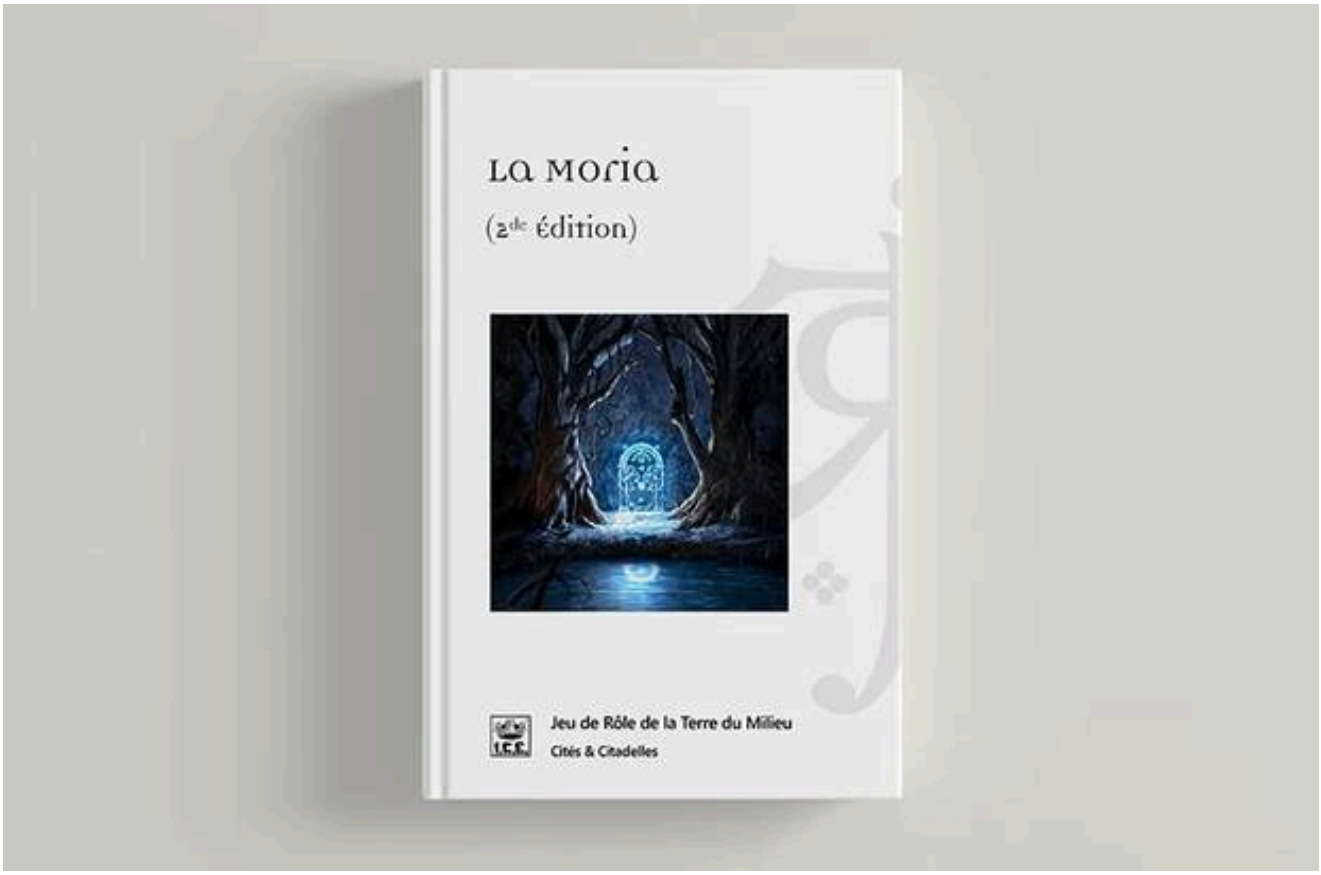
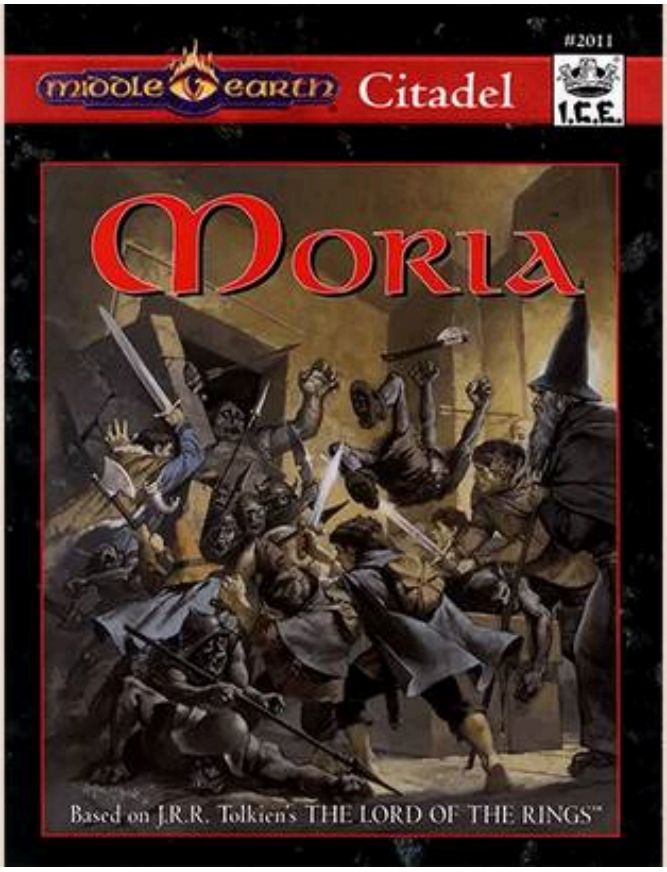
La Moria (Seconde Édition)



Textes tirés de « La Moria » par Hexagonal et de « Moria (2nd Edition) » par I.C.E.

Copyright I.C.E. – Tolkien Enterprises.

Le texte de cet ouvrage comporte tous les contenus en français de la première édition, plus les textes traduits tirés de la seconde édition.


#2011
middle earth
Citadel
I.C.E.
Moria
Based on J.R.R. Tolkien's THE LORD OF THE RINGS™

01 · Introduction



« Hé, je suis sérieux ; j'ai vu quelque chose dans l'eau. »

Le Guerrier Nain se tourna vers l'Elfe effrayé, en fronçant les sourcils et dit : « Dimcù, comment as-tu pu survivre plus loin que l'enfance ? » Beorg intervint : « Le gamin a raison ; grimpez sur la colline ! Quoi que ce soit, nous n'avons pas le temps de jouer avec. »

*Khain le Nain prépara sa hache à regret et fit un pas en arrière, derrière l'Elfe tremblant. Seul le Ranger Béornide semblait détendu ; lui et le Mage Dinrohir de Fornost, qui était occupé à tenter de résoudre le mystère de l'inscription sur la surface d'lthildin désormais resplendissante. Le mage chuchota ces mots : « Les portes de Durin, Seigneur de la Moria. Parlez, ami, et entrez. »**

Son épouse Mirien dit avec désespoir « Tu ne parviens pas à comprendre ? » Lentement, Dinrohir tourna les yeux vers le flanc de la colline, comme s'il attendait la réponse des trois pics miroitants. « Non. » Il soupira de frustration : « Ils nous ont laissés sans la clé, ils n'ont plus qu'à se débrouiller seuls. »

A des kilomètres dans la montagne, l'autre groupe s'élançait tranquillement vers la porte Est, abandonnant inconsciemment une partie des siens derrière lui. Teve était déjà loin en dessous du sombre couloir et hors de vue. Shaneen priait pour qu'il ait entendu le grincement de la mécanique du piège. Les autres étaient certainement à des kilomètres de là, courant vers l'escalier en lacets. Son appel n'amena aucune réponse. Elle regarda à ses pieds et une larme lui vint aux yeux. Grâce à quelques rayons de lumière ténus, provenant d'une fente élevée dans le puits au-dessus d'elle, elle pouvait distinguer les deux barres de fer aux arêtes acérées qui la maintenaient fermement, mordant dans sa chair. Son expérience de scout pour détecter les pièges ne lui avait servi à rien face à l'ingéniosité de la construction Naine ; elle n'avait pas eu le temps de remarquer la pierre mobile. Toute tentative de mouvement ne faisait que tendre le ressort de métal. A ce moment, elle sentit ralentir le flot de son propre sang et elle réalisa que le poison se répandait à travers ses veines. Regardant autour d'elle la belle chambre de pierre voûtée, Shaneen murmura pour elle-même : « Quel endroit merveilleux pour dormir ». Des lueurs de torches commencèrent à s'agiter sur le pont de pierre enjambant la crevasse qu'elle venait tout juste de traverser. Shaneen ressentit la peur pour la première fois : les Orques de Grolg les avaient finalement rejoints… Soudain, elle sentit une main ferme sur son épaule et entendit les mots apaisants de Jeric l'animiste : « Tu as besoin d'aide ? »

SdA T.1, p. 452

Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est proche d'un roman vécu, dans lequel 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.

Cet ouvrage 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 Rôle des Terres du Milieu (JRTM) et de Rolemaster

(RM). 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.

Abréviations

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

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

Langages 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

02 · Vue d’ensemble de la Moria



> *Inlassables étaient alors les gens de Durin, Sous les montagnes la musique s’éveillait, Les harpistes jouaient de la harpe, les ménestrels chantaient, Et aux portes les trompettes sonnaient. Le monde est gris, les montagnes sont vieilles, Le feu de la forge est d’un froid de cendre, Nulle harpe n’est pincée, nul marteau ne frappe : Les ténèbres règnent dans les salles de Durin, L’ombre s’étend sur son tombeau En la Moria, à Khazad-dûm. Mais encore les étoiles noyées apparaissent Dans le sombre Miralonde privé de vent, Là gît sa couronne dans l’eau profonde, Jusqu’à ce que Durin du sommeil se réveille. SdA T.1, p. 166*

Profondément enfouie dans les entrailles de la partie centrale des Montagnes de Brume se tient la Moria, le « Gouffre Noir », grande et grandiose, sombre et mystérieuse, cachée par sa propre nature et par le passage du temps, cette ancienne Cité souterraine des Nains demeure une des plus nobles créations des Terres du Milieu. Elle constitue un témoignage à la fois de l’honneur et de l’avidité, un symbole toujours étrange de la lutte contre les Ténèbres qui a tourmenté l’Endor. Ceux qui cherchent à fouler ses chemins et à exploiter ses richesses indicibles sentent le pouvoir de sa situation et de son legs, et doivent endurer des visions et des frayeurs au-delà de la compréhension. La Moria est à la fois l’incarnation de la beauté et de la mort.



Les Trois Pics

Ici se tient *Khazad-dûm* (Kh. « Palais des Nains »), le Royaume du plus noble seigneur des Sept Tribus des Nains, une Cité sculptée de la roche et embellie par les plus habiles constructeurs de leur époque. Au sein de ses cavités, le Peuple de Durin mit au jour des joyaux et des métaux précieux, et découvrit le *Mithril*, le « Vrai-Argent ». Ils construisent des escaliers jusqu'aux pics touchant les étoiles et jusqu'aux profondeurs inconnues et terrifiantes. Ils jetèrent des arches en travers des puits sans fond et des canyons enchantés, et façonnèrent des voûtes dans des grottes plus grandes que nombre de citadelles.

Désormais, ses salles sont sombres et ses bâtisseurs sont partis. Les majestueux niveaux de l'ancien temps demeurent, mais ils sont parcourus par la présence des Orques, Trolls, Loups et autres habitants odieux. Des bêtes gardent les passages et s'acharnent sur quiconque est assez fou pour les affronter, tandis que des démons indéfinis rôdent dans les profondeurs. Les contes parlent d'un Balrog, un « Démon de Puissance » qui servit déjà l'Ennemi Noir Morgoth. La hideuse bête fut libérée par inadvertance par les Nains obsédés de richesse, pour aussitôt détruire deux Rois Nains et régner sur leur royaume par son horreur détestable et son feu implacable. Alors, Khazad-dûm en est venu à être appelé la Moria.

Un bref historique

Après la création d'Arda et de ses continents, *Eru* (« l'Unique ») décida de peupler les Terres du Milieu de ses Enfants. Il choisit les Elfes pour être les Premiers Nés, et dit à ses servants, les Valar, quel était son plan. C'est pourquoi ils allèrent préparer le monde dans les longues années d'avant la Venue.

Mais Aulë, le Forgeron des Valar, bouillait d'impatience. Il souhaitait l'éveil en ordre des enfants d'Eru pour leur enseigner ses traditions et son art, et lentement sa passion consuma son esprit. Finalement. Aulë ne put plus attendre plus longtemps, et il fit secrètement des Enfants de sa seule conception. Il tira les Sept Pères des Nains de la terre et de la pierre, et les modela selon la vague description qu'avait donnée Eru. Ainsi, il s'écarta du plan d'Eru, car la forme des Enfants n'était pas claire pour Aulë, et les Nains sont nés comme ils sont maintenant : petits et bien bâtis, forts et

inflexibles, farouches et orgueilleux. L'Unique n'est jamais trompé, et Aulë ne put longtemps cacher l'œuvre de ses mains. Quand les Pères des Nains s'éveillèrent, et qu'Aulë commença à leur donner la parole. Eru lui parla et lui rappela que les Valar n'étaient pas destinés à créer. Les choses que fait un Vala sont une partie de la destination d'un Vala, et ils ne peuvent agir ou penser en dehors de l'esprit de leur créateur ; ainsi les Nains furent liés à Aulë. Le Forgeron n'avait jamais désiré une telle suzeraineté, ni souhaité déplaire à Eru, et il reconnut sa folie et se repentit.

Comme repentir, Aulë offrit de détruire ses propres créations, mais Eru accepta les Nains dans la forme où ils avaient été faits, comme ses propres Enfants. L'Unique leur donna la vie et la volonté, et alors il plongea les Sept Pères dans un profond sommeil au sein des cavernes où ils avaient été conçus. Là, ils reposèrent, profondément au cœur des montagnes des Terres du Milieu, attendant leur temps. Bien que les Elfes vinrent plus tard, ils furent quand même les Premiers Nés.

La fondation de Khazad-dûm

Ainsi, des années après la naissance des Elfes, les Sept Pères se réveillèrent et ils s'avancèrent dans le monde avec leurs Sept Familles. Ils commencèrent à explorer leur nouveau pays, trouvant de belles choses. Durant ces errances, beaucoup de Tribus choisirent de s'établir dans des lieux prodigieux à l'intérieur des hauteurs des Terres du Milieu, tandis que les autres voyageaient à la recherche de plus grands dons. Quoiqu'ils soient une race sans grâce physique, les Nains ont toujours l'œil pour les choses splendides et magnifiques, et cette passion les conduisit à chercher de nouvelles richesses.

Ainsi chaque Famille prit sa propre voie. Les Sept Rois Nains se querellèrent au sujet des territoires et des chemins qu'ils devaient prendre en quête des plus belles places pour résider. Des trois tribus qui pénétrèrent à l'intérieur du nord-ouest d'Endor, celle de Durin I (« l'Immortel ») quitta la route dans les Montagnes de Brume ; les autres se disputèrent dans les Montagnes Bleues au-delà d'Eriador. Durin fut le Premier Père des Nains, et sa Maison est la plus ancienne des Sept. C'est ainsi qu'il était le premier parmi les égaux, quand toutes les Familles étaient réunies. Les trois tribus qui avaient atteint le bord Est des Montagnes de Brume, au début du Premier Âge, suivirent ses ordres et avancèrent loin dans la vallée de la rivière Celebrant aux environs du Col du Cornerouge afin de traverser la chaîne. Ayant escaladé les ravins escarpés, ils arrivèrent aux fraîches chutes de Kibil-Nâla, qui alimentent la rivière, et ils campèrent dans le vallon qui entoure la source.

Un matin, Durin se leva et explora la haute vallée, où, sur une saillie protégée par un bourrelet de pierre, se trouve un petit lac étroit. En dépit de sa vigueur et du fait que le lac ne fut qu'à quelques centaines de mètres au-dessus des chutes. Durin ressentit le besoin de se rafraîchir et se baissa pour boire dans le lac. La surface du lac était comme du verre et son éclat attira son attention. Quand il abaissa ses mains, toutefois, il s'arrêta stupéfait : le reflet renvoyé par la surface brillante des eaux était celui de Durin, mais la « Couronne des Sept Etoiles » ceignait sa tête.

Durin considéra la vision comme un signe que la vallée était l'endroit d'où il devait diriger son royaume. Il retourna au campement et proclama qu'il devrait rester ici. Son armée se réunit, et des éclaireurs furent envoyés dans les hauteurs et au-dessus de la vallée. Ils trouvèrent l'entrée d'une grotte sur le flanc de la montagne, au-delà de laquelle se trouvait un vaste complexe de chambres naturelles extrêmement riches. Durin choisit le site pour maison et le nomma *Khazad-dûm*, le « Palais des Nains ».

La Famille de Durin se rallia autour de son Roi, mais les autres tribus décidèrent de poursuivre leur route. Elles savaient que la richesse de Khazad-dûm ne pouvait être partagée également, car ce n'était pas la coutume des Nains, ni de vivre confortablement ensemble entre Familles. Tous, sauf le peuple de Durin, traversèrent le Col du Cornerouge, laissant leurs frères en arrière, dans le vallon sacré.

La construction du Château de Durin

Durin appela le lac enchanté *Kheled-Zâram*, le « Miralonde ». Un obélisque de pierre fut érigé au point où, le premier, il porta son regard sur la « Couronne de Durin » ; depuis ce jour, quelle que soit l'heure ou la forme que puisse prendre la lumière, chacun a l'occasion de voir les Sept Étoiles dans l'eau. Jusqu'à présent, le visage de quiconque ne s'est jamais reflété dans le Miralonde.

Étant donné que la vallée entourant le Miralonde est couverte d'ombres par les trois grands pics, Tête Nuageuse, Cornerouge et Pic d'Argent, il lui fut donné comme nom *Azanulbizar*, le « Val de Ruisselombre ». Durin considéra les deux, la vallée et son lac, comme entrée et la partie la plus orientale de son nouveau royaume. Les Nains de Durin taillèrent alors des escaliers tortueux le long de la face du Pic d'Argent pour relier le Val de Ruisselombre à Khazad-dûm. Un porche face à l'Est fut construit au sommet de l'escalier, et une paire d'énormes portes d'acier fut dressée pour sécuriser les Grandes Portes (Porte Est), alors la seule voie d'accès aux Halls des Nains.

Au fil des ans, Khazad-dûm s'étendit toujours plus vers l'Ouest à l'intérieur du Pic d'Argent. Des supports naturels de calcaire, de granite et d'albâtre furent sculptés en de merveilleuses colonnes ; les chambres et les grottes devinrent de grands halls, certains symétriques, d'autres dissymétriques. Les Nains nivelèrent des passages sinueux et les garnirent avec de la pierre finement taillée. De majestueux escaliers parcoururent le complexe, se déroulant dans les profondeurs ou s'étendant en direction des cimes au-dessus. Les artisans de Durin produisirent des tapis, des tentures, des bannières, des paravents dorés pour rendre les pièces plus accueillantes et plus chaudes. Des joyaux et des pierres semi-précieuses accentuèrent les reliefs et furent incrustés dans de gigantesques fontaines ciselées et d'imposantes statues. Les ingénieurs Nains domptèrent les torrents sauvages et les chutes, construisant de beaux canaux de pierre pour transporter l'eau vers les arides étendues souterraines. Des tours fantastiques et des fenêtres profondément taillées recueillirent l'air extérieur et accueillirent les rayons du soleil et de la lune. Des marbres polychromes et de l'obsidienne noire, semblable au verre, ornèrent les murs, et tout le Château fut empli de la lumière dansante d'un millier de lampes de cristal.

Les Nains de Belegost et de Nogrod

Pendant que le Peuple de Durin travaillait à la création de Khazad-dûm, les deux tribus qui avaient continué à travers les Montagnes de Brume, traversèrent les étendues d'Eriador et fondèrent leur propre demeure parmi les pics de l'orientale *Ered Luin* (S. « Montagnes Bleues »). Elles devinrent des Cités sœurs, car les deux étaient proches de l'Orod Dolmed. Au Nord de la montagne fut construite *Belegost* (S.« Puissante Forteresse »), et les Nains la nommèrent *Gabilgathol*. *Nogrod* (S.« Demeure des Nains »), ou *Tumunzahar*, fut construite un peu plus loin au Sud.

Peu de temps après leur arrivée, les Nains de Belegost rencontrèrent les Elfes Sindarin de la région. Ce premier face à face entre les Nains et les Premiers Nés fut circonspect, mais créa un lien entre ceux de Belegost et le Roi Thingol des Elfes Gris. Le commerce entre les deux races fleurit, et les Nains (que les Elfes nommaient *Naugrim* ou « Peuple Trapu ») devinrent renommés pour leur travail de la pierre et du métal. Les forges de Belegost donnèrent au monde la première cotte de mailles, et ses artisans creusèrent le refuge de Thingol à Menegroth.

Les relations entre les Elfes et les Nains de Nogrod ne furent pas aussi amicales, et, en conséquence, leur commerce fut très limité. Quoique les forgerons de Nogrod aient surpassé ceux du Nord (l'exalté Telchar y compris), leurs talents n'excusaient pas leur sans-gêne. Les Nains de Nogrod demandaient beaucoup trop pour leur superbe travail de l'acier et convoitaient trop des avantages possédés par les Elfes.

Mais les différences entre les Elfes et les Nains n'interférèrent pas dans leur alliance contre l'Ennemi Noir Morgoth. Les armées et l'armurerie des Nains fournirent un instrument dans la lutte contre les Ténèbres ; le sang Naugrim coula sur de nombreux champs de bataille, et leur présence permit souvent de faire la décision. À la Bataille des Larmes Innombrables, le Roi Azaghâl de Belegost conduisit ses guerriers dans les flammes de l'armée de Dragons de Morgoth.

Endurcis par les feux de la terre et ceux de leurs propres forges — et portant des heaumes figurant des masques de visages menaçants —, les Nains résistèrent aux assauts des Dragons. Azaghâl fit face à Glaurung et blessa le Père des Dragons, mais la bête tua le Roi. Sa valeur, toutefois, inspira les Nains inflexibles, qui, alors, firent s'en retourner vers son foyer Glaurung blessé et sa bande.

L'origine du conflit entre les Nains et les Sindar

Néanmoins, les Nains n'échappèrent pas au Maléfice de Morgoth. Nombre d'entre eux succombèrent à sa malveillance et à son avidité. De ceux-là, les pires vinrent de Nogrod, des guerriers et des forgerons Nains qui firent éclore la plus grande partie de la querelle sempiternelle entre les Sindar et les Nains.

À cause de leur maîtrise absolue du travail de l'acier, de la pierre et des gemmes, les forgerons de Nogrod faisaient des travaux occasionnels pour les Seigneurs Elfes. Le collier Nauglamir fut la plus grande de ce type de création, et il fut porté par une succession de Rois Elfes Noldor. Au cours du Premier Âge, il passa néanmoins au roi Thingol des Sindar. Thingol possédait l'un des trois tout-puissants Silmarils (Joyaux du Pouvoir) — dont l'un avait été récupéré de Morgoth — et il voulut sertir le Joyau dans le collier. Ainsi, il en chargea les artisans de Nogrod, car, en ce temps, nombre de ces forgerons travaillaient et résidaient dans des quartiers séparés à l'intérieur du château de Thingol, Menegroth, espérant qu'ils pourraient corriger leurs propres intentions. Convoitant l'inestimable Joyau, les Nains assassinèrent Thingol et volèrent le bien. Ils furent poursuivis, et tous, sauf deux, furent tués. Les vengeurs Sindar reprirent le Joyau et le rapportèrent à Menegroth.

Ceux des Nains qui réchappèrent revinrent chez eux en Nogrod, et dirent à leur peuple que leurs compagnons avaient été mis à mort sur ordre de Thingol. Sans connaissance de la vérité et contre l'avis des Nains de Belegost, l'armée de Nogrod s'arma et marcha sur Menegroth. Ils mirent à sac la forteresse des Elfes et s'emparèrent du Silmaril.

Les Nains de Nogrod retournèrent très vite en direction de chez eux, mais des rumeurs de leurs exactions filtrèrent encore plus rapidement, et une armée d'Elfes, d'Hommes et d'Ents tomba sur eux au gué nommé Sarn Athrad. Les haches des Nains furent sans effet sur la vengeance de leurs poursuivants courroucés, et les Naugrim furent tous massacrés. Finalement, le Seigneur de Nogrod fut abattu, et le Silmaril maudit fut jeté dans les flots de la Rivière Ascar. Une paix difficile revint mais, depuis ce temps, les Nains et les Sindar ont toujours été en différent.

La fuite vers Khazad-dûm

Des années plus tard, Morgoth fut renversé par l'Armée des Valar et le Nord-Ouest des Terres du Milieu détruit. Ce désastre s'abattit sur ces peuples alors que la cataclysmique Grande Bataille avait exigé beaucoup de ce pays. La plus grande partie de Beleriand sombra dans la mer ; tremblements de terre et incendies détruisirent Nogrod et Belegost. Les Nains survivants fuirent vers l'Ouest à l'intérieur d'Eriador et commencèrent à errer. Finalement, ils rejoignirent le Peuple de Durin à Khazad-dûm, apportant avec eux aussi bien leurs hypnotiques connaissances que leur haine inflexible des Sindar. Leur arrivée encombra la maison de Durin et mit à l'épreuve le tempérament de ses habitants. Il s'ouvrit un âge de construction et de travail des mines sans égal dans les annales du peuple Nain.

Les années d'or du Deuxième Âge

Les limites de Khazad-dûm s'élargirent régulièrement vers le nord et l'ouest pendant les sept cent cinquante premières années du Deuxième Âge. Avec des marteaux et des pioches, avec de la férocité et du feu ; les Nains abattirent chaque obstacle et découvrirent une richesse en minerais en apparence sans limite. Alors que les siècles passaient, la plupart de la pierre de la partie supérieure du Pic d'Argent fut exploitée de quelque manière que ce soit. En tout endroit, les Nains creusaient implacablement : la roche était taillée et modelée pour être utilisée comme support ; les cavernes et les fissures devenaient des halls et des passages ; les minerais tirés du cœur de la terre contenaient des métaux, aussi bien précieux qu'utiles. La plus grande forteresse des Nains devenait toujours plus grande.

