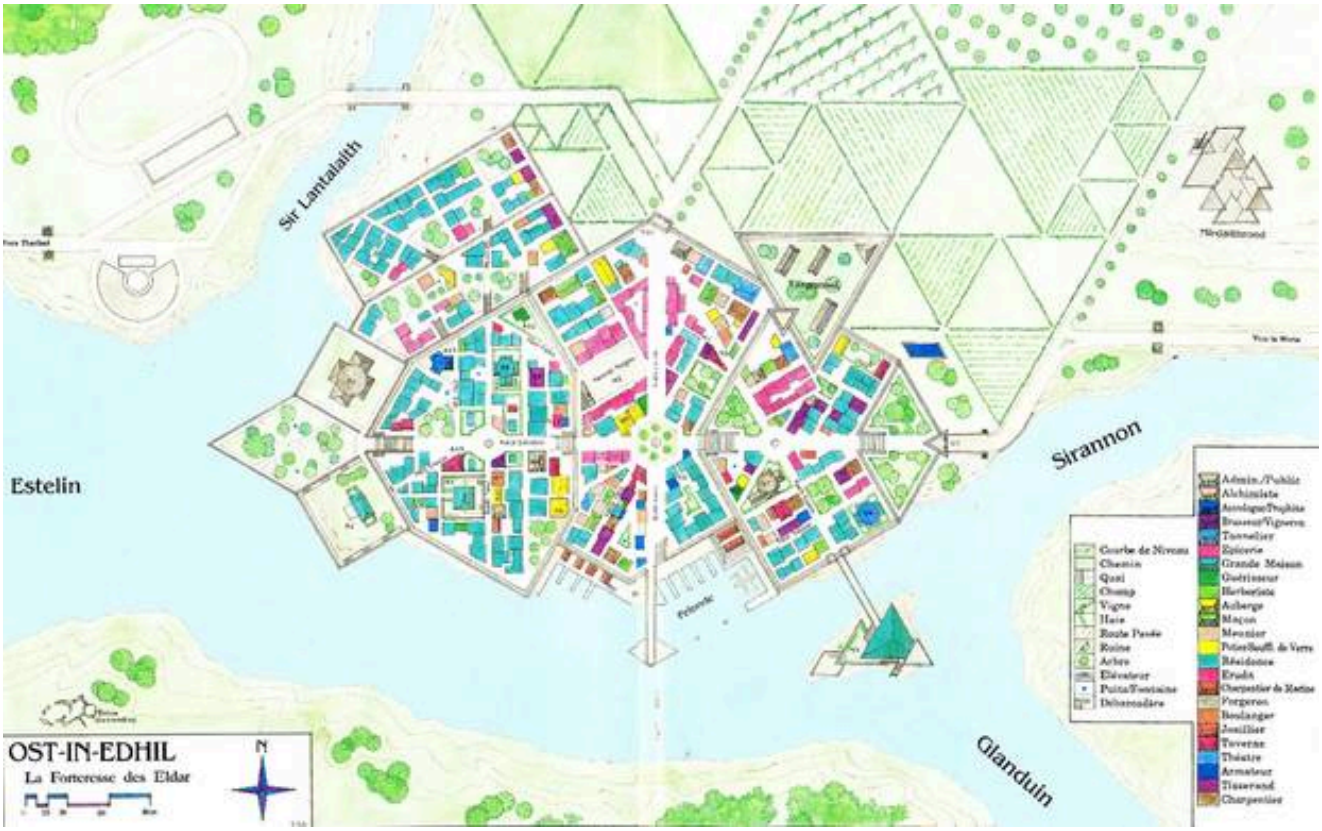


13.6 · Carte de Caras Galadhon



Les courbes de niveau sont en pied (1 pied = 0,3 m)

13.7 · Carte d’Ost-in-Edhil





Télécharger les fichiers

Utilisation

Vous pouvez visualiser et modifier les contenus de ce site en téléchargeant l'archive ci-dessous.

Télécharger l'archive

Elle contient l'ouvrage complet en quatre formats :

PDF — l'ouvrage entier, pour lire ou imprimer tel quel.
DOCX — pour Microsoft Word, LibreOffice, Pages ou Google Docs.
ODT — le format ouvert d'OpenDocument, pour LibreOffice.
Markdown — les fichiers du site tels qu'ils ont été écrits, avec leurs images.

Le format Markdown

Les contenus de ce site sont rédigés en Markdown, un format en texte simple formaté qui se lit dans n'importe quel éditeur de texte et se convertit vers à peu près tous les autres formats de texte.

Markdown est présenté sur le site de son auteur (John Gruber) : Daring Fireball (http://daringfireball.net/projects/markdown/).

C'est le format le plus pertinent pour visualiser, modifier ou archiver sur le long terme vos contenus de jeu de rôles : il ne dépend d'aucun logiciel et sera toujours disponible, même dans un lointain futur.

Enregistrer une page au format PDF

Le site porte une feuille de style d'impression. Pour récupérer une seule page plutôt que l'ouvrage entier, choisissez « Imprimer la page » dans votre navigateur, puis « Enregistrer au format PDF ».