Les Elfes prospérèrent aussi en ces temps non troublés, car ceux qui avaient survécu à la Chute de Morgoth construisirent de nouveaux royaumes en Lindon (ce qui restait de Beleriand) et dans l'ouest d'Eriador. Les établissements Noldor commencèrent à acheter des matières premières au Peuple de Durin dès la fin du Premier Âge, et les routes de commerce naquirent. Les caravanes qui transportaient les produits des Nains quittaient les Grandes Portes de Khazad-dûm et montaient la route en escalier qui venait du Val de Ruisselombre et qui traversait le Col du Cornerouge. Après avoir descendu les basses collines d'Eregion, elles font route vers l'ouest à travers la plaine sauvage d'Eriador, pour finalement atteindre leur destination, les Collines aux Tours ou les Havres Gris. Les Elfes règlent ces chargements avec de précieux joyaux ou des produits finis. Avec le temps, beaucoup de Noldor (Elfes Profonds) vinrent à l'est sur les contreforts occidentaux des Montagnes de Brume, et beaucoup s'établirent le long des routes de commerce en Eregion. Ces Elfes vivaient amicalement avec la Famille de Durin, car aucune animosité n'existait entre les Noldor et les Naugrim. Le commerce augmenta, poussant toujours plus les mines des Nains.

La Découverte du Mithril

Vers 2A 700, les ingénieurs Nains étendirent leurs mines de fer et d'argent vers la face nord du Pic d'Argent, et découvrirent une veine d'un tout nouveau métal. Il pouvait produire des alliages plus durs, plus légers et plus forts que l'acier, et de plus il était aussi malléable que le cuivre. Ils l'appelèrent Vrai-Argent, ou « *Mithril* » (S. « Brillance Grise ») dans la langue des Elfes, car il luisait d'une lumière qui ne se ternissait pas, ni ne s'affaiblissait quand on l'avait travaillé. Aucun métal ne possédait ses propriétés combinées, la force et la beauté, ni n'inspirait une telle demande. Les Nains, déjà riches de Khazad-dûm devinrent encore plus opulents.

La découverte du Mithril occasionna une migration des Noldor vers l'Eregion. Venant à la recherche de nouveaux matériaux pour leurs merveilleux travaux, ces Elfes s'établirent dans de petites Cités Elfes et construisirent une grande ville au confluent des rivières Sirannon et Glanduin. Le Mithril excitait les insatiables curieux que sont les Noldor. Elfes qui rivalisaient — et souvent surpassaient — les Nains dans les arts de travailler le métal. Les joyaux des Noldor étaient précieux et demandaient les matériaux les plus fins. Le Mithril était une matière qu'ils ne pouvaient ignorer. Dans la décennie après la découverte du Mithril, le Peuple de Durin termina une route souterraine au cœur du Pic d'Argent, qui reliait leur Cité et les mines au royaume Elfe d'Eregion. La porte Ouest de Khazad-dûm fut ouverte, et les marchandises pour les magasins et les forges des Noldor n'avaient plus à voyager par la longue route qui franchissait le Col du Cornerouge. Khazad-dûm s'étendait d'un côté à l'autre des Montagnes de Brume. Les articles Elfes et les produits Nains circulaient librement et la Cité des Nains devint connue pour son opulente splendeur croissante. C'était vraiment un âge d'or.

L'origine du nom « Moria »

En l'an 800 du Deuxième Âge, une menace dans l'amitié entre les Enfants de Durin et le peuple d'Eregion apparut. Des Elfes Sindar du Royaume du Roi Thranduil de Lindon émigrèrent dans le pays Noldo, et se fixèrent parmi les Elfes Profonds. Venant de l'ouest de l'Eriador à la recherche d'un nouveau royaume, ils apportaient les vieux souvenirs de la Douleur du Nauglamir, du Sac de Menegroth, et de la bataille de Sarn Athrad, Comme tous les Nains, le Peuple de Durin n'oubliait pas un droit ou un tort, ou n'abandonnait pas une rancune bien nourrie, et les huit siècles passés depuis la fin du Premier Âge n'avaient pas effacé la suspicion et la haine entre les Nains et les Sindar.

Les glorieux Noldor acceptèrent poliment le peuple de Thranduil, mais l'arrivée des Sindar leur aliéna simplement les Nains. Les Naugrim ralentirent leur commerce avec l'Eregion et refusèrent de traiter avec les Elfes Gris. Pour la première fois, une dispute avec les Noldor devint un problème, et le conflit couva.

Les chefs de l'Eregion — notamment Celebrimbor, Galadriel et le Sinda Celeborn (mari de Galadriel) — réalisèrent que l'harmonie avait disparu et que, chaque jour, la paix était de plus en plus menacée. Ils pressèrent Thranduil de faire partir son peuple d'Eregion et de rechercher un nouveau domaine. Leurs mots sonnaient vrai, et Thranduil chercha conseil parmi les Sindar. Depuis, le peuple des Elfes Gris est tombé sous le joug des Grands Elfes, plus puissants, et ils acceptèrent de partir et ainsi aux environs de 2A 850, les Sindar traversèrent le Col du Cornerouge à la recherche d'un nouveau territoire, qu'ils pourraient s'approprier. Ils se fixèrent finalement dans le nord de Vertbois-le-Grand. Avec le départ des Elfes Gris de Thranduil, les relations entre Khazad-dûm et l'Eregion reprirent,

mais elles ne revinrent jamais au stade de l'amitié. Les Nains maintinrent leurs distances et, quoique leur hostilité ait entièrement disparu, la suspicion et les incertitudes restèrent. Les traditions des Naugrim n'incluent pas la coopération et la concorde, et le Peuple de Durin tomba trahi par son propre point faible. Depuis ce jour, l'arrivée de Thranduil fut considérée comme un signe de l'allégeance des Noldor. Les Nains n'oublient pas les « périodes sombres ».

Le « Seigneur des Dons » et les Anneaux de Pouvoir

Dans les trois cent cinquante années qui suivirent l'époque de l'exode de Thranduil de l'Eregion, aussi bien les Elfes que les Nains continuèrent à bâtir leurs royaumes et à commercer avec précaution, quand le besoin s'en faisait sentir. Un équilibre difficile prévalait ; la paix régnait. Alors, Annatar, le « Seigneur des Dons », apparut en Eregion. Sage et honnête en apparence. Annatar prêchait qu'avec son aide, les Noldor pouvaient bâtir un pays plus magnifique que nul autre. Ses mots séduisirent les Grands Elfes, car ils aimaient leur royaume et les Terres du Milieu, mais regrettaient la beauté des Terres Éternelles dans l'Ouest le plus lointain. Comme les Nains, ils aimaient Aulë et se réjouissaient dans la création d'objets puissants et élégants.



Annatar et les sept Anneaux

Annatar était versé dans la haute tradition, et distribua des présents stupéfiants aux orfèvres d'Eregion. Les talents des Grands Elfes atteignirent des sommets inestimables et leur maître,

Celebrimbor, croyait toutes les paroles du Seigneur des Dons. Les suivants de Galadriel et de Celeborn recommandèrent la prudence, mais ils ne s'accordèrent pas avec les désirs de leurs frères. Un schisme en résulta, et le peuple de Galadriel décida de quitter Eregion et de séjourner en Lórinand (plus tard appelée Lórien), à l'est des Montagnes de Brume.

Galadriel demanda un passage sûr à travers Khazad-dûm, et la Belle Dame fut autorisée à conduire son peuple par la Route des Nains. Entre-temps, les orfèvres de Celebrimbor continuèrent de travailler attentivement sous la conduite de leur nouveau professeur, et la fortune d'Eregion fleurit. Les dissidents étaient partis avec Galadriel, et tout allait bien, excepté le fait qu'Annatar était en fait Sauron, le Seigneur Ténébreux et le plus haut servant du Mal qu'était Morgoth.

Finalement, Sauron persuada les Noldor d'Eregion de créer les Anneaux de Pouvoir, et les orfèvres travaillèrent de nombreuses années sous sa conduite. Ils forgèrent les Neuf Anneaux, puis après les Sept. Dix ans plus tard. Celebrimbor acheva les Trois Anneaux des Elfes, fruits de son propre travail, qui possèdent cependant une très grande puissance.

Le Don de l'Anneau de Durin

Les Nains regardaient avec précaution ces événements et prêtèrent attention aux peurs de Galadriel. Jamais faibles, ils n'aimaient pas et craignaient les choses inconnues et ils n'avaient guère confiance dans la présence d'Annatar. Des nouvelles de la forge des puissants anneaux arrivèrent au Roi Durin III et il envoya donc des messagers à Celebrimbor. Le Seigneur Elfe apprécia les besoins de son voisin et désira maintenir l'amitié avec les Naugrim. Ainsi il donna à Durin III le premier et le plus grand des Sept Anneaux.

Le don plut à Sauron, car le Ténébreux prévoyait de contrôler tous ceux qui porteraient les Anneaux de Pouvoir et, de cette manière, tous les Peuples Libres des Terres du Milieu. Durin III était Roi de Khazad-dûm, le plus puissant des Nains vivants, et Sauron avait soif de la richesse du royaume du Seigneur Nain. Le Seigneur Ténébreux se retira en Mordor pour terminer la tâche de maîtriser les grands Anneaux.

Approximativement une dizaine d'années après son retour dans le Noir Pays, Sauron forgea secrètement l'Anneau Unique dans les feux d'Orodruin (la Montagne du Destin). C'était l'Anneau Souverain, né du même savoir qui avait fait les autres et, avec celui-ci, le Ténébreux devint le Seigneur des Anneaux. Mais quand il l'eut placé à son doigt, Celebrimbor réalisa l'état du monde, et ordonna que l'on ne se serve pas des Trois Anneaux. Sauron fut furieux, étant donné que ses artefacts ne pouvaient pas commander ceux qui ne les portaient pas. Pire encore, il se rendit compte qu'il ne pouvait contrôler le Roi Nain, qui portait déjà un des Sept. Durin III, comme tous les Naugrim, était difficile à saisir et il ne se soumit pas à sa domination.

La guerre et la dénomination de « Moria »

Neuf décennies passèrent pendant lesquelles le Seigneur Ténébreux rassembla son armée et se prépara à la guerre. Alors, en 2A 1692, ses armées se déversèrent de Mordor et traversèrent l'Anduin, marchant vers l'ouest. Celebrimbor réagit en envoyant les Trois Anneaux des Elfes en sûreté en Lindon, ou le Roi Gil-Galad maintenait sa vigilance. Les servants de Sauron envahirent l'Eregion quatre ans plus tard. Aussi bien les Noldor d'Eregion que les Nains de Khazad-dûm se replièrent

derrière la protection de leurs forteresses respectives, mais la terreur et la furie de l'assaut semblaient ne pouvoir être enrayées. Les guerriers Nains refusèrent de quitter l'enceinte protectrice de leur Cité, pendant que les Grands Elfes combattaient les hordes du Seigneur Ténébreux à travers les ravins et les collines couvertes de houx d'Eregion. De jour, les Noldor résistaient à des vagues d'Hommes impitoyables ; la nuit les rangs des assaillants étaient remplis d'Orques et de Trolls en nombre incalculable. La horde de Sauron perça le front et dévasta la Cité Elfe d'Ost-in-Edhil. Cherchant un refuge pour son peuple assiégé, Celebrimbor envoya des messagers à Durin III.

Le Roi Nain refusa d'ouvrir la Porte Ouest aux Elfes, tout comme il avait refusé ses guerriers pour la défense d'Eregion. La route pour fuir était fermée, et les Noldor furent massacrés. Celebrimbor combattit jusqu'à la fin, mais Sauron et ses Orques le capturèrent, le torturèrent, puis exécutèrent le Maître-Orfèvre. Après avoir mis à sac les trésors et les ateliers de travail de la Maison des Orfèvres Joailliers, le Maléfique prit les six des Sept restants, et l'ensemble des Neuf Anneaux de Pouvoir. L'Eregion gisait dévastée, et le Royaume Elfe s'en était allé pour toujours. Ses survivants, peu nombreux, fuirent vers le nord en Rhudaur, où leur chef, Elrond, le fils d'Eärendil fonda le havre appelé Imladris (Fendeval). Le secret des Trois Anneaux Elfes partit avec lui, et Sauron fut privé de sa plus grande récompense.

Après une futile poursuite de la compagnie d'Elrond, les forces du Seigneur Ténébreux se tournèrent vers une armée composée des Nains de Durin et d'Elfes de la Lórien. La Horde Maléfique gagna et atteignit la Porte Ouest de Khazad-dûm, mais une fois de plus, elle était close. La troupe de Sauron fit demi-tour et ravagea tout l'Eriador. Un an plus tard, la pire peur du Seigneur des Anneaux devint réelle. Après un délai de cinq ans, une armée de Númenóréens stationna aux Havres Gris et assura avec succès la défense du Lindon. Alors, les Númenóréens voguèrent vers le sud et jetèrent l'ancre à Lond Daer à l'embouchure de la Rivière Gwathló. Une série de batailles suivit et les Grands Hommes de Númenor — alliés aux guerriers de Gil-Galad, du Lindon, et à ceux de Galadriel, de la Lórien — chassèrent les servants de Sauron en dehors de l'Eriador. Les Terres du Milieu jouirent de la paix, par la suite, pendant quatre cents ans.

Les légendes disent que Durin III était quelque peu affecté par son Anneau de Pouvoir quand il rejeta les défenseurs de Celebrimbor. Des peurs non fondées d'avoir à partager la richesse de Khazad-dûm semblent être apparues, avec ou sans l'aide de Sauron. Les histoires des Nains disent de toute façon que le Roi Nain agit sans consulter son peuple, sachant que la défense de l'Eregion était infructueuse et que la Cité des Nains était trop en danger pour risquer d'ouvrir ses portes. Une émigration chaotique d'Elfes fuyants aurait pu apporter le malheur. De toute façon, Durin III n'accorda pas son aide quand le besoin s'en fit cruellement sentir, et les Elfes ne lui pardonnèrent jamais, ni à son peuple. Depuis ce jour, nombre de peuples Elfes portèrent une haine tenace au Peuple de Durin. Seuls les Elfes de Lórien, suivants de Galadriel, maintinrent une amitié avec les Nains. Dès lors, les autres appelèrent *Khazad-dûm* la « *Moria* », le « Gouffre Noir ».

La fuite des Nains

Quoique la fin de la Guerre entre les Elfes et Sauron conclue une ère de tumultes, les Nains gardèrent le souvenir du Deuxième Âge comme des « Années Maudites ». Sauron se retira en Mordor, et lentement pansa ses plaies. La tranquillité régna, mais la malveillance du Seigneur Ténébreux se dissimulait toujours. En dépit de son repos, le Maléfique toucha les Nains rapidement après sa

retraite d'Eriador. La force directe ayant échoué, il décida d'appliquer d'autres moyens de contrôle. Des agents apportant six des Sept Anneaux de Pouvoir restants vinrent trouver les Rois Nains suivants de Durin. Sauron espérait que les Anneaux lui permettraient de commander les Nains, mais les Seigneurs Nains, comme Durin III, ne se soumirent pas à la volonté du Détesté. Une fois de plus, les Khazad firent échouer les plans du Noir Servant. Ainsi fait, tous les Nains acquirent la haine immortelle du Seigneur des Anneaux. Sauron fut furieux et maudit toute la race des Nains, décidant qu'un sort spécial ferait s'écrouler les Naugrim.

Le destin des Sept Anneaux des Nains

La malédiction s'étendit lentement, insidieusement, mais efficacement. Les résolutions des Nains empêchèrent Sauron de dominer les Sept Tribus, mais les Anneaux du Pouvoir excitaient toujours les plus grands désirs des Rois Nains. Avec le temps, leur fascination face à l'habileté et aux choses précieuses devint une insatiable obsession qui grandit en une avidité d'or, d'argent et de joyaux. Les objets de richesse et de puissance devinrent le centre de la vie des Nains, et ceux qui refusaient que les Naugrim recherchent l'opulence devinrent leurs ennemis. Nombre d'entre eux creusèrent plus profond dans la terre, pendant que d'autres abandonnèrent leurs foyers à la recherche de trésors plus grands. De plus en plus, les Nains se battaient avec leurs voisins et se querellaient entre eux. Durant cette époque, les Seigneurs Nains portèrent les Anneaux jusqu'à leur mort, ayant besoin d'eux pour toutes choses, car sans eux tout semblait pâle et sans valeur.

Les Nains demeurèrent préoccupés d'un bout à l'autre du reste des Années Maudites, et c'est ainsi que les desseins de Sauron furent servis. Pendant que les Elfes et les Hommes luttaient contre les Ténèbres de Sauron, les armées des Nains marchaient dans des pays éloignés à la recherche de nouveaux trésors. Les événements du monde se passaient loin d'eux. Númenor colonisa et conquit de vastes territoires dans les Terres du Milieu, seulement pour tomber dans les machinations du Ténébreux. Le continent des Grands Hommes périt, trahi par l'orgueil et submergé par la Grande Mer d'Eru. Cependant ses Fidèles fils survécurent et construisirent dans les Terres du Milieu les Royaumes d'Arnor et de Gondor. De plus, ils s'allièrent avec les Elfes et anéantirent le Seigneur des Anneaux, terminant de cette manière le Deuxième Âge. Nombre de Peuples Libres perdirent leurs maisons et leurs vies, alors qu'au même moment les fiers et orgueilleux Nains accumulaient des richesses et demeuraient reclus dans leurs halls protégés.

À l'aube du Troisième Âge, Endor était de nouveau en paix.

Malheureusement, la bonne fortune des Nains s'inversa, et une vague de calamités frappa les riches Naugrim. Des bêtes sauvages, particulièrement des Dragons, bouleversèrent et razzièrent de nombreux trésors des Nains. La cupidité amena davantage de luttes intestines, et les tribus se tournèrent fréquemment les unes contre les autres. Une par une, les Sept Maisons des Nains furent ruinées et abattues, au point qu'ils durent prendre la fuite de leurs refuges et commencer à errer. Même les Anneaux de Pouvoir connurent la mauvaise fortune, vers le milieu du Troisième Âge, car beaucoup furent perdus. Les flammes des Dragons en consumèrent certains ; d'autres simplement disparurent.

L’apparition du Balrog

Seul le Peuple de Durin échappa aux afflictions et aux dépossessions que connaissaient ses frères. Protégés par les portes imprenables de la Moria, ils travaillaient depuis trois millénaires, creusant, sculptant et fortifiant leur grandiose demeure. Les bâtisseurs complétèrent et renforcèrent les imposants escaliers et les hautes tours ; les artisans taillèrent des halls somptueux ; les mineurs creusèrent des puits plus loin au nord et à l’ouest, et toujours plus profondément dans la terre en dessus des trois pics. La Cité comprenait sept Étages et sept Profondeurs ; ses Mines s’étendaient bien plus encore.

Les Familles de Durin amassèrent une richesse dépassant l’entendement durant ces longs jours, surtout parce qu’ils détenaient la seule source connue de Mithril sur les Terres du Milieu. La demande pour ce superbe métal augmentait et, grâce à la veine de Mithril, la Moria s’étendit loin au cœur du Cornerouge. Chaque année, le Mithril devenait plus difficile à extraire et de ce fait plus cher. Les Nains continuèrent de creuser, jusqu’à ce qu’ils libèrent une horreur qui vint à eux des mines.

C’était sous le règne de Durin VI que les mineurs Nains tombèrent sur une fissure naturelle, un abîme profond qui semblait sans fond. À l’intérieur gisait la créature hideuse qui était le Destin de la Moria et le Fléau de Durin. La chose horrible était un Balrog, un « Démon de Puissance » qui avait échappé à la chute de son maître à la fin du Premier Âge et volé pour se mettre en sécurité. Caché profondément dans un abysse, il avait disparu du monde pendant plus de 54 siècles.

Une fois découvert, le Balrog fit quelques ravages. Il remonta, portant un fouet effrayant et une épée de flammes aussi large qu’un homme. Les mineurs Nains furent dans un premier temps littéralement paralysés ; mais quand le monstre de feu approcha, ils coururent effrayés, seulement pour être massacrés comme des bêtes conduites à la boucherie. Ceux qui survécurent avertirent le Roi Durin VI, et une garde d’élite se mit en route à la rencontre de l’intrus. Ce brave groupe de guerriers empêcha le Balrog d’entrer dans l’intérieur de la Cité, mais ils le firent au prix de leur vie. L’ennemi des Nains fit éclater leurs lignes, abattit le Roi, et désintégra les nobles suivants dans une furieuse conflagration. Quand le feu cessa, les corps des Nains gisaient éparpillés dans le Hall Baraz.

Nàin I succéda à son père comme Roi de la Moria, et mit immédiatement en place la défense de la Cité, les Nains étaient déterminés à venger leurs pertes et à débarrasser le Royaume de la terrible créature. Leurs robustes remparts et leurs vaillants caractères ne furent pas de taille devant le Balrog, car la bête était, de toute façon, un être purement maléfique, un esprit né avant le temps et possédant les dons des Terres Eternelles. Quand le démon de Puissance dévasta la citadelle des Nains environ un an plus tard (3 A 1981), il massacra Nàin et ses gardes personnels, et écrasa les défenseurs. Le Peuple de Durin fuit vers l’extérieur par la Porte Est de la Moria, abandonnant la Cité sous la cruelle domination de Morgoth.

L’établissement dans la Montagne Solitaire

Conduits par le Roi Thrain I, les Nains en fuite errèrent à travers la vallée de l’Anduin et le Rhovanion (le « Pays Sauvage ») pendant dix-huit ans avant de trouver une nouvelle maison. Ils finirent cette longue période à *Erebor*, la « Montagne Solitaire », la source de la Rivière Celduin. Dans des cavernes rappelant celles de la Moria, les Nains creusèrent une nouvelle cité et un complexe minier. Erebor se

montra un site idéal, car c'était une forteresse naturelle qui servait de source de fer et de gemmes. De plus, les Familles de Durin établirent rapidement des relations commerciales avec les proches villes des Hommes du Nord, Dale et Bourg-du-Lac (« Esgaroth ») auprès du Grand lac. La Tribu survécut et s'épanouit, bien que la Cité d'Erebor n'approcha jamais la beauté ou la splendeur que l'on trouvait dans la Moria.

La Grande Guerre entre les Nains et les Orques

Pendant que la forteresse était construite à Erebor, beaucoup parmi le Peuple de Durin errèrent plus loin vers le Nord et l'Est. Nombre de ces Nains aventureux cherchaient des richesses semblables à celle de Khazad-dûm et se désespéraient des filons de la Montagne Solitaire. Ainsi, ils commencèrent à creuser des mines dans l'*Ered Mithrin* (S. « Montagnes Grises »), une région riche en Argent. Les colonies des Nains suivirent rapidement et, en 3 A 2210, le Roi Thorin déplaça sa maison d'Erebor vers un site dans les Montagnes Grises.

D'autres Nains construisirent des mines dans l'est, en particulier dans les Collines de Fer (S. « *Ered Engrin* »). Là, ils travaillèrent en paix pendant environ quatre cents ans. Alors en 3A 2589, une grande tragédie frappa les Cités des Nains de des Montagnes Grises. Excités par les constantes excavations dans les montagnes, des Dragons vinrent en direction du sud de la Lande Desséchée des Montagnes Grises et dévastèrent tout sur leur chemin. Ils tuèrent le Roi Dàin et chassèrent les Nains de leurs cavernes souterraines. Les Naugrim s'en allèrent de toutes leurs communautés sous les montagnes à la fin de l'année suivante. Le Roi Thror revint à Erebor avec la plupart d'entre eux, mais certains émigrèrent vers la sécurité des Collines de Fer. Cent quatre-vingts ans plus tard, le Dragon Smaug le Doré vola du sud vers la Montagne Solitaire. Le grand Dragon réduisit Dale en un amas de ruines fumantes et annihila une armée de Nains. Les Nains d'Erebor fuirent, et tout le Peuple de Durin se réunit dans *Ered Engrin*.

L'Histoire de Thror

Lassé du monde et espérant une nouvelle et permanente maison, le Roi Thror refusa de rester dans les Collines de Fer plus de quelques mois. Il prit une petite armée de suivants et partit pendant vingt ans en expédition, qui vainement lui fit connaître à peu près tous les chemins du Rhovanion. Les explorateurs bredouilles allèrent vers le sud et atteignirent la Dunlande dans le sud-ouest d'Eriador en 3A 2790.

À ce moment. Thror réalisa que l'Anneau de Durin l'avait conduit dans une aventure folle et que chacune de ses pensées était consumée par les suggestions de l'Anneau. Le Roi était concerné par la sécurité de son peuple et passa l'Anneau des Nains à son plus vigoureux fils, Thrain II. Quand il fit ce don, il parla comme quelqu'un abattu par le temps et les circonstances :

> *« Cela peut déjà prouver la fondation pour vous d'une nouvelle fortune, quoique cela semble improbable. Mais il faut de l'or pour faire de l'or. » SdA, III.*

Peu de temps après. Thror quitta son entourage, prenant son vieux serviteur Nar comme seul compagnon.

La seconde partie du voyage de Thror le conduisit au nord, puis vers l'est, à travers le Col du Cornerouge vers la Vallée de Ruisselombre. Son objectif était la Moria. Vieux, désespéré, et quelque peu fou, le roi désirait retrouver et explorer la Cité perdue. Plus vraisemblablement, il voulait jouir de ses merveilles.



Le Roi Thror et son Anneau

Quels que fussent ses motifs. Thror rencontra sa fin. Nar vit sa folie et l'abandonna dans sa quête et avertit son ami, mais le Roi persévéra et passa les portes ouvertes de la Porte Est. Ce fut la dernière fois qu'on vit Thror vivant. Le vieux Nar resta dehors et attendit plusieurs jours, jusqu'à ce qu'un son de trompes et un cri sauvage le fissent se lever. Rampant hors de sa cachette, il vit un corps décapité s'écraser sur les escaliers. Une tête gisait à ses côtés, face contre sol. Le Nain terrorisé grimpa et découvrit qu'il s'agissait du corps de Thror et que la tête avait été marquée au fer rouge d'une rune signifiant « *Azog* ». Soudainement, à l'extérieur des ténèbres de l'entrée il perçut la voix du Seigneur Orque qui avait tué son Roi. Nar courut.

La Guerre contre Azog et les Orques



La charge de Thrain à Azanulbizar

Le vieux Nain rapporta les nouvelles à Thrain II, et, pendant sept jours, le nouveau Roi resta silencieux. Alors le seigneur Nain se leva et appela à la guerre pour venger la mort de son père. Les paroles de Thrain parcoururent le pays, mais malgré tout, cela prit trois ans pour rassembler l'Armée unie des Nains. Quand les armées se réunirent en 3A 2792, cela était le plus grand rassemblement de Nains depuis les Jours Anciens.

La Grande Guerre entre les Nains et les Orques, une étrange et sanglante lutte, fit rage d'un bout à l'autre des Montagnes de Brume pendant six longues années. Depuis ce jour, les Nains se déversèrent et les Orques se cachaient à leur seule mention. Poussant le cri de guerre « *Azog* », les armées des Nains mettaient à sac toutes les tanières Orques qu'ils pouvaient trouver, allant toujours plus au sud depuis le col de Cirith Gundabad. Une haine déterminée aiguillonnait les Nains en direction de la Moria, le domaine de celui qu'ils cherchaient si amèrement. Là, la progression fut lente, car la plupart des batailles se passaient profondément à l'intérieur de la terre. Bien sûr, les Naugrim poursuivaient les Orques partout où ils pouvaient les trouver. La totalité des tribus Orques fut anéantie dans des batailles rangées, tandis que les Nains chassaient les animaux à travers le paysage de montagnes accidentées.



Dàin Pied-de-Fer tranche la tête d'Azog

Finalement, par un jour sans soleil dans le noir de l'hiver, les Nains atteignirent la Vallée de Ruisselombre et firent l'ascension du vallon en direction de la Porte Est. Comme ils approchaient, ils virent la horde Orque d'Azog rangée en ordre de combat sur la pente et les escaliers, mais les Naugrim pressèrent le pas avec un zèle singulier. Ils supportèrent les chants et les projectiles lancés sur eux depuis le haut avec mépris et pivotèrent prudemment une fois passé le Miralonde. Alors, l'armée de Thrain put voir Khazad-dûm et laissa échapper un cri tonitruant. En surnombre, ils plongèrent dans la bataille avec une audacieuse férocité. Les Nains n'en épargnèrent aucun ; avec des

haches et des pioches, des marteaux et des fléaux, ils moissonnèrent les Orques comme du blé et investirent la pente en direction des portes. Les heures passaient et le massacre continua sans répit jusqu'à ce que, au fait de la déroute des Orques, un jeune Nain du nom de Dàin (« Pied-de-Fer ») trancha la tête d'Azog avec une hache rouge. Ce qui restait de l'armée des Orques s'éparpilla, et les Naugrim passionnés traquèrent la plupart d'entre eux pendant des heures. La Bataille d'Azanulbizar était terminée. À peine la moitié des Nains avait survécu, mais la Grande Guerre était finie, et le compte de Thror était payé.

La Moria dans les récentes années

Les pertes de la guerre convainquirent le roi Thrain qu'il avait trop peu de guerriers pour reprendre la Moria. Avec le Fléau de Durin vivant et attendant à l'intérieur, il craignait une autre bataille, donc il décida de ne pas entrer dans la Cité. Comme les nombreux cadavres excluaient des sépultures individuelles, les Nains prirent leurs haches pour aller dans les forêts, et ils coupèrent des arbres pour des bûchers funéraires. Ils brûlèrent leurs morts, rassemblèrent leurs équipements, et poursuivant leur propre voie, quittèrent la Vallée de Ruisselombre à jamais dépouillée de forêts.

Dain ramena nombre des Nains aux Collines de Fer, mais les autres se dispersèrent une fois de plus. Thrain ne pouvait réprimer son désir d'errer, et retourna avec une compagnie à la Dunlande. Peu de temps après, ils traversèrent l'Eriador et construisirent une nouvelle maison à l'est des Montagne Bleues, non loin des endroits où se tenaient jadis Nogrod et Belegost. Là, les Nains exploitèrent le fer et se multiplièrent lentement.

La perte de l'Anneau de Durin

Malheureusement, il n'y avait que peu de richesses dans l'Ered Luin et des pensées, sur les mots de Thror concernant l'Anneau et son besoin d'or pour faire de l'or, hantaient le Roi. Bien qu'il demeura en exil dans l'Ered Luin jusqu'en 3A 2841, Thrain vit ses vexations et ses inquiétudes grandir. Ses pensées devinrent un besoin d'or, et il décida de retourner aux halls d'Erebor. Réunissant un groupe, il s'aventura vers l'est.

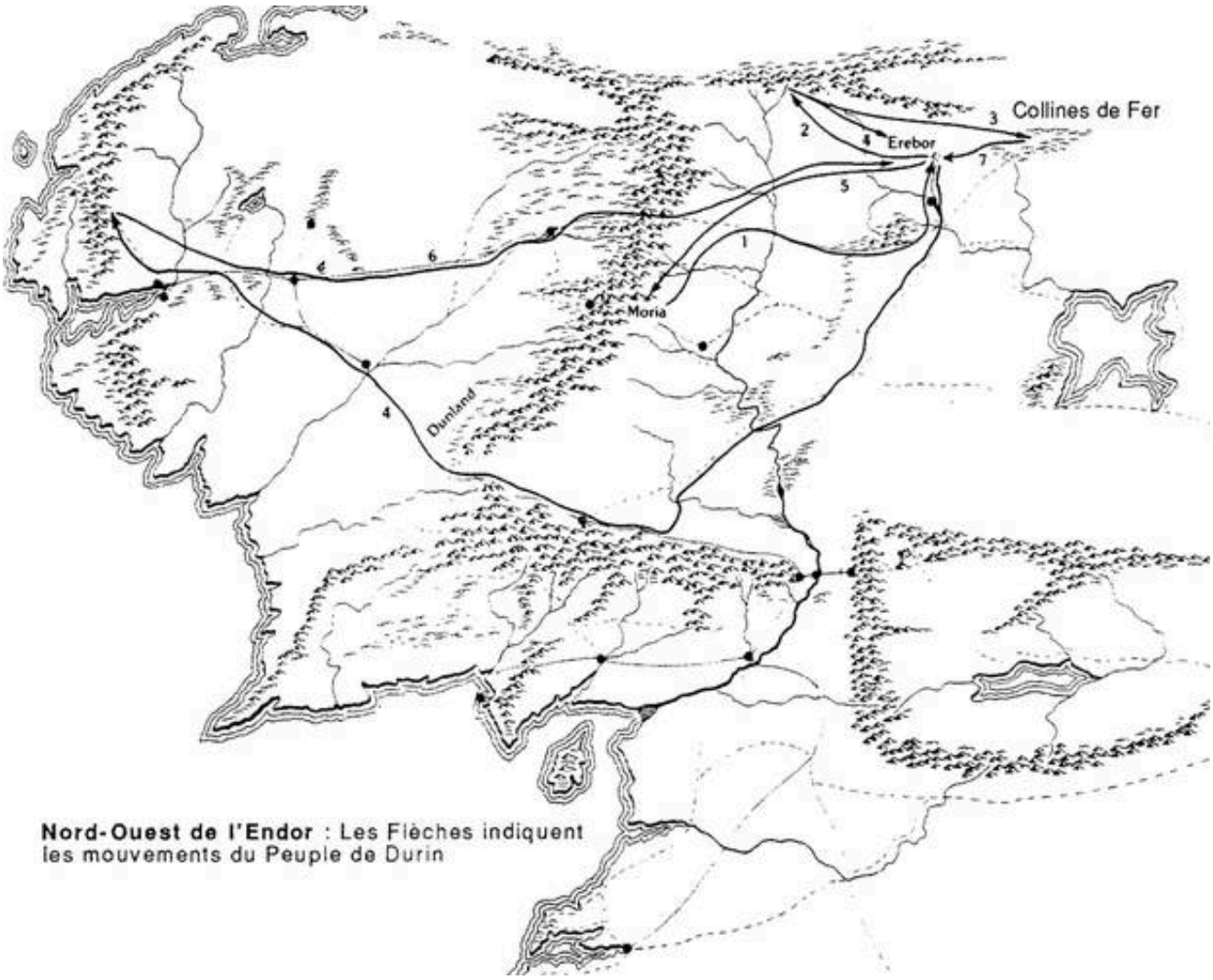
Dés que les aventuriers furent en route, ils rencontrèrent la mauvaise fortune. Des loups suivirent leur piste, et des Crebains maléfiques couvrirent d'ombre leurs mouvements. Néanmoins, les aventuriers avancèrent rapidement, traversant l'Eriador et les Montagnes de Brume à l'automne, et ils traversèrent la Rivière Anduin quand les feuilles tombèrent. Une fois en Rhovanion, cependant, leur chance les abandonna. Les Orques contrèrent toutes leurs tentatives d'obliquer vers le nord, et les contretemps se multiplièrent. Ils errèrent ainsi pendant presque quatre ans, quand par une noire nuit pluvieuse, ils trouvèrent refuge à la lisière de Vertbois-le-Grand. Au lever du jour, les compagnons de Thrain découvrirent que leur Roi était parti.

Les agents de Sauron avaient pris Thrain pour l'emmener auprès de leur Seigneur Ténébreux, qui était alors à Dol Guldur. Le Maléfique enferma promptement le Roi dans une prison humide, où il mourut cinq ans plus tard. Juste avant sa mort, le Seigneur Nain reçut une visite secrète du Magicien Gandalf (le Gris), mais, à cette époque. Sauron avait déjà récupéré l'Anneau de Durin. Ainsi finit le

long et noble règne de Thrain II, la dernière victime de la malédiction de l'Anneau. Son fils Thorin II (« Ecu-de-Chêne ») fut couronné Roi du Peuple de Durin la même année.

La Quête d'Erebor de Thorin II

Thorin II monta sur le trône en étant un Nain en exil, sans sa propre maison pour sa Famille et sans l'Anneau qui était son héritage. Il continua l'œuvre de son père, et les Nains des Montagnes Bleues prospérèrent, mais il n'oublia jamais la quête de Thrain pour ramener à Erebor la lignée de Durin. Thorin était impatient de tuer Smaug et de réclamer les richesses prises à sa Maison.



Carte : Les mouvements du Peuple de Durin

Les ans passaient, et vint le temps où le Roi Thorin retourna faire un séjour dans l'est et où il rencontra par hasard Gandalf dans une auberge à Bree. Une union s'en suivit et, en 3A 2942, Thorin mena une compagnie, composée de Nains, de Gandalf et du Hobbit Bilbo Baggins, vers la Montagne Solitaire. Là, ils entrèrent dans Erebor et dérangèrent Smaug le dragon dans son sommeil. La bête enragée ravagea la campagne environnante, mais fut abattue par une flèche quand elle attaqua la proche Bourg-du-Lac. Malheureusement, il ne fut pas accordé de répit à la compagnie de Thorin après le décès de Smaug, car une troupe d'Elfes marcha sur Erebor avec des vues sur le trésor du Dragon. De plus, Bard le tueur du Dragon leva une autre armée, d'Hommes de Bourg-du-Lac, dans le

même but. Thorin était assiégé dans la Montagne Solitaire et attendait l'aide des Nains des Collines de Fer.

Entre temps, une armée d'Orques, de loups et d'Ouargues arriva sur la scène. Conduite par le Seigneur Orque Bolg de Gundabad (fils d'Azog), ils combattirent les armées combinées des Peuples Libres : les Elfes, les Hommes de Bard, la compagnie de Thorin et les Nains de Dàin II venus des Collines de Fer. Ainsi, à la Bataille des Cinq Armées, les forces alliées vainquirent la horde de Bolg, avec l'aide des Grands Aigles et de Beorn, Homme du Nord, Changeur de Forme. Thorin mourut devant l'entrée d'Erebor, mais son rêve fut réalisé. Dàin II fut couronné Roi et la maison du Peuple de Durin fut une fois encore établie dans la Montagne Solitaire.

Balin et le retour dans la Moria

La Compagnie de Thorin comprenait Balin, un guerrier Nain qui avait accompagné Thrain dans sa dernière expédition. Comme tous les Nains qui avaient survécu à la bataille contre Bolg, Balin était excité au sujet du rétablissement d'Erebor, mais son enthousiasme engendra le désir de poursuivre la reconstruction de la Maison de Durin jusqu'au bout. Balin désirait arracher la Moria au Balrog. Il prit sa chance en 3A 2989, quand le nouveau Royaume fut établi et qu'un large nombre de ses Nains acceptèrent de le suivre à Khazad-dûm et de bâtir une colonie dans les anciens halls. La même année, le groupe de Balin marcha vers le sud en direction de la Vallée de Ruisselombre et passa la Porte Est sans rencontrer d'opposition. Tout était calme dans la Moria, donc les Naugrim bien équipés s'attaquèrent à la restauration de la Cité. Ils couronnèrent Balin Roi de Khazad-dûm — le premier qui ne fut pas aussi Seigneur du Peuple de Durin — et établirent une maison permanente et vigilante.

Peu de temps après la fondation du Royaume de Balin, des Orques, des Trolls et d'autres bêtes se rassemblèrent dans les profondeurs de la Moria et assaillirent la colonie des Nains. Les Nains repoussèrent l'assaut, mais ce n'était que le commencement : dans les cinq années suivantes, la horde maléfique harcela les Naugrim et affaiblit sans arrêt leurs forces. Insidieusement, le nœud coulant se resserrait régulièrement autour de la communauté et de plus en plus de créatures maléfiques répondaient au défi. Un grand Kraken, le « Guetteur des Eaux », remonta la rivière Sirannon et condamna ses flots, créant de cette façon un plan d'eau fermant la Porte Ouest de la Moria. Avec chaque mois passé, le Peuple de Balin reculait jusqu'à ce qu'en dernier lieu ils fussent quasiment encerclés. Leur périlleuse position devint absolument intenable peu de temps après.

Pendant qu'il était seul et qu'il observait le Miralonde, le Roi Balin tomba dans une embuscade et fut tué par les Orques. Bien que sa mort fut vengée, l'assassinat laissa les Nains désemparés et sans chef. Les Nains harcelés ne virent finalement aucune solution si ce n'est de faire une sortie. Frappant vers l'Est, ils s'efforcèrent d'arriver à la Porte Est, mais ils n'atteignirent jamais leur but. Un vaste rassemblement d'Orques les rencontra juste à l'intérieur de l'entrée et repoussa les Naugrim après un sanglant accrochage. Les Nains firent retraite en direction du Nord vers la sainte Chambre des Archives (le Hall de Mazarbul). Alors que les Naugrim battus préparaient la défense finale, la horde Orque frappa. Aucun Nain ne survécut. La Moria était devenue une fois de plus une province des Ténèbres.

La Fin du Troisième Âge

Vingt-cinq ans après la dernière résistance de Balin, durant les derniers mois de la Guerre de l'Anneau (3A 3019), la Compagnie de l'Anneau entra dans la Moria. Portant l'Anneau Unique, ils tentèrent de traverser en secret le cœur des Montagnes de Brume ; ainsi ils choisirent la route des Nains honorée par le temps. Leur venue sonna le commencement d'une nouvelle ère pour Khazad-dûm.

L'histoire est bien connue, car elle est enregistrée par Frodon dans le Livre Rouge de la Marche Occidentale. D'Eregion, le groupe passa par la Porte Ouest de la Moria. C'était en hiver, et le manque de précipitation, joint aux longues années sans excès d'humidité, eut pour conséquence que le plan d'eau du Gardien fut assez bas pour leur permettre de se glisser sans être réellement molestés. Le Gardien frappa sans efficacité, et la Compagnie passa par les Portes de Durin.

Bien que noire et rébarbative, la Moria fut tranquille pendant la première journée et demie du passage de la Compagnie. Ses gardiens ne furent pas réveillés par l'intrusion jusqu'à ce qu'un Hobbit inconscient (Peregrin Took) jette une pierre dans un gouffre. De nombreuses heures plus tard, l'alarme sonna dans les profondeurs en-dessous, les Orques de la Moria apparurent, menés par un grand Troll. La Compagnie se rendit compte de sa position lorsqu'ils se tinrent dans la Chambre des Archives, apprenant le sort de Balin. Les tambours Orques les obligèrent à fuir au sud, puis à l'est, en direction de la Porte Est. Durant la traversée du Pont de Durin, ils rencontrèrent le Balrog, et, là. Gandalf se tint devant lui pendant que les autres s'échappaient par les Grandes Portes et, plus bas, dans la Vallée de Ruisselombre. Le Magicien lutta avec le Fléau de Durin, et le Pont se brisa sous eux. Ils tombèrent dans les plus basses Sous-Profondeurs et se battirent à travers la Moria pendant dix jours avant que l'esprit du Balrog — et le corps de Gandalf — périsse.

Avec la mort du Balrog, les défenseurs maléfiques de la Moria étaient vulnérables. Cependant, même après la chute de Sauron, le Peuple de Durin ne fit pas de plans immédiats pour refonder le Château des Nains. Dain II mourut des mains des Orientaux devant les portes d'Erebor. Bien que la Famille gagna la bataille, la Maison était de nouveau diminuée. Le nouveau Roi, Thorin III, décida de ménager son peuple. Il réalisa que la Moria était un bien fuyant, qui ne pourrait être gagné que lorsque le Peuple de Durin serait plus fort. Le Seigneur Nain jura que, une fois rétablie, Khazad-dûm ne serait plus jamais abandonnée.

Chronologie

Cette chronologie retrace l'histoire aussi bien de Khazad-dûm que du Peuple de Durin.

Le Premier Age

Années des Arbres

Attendant des pupilles pour son savoir, le Vala Aulë échoua dans l'attente de la venue des Elfes, ceux choisis par Eru pour être les Premiers Nés. Utilisant la terre et la pierre, Aulë créa secrètement les Nains dans une caverne souterraine au cœur des Terres du milieu. Les premiers à être forgés furent les Sept Pères. Étant donné que le Forgeron ne connaissait pas exactement la forme destinée aux

Enfants d'Eru, les Nains différèrent du schéma qui donna naissance aux Elfes et aux Hommes. Eru découvrit la création et intervint ; bien que les Khazad ne fussent pas détruits, ils furent plongés dans un profond sommeil jusqu'à la Venue des Elfes.
Les Nains sont éveillés et sont séparés. Les Sept Tribus des Pères prennent leurs propres voies.

Années des Étoiles

Durin (« L'Immortel ») établit la première Forteresse des Nains, une maison pour son Peuple, appelée *Khazad-dûm*. Construite dans les cavernes dominant la Vallée de Ruisselombre, sur la face orientale centrale des Montagnes de Brume, c'était initialement un refuge saint ; mais elle était destinée à devenir la plus grande d'entre les Cités des Nains.
Deux Royaumes Nains sont fondés dans les Montagnes Bleues. Cités sœurs, elles sont appelées *Belegost* (Kh. « *Gabilgathol* ») et *Nogrod* (Kh. « *Tumnzahar* »).
Les Nains vont vers l'Ouest et traversent les Montagnes Bleues (S. « *Ered Luin* ») pour arriver en *Beleriand*. Là, ils rencontrent les Elfes Gris (S. « *Sindar* ») de Thingol. Les Elfes nomment les Nains *Naugrim*, ou « Peuple Trapu » (littéralement « Armée Trapue »).

Années du Soleil et de la Lune

Les Nains de Belegost commercent avec les Sindar extensivement. Ils inventent la cotte de mailles et creusent les halls souterrains de Menegroth pour le Roi Thingol.
Les Nains de Nogrod atteignent de grands sommets dans les arts de l'armurerie, fabriquant un acier trempé d'une qualité que même les Noldor ne peuvent égaler.
Khazad-dûm est renforcée et agrandie par le Peuple de Durin.
Les Nains aident les Elfes dans la guerre contre Morgoth, « le Noir Ennemi ». Le Roi Azaghâl de Belegost et son armée stoppent l'avance de l'Armée Dragons à la Bataille des Larmes Innombrables. Azaghâl est tué, mais les corps résistants au feu et les heaumes figurant des visages s'opposent efficacement aux flammes des Dragons de Morgoth.
Une partie de la force de Nogrod est corrompue par le lucre, tue le Roi Thingol, et met à sac Menegroth. Ils sont, à leur tour, tués par une armée d'Elfes, d'Hommes et d'Ents alliés.
Morgoth est anéanti par l'Ost des Valar, mais un cataclysme disloque les Terres du Milieu. Nogrod et Belegost sont ruinés dans la Grande Bataille qui clôt le Premier Âge. La plupart des survivants fuient des Montagnes Bleues vers l'Est.

Le Deuxième Âge

env. 3-40 : Les Nains de Nogrod et de Belegost grossissent la population de Khazad-dûm. La Cité s'étend en direction de l'Ouest, alors que de nouveaux halls sont taillés au cœur des portions centrales et occidentales du Pic d'Argent. Ses mines sont creusées plus loin à l'Ouest et au Nord.
env. 3-700 : Les prospères artisans des Cités sœurs perdues apportent leurs grands talents à Khazad-dûm. Les Nains construisent de grandes forges et creusent de nouvelles mines. Le Commerce avec les Elfes de Lindon et de l'Eriador occidental s'accroît rapidement. Lorsque les galeries minières de Khazad-dûm atteignirent le cœur du Cornerouge, une veine de Mithril est découverte et nombre de ces Elfes commencent à s'installer en Eregion.
750 : Un Royaume Noldo est fondé en Eregion et il est centré sur Ost-in-Edhil, près du confluent du Glanduin et du Sirannon. *Celebrimbor* (S. « Main d'Argent ») l'Orfèvre en est le maître ; Celeborn et Galadriel sont les principaux résidents.
env. 752 : L'ingénieur Nain Narvi construit la Porte Ouest de Khazad-dûm et les Nains la nomment « Porte de Durin ». Celebrimbor grave l'inscription sur la Porte. Avec l'ouverture de l'entrée

occidentale, le commerce avec l'Eregion fait explosion et une route traversant le cœur des Montagnes de Brume est finalement achevée.
800-850 : Les Sindar de Thranduil quittent l'ouest d'Eriador et s'établissent en Eregion. Des frictions entre les Sindar et les Nains se développent et Thranduil emmène son peuple vers l'est à travers les Montagnes de Brume.
1200 : Déguisé en « Seigneur des Dons », le Seigneur Ténébreux entreprend la séduction des orfèvres d'Eregion.
env. 1350-1375 : Sauron persuade les Orfèvres Elfes d'Eregion de faire des expériences. Galadriel prêche la modération mais son peuple se rebelle. Espérant égaler le grand artisan Fëanor, Celebrimbor soutient les efforts de Sauron et est proclamé Maître d'Eregion. Galadriel part et voyage à travers Khazad-dûm vers sa voie en direction de l'est, à Lorinand. Beaucoup de Noldor suivent, mais Celeborn demeure en Eregion.
1375 : Galadriel établit le Royaume de Lórien. Le commerce entre le nouveau domaine et l'Eregion transite à travers la Cité des Nains.
1500-1580 : Les enseignements et suggestions de Sauron prennent une subtile influence en Eregion. Avec l'aide du Seigneur Ténébreux et des traditions apprises des Nains, les Orfèvres Elfes atteignirent le sommet de leur talent. Ils commencent à fabriquer les Anneaux de Pouvoir. Les Neufs Anneaux des Hommes sont moulés ; les Sept Anneaux des Nains sont forgés.
env.1590 : Celebrimbor achève les Trois Anneaux des Elfes. Les Elfes font cadeau à Durin III, Roi de Khazad-dûm, du plus grand et premier des Sept Anneaux.
env.1600 : Plaçant une part significative de son pouvoir dans sa création, Sauron forge secrètement l'Anneau Unique dans *Orodruin* (S. « Montagne du Destin ») en Mordor. Celebrimbor réalise le péril et les Elfes font disparaître les Trois Anneaux à temps pour échapper à la mainmise du Seigneur Ténébreux.
1693-1701 : Guerre entre les Elfes et Sauron.
1697 : Celebrimbor est tué et les armées du Seigneur Ténébreux envahissent l'Eregion. Sauron capture les Neuf Anneaux des Hommes et six des Sept Nains. (Durin III garde le premier des Sept). Les Nains de Khazad-dûm ferment la porte ouest en défense contre l'attaque et, ce faisant, rendent la fuite des réfugiés Elfes impossible. Depuis ce temps, les Elfes font référence souvent à *Khazad-dûm* comme la « *Moria* », le « Gouffre Noir ».
1699 : Sauron prend le contrôle de tout l'Eriador, mais sa progression vers l'Ouest est stoppée aux Montagnes Bleues par les Elfes de Lindon. Tentant de dominer les autres Peuples Libres, il distribue les Anneaux de Pouvoir récupérés. Les Neuf sont donnés aux Hommes, qui succombent rapidement au pouvoir du Seigneur Ténébreux. Les six Anneaux des Nains sont passés aux Seigneurs Nains, mais ils ne réussirent pas à affecter les Khazâd comme prévu. Sauron jure de se venger de tout le peuple Nain.
1700-1701 : Les hommes de Númenor et les Elfes du Lindon et de Lórien battent Sauron, mais les Portes de Khazad-dûm demeurent closes.
1701-3441 : Pendant les derniers siècles des Années Sombres (Deuxième Âge), les Nains se tiennent quelque peu cloîtrés. Bien que le commerce continue entre les Nains et les autres Peuples Libres, les relations sont fraîches. Les Sept Anneaux portés par les Rois Nains font sentir leur prix, car ils enflamment le sens de la cupidité des Nains. Beaucoup cachent leurs peuples des hommes et des Elfes, et recherchent de l'or et des trésors. La méchanceté, la colère, les querelles et les luttes émaillent cette période.
3319 : Chute de Númenor.
3430-3441 : La Dernière Alliance des Elfes et des Hommes défait les forces de Sauron et le Seigneur Ténébreux est anéanti. Il ne s'anime pas de nouveau pendant un millier d'années.

Le Troisième Âge

1-1981 : Les sept Tribus des Nains continuent de rester cachées, gardant leur opulence. Ceux qui portent les Sept Anneaux des Nains utilisent leurs pouvoirs pour multiplier leurs richesses, gardant les Anneaux pour eux seuls et ne les léguant qu'à l'approche de la mort. Les biens des Nains s'accumulent, mais dérangent la quiétude des créatures au long sommeil ; les dragons réapparaissent. Un par un les trésors des Nains sont pillés et les Cités des Nains sont anéanties ou ruinées. Quatre des Sept Anneaux sont consumés dans la passion et les flammes des grands dragons, et les tribus commencent à errer.
Env. 1103 : Le Magicien (Istar) Gandalf visite Khazad-dûm pour la première fois. Il se lie d'amitié avec Durin V. Les Nains nomment le Gris Vagabond « Tharkûn ».
1980 : Sous le règne de Durin VI, les Nains exploitant le Mithril au cœur du Cornerouge libèrent un Balrog, qui était emprisonné depuis le Premier Âge. Le grand Démon tue le Roi Durin et attaque la Cité.
1981 : Le successeur de Durin VI, Nàin I, est tué par le Balrog et les Nains abandonnent Khazad-dûm. Des créatures maléfiques commencent à se réunir au service du Démon.
1999 : Après des années d'errance, les restes du Peuple de Durin entrent à *Erebor* (la « Montagne Solitaire »). Ils y fondent une colonie.
2000 : L'Arkenstone est découverte à l'intérieur de la Montagne Solitaire.
2000-2200 : Des Nains d'Erebor commencent à exploiter des mines et à s'établir dans les Montagnes Grises (S. « *Ered Mithrin* »).
2210 : Le Roi Thorin I établit sa maison dans les Montagnes Grises et en fait le centre du Royaume du Peuple de Durin.
2589 : Les Dragons des Montagnes Grises s'éveillent et tuent beaucoup de Nains. Le Roi Dàin I est tué.
2590 : Le Peuple de Durin est chassé des Montagnes Grises : certains, conduits par le Roi Thror, fuient de nouveau à Erebor, pendant que d'autres (sous la conduite de Gror) vont vers l'est dans les Collines de Fer (S. « *Ered Engrin* »).
2770 : Smaug le Dragon vole de la Lande Desséchée des Montagnes Grises vers le sud, et dévaste Erebor ainsi que la Cité humaine de Dale. Nombre des survivants d'Erebor trouvent refuge parmi leurs frères des Collines de fer, mais le Roi Thror choisit de conduire les autres à la recherche d'une nouvelle maison. Ces Nains deviennent des compagnies errantes.
2790 : Le groupe de Thror arrive à la Dunlande. Avec une grande peine, il donne à son fils Thrain l'Anneau de Durin, dernier des Sept Anneaux des Nains. Fou, et accompagné par un unique compagnon (Nar), le Roi se porte vers le nord, traverse le Col du Cornerouge, et cherche à retourner à Khazad-dûm. Là, il est assassiné par le Seigneur Orque Azog. Le corps de Thror est décapité.
2793-2799 : La Grande Guerre Entre les Nains et les Orques. Les Nains s'unissent à la recherche d'Azog et mettent à sac chaque tanière Orque qu'ils peuvent trouver.
2799 : Les Orques survivants se rassemblent dans la Vallée de Ruisselombre, où ils sont défaits par les Nains à la bataille d'Azanulbizar. Peu d'Orques s'échappent, et les Montagnes de Brume sont sûrs pour le siècle et demi suivant.
2841-2845 : Thrain Il, Roi du Peuple de Durin, décide de retourner en Erebor et de réclamer son trésor. Il est attaqué et poursuivit dans Vertbois-le-Grand, où il est capturé par les agents de Sauron. Sauron l'emprisonne à Dol Guldur.
2850 : Thrain Il meurt et Sauron acquiert le dernier des Anneaux des Nains connu.
2879 : Gimli (Ami-des-Elfes), fils de Gloin, est né. Il est destiné à prendre part à la compagnie des Anneaux.
2941 : Le Roi Thorin Il (Ecu-de-Chêne), son groupe, Gandalf le Gris et Bilbo Baggins s'aventurent en Erebor et dérangent Smaug. Smaug est enragé, mais il est tué par Bard quand il tente de brûler Bourg-du-Lac. La Compagnie de Thorin est assiégée dans Erebor par des Hommes et des Elfes, qui

réclament les richesses de Smaug. De plus, tous les prétendants sont attaqués par une armée d'Orques et de Loups conduite par le Seigneur Orque Bolg (fils d'Azog). La horde ennemie est vaincue dans la Bataille des Cinq Armées par une force combinée d'Hommes, d'Elfes, de Nains et de Grands Aigles. Thorin II est tué et Dàin II (Pied-de-Fer) devient Roi. Il refonde le royaume d'Erebor.
2989 : Balin mène d'Erebor une force de Nains dans une quête pour le rétablissement de la domination des Nains sur Khazad-dûm. Ils pénètrent avec succès dans la Moria et y établissent un Royaume. Balin devient le premier (et le seul) Roi de Khazad-dûm qui ne soit pas aussi Seigneur du Peuple de Durin.
2989-2994 : Le royaume de Balin est attaqué par des Orques. Le Gardien dans l'Eau apparaît dans le Flot de la Porte près de la Porte Ouest et condamne la rivière, fermant ainsi la Moria à l'ouest. Le Peuple de Balin combat âprement, mais il est finalement repoussé par les forces du Mal ; les Nains opposent une dernière résistance mais sont massacrés.
3018-3019 : La Guerre de l'Anneau.
3019 : La Compagnie de l'Anneau (suivie par Gollum) voyage à travers la Moria sur sa route en direction de l'est vers la Lórien. Ils découvrent le sort de Balin et retrouvent des portions du Livre de Mazarbul, mais sont poussés à la fuite. Gandalf le Gris tue le Balrog dans une bataille prolongée, qui eut pour conséquence la destruction du Pont de Durin. Le Magicien réapparaît comme Gandalf le Blanc. Entre temps, à Dale sous Erebor, le Roi Dàin II est tué par les Orientaux. Thorin III (« Heaume-de-Pierre ») devient Roi du Peuple de Durin. Erebor est assiégée, mais les défenseurs l'emportent après la destruction de l'Anneau Unique, et la chute de Sauron décourage les attaquants.
3021 : Le Troisième Âge prend fin. Thorin III dirige la maison du Peuple de Durin durant les premières années du Quatrième Âge.

03 · La région et le climat

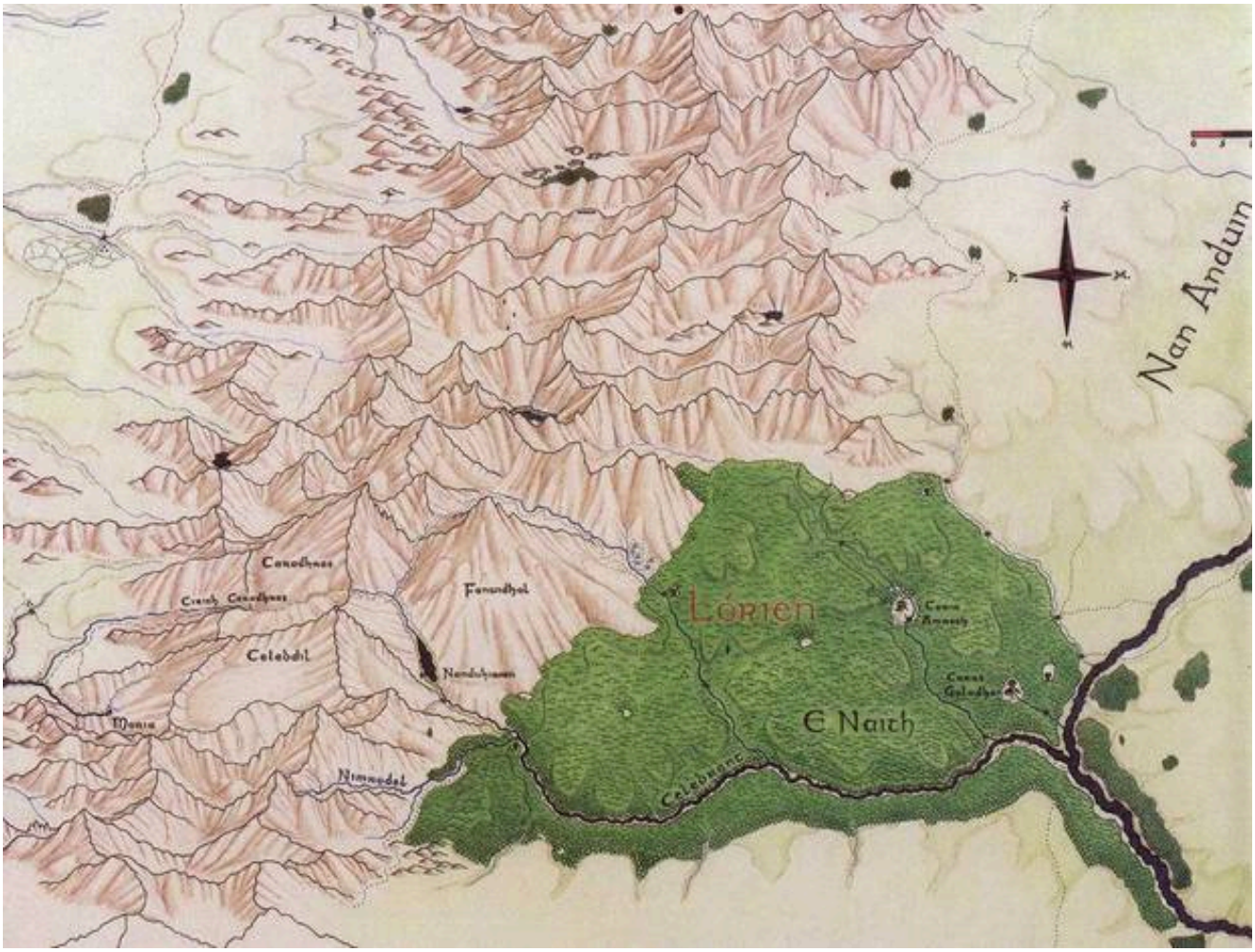


La Moria est un gigantesque complexe, creusé de myriades de grottes s'étendant entre les trois plus grands pics de la partie centrale des Montagnes de Brume. Ses vastes halls et ses passages se déploient au travers de la largeur de la chaîne et comme le Col du Cornerouge à leur surface, ils servent à relier les anciennes régions d'Eregion et de Lórien.

La région

La Vallée de Ruisselombre et la Lórien

Sur la face orientale, où le versant des montagnes est le plus à pic, la Moria regarde au loin par dessus la petite et sainte Vallée de Ruisselombre. Un lac profond nommé le Miralonde recouvre la plus grande partie de la vallée. Nourri par un torrent de montagne qui coule depuis les plateaux par l'intermédiaire d'une série de petites chutes et endigué par une moraine rocheuse, le Miralonde engendre le ruisseau qui sert de source à la rivière Celebrant. Le Celebrant est l'un des plus importants affluents de l'Anduin et apporte l'eau depuis les neiges fondantes de l'est, en bas, au travers du voisinage du Royaume Elfe de Lórien.



La Vallée de Ruisselombre et la Lórien

L'Eregion

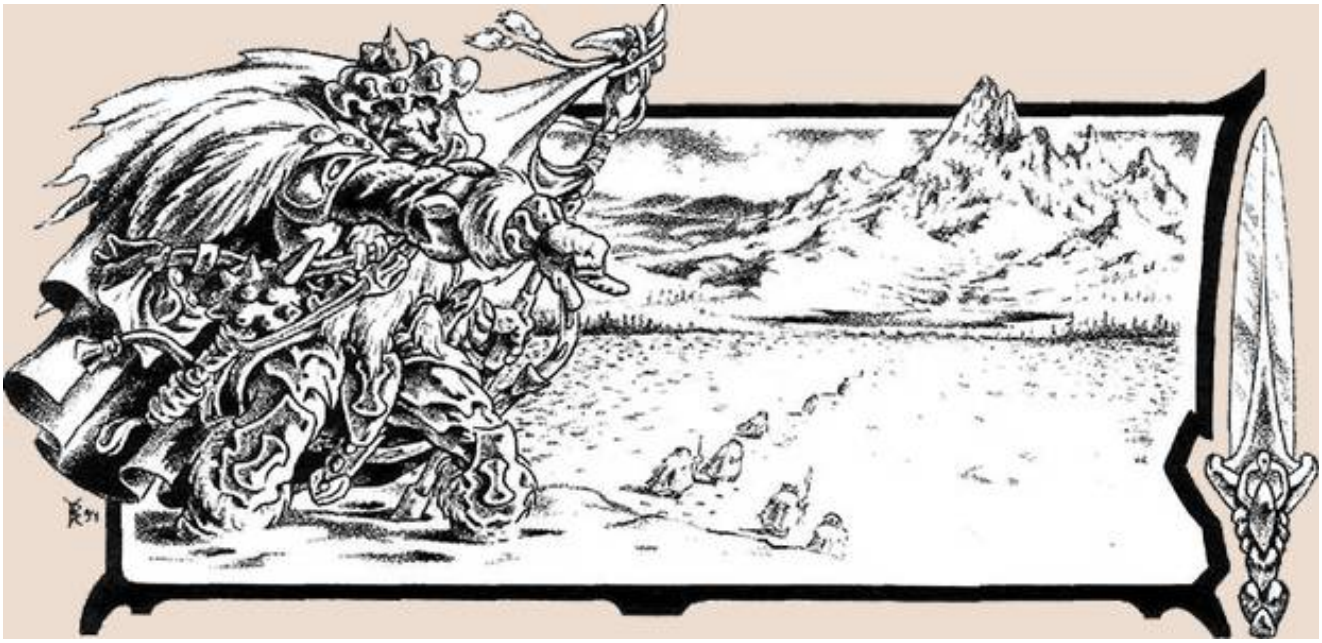
La Porte Ouest de la Moria s'ouvre auprès des sources de la rivière Sirannon et donne sur le versant occidental des Montagnes de Brume. Toutes les terres autour de l'entrée ouest font partie de la région désormais sauvage appelée Eregion, ou « Houssière » dans le Parler Commun. Le grès rouge et le quartz sont chose commune au travers de ces collines torturées, bouleversées, couvertes de houx. Ce versant est rompu par de nombreux cours d'eau et marais, nombre d'entre eux prenant les teintes rougeâtres des roches. C'est un pays sauvage et dépeuplé.



La Porte Ouest de la Moria s'ouvre sur l'Eregion

Les Montagnes de Brume

La partie centrale des Montagnes de Brume s'étend au-delà, et va au nord et au sud, de la Moria. Ce sont des hauteurs déchiquetées, nées de l'ire de Morgoth et taillées par des années innombrables d'activité volcanique et de glaciation. La plupart sont jeunes et découpées de façon aiguë, leurs versants tellement à pic qu'ils demeurent dénudés malgré les abondantes neiges hivernales. Les vallées creusées en U fournissent une échappée pour leurs nombreux glaciers. Ces vallées se redressent rapidement et sont flanquées d'éboulis instables, Leurs torrents, des ruisselets tonitruants, dévalent parmi des rapides et des cascades qui emplissent l'air d'une brume rafraîchissante. Le calcaire, le grès, le granit et le basalte donnent à ces montagnes leur teinte généralement gris-brun, quoique les intrusions occasionnelles de l'obsidienne noire et du porphyre rouge fournissent éclat et variété aux pics.



L'hiver dans les Montagnes de Brume

Le versant oriental de la chaîne tombe soudainement dans la vallée de l'Anduin, tandis que le versant occidental, bien qu'accidenté, descend par des séries de contreforts et d'escarpements qui forment la frontière de l'Eriador. Les routes serpentent sur le versant ouest tandis que les routes de l'est coupent à travers un chaos d'aiguilles à pic. Tandis qu'une route contourne la Lórien par l'ouest, la piste revient constamment sur elle-même et utilise souvent des escaliers pour venir à bout de la montée abrupte, et atteint rapidement les trois pics nommés Cornerouge, Tête Nuageuse et Pic-d'Argent. C'est la triade qui se dresse à cheval sur la Moria ; ils sont les plus hauts et les plus inquiétants monts de la région, S'élevant à plus de 4 500 m, ils sont couverts de neige d'un bout de l'an à l'autre et dominent le paysage sur de nombreuses lieues. Ces pics forment au nord un mur quasiment sans faille jusqu'aussi loin que le Haut-col, une fissure au nord-est de Fendeval. Ils sont plus froids et plus élevés que ceux situés au sud de la Cité des Nains. Aucun chemin acceptable n'est possible bien que les monts du centre-sud et du sud soient moins élevés, et il n'existe pas de col entre le Cornerouge et la Percée de Rohan. La situation de la Moria sous le Cornerouge la rend de la plus grande importance au niveau stratégique.

Les trois Pics au-dessus de la Moria

Khuzdul	Sindarin	Commun	Hauteur
Barazinbar	Caradhras	Cornerouge	4 880 m
Bundushathur	Fanuidhol	Tête Nuageuse	4 605 m
Zirach-Zigil	Celebdil	Pic d'Argent	4 572 m

Le climat

Les portes de la Moria se dressent renfoncées sous des murailles rocheuses, dans les ravines qui tranchent dans la paroi du Pic d'Argent. Au-delà de ces portes, la Cité repose, protégée des ravages de la politique, du climat et de l'écologie du monde extérieur, La plus grande partie de la Cité des Nains

est fraîche et tempérée tout au long de l'année et, étant stable et privée en grande part de lumière naturelle, subvient à son propre et unique écosystème.

Les tunnels et les salles qui serpentent sous les montagnes sont des souterrains naturellement obscurs, qui constituent un environnement quasiment clos, Les températures s'éloignent rarement d'une normale de 10-13° et l'hygrométrie est convenable, quoique légèrement élevée. Bien sûr, les cours d'eau souterrains et les fissures volcaniques occasionnels donnent naissance à des vapeurs, des brumes, des ruisselets et du feu, mais la plus grande partie de la Cité conserve le caractère d'une matrice légèrement froide.



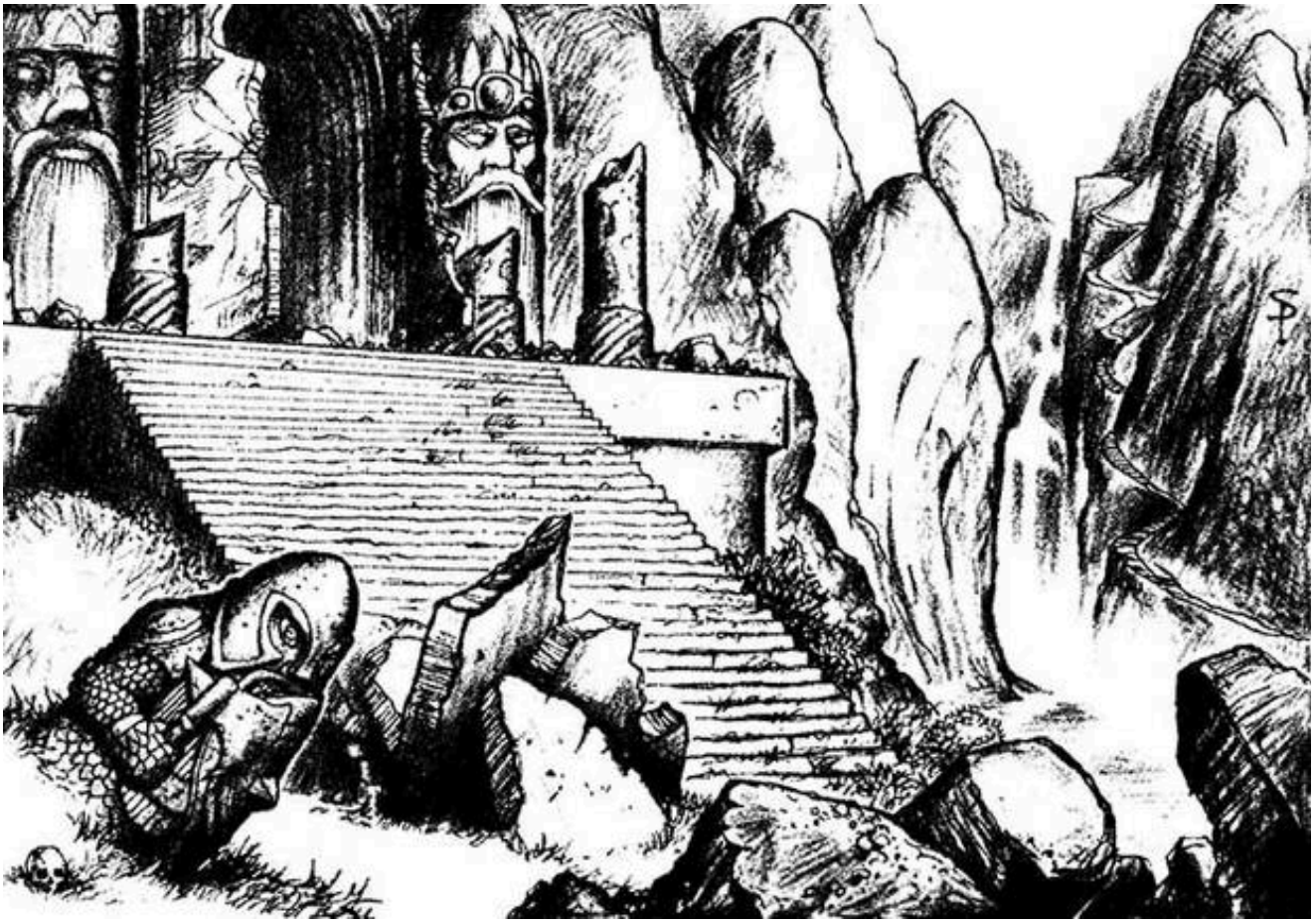
Le Miralonde

Ceci est en contraste absolu avec le climat que l'on rencontre sur les versants de la partie centrale des Montagnes de Brume. La Porte Ouest de la Moria est située 1 470 m au-dessus du niveau de la mer, et la Porte Est s'ouvre à peu de choses près à la même altitude. Bien que les deux fassent face à des gorges retirées creusées bien en dessous de la ligne des arbres, elles donnent vue sur des vallées sujettes au sévère climat montagneux, Le plateau extérieur est à la merci de soudaines variations de température, de vent et de précipitations ; la visibilité peut être bouchée par des brumes en quelques minutes. Ici le temps est capricieux, et la plus douce des journées peut même se retourner contre le voyageur, le laissant ébahi et le plus souvent en danger. Les quatre saisons apportent aussi des changements distincts : le printemps débute avec une abondance d'eau venant des plateaux, et une

explosion épanouie de fleurs sauvages aux couleurs éclatantes ; l'été apporte une chaleur torride qui assèche lentement les cours d'eau et brunit l'herbe rude. Cela est suivi d'un automne doux, un intermède avant les tempêtes, car l'hiver convoque des neiges et des vents glaciaux causant des gelures.

Les contreforts plus bas bénéficient d'un temps plus calme et plus prévisible. Dans les terres avoisinantes, l'Eregion, à l'ouest de la Moria, est connue pour son climat sans excès, et ses saisons douces. Humide et frais, il est cependant doux, avec des pluies légères mais fréquentes et des accumulations graduelles de neige. C'est tout aussi vrai en Lórien, mais la région plus à l'est est plus sèche et subit des hivers froids et des étés chauds,

Le monde souterrain



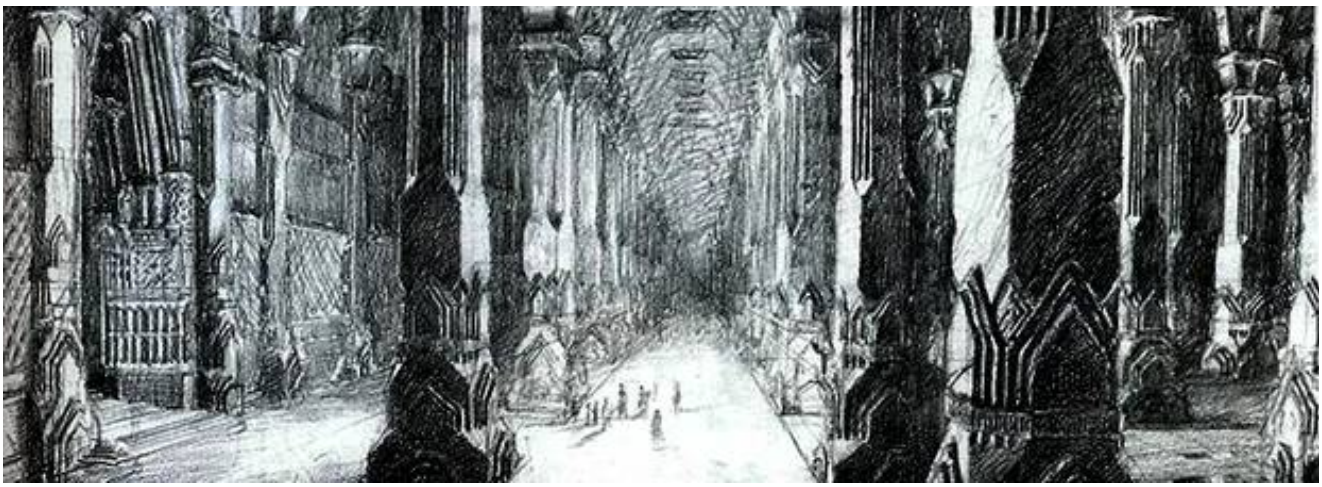
Les Portes de Durin

Sous les Montagnes de Brume entre Azanulbizar et le Nan Sirannon s'étend le complexe de mines et de cavernes creusé et embelli par le peuple de Durin depuis les jours des Eldar. Ce domaine souterrain s'étend sur d'innombrables kilomètres de passages naturels ou créés par les Nains. On y rencontre virtuellement tous les aspects du monde souterrain, qu'il s'agisse de salles calcaires creusées par les eaux et remplies de stalactites et de stalagmites, de fissures volcaniques bordées de murs de pierre fondue, ou bien d'immenses salles creusées par des artisans émérites. Allant des Sous-Profondeurs aux les pics les plus élevés, des collines de l'ouest aux douces plaines qui s'étendent après les pentes orientales de l'Hithaeglir, la Moria est à la fois un monde en elle-même

mais aussi un point de jonction de toute l'activité commerciale et politique de la région des Montagnes de Brume.

Des eaux acides et abondantes sont à l'origine de la plupart des caves de la Moria. Les eaux de pluie et celles issues de la fonte des neiges dissolvent la roche calcaire en y creusant d'immenses cavités. Ce processus crée les concrétions rocheuses qui forment les colonnes, les puits et toutes les autres formations rocheuses décorant les cavernes de Khazad-dûm. Le ruissellement le long des stalactites transporte toutes sortes de minéraux que les Naugrim exploitent avec grands soins.

04 · Les plantes et les animaux de la Moria



La flore

La vie végétale dans la Moria est plutôt peu abondante et manque de variété. Des mousses poussent sur les murs partout où il y a de la lumière et où il leur est permis de demeurer ; elles forment la masse de la végétation verte. Des lichens et des champignons constituent le reste de la flore naturelle, le plus souvent sous la forme de champignons comestibles que les Nains considèrent comme des délicatesses nourrissantes. Les nombreuses variétés de champignons, mêlées à la viande et aux récoltes des cultures, fournissent l'essentiel de l'alimentation des Nains.

Pendant le long Hiver 3A 2758-9 — lorsque les gelées tourbillonnantes frappèrent l'Eriador et plongèrent l'Ouest dans un profond et inflexible froid — un Elfe de Lórien fit un voyage dans la Moria « *désormais déserte* ». Son nom était *Imrislir* le « Fouilleur des Profondeurs », et ses notes parlent encore de l'étrange flore qui s'incrustait dans les murs de pierre et se cachait dans l'obscurité presque complète, dans Khazad-dûm.

> *« Je traversais l'abîme peu après avoir franchi les Grandes Portes. S'il possède un fond, il doit être en un autre monde, car la lumière de ma torche plongeait profondément et le puits semblait sans fin. C'est difficile d'expliquer cette sensation ; tandis que je me tenais sur l'étroite et gracile arche du Pont du Roi Durin, j'avais la sensation de voler.*
>
> *La salle entière ressemblait à une énorme tombe. Ma carte me disait que c'était le Deuxième Hall de la Vieille Cité. La pièce semblait avoir près de 150 m de long et peut être le tiers en largeur, avec deux rangées de grandes colonnes courant sur sa longueur. Celles-ci avaient été extraites de la pierre et sculptées en forme d'arbres ; leurs « branches » atteignant le haut toit. Cependant, bien que pleins de grâce et criants de vérité par leur forme, ce n'étaient pas de vrais arbres, et je commençais à réaliser le froid, vide de vie, qui étreint la Moria. L'abandon parait complet et, sans la lumière des Nains, tout ce qui avait résidé là aurait semblé enfui.*
>
> *Mais j'avais tort. Même dans l'obscurité des plafonds des halls, il y avait de la vie. Ce qui à première vue semblait être du calcaire marbré de violet était en réalité une collection de mousses et de champignons qui prospéraient dans la froide eau chargée de minéraux qui suintait au travers de la roche dense du Pic d'Argent. Étrangement, je ne me sentis pas seul plus longtemps ; il y avait une consolation dans le fait de réaliser que la plus grande part de la Moria était tout bonnement endormie. Ma recherche se conforta d'une vigueur renouvelée et je plongeais vers l'Ouest. »*

Le voyage d'Imrislir dura trois semaines. Ce furent des journées fructueuses, et il rapporta de nombreuses esquisses et une superbe collection d'observations. Son journal contient des passages sur un petit nombre d'espèces inhabituelles qui présentent un intérêt particulier pour les aventuriers :

Gofang

(pluriel « *Gyrfaing* », Kh. « *Adisakheg* »)

La « Barbe-Effroyable » est une mousse rouge ou violette qui se niche dans les crevasses faiblement éclairées au travers de la Moria. On la trouve habituellement dans des endroits retirés et où elle est hors d'atteinte, bien qu'elle produise une brume rougeâtre qui trahit souvent sa niche. Mais cette brume révélatrice cause aussi le sommeil ; ainsi celui qui s'approche des mousses doit prendre garde. Même si vous avez échappé aux effets de la brume, néanmoins, un destin plus répugnant encore peut se saisir de vous, car le jus de la Barbe-Effroyable peut être fatal.

Lemsang

(pluriel « *Limseng* », Kh. « *Atastor* »)

Les Elfes nomment le champignon « Grande Nourriture » ou le « Trône de Route », car il s'élève à des hauteurs de 60 cm et est coiffé d'une couronne faisant un diamètre de 30 à 90 cm. Bien que toute sa surface soit dure, son chapeau est recouvert d'une douce « fourrure » violette qui est renommée pour sa valeur nutritive ; cinq cents grammes de Lemsang peuvent nourrir un homme pendant une

semaine. Etant donnée sa nature nourrissante, les contes l'associent au Lembas enchanté ou « Pain de Route ».

Lothfelag

(pluriel « *Lythfilaig* », Kh. « *Bulûmadubur* »)

La « Fleur des Cavernes » est une petite plante blanche qui fleurit toute l'année. On peut la trouver partout où il y a de la lumière, ne serait-ce que celle d'une torche ou de la lueur de la Lune, et elle peut vivre durant des siècles, en sommeil. Toutes les fois où l'obscurité la recouvre, ses sept pétales longs de 8 cm se replient vers le haut pour former un faux « bourgeon » ; la partie brune du dessous des pétales, tout comme la tige, est recouverte d'une résine qui protège la plante et la conserve indéfiniment. Les Fleurs des Cavernes s'élèvent jusqu'à une hauteur d'environ 18 cm et se rencontrent par groupe de trois ou sept. Elles sont d'une rareté exceptionnelle. Cela est malheureux, car elles ont des qualités de guérison remarquables. Une fois que la résine en a été retirée, la fleur peut être mangée ou ingérée avec des effets saisissants, car les précieuses Lythfilaig protègent le tissu organique et suppriment la douleur. Elles peuvent même ramener une personne à la vie. Souvent appelées « Larmes de Durin », les Fleurs des Cavernes sont exaltées par les Nains et constituent le cœur de nombreuses légendes. Le conte le plus remarquable est versifié comme ceci :

> *Les Craintes n'étaient pas son Poison ; Il marchait, défiant, dans les brumes, Et amenait Vie et Lumière parmi les Ombres. Pourtant, il y avait des Jours dans les Longues Années Qui amenaient du Chagrin, Mais même ses Larmes donnaient naissance au Pays, Car, où elles tombaient, Des Fleurs s'épanouissaient et maintenant s'étendent Comme des Dons salvateurs, Afin d'émouvoir les Esprits de son Peuple.*

Lothgalen

(pluriel « *Lythgelin* », Kh. « *Barag-Bûlum* »)

La « Fleur-Verte », ou « Fleur de la Pierre d'Eau », est idéalement adaptée aux cavernes de la Moria. Bien que rare et minuscule, elle est robuste et, parce qu'elle pousse sur l'éclatant calcaire, facile à localiser.

Les Lythgelin sont de petites plantes grimpantes grises qui dépassent rarement 90 cm en longueur et fleurissent tous les quatre mois. Leurs racines sont longues, minces et tordues, leur permettant de pousser dans les fissures des plafonds humides en calcaire. D'une façon remarquable, elles secrètent une substance étrange qui se mélange aux minéraux de la roche pour constituer le *Nen Calgalen* (S. « Eau de Lampe-Verte ») et émet une faible aura verte ; l'une après l'autre, la lumière augmentant périodiquement, à n'importe quel moment les fleurs couleur de chaux s'épanouissent. Les plantes grimpantes se trouvent par groupes de 1 à 100, alors que leurs fleurs vont par groupe de trois, chacune ayant trois pétales.

Le beau Nen Calgalen est un liquide épais, pâteux et mortel. Une fois qu'il s'est introduit dans le flux sanguin, il produit une brûlure insoutenable et un tourment incapacitant. La victime verdit et est

souvent incapable de se mouvoir ; certaines meurent simplement, leur esprit étant mis en pièces par une douleur terrifiante. A cause de la nature abominable de ses effets, les Nains dédaignent en général son usage, même au combat.

Tandis que ses secrétions sont funestes, la Lothgalen a des utilisations moins sinistres. Les plantes grimpantes peuvent être arrachées intactes et utilisées pour tresser des cordes très solides (deux fois la normale). Leurs racines souples peuvent facilement être tressées ensemble pour constituer des cordes de sécurité. Les racines peuvent encore être tressées pour faire des échelons pour les échelles ou des échelles de cordes.

Madarch

(pluriel « *Mederch* », Kh. « *Zûrumul* »)

Violet, moucheté d'orange et au dessous blanc, ce champignon voyant ne peut être raté. Il pousse également jusqu'à des tailles considérables ; les plus âgés des Mederch font 1,20 m à 1,50 m de haut et ont des chapeaux qui débordent du pied de 0,90 m à 1,20 m. Leur pied de fibre dure n'atteint environ que 30 cm de diamètre, mais ils fournissent un appui impressionnant. En effet, un solide bûcheron pourrait difficilement en faire tomber un en moins de 10 minutes. Le Madarch pousse dans l'obscurité, les recoins humides, en général en groupes importants (51-100).

Des lamelles minces et succulentes s'élancent du pied, sur la face inférieure du chapeau du Madarch. Le jus qu'elles contiennent est nommé *Pelenaur* (S. « Feu encerclant ») et sert comme puissant agent de guérison.

Chaque champignon fournit un demi-litre de jus qui équivaut à une précieuse dose. Mélangé à une quantité égale d'eau, il forme une potion violacée qui réchauffe le corps et, en moins de deux heures, guérit toutes les coupures et vaisseaux sanguins de celui qui l'a bue, et ramène le flux sanguin à un rythme normal.

Si quelqu'un boit du Pelenaur non dilué, cependant, son sang va battre à l'intérieur de ses vaisseaux et se dilater avec une fureur effrayante. Les blessures non guéries se rouvrent et les coupures s'élargissent. Dans certains cas, les veines de la victime éclatent tout bonnement. La voracité peut amener un destin plus désagréable encore.

La Faune

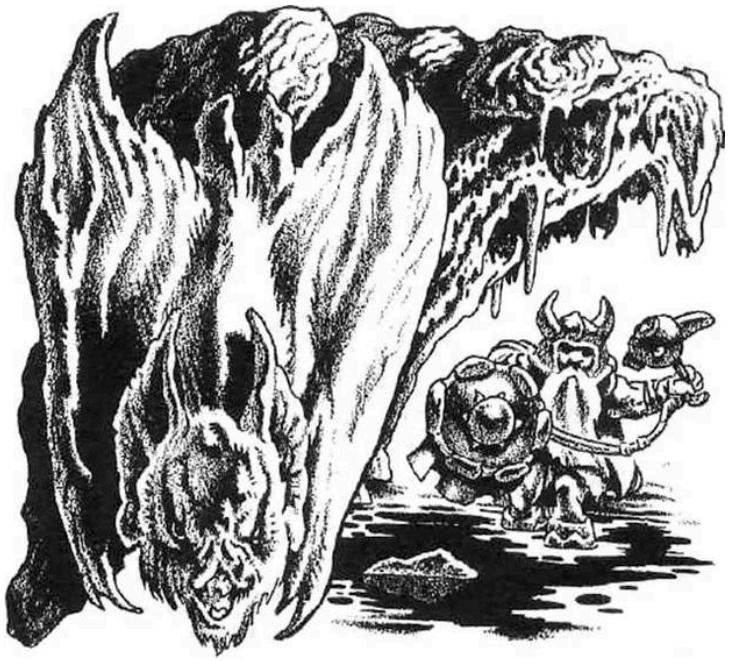
Les insectes, les petits mammifères et les poissons abondent dans la Moria. La plupart sont sans couleur et apparaissent blancs ou « clairs » ; et la majeure partie ne se fient pas à leur vue, mais à un toucher, un odorat ou une ouïe plus développés. Quelques-unes, telles les très nombreuses chauves-souris, dépendent de moyens encore plus inhabituels pour trouver leur chemin. Avec peu de lumière pour prospérer, les bêtes de la Moria ont tendance à être aveugles.

Les grands animaux, particulièrement les prédateurs, résident rarement dans la Cité ou les Mines, bien que des visiteurs trouvent refuge dans la Moria durant les périodes de mauvais temps ou de famine. Ceux qui, parfois, s'adaptent à la vie souterraine sont habituellement traqués par des bêtes bien plus rusées : les Orques, les Trolls, les Hommes ou les êtres inqualifiables qui, à l'occasion,

remontent des Sous-Profondeurs. Pourtant quelques Ours des Cavernes et des Loups Géants survivent dans les couloirs et les salles les plus à proximité de la surface.

Un nombre de variétés minuscules de vie prospèrent dans les Profondeurs. La Moria est un refuge idéal pour les souris, les vers, les grenouilles et en particulier les charognards tels que les taupes et les musaraignes. La plupart se nourrissent de tout, de plantes pourrissantes à chair fraîche, et sont toujours à la recherche de nourriture. Leur faim constante les rend le plus souvent aussi dangereux que les prédateurs plus familiers. En fait, Imrislir dédia beaucoup de son texte à ces bêtes dans son Journal de la Moria, une partie en est résumé ici.

Aile des Cavernes



Aile des Cavernes

Tandis que les ours sont rares, les chauves-souris forment une immense proportion des habitants de la Moria. En général, ce sont de petits herbivores inoffensifs ; mais quelques-unes, notamment les féroces Ailes des Cavernes (S. « *Ram man Agar* », pluriel « *Remmain Egair* »), passent pour être une menace active.

Maîtresses de la pleine obscurité, elles vivent dans des espaces noirs où la lumière fait rarement intrusion. Là, elles dorment dans un isolement pacifique, s'accrochent aux saillies des plafonds par leurs griffes en crochet jusqu'à ce que l'appel quotidien de la chasse soit passé parmi elles.

Les Ailes des Cavernes se rassemblent par groupes de deux à une centaine et sont organisées derrière un seul chef dominant. Lorsqu'il s'éveille, les autres chauves-souris s'agitent pour le suivre lorsqu'il signale une attaque, elles se précipitent avec fureur. Alors, elles descendent en un motif tourbillonnant et capturent ou mettent en pièces leur victime avec leurs serres aiguisées comme des rasoirs. Une grande proie est abattue dans une série de vagues d'attaques si rapides qu'elles semblent continues. Un Seigneur Nain a une fois décrit leur assaut comme un « nuage entrelacé de couteaux ».

Prise individuellement, l'Aile des Cavernes n'est pas si redoutable, bien qu'elle soit considérablement plus grande que les autres chauves-souris, Son envergure de 60 à 90 cm restreint ses mouvements,

mais elle est agile vu sa taille. Elle est sans peur et se fie à l'art de l'embuscade pour remédier à son manque de robustesse.

Les jeunes Ailes des Cavernes sont grises, avec des mouchetures plus sombres sur leurs parties ventrales, tandis que les adultes matures sont souvent noirs. Deux groupes de quatre doigts allongés supportent leurs ailes noires et mates, des membranes de vol qui se déploient vers l'arrière et s'attachent aux chevilles juste au-dessus d'un redoutable alignement de cinq griffes. Leurs grandes oreilles flasques leur donnent une apparence effrayante, bien qu'elles soient virtuellement invisibles lorsqu'elles sont cachées dans l'ombre. Puisqu'elles planent fréquemment et battent des ailes efficacement, elles sont d'ordinaire trahies par le cri perçant qu'elles utilisent pour localiser les objets.

Naturellement, tout avertissement est important, car ces carnivores féroces se nourrissent de n'importe quelle viande qu'ils trouvent : charognes, insectes, poissons ou même des morceaux de la taille d'un homme. La meilleure défense contre les Ailes des Cavernes nécessite une bonne oreille, une position forte et un choix attentif de la cible : un seul coup heureux, qui atteint le chef, renverra les autres chez elles. Nàin I a écrit une fois :

> *« Nous pivotâmes au son, Et Grorin se saisit de sa corne. Avec des boucliers hauts élevés, Ma Garde fit un cercle autour de Moi, Comme la brume, les chauves-souris vinrent, mais Dol décocha une flèche, Et abattit leur chef noir, Ainsi, les Ailes Noires s'en allèrent, pour choisir un autre Maître, Et frapper un quelconque jour plus tard. »*

Faucon Écho

Parce que c'est un solitaire et qu'il est confiné en général au domaine souterrain, le Faucon Écho (S. « *Soraew Lomin* », pluriel « *Sereiw Lemin* ») n'a pas la réputation alarmante du Loup Géant. De nombreuses façons, cependant, les Faucons sont plus dangereux.

Les Faucons Echo combinent une infravision incroyable à un organe de repérage localisant des sons, similaire au radar qu'emploient les chauves-souris. Cela leur permet de situer leur proie avec une précision incomparable, et leur donne un moyen d'éviter d'entrer en collision avec les surfaces rocheuses et les escarpements. Sans ces adaptions, le Faucon Écho ne pourrait pas déployer une envergure de 60 à 90 cm, ou voler à des vitesses atteignant cent quarante-cinq kilomètres à l'heure, possibilités qui font de lui un chasseur mortel.

On peut identifier le Faucon Écho par son manque de pigmentation, car il est couvert de plumes blanches, et il possède une peau incolore ainsi qu'un bec clair. Une excroissance charnue à la base de leur bec supporte leurs grandes narines extérieures. De plus, le Faucon Écho possède la forte musculature d'un grand aigle et est moins fin que les variétés de Faucon plus communes. Ses serres et bec incurvé vers le bas sont inhabituellement longs, durs et aiguisés. A cause de leur force et de leur vitesse, ces Faucons peuvent pénétrer une armure.

Les Faucons Echo se nourrissent de rongeurs, de poissons et de toutes les grandes sources de viande qu'ils peuvent tuer. Peu d'entre eux iront jusqu'à festoyer de charogne fraîche ou pourrissante et, d'une certaine façon, ils déchireront tout ce qui convient de loin à leurs appétits carnivores. Comme

l'Oiseau des Chambres, ils vivent sur des perchoirs élevés ; cependant le Faucon Écho tapisse son nid d'une épaisse couche de plantes grimpantes mortes, de champignons séchés et de cheveux. Comme ils ont une longue durée de vie, et qu'ils atteignent très lentement leur maturité, ils sont rares ; leurs aires contiennent au plus un ou deux œufs. Elles sont gardées par les femelles des Faucons Écho, qui sont plus grandes et plus effrayantes que les mâles.

Hurleur des Voûtes



Hurleur des Voûtes

Tandis que le Mâchoire Rouge manque de pigmentation, le Hurleur des Voûtes (S. « *Nalaew Rond* », pluriel « *Neleiw Rynd* ») est sans discrétion. Nommé d'après ses cris inquiétants, ce n'est pas un oiseau, mais une chauve-souris d'un rouge brillant qui vit sur de hauts perchoirs où elle niche. La plupart d'entre elles font de 15 à 30 cm et possèdent un long nez, ainsi qu'une longue langue, adaptée pour s'enfoncer dans des petits trous. Sa langue secrète un poison neurotrope hautement toxique (S. « *Gwinwin Nalaew* ») dont l'action est paralysante ou, s'il est ingéré, tue sa proie. Alors, le Hurleur des Voûtes démembre son repas à l'aide de ses dents incisives, aiguisées tels des ciseaux. Les Hurleurs des Voûtes sont ordinairement solitaires, mais on a trouvé des groupes atteignant cinq individus. Leur régime est composé d'insectes et de grenouilles, particulièrement la petite Grenouille-Chaux. D'une façon comique, ils saisissent souvent les grenouilles en cours de bond, utilisant leur langue comme un fouet préhensile. Bien que la population de Hurleurs des Voûtes soit faible et confinée à la Moria, et quelques autres complexes de cavernes peu nombreux, les Nains ont

toujours apprécié ces chauves-souris pour leur poison, et ont souvent utilisé des grenouilles comme appât. La chasse peut être dangereuse, car le Hurleur des Voûtes est à la fois insaisissable et agressif. Durin IV écrivit autrefois :

> *« Le Jeune Khain était trop fier Pour rester derrière, l'inconscient. Il s'élança en avant et bondit Dans la bagarre, comme un diable Le Hurleur Rouge faisait des cercles, Encore et encore, Et chaque fois touchait au but, Laissant un bras ou une jambe Pendant comme une molle plante grimpante. Khain tomba, yeux ouverts, Et resta immobile, Comme sa jeune vie fuyait. L'œil sauvage était apaisé, Et les chauves-souris étaient nourries ».*

Loup Géant

Les Loups Géants (S. « *Hudrun Thaur* », pluriel « *Hedryn Theyr* ») se trouvent à travers tout le nord des Terres du Milieu. Ce sont des animaux très musclés, très puissants, avec une épaisse queue touffue et un riche pelage noir. Leur fourrure est appréciée chez les Dunlandais et les Hommes du Nord de Rhovanion. Les yeux violets ou rouges des loups sont comme des îles-gemmes incrustées sur une mer noire.



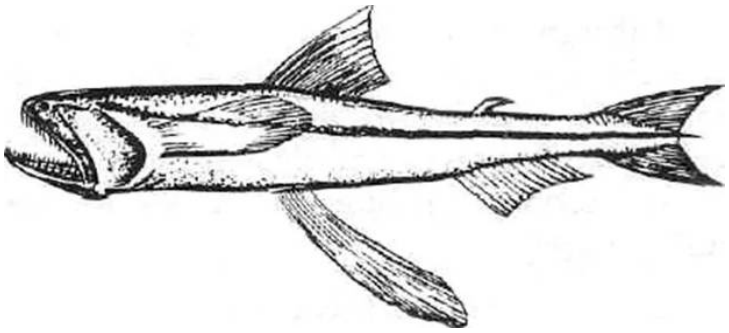
Loup Géant

Les Loups Géants sont des animaux sociaux, intelligents, qui vivent en groupes familiaux de deux à onze, ou en bandes d'une à cinq unités familiales et quelques solitaires. Les membres de la bande chassent ensemble, coopérant pour venir à bout des grandes proies, bien que les loups soient satisfaits de festoyer de rongeurs et de poissons. Au sein de la bande, il existe une hiérarchie organisée autour d'un mâle dominant et de sa femelle. Tous les couples restent unis à vie, ainsi la chute d'un mâle a pour conséquence le déclin de sa famille. Les disputes se règlent souvent par des duels, mais peu sont fatals à l'un quelconque des combattants. Au lieu de cela, les résultats sont souvent montrés par la posture, les grondements et les glapissements qui sont si cruciaux à la communication entre Loups. Plus la position du Loup est forte, plus haut il portera sa queue.

Le Loup géant grandit jusqu'à atteindre 1,50 m ou 1,80 m de long, avec une queue d'à peu près 60 cm de long. Il pèse jusqu'à 75 kg. Rapides et agiles, ils peuvent rapidement atteindre des vitesses de 48 km à l'heure et manœuvrer à travers des défilés rocheux étroits avec une facilité déconcertante. Leur capacité légendaire à bondir est réelle : sans élan, ils peuvent se projeter à 1,80 m ou plus en l'air, atterrissant avec les griffes et les mâchoires prêtes à frapper. Bien qu'ils soient rares et confinés aux cavernes proches de la surface, les Loups Géants frappent de terreur tous ceux qui vivent dans la région. A la différence des autres loups, ils ne craignent pas les Peuples Libres. Leur menace est

particulièrement dangereuse, car ce sont exclusivement des prédateurs nocturnes et ils peuvent bien voir avec virtuellement aucune lumière,

Mâchoire Rouge



Mâchoire Rouge

Bien que le Faucon Écho apparaisse particulièrement adapté à la vie dans les Profondeurs caverneuses, l'étrange Mâchoire Rouge (S. « *Carach Caran* », pluriel « *Cerech Ceren* ») a développé des aspects encore plus étranges. Long de 1,20 à 1,80 m, c'est un poisson sans écaille à la grande tête plate et aux yeux enfoncés sur le sommet plutôt que sur les côtés de son visage. Ses immenses mâchoires rouges s'ornent de jusqu'à sept rangées de dents acérées. Hormis la mâchoire, il est incolore. Le Mâchoire Rouge fournit cependant un repère visuel : ses quelques centaines de petites excroissances sur les nageoires, productrices de lumière, peuvent illuminer une grande zone.

Ce sont essentiellement des charognards qui vivent dans les fonds et se nourrissent virtuellement de tout ce qui peut leur convenir. Rapides et voraces, ils sont capables de gober un petit chien ou de dévorer la jambe d'un homme en quelques secondes.

Musaraigne de la Mort



Musaraigne de la Mort

A la différence des Ailes des Cavernes, la Musaraigne de la Mort (S. « *Cedren Guruth* », pluriel « *Cicrin Geryth* ») apparaît sans défense. Elle excède rarement une longueur de 8 cm et est souvent solitaire. Sa fourrure blanche et son duvet bleu sont appréciés parmi les Dunlandais de Dunlande, au sud.

Cependant, il existe une raison à son nom, car la morsure d'une Musaraigne de la Mort porte la maladie nommée la Main Bleue (S. « *Luincam* »).

La Main Bleue n'est pas contagieuse ou fatale, mais elle raccourcit la vie. Les Dunlandais qui l'attrapent se suicident. Cela est dû aux effets redoutables de la maladie : recoloration de la peau en bleu, larges furoncles sur les mains, les pieds et sous les yeux, saignements des oreilles et du nez. Ceux qui la contractent sont souvent immobilisés ou estropiés, et fréquemment bannis. Les Musaraignes de la Mort sont immunisées au fléau qu'elles portent, et font même confiance à d'autres moyens pour dissuader les attaques. Elles sécrètent un nuage à l'odeur nauséabonde qui les protège des prédateurs plus grands et ont développé une colonne vertébrale renforcée qui supporte des coups écrasants. Fortifiée et renforcée par un filet de saillies et de boudins osseux assemblés, cette colonne vertébrale peut supporter le poids d'un grand homme.

Cet arsenal de défense est peut-être dû aux besoins variés des Musaraignes de la Mort. Des appétits énormes les poussent à consommer près de cinq fois leur propre poids chaque jour. Par conséquent, elles se nourrissent d'à peu près n'importe quoi et vont presque partout pour satisfaire leurs désirs de nourriture. Bien qu'elles se nourrissent d'insectes et de plantes pourrissantes, elles prendront une bouchée de tout ce qui passe à leur portée, incluant la peau exposée d'un grand animal. Les Nains ont l'habitude de mettre en garde les aventuriers dans la région en conséquence et, quiconque voyageant dans la Moria, doit prendre garde au lieu où il dort et même où il se repose. Après tout, les Musaraignes de la Mort sont d'excellents grimpeurs. On peut simplement remercier les Valar de les trouver nulle part ailleurs que dans les cavernes de la partie centrale des Montagnes de Brume.

Oiseau des Chambres

Les Oiseaux des Chambres (S. « *Aew Samman* », pluriel « *Aiw Semmain* ») sont des corneilles blanches qui se nourrissent du champignon doré Zur. Essentiellement muets et aveugles, ils utilisent les ondes inaudibles des sons et leur sens aiguisé de l'odorat pour trouver les veines d'argile basses et protégées ou se niche le Zur. Les Oiseaux des Chambres plongent depuis leurs perchoirs de calcaire élevés et peuplés, et stationnent au-dessus de leur nourriture dans le battement rapide, presque frénétique, de leurs ailes agiles. Sans s'arrêter plus de quelques secondes, ils frappent avec précision et arrachent le fourrage résistant avec leur long bec dentelé ou leurs serres bleues aux griffes cruelles. Ces prouesses aériennes sont remarquables, en particulier si l'on considère qu'ils ont tendance à être grands, avec une envergure atteignant jusqu'à 90 cm et un corps mesurant la moitié de l'envergure.

Cette combinaison de taille et d'agilité fait de l'Oiseau des Chambres un adversaire puissant, et il est heureux qu'il méprise la viande. Ils n'attaqueront pas un autre animal à moins d'être surpris ou très affamés. Les rencontres avec eux sont peu nombreuses, mais il faut s'en méfier car une colonie habituelle d'Oiseaux des Chambres rassemble vingt à trente résidents.

Ours des Cavernes



Ours des Cavernes

Les Ours des Cavernes de la Moria (S. « *Ardas Grod* », pluriel « *Erdais Gryd* ») sont parents du *Bargh-Moigh*, ou « Grand Ours », des hauts plateaux septentrionaux de l'Eriador. Ce sont des bêtes immenses qui se dressent à plus de 2 mètres 50, et pèsent jusqu'à 700 kg. Cette charpente terrifiante est couverte d'une fourrure noire, en général marquée de bandes brunes sur leurs pattes, leurs oreilles et leur visage.

La silhouette gracieuse de l'Ours des Cavernes cache souvent la massive musculature qui lui permet souvent d'arracher les racines vigoureuses ou de briser les branches volumineuses presque avec facilité. Un revers de patte donné au hasard peut briser la nuque d'un homme comme un enfant briserait une brindille. Leurs griffes non rétractiles de 15 cm peuvent déchirer à travers une armure de cuir ou de métal léger et infliger de profondes blessures ouvertes.

Heureusement, les démonstrations de leur puissance effrayante sont rares, car les Ours des Cavernes préfèrent un régime de tubercules, fruits, noix, baies et poissons. La plupart sont passifs à moins d'être dérangés, en colère ou à la recherche de nourriture. Leurs habitudes routinières s'organisent autour de leurs petites (1-5) familles fortement unies. Ils sont monogames et extrêmement jaloux de leur famille. Les sorties à la recherche de nourriture impliquent le groupe entier, car les mères laissent rarement les oursons seuls dans la tanière.

05 · Les Nains de la Moria



Comme la légende de la Moria est totalement liée à l'histoire des Nains, il faut comprendre les Naugrim avant de tenter d'appréhender la Cité ou ses mines. Des Seigneurs Nains ont conçu Khazad-dûm, et des ouvriers Nains l'ont creusée.

Les Khazad

Tous les Nains descendent des Sept Pères, les seigneurs originels façonnés de la terre par le Vala Aulë. Nés des pensées d'Aulë, ils ont toujours porté nombre des amours et des haines propres au Forgeron. Les Elfes et les Hommes attribuent leur nature au grand schéma d'Eru et sont façonnés pour se conformer à la « Balance des Choses ». Les Nains, à l'opposé, tirent leur condition du Forgeron des Valar, car Eru laissa faire les pensées de son serviteur lorsqu'il leur accorda une vie et une volonté. Les Naugrim appellent Aulë *Mahal* (Kh. « Père »), « Le Donneur de Vie », « Le Sculpteur des Montagnes » et « Le Maître des Arts ».



Les Khazad

Aulë conçut les Khazad en un temps où Morgoth était en rébellion, se déclarant Seigneur des Terres du Milieu. Avec la crainte en son esprit, le Forgeron façonna ses Enfants afin qu'ils résistent au Mal du Noir Ennemi. Les Nains naquirent en une race forte et vigoureuse. Ils sont vulnérables à l'avidité et pourtant durs comme pierre, entêtés et pourtant pratiques, lents à aimer et pourtant solides en amitié. Aucune autre race n'est aussi bourrue, ni aussi résistante à la colère, au mal et au travail. Les Naugrim peuvent endurer les plus longs des voyages sans mot dire, et supporter le feu et le froid sans broncher.

Les Nains se chérissent mutuellement. Bien que les Sept Tribus furent séparées peu de temps après s'être éveillées et se répandirent pendant longtemps au travers des Terres du Milieu, elles sont restées proches. Un Nain traite tous ceux de son espèce comme des frères et les non-Nains comme des êtres inférieurs qui, d'une façon ou d'une autre, sont une menace constante. Leur sang est épais et leurs liens sont profonds. Ils entrent en accord avec une extrême prudence mais, une fois cela fait, honorent celui-ci à la lettre. Le vieil adage est vrai : « Aucun ami ne fit une faveur à un Nain, ni un ennemi une vilenie qui ne fut pleinement payée en retour ». Tandis que les Naugrim sont rapides à se quereller - même au sein de leur propre Maison - et sont sujets à la jalousie comme les autres Peuples-doués-de-Paroles, ils protégeront leurs frères des ennemis extérieurs avec une fureur immuable. Ils répondront à tout appel à la guerre au nom de leur race.

Les Khazad bénéficient d'une réputation universelle de rudesse, de sens pratique, de franchise brutale et d'honorabilité. Froids extérieurement, ils aiment les choses et les objets façonnés à la main bien plus que les êtres qui respirent, pleins de vie. La plupart des groupes chérissent les

plateaux rocheux et les cavernes profondes dans les montagnes, car les Nains, peut-être plus que toutes les races, se rappellent et se réclament de leurs origines et de leur héritage.

Physique

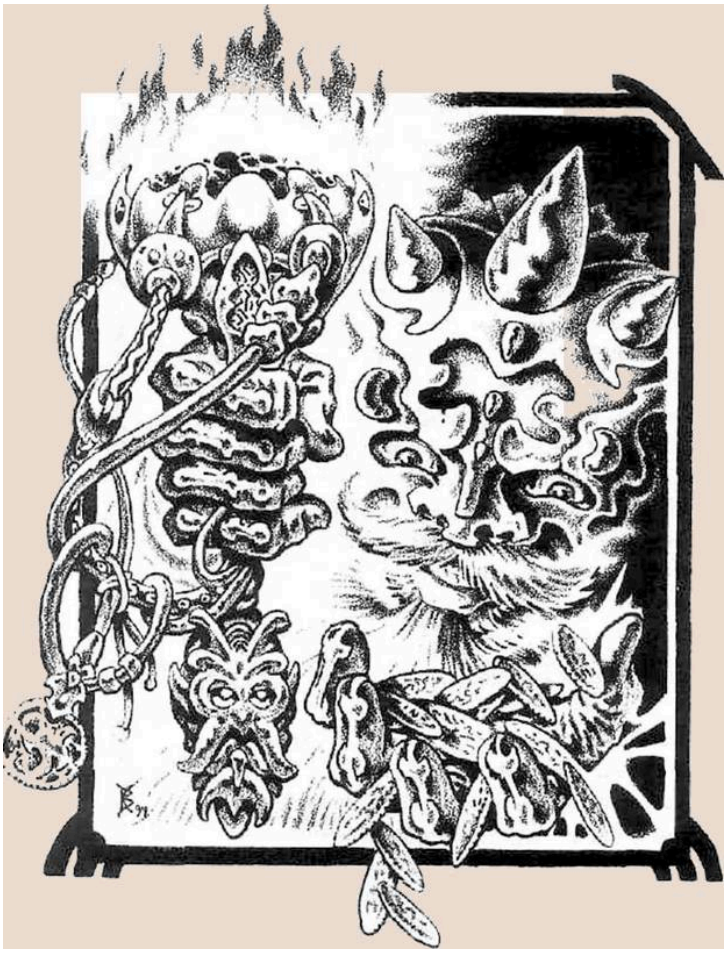
Les Nains sont généralement petits, trapus et forts. Ils font de 1,20 m à 1,50 m de haut et ont des bras et des jambes épais et vigoureux. Leur carrure leur permet de porter de lourds fardeaux et de supporter des épreuves et des mauvais traitements terribles, et il n'est pas inhabituel pour des Nains de voyager sur de grandes distances pendant de courtes périodes avec peu ou pas de repos. Seuls les Orques rivalisent avec eux dans l'habileté à endurer le travail et à rester constants en face d'une dure épreuve.

Comme les Orques, ils craignent l'eau vive et le Vala Ulmo, et normalement ils ne nagent pas. Pourtant comme l'a voulu Aulë, ils sont virtuellement immunisés contre les flammes et la glace, car depuis le temps de leur venue ils ont été sujets au rude climat des montagnes et aux feux des profondeurs de la terre. Bien que cette résistance ait diminué au cours des temps, elle demeure une partie de la personnalité Naine. Les Nains sont également renommés pour leur durée de vie de 200 à 400 ans et leur remarquable résistance à la douleur et à la maladie.

Apparence

Les Naugrim ont des cheveux sombres, les yeux profondément enfoncés et le teint coloré. A cause de leurs myriades d'ennemis et de leur constante exposition aux éléments, ils préfèrent des vêtements épais et utilisent fréquemment de fortes armures de métal. Les hommes Nains portent presque toujours de longues barbes, à la différence des femmes Naines légèrement plus petites. Tout manque apparent de différence est pure invention. Les Nains ont très tôt adopté un uniforme féroce et extérieurement farouche comme une façade utile et protectrice, et maintiennent encore une importante distinction entre leurs styles privés et publics. Lorsqu'ils voyagent, les Nains portent des manteaux à capuche, souvent accompagnés d'écharpes ou de masques, créant ainsi la confusion parmi les autres races. Même sur la route, cependant, chaque Maison possède une apparence subtilement unique. Leurs vêtements colorés varient considérablement de tribu à tribu, et même leurs capuches sont teintées afin d'indiquer l'origine et l'allégeance de chacun.

Mœurs



Nain comptant son or

Les Nains sont sobres, calmes, possessifs, soupçonneux, batailleurs, repliés sur eux-mêmes et souvent avides. Cette personnalité les a conduits à se tenir éloignés du monde dans des places fortes centrées autour de riches veines de Fer et de métaux précieux. Là, ils exploitent les mines et font des travaux d'artisanat superbes, gardant en même temps leurs trésors avec une défiance qui approche la paranoïa. Comme leur Père, ils sont des Forgerons fabuleux et des travailleurs de la pierre insurpassables. Les objets Nains sont souvent d'une beauté étourdissante, mais l'utilité pratique est sous-jacente à leurs artifices. Cette attitude affecte également leur point de vue sur la magie : les Nains connaissent les sorts et les enchantements, mais, en général, ils se moquent des voies des Elfes et des autres conjureurs, préférant utiliser à la place un tel pouvoir pour fabriquer des objets durables. On n'a jamais entendu parler de Mages Nains.

Les Khazad sont aussi connus pour leurs prouesses militaires. Superbement équipés et inébranlables dans leurs objectifs, ils combattent sans idée de retraite ou de quartier. Ils préfèrent des armes aussi rudes et brutales que les Nains eux-mêmes : des arbalètes lourdes, des haches, des marteaux et des pioches de guerre. Portant des armures lourdes et des heaumes à l'apparence cruelle avec des visières faciales ou des masques ressemblant à de terrifiantes bêtes cornues, une force de guerriers Nains présente une silhouette formidable et impressionnante.

Les femmes Naines

Relativement stériles et manquant de femmes, les Nains ont rarement plusieurs enfants - voire même une épouse. Un tiers, tout au plus, de la race est composé de femmes Naines et nombre d'entre elles désirent des époux qu'elles ne peuvent avoir. Moins d'un Nain sur trois se marie, car les Naugrim convolent pour la vie et ne s'uniront pas à quelqu'un qu'ils ne désireraient pas plus que tout autre. Tout comme les joyaux les plus rares, les femmes Naines sont convoitées et jalousement protégées d'une façon toute différente des autres races.

Heureusement, les Naugrim sont épris d'artisanat. Beaucoup ne désirent jamais aimer quelqu'un d'autre, par conséquent ils n'ont pas besoin d'union maritale. Cette fascination intérieure pour les arts et la création encourage la stabilité au sein d'une race facilement encline à l'envie et à l'ombrage.

Les Femmes Naines sont très orgueilleuses. Férocement jalouses de leurs droits, elles sont les égales des hommes dans tous les domaines, excepté celui de la guerre. Les Nains n'opposent aucune restriction à leur statut ou à leur mobilité, cependant elles voyagent moins que les hommes Nains. Elles ont besoin d'habitations sûres pour la naissance de leur progéniture, ainsi la plupart demeurent à l'abri du reste du monde. En fait, les femmes Naines sont si protégées et rarement reconnues, que l'on croit qu'elles n'existent pas. Puisque leur voix et leur visage sont semblables à ceux des hommes, ces fausses légendes en sortent renforcées. Même aujourd'hui, beaucoup d'Hommes pensent que les Nains « poussent de la pierre ».

Langage : Le Khuzdul

> *« Baruk Khazad ! Khazad aimenu ! » Un vieux cri de guerre nain traduit en : « Les haches des Nains ! Les Nains sont sur vous ! » SdA, p. 513.*

Lorsqu'ils sont en public, ou même dans les terres sauvages, les Nains parlent le Westron, le « Parler Commun ». Ils le parlent couramment, car c'est leur seconde langue et cela leur sert de principal moyen de communication avec les autres. La nécessité les a forcés à apprendre la langue des autres et a fait des Naugrim de superbes linguistes. Quelques-uns utilisent d'une façon accomplie les dialectes humains, tandis que d'autres sont des utilisateurs compétents de l'Elfe.

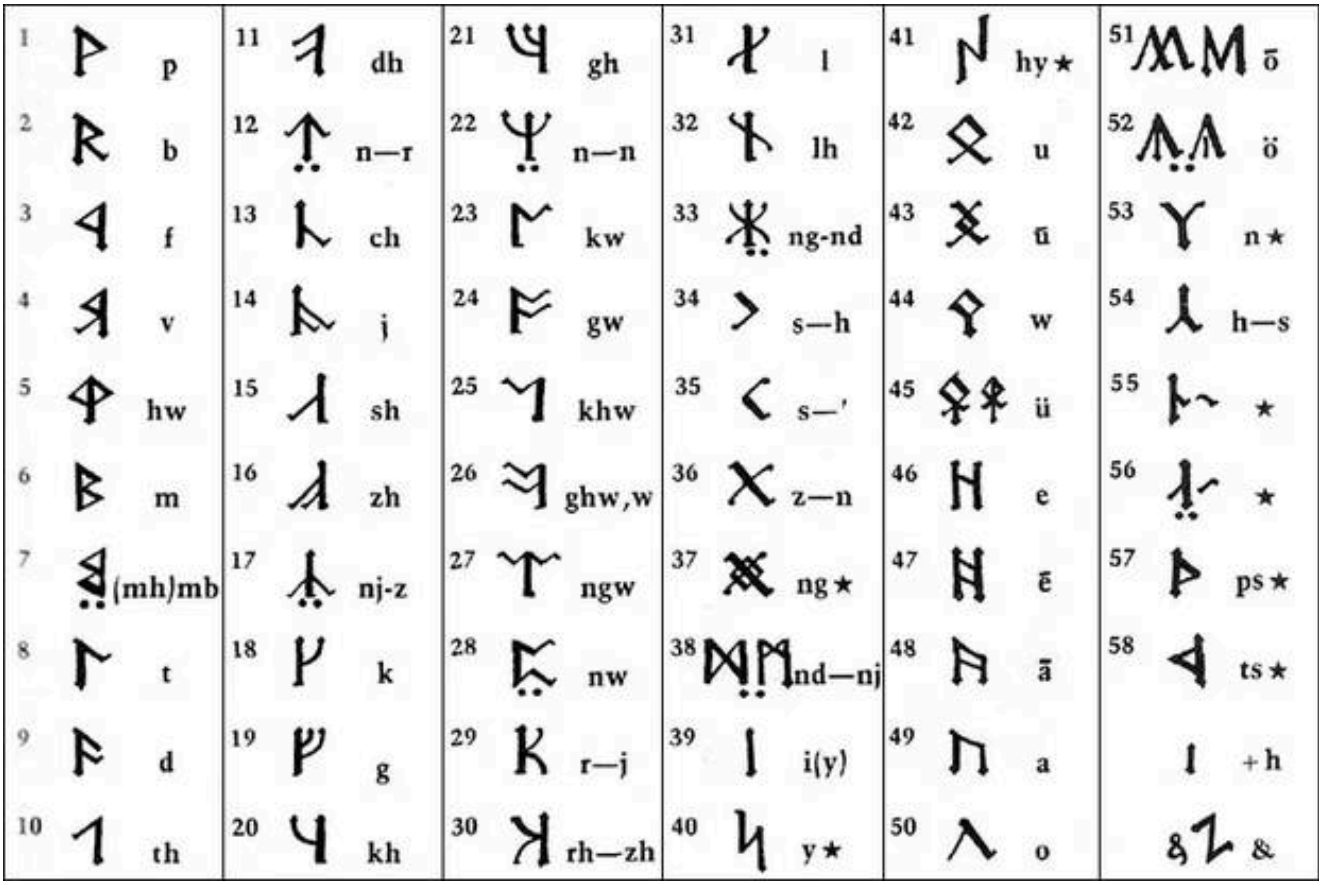
Entre eux les Nains parlent Khuzdul, une langue virtuellement connue de nul autre qu'eux. Ce langage est très adapté à la voix de gorge des Nains, puisqu'il a une importante caractéristique tonale. Il est caractérisé par des consonnes âpres et utilise deux ou trois modèles de consonnes pour indiquer des concepts communs. Par exemple la structure « K(h)-Z-D » se rapporte à des racines de mots équivalents qui décrivent les Nains ou des choses essentielles à l'identité Naine (par ex. « Khazad » « Nains » (nom) ; « Khazad » = « Nain » (adj.) ; « Khuzdul » « Langage Nain »).

Table : Quelques mots de vocabulaire Khuzdul

Khuzdul	Signification	Racine	Signification
Azan	Dim	ZN	Dark
Baraz	Red	BRZ	Red
Baruk	Axes	BRK	Weapon
Bizar	Vale	BZR	Cleft
Bulum	Flowers	BLM	(Flowering) Plant
Bundus	Clouded	B(n)DS	Opaque
Dim	Mansion	DM	Abode
Felak	Cave	FLK	Subterranean
Feh'k	Cavern	FLK	Subterranean
Khazad	Dwarf	K(h)ZD	Dwarven
Khazad	Dwarves	K(h)ZD	Dwarven
Kheled	Glass	K(h)LD	(Clear) Stone
Khuzdul	Dwarvish	K(h)ZD	Dwarven
Kibil	Cold	KBL	Ice
Hathur	Head	HT(h)R	Summit
Lagil	Pass	LGL	Bridge
Narag	Black	NRG	Black
Nala	Spring	NL	Moving Water
Nul	Streams	NL	Moving Water
Zaram	Pool	ZRM	Still Water
Zigil	Mirror	ZGL	Steel
Zinbar	Horn	Z(n)BR	Point
Zirak	Silvery	ZRK	Silver

Ecriture

Les Naugrim écrivent en utilisant les Angerthas Moria, une variante non systématique de l'écriture runique angulaire Cirth. Parce que les runes sont durables, et par nature publiques, les Nains adoptent les influences dans l'écriture bien plus fréquemment que les altérations de la langue. Le Khuzdul change peu au cours des temps, étant une langue sacrée de la connaissance orale et non une langue usuelle.



Ecriture en Angerthas Moria

Culte et Rituels

Les non-Nains perçoivent les Naugrim comme une société très unifiée et monolithique qui valorise le groupe par rapport à l'individu. C'est en grande partie vrai. Les Nains partagent de nombreux traits de caractère et présentent une image cohérente et prévisible aux étrangers. Ils fonctionnent d'une manière extérieurement simple et prévisible. Leurs méthodes, leurs vêtements et même leur simple « langage extérieur » renforcent cette image. En réalité, les Naugrim sont exceptionnellement (bien que subtilement) complexes. Leur caractère intérieur, comme leur « langage intérieur », est riche et profondément varié. Comme beaucoup d'Eldars perspicaces pourraient le remarquer, les Nains semblent se ressembler davantage que les Hommes ou les Elfes ; cependant, ils sont tous vraiment uniques. C'est la profondeur de leur différenciation qui les rend si uniformes. Certains thèmes colorent l'ensemble de la culture naine. Tous les Nains ont tendance à adhérer à un fort conservatisme. Ils conservent également une loyauté intraitable envers leur lignée. Protecteurs du sang et de la fortune, les Naugrim gardent férocement leurs héritages. Cette tutelle s'étend aux coutumes naines et, tout comme le Nain évolue plus lentement que n'importe quelle autre langue, les normes et les mœurs naines semblent figées dans le temps.

Cette insistance à conserver les anciennes voies touche également la religion Naine. Généralement superstitieux, leurs rituels demeurent semblables à ceux institués juste après leur éveil. Les morts sont toujours ensevelis dans la roche, que cela soit dans une crypte ou sous un cairn. Ils ne sont jamais mis à reposer sous la boue ou quoi que ce soit d'autre que la substance à partir de laquelle la

race fut créée. Lorsque l'époque ou les circonstances empêchent une inhumation adéquate, les Naugrim décédés sont placés sur un bûcher et brûlés.

Les Nains adorent Aulë (Mahal) et se tournent vers lui lorsqu'ils sont tourmentés ou lorsqu'ils en ont besoin. Toute croyance fondamentale pour eux tourne autour de sa personnalité et de la création par lui des Sept Pères. De la même façon, les Nains révèrent le chiffre « 7 » comme essentiel et même sacro-saint. Leur légende originelle dit qu'Aulë forgea sept Seigneurs et, à leur tour, sept Maisons forment la race.

Ce concept engendre la doctrine selon laquelle chaque Maison est un lignage, avec un esprit commun qui imprègne la famille et la lie. Dans un sens, les Naugrim se voient comme partie de sept âmes plus grandes. Ils vénèrent leurs ancêtres plus que toute autre chose, excepté Aulë leur créateur, et croient que le cœur vivant de leur esprit familial réside en chaque Roi Nain.

Le peuple de Durin

Aucune maison des Khazad ne se tient au-dessus de celle du peuple de Durin. Il symbolise le lignage le plus ancien et le plus noble, car il tire son ascendance jusqu'au premier des Sept Pères. Son esprit ancien, jumelé au rôle de la famille dans l'histoire, fait de la maison de Durin la tribu la plus expérimentée, la première parmi ses jalouses égales.

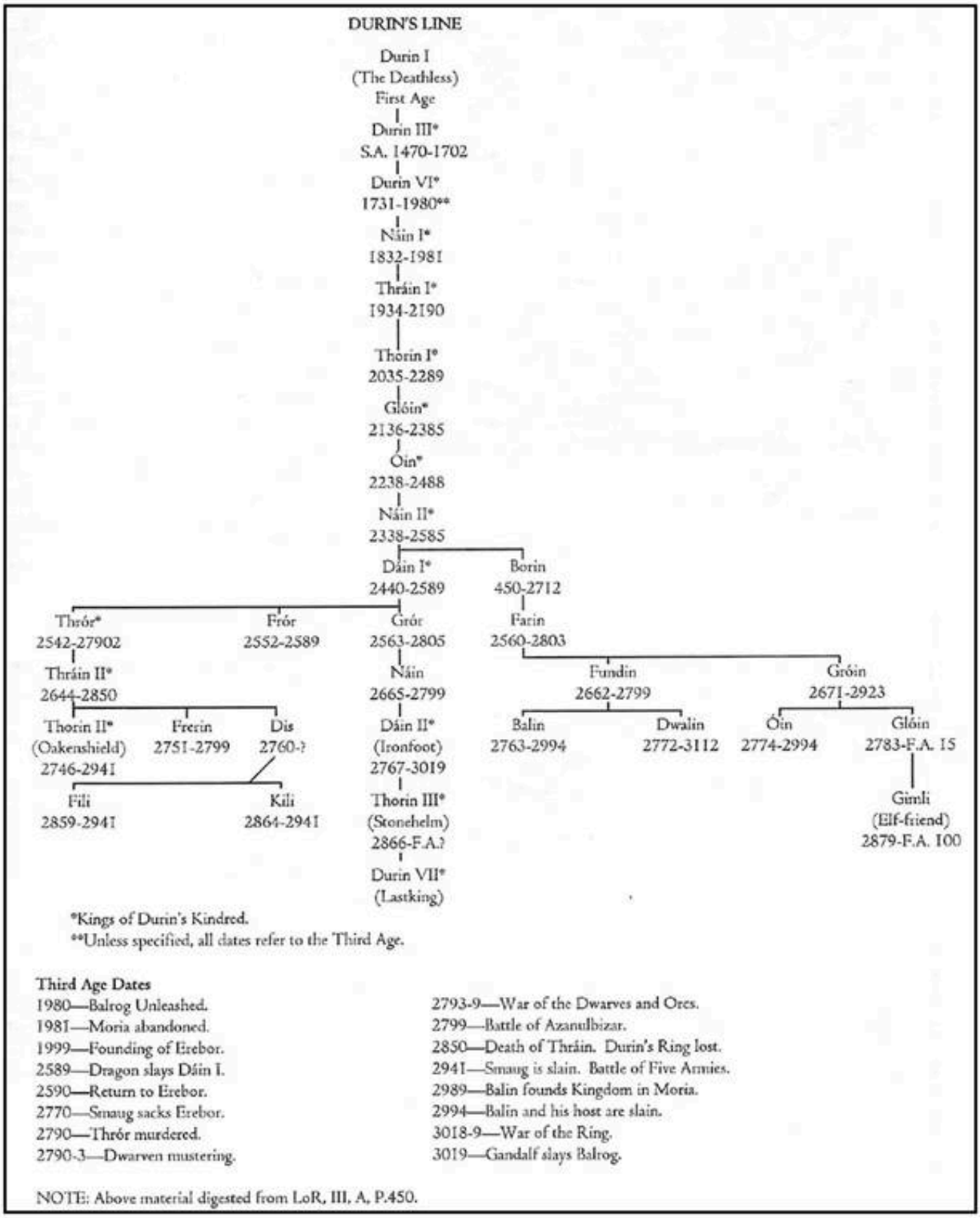


Table : La lignée de Durin

Physiquement, le peuple de Durin ne diffère pas des autres Nains. Les légendes orientées, citant leur force et leur stature supérieures, sont confinées aux bibliothèques influencées d'Erebor et de Khazad-dûm. Il est vrai qu'ils se maintiennent avec allure et assurance, mais ce n'est pas fonction d'une taille plus élevée.

Coiffure et costume

Au lieu de cela, les Naugrim de la Première Maison diffèrent de leur race de façon moins manifeste. Ceux de la Tribu de Durin laissent pousser leur barbe librement tout au long de leur vie, et la portent fourchue et tressée. Alors, ils glissent les pointes dans leur ceinture, en laissant du mou en cas de mouvement brusque. Beaucoup nattent leurs cheveux de la même façon et, dans chaque cas, ils utilisent des motifs de nœuds élaborés particuliers à leur famille. Le peuple de Durin utilise également un capuchon coloré, distinctif, au lieu d'un manteau à capuche. La plupart sont sans parure ; ils comptent plutôt sur des teintes lumineuses et profondes pour embellir leurs traits sans grâce. Des rabats ou un masque sont souvent cousus à l'intérieur du capuchon, ainsi le visage peut-il être couvert ou protégé (les femmes Naines font un grand usage de ces protections). Les Nains de Durin portent leur capuchon au dessus du vêtement Nain traditionnel : un pourpoint de cuir ou une tunique de laine, une chemise de laine ou de fil, des pantalons collants et des chaussures d'une pièce ou des bottes d'intérieur. Lorsqu'ils sont actifs, ici ou là, dans le monde, ces Naugrim portent des bottes de cuir rigide et un manteau, ou une cape fixée par une broche décorée. Etant donné leur amour pour les artisanats, tous leurs vêtements sont soigneusement faits et généreusement soulignés par des passements raffinés et des garnitures crénelées. Les Seigneurs Nains portent des vêlements encore plus raffinés et ajoutent souvent des glands d'or ou d'argent à la pointe de leur capuchon.

Style de Vie

La Lignée de Durin est également connue pour sa musique vibrante. Tandis que tous les Nains aiment un air de musique et ne racontent leurs histoires secrètes qu'à travers un abandon lyrique, le Peuple de Durin embrasse ses chansons avec une ferveur inusuelle. Cette accentuation vient d'un long contact avec les Elfes, en particulier les Sindar de Beleriand, les Noldor de l'Eregion et les habitants variés de la Lórien.



Gimli

Le Peuple de Durin travaille ou marche rarement sans déverser une histoire mise en musique. Tandis que les paroles sont souvent en Westron (« Parler Commun ») ou en langue Elfique, leur musique porte fréquemment une cadence qui semble étrange aux autres, mais le message est toujours en Nain.

Il est à peine surprenant que les Naugrim de la Première Maison soient aussi des fabricants d'instruments de musique raffinés. Ils affectionnent les flûtes et les cors car leurs doigts courts ne se plient pas facilement aux exigences des instruments â cordes. Les tambours et autres instruments à percussion offrent quelques variétés, mais les Khazad ne se sentent pas concernés par une telle diversité. Au lieu de cela, ils se ravissent de variations simples de notes peu nombreuses, qu'elles soient vocales ou qu'elles s'échappent du cœur de nobles instruments musicaux.

Tout comme il est empressé à chanter, le Peuple de Durin est toujours actif dans d'autres domaines. Même lorsqu'ils se reposent, mangent, ou boivent, ou bien encore fument la pipe. Quand ils ne façonnent pas des objets, ils jouent avec. Cette passion qui a donné naissance aux extensions terrifiantes de la Moria, la même recherche impatiente qui conduit les Naugrim à errer lorsqu'ils

n’ont plus de halls à creuser. De la même sorte, on rencontre rarement un membre de la Première Maison sur la route sans un bâton de marche à la main, un Nain impatient de mesurer sa force, son talent ou ses connaissances.

La vénération de « l’Immortel »

Néanmoins, le Peuple de Durin se perd parfois en réflexions et s’assoit pour réfléchir aux épreuves et aux blessures de sa Famille. Les légendes de la Moria sont souvent l’objet principal de ces considérations, mais la plupart du temps elles portent sur l’esprit de la tribu. Aucun Seigneur Nain n’est aussi respecté ou craint que Durin I, « l’Immortel ». Le premier Père, fondateur de la Famille et de Khazad-dûm. Durin est un symbole vénéré dont le sang coule dans les veines et les pensées de ses lointains descendants.

Durin I vécu de nombreuses années, dépassant largement l’espérance de vie normale des autres Nains et, après un certain temps, son peuple clama qu’il était immortel, d’où son nom. La vérité, cependant, est d’un autre ordre. Cette légende parle de l’esprit de Durin.

Ce qui suit est une version tirée de la « Tablette de Dunlande » :

> *« A Vous il est dit que Durin vivra sept fois, et qu’à chaque Fois il dirigera Sa Lignée en son Nom propre. Et à chaque Venue du Roi, un grand Evénement surviendra, ainsi l’Histoire du Peuple ne sera jamais la même. Et chacun de ces Evénements amènera une épreuve, et un Destin toujours plus grand la suivra. Mais la Famille prévaudra, et fera Sa Voie par delà toutes les Ténèbres. Jusqu’à la Dernière Venue, lorsque le Dernier Roi gouvernera la Maison dans une Gloire supérieure à toutes celles ayant précédé, dans les brillantes Demeures de Khazad-dûm ».*

Ainsi il est écrit qu’il y aura sept Durin, et que Durin VII sera le « Dernier Roi ». C’est une histoire aussi vieille que le Peuple de Durin, et elle a toujours coloré sa façon de voir. De nombreuses façons, elle explique l’étrange sentiment de destinée qui a permis à la Famille de survivre face à une adversité incroyable. Aucune tribu des Khazad n’a fait face à d’aussi nombreux obstacles, ni franchi autant de barrières. A la différence de nombre de ses frères, la Lignée de Durin est constamment restée attachée à l’avenir de son lignage - en dépit de la Malédiction de l’Anneau et de la faiblesse des Nains face à la recherche et aux possessions. Le sacrifice calculé a souvent marqué leur choix et semble gravé dans leurs gènes. De tous les Naugrim, donc, ceux de la Première Maison sont les plus particuliers.

06 · La technologie des Nains



Avec l'aide des Valar, la société Elfique des Terres Éternelles (Aman) créa les plus beaux travaux jamais achevés par les enfants d'Eru. Dans toutes les Terres du Milieu, cependant, seuls les Nains peuvent clamer leur suprématie en tant que purs constructeurs. La construction Naine, particulièrement souterraine, est sans rivale dans sa force et son échelle ; de tous les héritages des Naugrim, aucun ne surpasse la Moria.



Construction d'une salle

La fascination des Nains pour les choses inanimées nées de l'artisanat imprègne chaque niveau de leur pensée et de leur société. Toujours actifs, ils travaillent en permanence améliorant ou réparant un ancien travail, soit fabriquant quelque chose de neuf. Leur unique dévotion pour le travail canalise traditionnellement la plus grande part de leurs énergies mentales et physiques vers des tâches matérielles, d'où la préoccupation entière des Nains pour la technologie. La culture Naine pousse ses ingénieurs, ses maçons, ses forgerons, ses scientifiques, ses travailleurs et ses guerriers avec une vigueur qu'on ne trouve nulle part ailleurs. Il est peu surprenant, par conséquent, que les Naugrim soient la race la plus en avance technologiquement dans les Terres du Milieu. La Moria, le couronnement de leurs réalisations, est également le plus grand exemple de la technologie Naine.

Les forgerons

Les forgerons Nains sont les plus en vue des artisans Nains, car les produits de leur travail circulent à travers l'ensemble des Terres du Milieu. Les outils, armures et armements Nains ont une grande valeur et sont prisés des artisans, guerriers et nobles au même titre.

Les outils produits dans la Moria obtiennent les prix les plus élevés, car les forgerons Nains de Khazad-dûm sont considérés comme les meilleurs de leur race. L'héritage des descendants de la lignée de Nogrod, combiné aux longues années d'échange culturel avec les Elfes Noldor de l'Eregion, fournit aux forgerons de la Moria une richesse d'expérience et de connaissance concernant à la fois la métallurgie et la magie. Des habitations constamment sûres ajoutent une atmosphère de stabilité et de continuité, c'est pourquoi les Naugrim ont besoin de frontières protégées par leur production soignée. Pour les Nains, le temps et le tempérament sont des ingrédients essentiels, aussi importants que le minerai et le feu. Fondée sur des objets renommés pour leur beauté et leur pouvoir, l'école de la Moria est le groupe de forgerons le plus intrigant et le plus productif d'Endor.

Outils et techniques

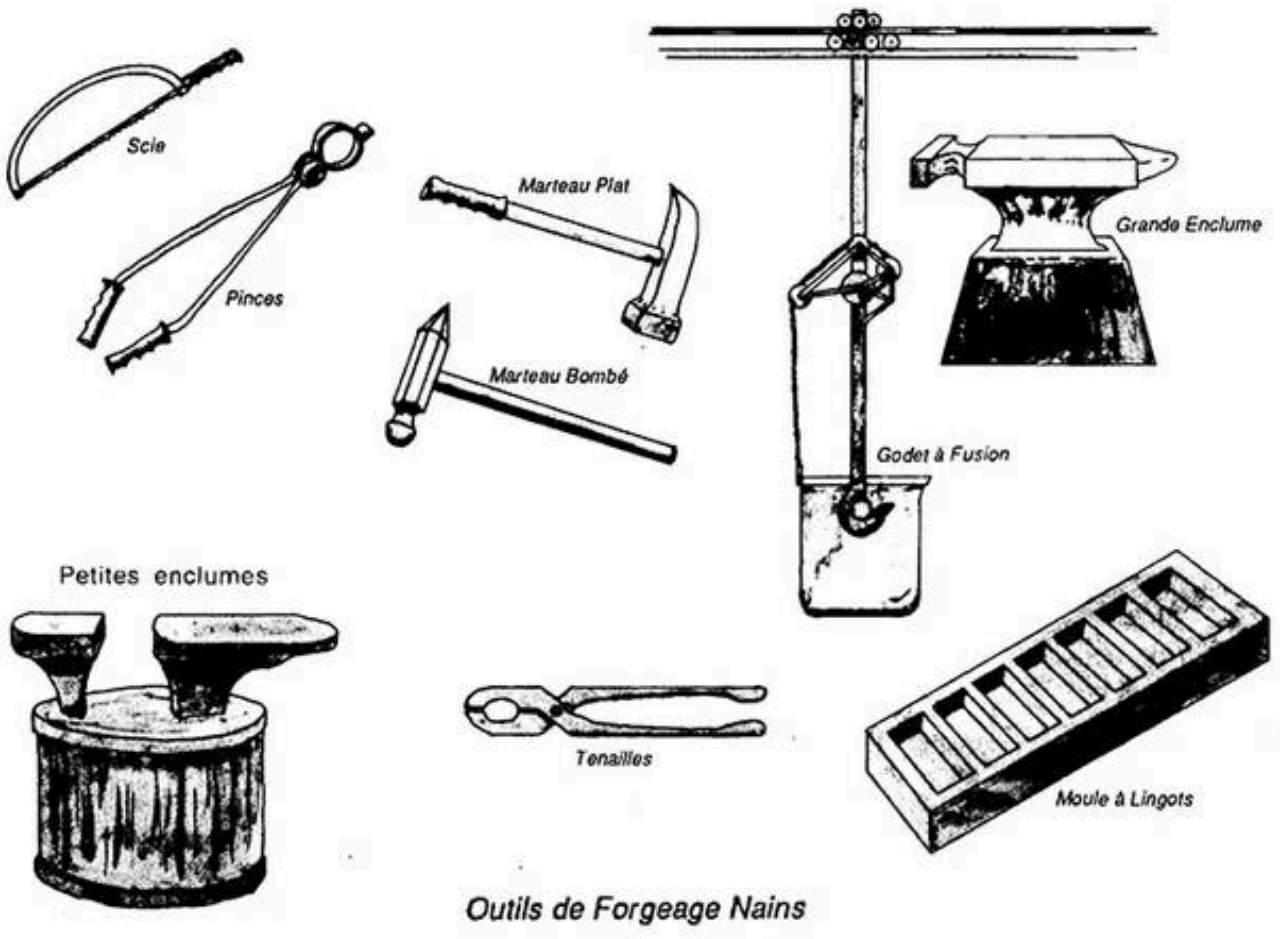
Les talents Nains engendrent les outils les plus fins des Terres du Milieu, des instruments qui, à leur tour, rendent plus facile à l'artisan la fabrication de la pièce suivante. Les Naugrim produisent et utilisent une vaste sélection d'outils spécialisés, mais ils comptent surtout sur un petit ensemble d'instruments à tout faire. La meilleure description de cet ensemble provient des lettres de Morgevil Curucam, envoyé d'Arthedain en Moria de 1541 jusqu'à 1566, dans le troisième âge. Forgeron lui même, Morgevil passa la plus grande partie de son temps dans la Moria à se promener à travers les chauds Halls des Forgerons.

Ce qui suit est sa lettre datée du 26 Narwain 1555 :

> *« Je suis constamment ébahi par ces artisans. Ils ne semblent jamais dormir, et sont toujours à chanter et à marteler dans les quartiers étouffants de chaleur où la seule lumière est celle qui s'échappe des forges. Même le froid mordant de ce Narwain peut être préférable à la chaleur étouffante des Halls de Fonderie de leur Roi. Mais les Nains apprécient cette chaleur et je ne peux dénier leur art*
>
> *Les forgerons emploient des centaines de petits outils - alênes, ciseaux, colliers, moules, chaîne de manœuvre, doloires, cisailles à métal, et d'autres du même genre - mais, plus que tous, ils apprécient ceux-là même que nous connaissons chez nous. Les forges, les enclumes, les tenailles et les marteaux supportent le choc de leur travail. Assez étrangement, ils font principalement ce à quoi notre peuple s'efforce, quoiqu'ils rafistolent beaucoup et s'appliquent à leur travail sans penser au surmenage. Leur repos se compose de repas gigantesques et de baquets de bière aigre. Les Nains considèrent le travail et la guerre comme amusement et espièglerie.*
>
> *Comme on peut le penser, les outils Nains ont tendance à être plus petits que ceux des Hommes, bien qu'ils utilisent communément de grands marteaux et doloires à deux-mains. J'ai aussi remarqué des enclumes en acier de toutes les tailles, certaines longues de deux mètres et façonnées à partir des restes d'armes entières. Le bloc moyen mesure 90 cm, ce qui est le double de la norme pour celles de l'Eriador. C'est leur variété, pourtant, qui m'intrigue, parce que la Moria doit apprécier en fin de compte un type d'enclume pour surpasser toutes celles qu'on trouve ailleurs.*
>
> *Les différences les plus remarquables entre nos outils et ceux de la Moria sont liées à leur taille et à leur composition. Les outils Nains utilisent un acier extrêmement résistant, aussi résistant qu'aucun de ceux que j'ai vu à Fornost, et capable de couper un bon fer comme du lard. Certains parmi leurs meilleurs forgerons sont même approvisionnés avec un équipement formé de l'alliage de Mithril que les Sindar appellent « Ithilnaur ». Des enchanteurs et des alchimistes parcourent ces Halls de Façonnage et produisent les trésors incroyables en partance pour les coffres des seigneurs Nains et des grands rois. »*

Fonderie

Comme le note Morgevil, les outils Nains sont superbes, mais c'est leur technique qui leur permet d'exceller plus que tous autres. La construction de forges, la fonderie et le forgeage des métaux sont des arts raffinés dans la Moria.



Outils de la forge des Nains

Un bon feu permet au forgeron de fondre et de forger des métaux durs et il est crucial pour obtenir des alliages de qualité tel l'acier de la Moria et l'Ithildin. Les forges des Halls de fonderie de la Moria dépendent de deux sources principales de feu, toutes deux extrêmement chaudes. Des feux de charbon alimentent la plupart des forges de Khazad-dûm, tandis que les feux de la Terre (le magma volcanique) sont utilisés lorsqu'une chaleur extrême est nécessaire. Les feux de bois, ailleurs familiers, se rencontrent rarement dans la Moria, et ne sont utilisés que lorsque certains enchantements ou incantations les requièrent. Les forges Naines sont construites en fonction des sources de feu et pour fournir différents niveaux de température. Presque toutes sont des unités à plusieurs chambres qui permettent au forgeron de choisir la température appropriée à ses besoins de forgeage ; ces fours possèdent de trois à sept zones qui entourent toutes les sections intérieures et composent la chaleur. Chacune est alimentée par un orifice de prise d'air incliné relié au circuit naturel pour maintenir le flux. La chaleur continue entretient un courant d'air constant qui, à son tour, agit comme un soufflet. Il donne vie aux flammes contenues dans le dur charbon noir ou la lave volcanique en ébullition, nourrissant des feux qui ne sont jamais éteints, ni même autorisés à vaciller. A tout moment, les murs surchauffés des fours et les corniches chauffantes rougeoient avec une radiance constante et flamboyante, et régulièrement chauffent ou fondent suivant leur durée d'exposition.

Les chambres extérieures aux fours sont relativement « fraîches » et permettent de mener un travail délicat, mais elles sont néanmoins chaudes. Les sections de forgeage intermédiaires égalent en

température les plus chaudes qu'on trouve en Arthedain et sont idéales pour fondre les difficiles minerais de fer et le *Galnim* (S. « Blanc- Brillant » ; c.-à-d. l'Aluminium). Seule une chaleur à blanc imprègne le cœur des fours. Fondre dans les sections intérieures de la forge réclame le plus grand talent, puisque leur température stupéfiante fondrait le plus dur des minerais en une poignée de secondes. Une fois encore, cependant, les Nains ont adapté les outils pour remplir cette tâche. Les forgerons de la Moria utilisent des louches, des moules, des godets à fusion et des planches à feu en pierre ou en Laen (verre volcanique résistant), afin de contrôler le minerai liquide sans avoir à craindre de perdre leurs instruments. Lorsqu'ils travaillent avec le feu de la terre pendant de longues périodes, ils trouvent le Laen absolument essentiel. Même des outils en pierre pourraient s'amollir ou se montrer inutilisables s'ils étaient exposés à de tels extrêmes, particulièrement durant les longues périodes nécessaires à la fonte correcte du minerai de Mithril.

Forgeage

Le forgeage comme la fonderie, est un métier élaboré dans la Moria. A peu près toutes les techniques utilisées par les hommes et les Elfes sont utilisées ici, ensemble, avec un petit nombre de procédés originaux. Après la fonte du minerai, le métal liquide séparé est extrait sous forme d'un lingot ou d'une feuille. Alors le métal est soit combiné avec d'autres matériaux pour former un alliage, soit rangé sous sa forme pure. Les Naugrim déplacent les piles de métal refroidi au moyen de systèmes de poulies, de traîneaux et de charrettes dont les roues cheminent dans les rainures, jusqu'à des Halls de Stockage grossièrement taillés, où est conservé jusqu'à ce qu'on en ait besoin pour le forger.

Quand les Nains forgent un objet, ils convoient le métal brut jusqu'à l'une des nombreuses zones spécialisées. Ces Halls de Façonnage contiennent les versions réduites des fours plus grands qu'on trouve dans les nombreux Halls de Fonderie de la Moria. Suivant le métal et le type d'objet désiré, les Naugrim choisissent une zone où sont contenus le feu adéquat et les outils idéaux. La plupart de ces Halls de Façonnage tombent dans l'une de ces quatre catégories : Travail des Barres, Travail des Fils, Travail des Feuilles ou Travail en Moule.

Travail en moule

Le travail en moule s'accommode le mieux des travaux de routine. De vastes salles contiennent de sept à quarante neuf forges à feu de charbon qui sont arrangées en bancs. Les lingots sont roulés dans ses Halls et, alors, jetés pèle-mêle dans de grands creusets dans les chambres intérieures du four. Tandis qu'il est toujours dans le feu central, le métal liquide est versé dans le moule de pierres pré-creusé garni d'argile, qui est alors rapidement transféré dans la chambre de forge suivante pour une brève période. De là, il est déplacé dans les sections du four suivantes, prenant à chaque fois un bain dans un feu quelque peu moins chaud. De cette façon, la température diminue graduellement et l'objet conserve sa solidité. Finalement, l'objet est retiré de la forge et on peut le refroidir dans une série de puits d'eau séparés, chacun plus froid que son prédécesseur. Les forgerons, alors, retirent les moules froids, desserrent les colliers et extraient l'objet. Ils nettoient la surface de l'objet en utilisant des outils fins tels des ciseaux et des râpes. Occasionnellement, cela demande un feu léger ou un bain d'acide, mais de tels moyens sont rares. Une fois nettoyé, l'objet est envoyé dans un Hall de Finition pour le travail final.

Travail des feuilles

Le façonnage dans le travail des feuilles entraine une procédure différente, partant de feuilles de métal plutôt que de lingots. Ces Halls de fonderie possèdent un petit nombre de larges fours qui contiennent des claies d'acier recouvertes d'argile. Les fines feuilles sont empilées sur les claies, et alors celles-ci sont glissées dans la forge pour un très court instant, juste suffisant pour ramollir le métal. Une fois ressorties, les claies basculent et les feuilles chaudes glissent de celles-ci, une à une, sur des charrettes mobiles équipées d'enclumes courbes. Les forgerons Nains déplacent leurs enclumes pour faire face aux coins de la salle. Chaque niche est la zone de travail d'un artisan, et contient un petit four à trois chambres.

Tandis que les assistants déplacent les enclumes, les forgerons commencent leur travail. Debout sur les charrettes en mouvement, ces artisans talentueux façonnent rapidement les feuilles malléables sur les courbes des blocs d'acier curvilignes. Ils coupent les feuilles avec des cisailles en acier, et alors les façonnent dans la forme désirée en utilisant une batterie de marteaux étranges. Lorsque la charrette du forgeron atteint sa zone de travail, il a un produit brut. A partir de ce point, les assistants roulent sa charrette dans sa forge personnelle pour une courte période, ramollissant de la sorte le métal. Chaque feuille fine chauffe rapidement, tandis que la charrette lourde est à peine chauffée. Le forgeron continue alors à frapper et à sculpter, ajoutant même d'autres feuilles à l'aide de rivets. Il répétera le procédé jusqu'à ce qu'il obtienne une forme achevée. Alors, l'objet ira au stockage, ou hors de là dans un Hall de Finition pour les derniers détails.

Travail des fils

Le travail des fils produit les fameuses cottes de mailles et filigranes de la Moria. Ici les tâches de façonner le métal et de fabriquer l'objet final sont réunies, donc chaque forgeron de fils est également un artisan raffiné. Ces Nains prennent des feuilles de métal brut et les transforment en rangées de filaments de fils épais. C'est un procédé fastidieux, mais les torons en résultant valent le temps passé. La cotte de mailles Naine est, au total, la meilleure armure lourde d'Endor.

Les forgerons de fils sont assistés par des équipes d'aides talentueux qui entament le procédé en plaçant les feuilles dans de larges et bas fours semblables à ceux qu'on trouve dans le travail des feuilles. Les forges à fils se distinguent cependant d'une certaine façon ; elles sont alvéolées par des déflecteurs rectangulaires. A la différence du travail des feuilles, aucune claie n'entre en jeu, car le métal glisse dans des ouvertures individuelles, sabords étroits de pierre solide surchauffée.

Une fois à l'intérieur, le métal fond et tombe goutte à goutte dans d'étroits et longs canaux sur un plateau récepteur garni d'argile. Les assistants sortent les plateaux selon un horaire établi. Des plaques à tirer huilées sont rapidement abaissées dans le métal liquide ; on permet aux plateaux de refroidir juste assez longtemps pour que ce qui est maintenant des tiges de métal se solidifie, restant pourtant mou et incandescent. A ce stade, les ouvriers placent les plateaux dans des moules en pierre polie et commencent à retirer les plaques à tirer. Cela tend les baguettes de métal au dehors, créant de longs fils.

Quand les fils refroidissent, ils vont sur de nouveaux plateaux couverts d'argile pour être réchauffés. Les torons ramollis sont alors coupés dans des longueurs adaptées à l'objet désiré, et les forgerons les enlèvent. Comme les forgerons des Feuilles, chaque forgeron de Fils possède sa propre zone de

travail, bien que ces ateliers soient mieux équipés. Nombre des forgerons de Fils sont des armuriers, tandis que d'autres sont des maitres accomplis des applications et de l'arrangement artistique. Avec une pléthore d'enclumes fines, ils chauffent, frappent et tordent, alternativement, leurs torons jusqu'à ce qu'un produit magnifique soit réalisé.

Travail des barres

Comme la plupart des armures de la Moria naissent du travail des fils, la plupart des armements de la Cité proviennent du travail des Barres. Ici, les longs et lourds lingots, de 7 à 21 livres, sont transformés en lames Naines.

Les forgerons les plus talentueux de la Moria travaillent au façonnage des Barres. Chacun possède sa chambre de travail, qui a comme personnel trois apprentis. Les apprentis sont d'âge et d'expérience variés, et on présume qu'ils forment une hiérarchie. Quand le maître transmet, l'ainé reçoit. Les deux apprentis les plus jeunes supportent le choc du travail lourd, ils prennent les lingots hors des charrettes arrivant et les placent dans des creusets qui sont insérés dans la plus grande de deux petites forges spécialisées.

Celle-ci, une forge à fusion fermée, comme celles qu'on trouve dans les Halls de Fonderie, est utilisée pour fondre le métal brut. Une fois qu'il a atteint un état liquide, le métal en fusion est versé dans un moule à Barre et laissé à refroidir doucement et à se solidifier au moyen de séries de fours à chambres extérieures et de puits à eau. Les barres chaudes sont alors insérées dans le four ouvert afin de ramollir. Sa chaleur amène le métal à une teinte écarlate rougeoyante, point auquel il est retiré. Alors, l'apprenti le plus âgé le prend en charge. Travaillant sur une grande enclume avec support à barre encastré, il martèle la barre chaude en forme, la frappant afin de comprimer la structure originelle du métal. Comme la barre refroidit et atteint la forme compressée et allongée désirée, elle est réchauffée. La barre ramollie est alors repliée sur elle-même en une série de couches et re-martelée dans sa forme allongée.

Le procédé est répété sept fois. A la fin, le forgeron prend la tête des opérations et une lame est façonnée de la barre ultra-compressée. Sa forme et son degré d'achèvement dépendent de l'arme en fabrication. Les épées par exemple, ont un tranchant émoussé, un plat brut et une longue soie (le cœur de la garde). Les têtes de haches sont plus proches de l'état final, mais il leur manque encore un tranchant aiguisé, et toutes les armes sont sans embellissement. Le forgeron des Barres poursuit et achève sa tâche avec l'aide de fréquents ramollissements et de doux martèlements. En utilisant un groupe de maillets et de marteaux, il va aplanir l'objet, ajoutant des renforts de métal et en aiguisant plus les tranchants. Alors, la lame est emmenée à une pierre ronde en mouvement, une roue aiguisant et polissant le métal qui tourne en pompant sur un mécanisme à pédale. Avec cet outil, la lame atteint un état achevé, et seuls la gravure, les incrustations et le travail de la garde restent à faire. Comme le forgeron des barres est un artisan qui termine son propre travail, il effectue ces besognes tout aussi bien. Des incrustations en fil d'argent et des gravures de runes ornent le produit final, ainsi qu'une garde de tissu et de fil torsadé. Le résultat est soit un chef d'œuvre digne de la Moria, soit une pièce qui est retournée pour être refaite.

Forgeage à froid

Khazad-dûm est le domicile d'une technique encore autre de forgeage, une technique unique et pleine d'enchantements. Morgevil fut convié à assister à la mise en œuvre de ce procédé et mentionna sa visite aux forgerons à froid de la Moria dans une lettre datée du 14 Gwaeron 1560 :

« Mon guide Buri est aveugle d'un œil, mais n'a pas de difficulté à descendre les étroites spirales de l'escalier de granite qui mène vers le bas aux ateliers à Froid. Pour ma part, j'ai toujours été effrayé par les marches d'accès dans la Moria, car elles ne possèdent pas de garde-fous et s'élancent occasionnellement à travers d'énormes cavernes ouvertes. Même les courants d'air à travers les puits de ventilation ressemblent à des tempêtes quand vous parcourez ces escaliers précaires.

La septième volée de marches Naines s'achève à environ vingt et un mètres au-dessus du sol d'une caverne de glace excessivement froide. Ici, le chemin s'infléchit et devient une rampe courbe qui serpente jusqu'à la surface en-dessous. Je ne pouvais m'expliquer le froid, et j'attendais une ouverture sur le rude hiver extérieur, mais je fus vite détrompé. Le sol incliné de la caverne est en réalité le sommet d'un immense glacier souterrain qui s'étend à travers les profondeurs septentrionales du pic d'argent.

Une chaussée surélevée enjambe le glacier et se fraie un chemin par une ouverture dans le mur, à peu près 30 m du versant inférieur de la rampe et 60 m au dessus de la base de l'escalier en spirale. Des Lumières Dansantes disposées parmi les gigantesques glaçons et les abasourdissantes colonnes de glace ajoutent un air elfique à la chambre ; cependant la Scène redevient rapidement une scène familière de la Moria. Après avoir passé le pont-levis, et la porte qui garde l'ouverture, nous entrâmes dans un tunnel faiblement éclairé aux murs lisses et luisant en calcaire. Le passage s'envola tout droit comme une flèche dans une autre Caverne de glace (cette fois plus petite).

Les ateliers à froid de la Moria prennent place dans le second hall de glace, parmi les stalagmites extravagantes, et des milliers de saillies qui sont comme des Ecuelles de verre enchanté emplies d'eau gelée. Des Lanternes d'or et des lampes de cristal dans des écrins d'acier ornent les murs et illuminent une collection d'Aires de travail, toutes séparées par de profondes Gorges emplies de glace. Quelles merveilles la Moria contient-elle ? Ici des chœurs de forgerons Nains façonnent leurs produits, tandis que le son d'énormes flûtes naturelles et de tambours résonne au long des murs. Travaillant dans les forges de glace des ateliers à froid, ils créent des objets de pouvoir en utilisant les « flammes gelées » enchantées tirées du bois mystique Helvorn. Le Helvorn provient de vallées secrètes dans les hautes montagnes, et je n'ai aucune idée de comment il a atteint ces profondeurs. Le bois gris-bleuâtre est livré par des tranchées garnies de glace et en glisse dans les halls de stockage situés autour et au-dessus des ateliers à froid. Les ouvriers prennent le bois des glissières et l'enfournent dans de hautes fentes sur les cotés des Forges à Froid. Alors le Helvorn tombe et l'écorce éclate sous l'impact, exposant à l'air le cœur magique de l'arbre abattu. Les flammes d'un froid mordant explosent hors du cœur, donnant vie à un feu de froid nouveau.

Les feux de froid de la Moria résident dans les voûtes secrètes de fours aux chambres multiples (tout comme ceux qui soufflent le feu chaud dans les halls de fonderie au-dessus). Ces forges à froid sont cruciales pour le façonnage du Laen enchanté semblable au verre, car le Laen ne fait que devenir plus dur avec la hausse des températures. C'est le froid absolu qui amolli la merveilleuse substance, permettant aux forgerons du Laen de sculpter des Artefacts fabuleusement solides et beaux.

Mon seigneur, j'ai vu ce procédé à l'œuvre, et j'écris à son propos ; cependant, je dois dire que ce que vous lisez ne peut décrire les techniques incroyables ou les splendides résultats nés des ateliers à froid. »

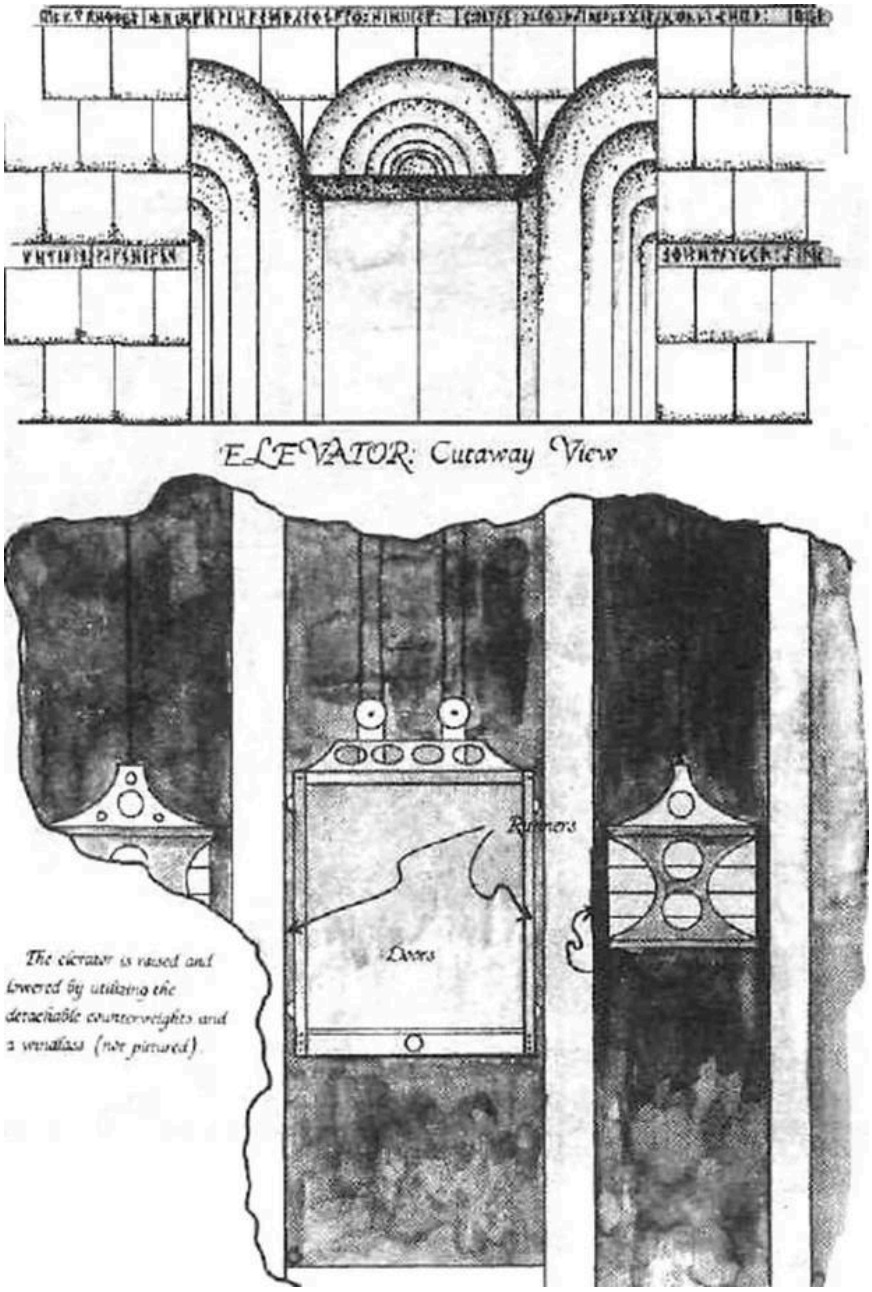
Les machines

Les Halls de fonderie étendus et élaborés de la Moria concourent à entrainer dans un tourbillon les outils et les pièces nécessaires à la production de machines ingénieuses. Avec une multitude d'aciers de grande qualité et de métaux spéciaux, ainsi qu'une passion pour les choses mécaniques, les ingénieurs Nains assemblent des appareils qui réduisent le labeur et accomplissent des exploits dont on ne rêve pas ailleurs. Des machines simples comme les poulies, les leviers, les contrepoids, les bobines de cordes de tension, les charrettes à roues, les traineaux, les engrenages et les vis sont choses communes dans la Moria. Des combinaisons de ces mécanismes, souvent des engins très complexes et élaborés, sont déployés où il faut. La plupart sont localisés dans les Mines, les fonderies, les Halls de Finition et dans les Halls des Seigneurs, ou dans des endroits critiques de la défense de Khazad-dûm.

Certains principes figurent les plans d'ingénierie des Naugrim, comme le feraient des machines particulières. Quelques-uns parmi les schémas les plus communs méritent d'être traités, puisqu'ils sont fondamentalement des ouvrages de la Moria.

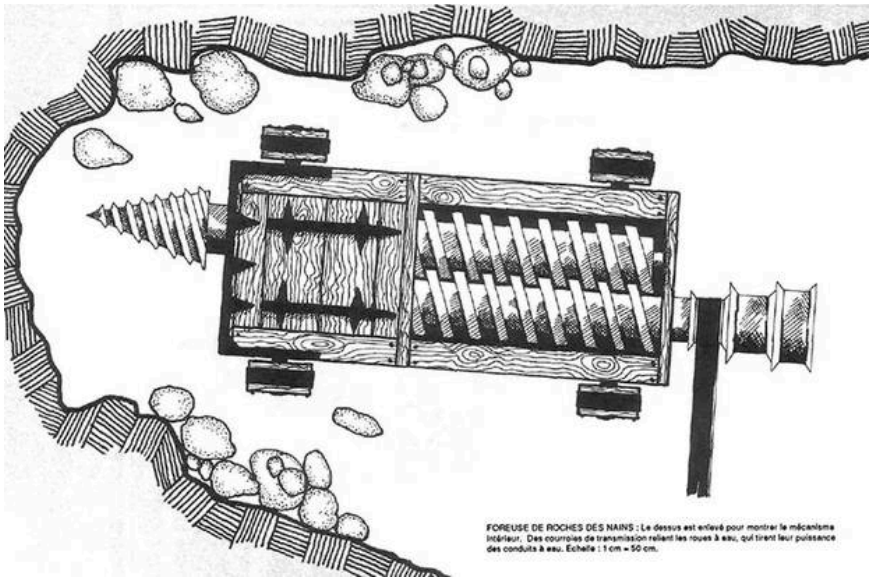
Poulies (Kh. « *Stelikhur* ») : Les étages et profondeurs étendus de la Moria couvrent de nombreux niveaux souterrains. Afin de faire circuler les marchandises vers le haut et le bas à travers ses nombreux puits verticaux et à travers les myriades de vides caverneux, les Khazad emploient des poulies. D'une manière générale, ce sont des dispositifs aux nombreux enroulements qu'empruntent une corde solide ou des câbles de fils tressés. Certains sont fixes pour monter ou descendre de grands fardeaux au travers des tubes de lave grossièrement taillés qui unissent les sept Etages et Profondeurs ; d'autres sont des appareils de levage mobiles qui glissent le long des rainures au sol ou sur des charrettes.

De plus, certains passages - notamment les deux halls parallèles à la principale Route Naine qui traverse la Moria - contiennent des voies à poulies horizontales. Ce sont des groupes de poulies, installées en longues lignes et fixées aux plafonds des couloirs. Leurs câbles de connexion sont suspendus par des barres d'acier en L, qui jouent également le rôle des guides pour les marchandises qui font la navette par ce moyen. Le bout des barres supporte de petites roues sur lesquelles le câble court. Quand un fardeau est déplacé, il est emballé ou placé sur une plateforme et ceci, à son tour, est attaché à un crochet uni à la ligne guide. Quand le câble se déplace, la charge qu'il supporte fait de même.



Elévateurs

Elévateurs (Kh. « *Zurik-lagil* ») : Les poulies sont également cruciales pour les quatorze élévateurs principaux de la Moria, Ce sont des cages de 6 x 6 x 4 mètres équipées de roues dirigées vers l'extérieur situées sur leurs panneaux latéraux. Les roues s'emboitent dans des rainures en fer qui courent le long d'axes lisses et rectangulaires qui connectent les quatorze niveaux de Khazad-dûm. Des câbles gigantesques en acier supportent les cages tandis qu'elles montent ou qu'elles descendent en opposition à d'énormes contrepoids détachables. Des puits parallèles contiennent les poids en roche, chacun de ceux-ci étant équipés d'un anneau en fer qui se loge dans des crochets entrelacés dans les câbles ou scellés dans la base d'autres poids de pierre. Comme ces rocs portent leur masse gravée, ils peuvent être jaugés et utilisés pour contrebalancer les charges dans les cages. Les ouvriers attachent simplement le poids approprié de façon à ce que la masse de l'élévateur excède de 150 kilos celle du contrepoids. Alors ils utilisent un treuil et une poulie guide pour faire monter ou descendre la cage.



Perceuse à minerai

Wagon de Feu (Kh. « *Niulogad* ») : En dehors de la Perceuse à Minerai, le Wagon de Feu est la machine préférée des mineurs. Ce sont en vérité des fourneaux à charbon en fer mobiles, équipés de sabords à flammes et de soufflets intégrés. Les mineurs roulent les Wagons de Feu jusqu'à des murs de roche compacte, et attisent les braises avec un ou plusieurs soufflets spéciaux. Les flammes surgissent des sabords et lèchent la surface de pierre, chauffant ainsi la roche. Une fois chaude, la pierre est aspergée d'eau froide, et le brusque changement de température fêle le mur. Cela simplifie la besogne d'ameublir la terre dure dans les mines de la Moria. Alors les Perceuses à Minerai et les travailleurs, avec leurs pics, piochent prudemment la pierre répandue riche en minerai. Une variante du Wagon de Feu sert de fourneau de forge mobile.

Roues Hydrauliques (Kh. « *Thronustul-Throda* ») : Comme le feu, l'eau est une grande source naturelle d'énergie, et les Naugrim tirent une grande partie de sa force. Les Roues Hydrauliques Naines alimentent en énergie les Foreuses de Roche, les Perceuses à Minerai, les Moulins à Blé, les Mécanismes de Pièges, les Ponts Tournants et un grand assemblage de machines plus petites. En utilisant les sources d'eau locales, elles apportent l'énergie aux régions les plus reculées de la Moria.

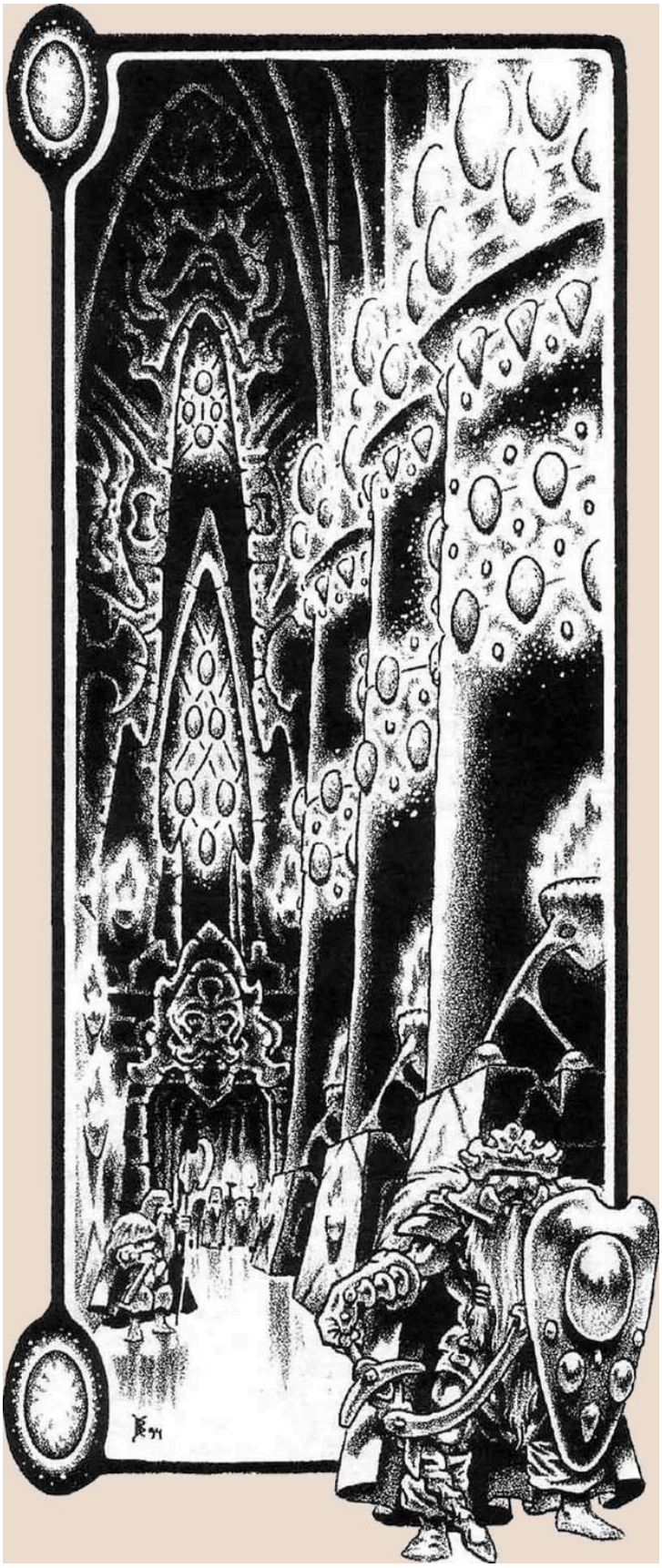
Des canalisations pour l'eau, en pierre ou en cuivre, courent à travers la Moria. La plupart détournent des cours d'eau souterrains afin de contrôler à la fois le débit et l'orientation de l'eau. Des Roues Hydrauliques permanentes en cuivre et en étain, certaines atteignant 21 m de diamètre, enjambent les plus grandes chutes et les plus grands canaux. Des conduites plus petites ont des équipements standards qui permettent à des roues et engrenages de porter l'énergie dans des régions plus isolées ou confinées.

Les ouvrages du Pouvoir

Même sans les richesses mécaniques, la Moria est riche d'une légion d'ouvrages enchantés ou magiques, les choses du Pouvoir. Les Naugrim de la Moria ne font pas de purs Mages, mais beaucoup sont doués d'un choix de Runes et d'incantations utilisant les voies du Pouvoir. Maîtres en Alchimie ou en Pouvoir de manipuler les choses inanimées, ces Nains sont souvent des ingénieurs ou des forgerons qui sont capables de façonner des objets de prix avec des propriétés mystiques ou

particulières. De tels objets accomplissent des besognes miraculeuses ou ont des qualités intensifiées, Ils sont par conséquent révérés, et leurs créateurs se voient accorder un statut élevé dans la société, fondée sur l'artisanat, de la Moria. Ce qui suit sont certains des ouvrages prédominants ou prééminents.

Pierres-lumière



Mur de Pierres-lumière

Même les rudes Naugrim ont parfois besoin de lumière, si ce n'est pour d'autre raison que d'élever les esprits et d'illuminer les grandes envolées de leurs chambres majestueuses. Les lampes et les lanternes fournissent la plus grande part de l'éclairage de la Moria, mais les Nains préfèrent des éclairages moins typiques dans leurs halls et passages consacrés. Dans les temples, les halls monumentaux, les tombes, les Halls des Seigneurs et les couloirs de défense, des gemmes rougeoyantes indiquent le chemin ou dissipent les ténèbres.

Les Pierres-Lumière sont des joyaux magiques transparents qui possèdent un feu intérieur enchanté. Cette « lueur brûlante » se trouve dans le cœur de la gemme et est colorée par la teinte de son réceptacle. Des rayons de différentes couleurs se croisant se mélangent pour former d'autres nuances, ainsi, en choisissant les combinaisons appropriées de Pierres-Lumière et en les arrangeant avec soin, les Nains peuvent rendre à peu près n'importe quel effet recherché. De plus, les plus grands joyaux donnent généralement une lumière plus forte et peuvent contrebalancer ou dominer leurs compagnons plus petits.

La vie d'une Pierre-Lumière est subordonnée aux talents et au pouvoir de son créateur. Quelques Maitres Artisans sont capables d'enchanter des gemmes qui brilleront pendant des décennies, voire des générations ; cependant la plupart s'obscurcissent et expirent graduellement après quelques années.

Gardiens-dans-la-pierre

Une autre collection, plus petite, de rochers magiques est fixée dans des sites choisis à travers la Moria, particulièrement aux chemins d'entrée ou escaliers spéciaux, ou dans des tunnels privés. Appelés « Gardiens-dans-la-Pierre » (ou simplement « Gardiens »), ces statues magnifiquement sculptées ont des yeux semblables à du verre incrusté. Chacune est une création individualisée inspirée d'une bête effrayante ou hideuse tirée de l'histoire ou de la tradition. En tant que telles, elles ont une attitude saisissante ou même terrifiante, cependant elles demeurent de superbes pièces d'artisanat, dons de l'habile et douce sculpture Naine.

La plupart des Gardiens sont tirés de l'albâtre, du marbre, du porphyre ou de l'onyx, mais certains sont sculptés en pierre plus dure, comme le granite ou le basalte. Parfois, leur taille ou leur forme détermine le matériau utilisé par le tailleur de pierre, car ils vont de quelques kilos à plusieurs tonnes et peuvent inclure de délicates excroissances. En général, ils sont tous d'une matière homogène ; seuls leurs yeux font exception. Le Laen ou des gemmes lisses et polies composent les yeux incrustés.

Bien sûr, ce sont les yeux qui perçoivent les choses, et ceux installés sur les gardiens ont exactement ce but. Où qu'ils se tiennent, ils font attention à tous ceux qui croisent leur regard. Le « regard » d'un Gardien combine une incroyable infravision à un système de localisation des sons similaires au radar qu'emploient les chauves-souris et les Faucons-Echos. Alors, ils agissent en accord avec leur fonction. Quelques-uns ont les yeux qui s'éclairent violemment pour prévenir la garnison de la Moria ou aveugler les intrus ; d'autres prennent leur souffle et émettent des sons semblables à des cors graves ou à des sons stridents de flûte ; d'autres encore bougent pour barrer le passage ou pour repousser l'imprudent. Cette dernière forme de Gardiens ne rampe ni ne se déplace comme un animal ; il glisse plutôt sur un rail ou monte ou descend comme une partie d'une colonne à

contrepoids. Souvent, la colonne ou le pilier en dessous de la statue contient la porte d'entrée ou la voie d'accès, et le mouvement du Gardien dissimule ou supprime l'accès à travers l'ouverture.

Les gardiens sont, presque évidemment, enchantés. Les incantations Naines charment à la fois la pierre et les yeux en gemmes, un peu comme la magie qui produit les Pierres-Lumière. Plus que tout, cependant, les sorts qui enchantent ces créatures sculptées sont liés aux yeux. Supprimer les yeux en gemmes revient à aveugler le Gardien et à geler son Esprit.

Cet Esprit magique ressemble au Pouvoir lié par les sorts qui habite les « Deux-Gardiens » qui protègent la Tour de Cirith Ungol. Bien sûr, les Gardiens de la Moria sont plus faibles, mais leurs Esprits se manifestent de façons différentes. Même les Gardiens mobiles, toutefois, sont limités à une fonction précise. Ils ne ressemblent pas à la pierre vraiment animée des Gardiens de Pierre (« Hommes-pouques ») des Drúedain (Woses).

Symboles nains

Les Symboles Nains sont en réalité des sorts implantés dans des objets (habituellement, des boucliers). Ces sorts sont activés (lancés) en lisant une inscription en Khuzdul à la surface de l'objet. De tels sorts sont d'ordinaire utilisables 7 fois par jour. Chacune des Sentinelles Mystiques et leurs chefs ont au moins un Symbole Nain sur la face intérieure de leur bouclier. Les Symboles standards comprennent :

Lumière Soudaine avec l'effet se faisant sentir en face du bouclier ;
Soulagement d'Etourdissement III pour tous dans un rayon de 4 m ;
Bénédiction dans un rayon de 4 m ;
Prière ;
Résistance et de nombreux autres sorts similaires du Royaume de la Théurgie.

Clés runiques



Clé runique

De façon occasionnelle, les Gardiens enchantés gardent des portes. Ces Portes Naines sont, à leur tour, fréquemment enchantées elles-mêmes et ne s'ouvrent que d'une manière spéciale. Des mots ou des phrases en gardent quelques-unes, tandis que d'autres ne cèdent que devant certaines personnes spécifiques. La majorité, toutefois, nécessitent des clés et, parmi celles-ci, les Clés Runiques sont les plus uniques et fascinantes.

Les Clés Runiques sont presque toujours des plaques métalliques faites d'alliage de Mithril ou d'acier fin. Les serruriers leur donnent souvent la forme d'anneaux à face plate ou de plaques munies de boutons ou de poignées, mais quelques-unes ressemblent à des fers à marquer. Des symboles magiques - des runes chargées de sortilèges tirées des Angerthas Moria - ornent le plat de la Clé Runique, comme un bas-relief ou une marque sculptée. Le symbole est une version inversée de sa contrepartie, qui est sculptée dans quelques murs ou portes Naines. Lorsque la Rune en relief ou la marque s'adapte étroitement dans l'entaille sculptée, elle défait ou décode la serrure magique qui protège la Porte Naine des intrusions.

07 · L’art de la guerre chez les Nains



L’amour des Nains pour les objets physiques est plus profond qu’une simple prédisposition pour les machines et les objets enchantés. Les Nains aiment l’activité, qui est la racine de leur engagement dans le travail, et, de tous leurs passe-temps, combattre est l’un de leur favori.

Il n’est pas question de dire que les Naugrim aiment tuer ; plus exactement, ils se réjouissent dans la compétition du sport ou de la bataille. Un combat simulé ou un match de lutte satisfont leurs besoins, et ainsi donc les défis sont fréquents, particulièrement lors des banquets et des fêtes. De plus, l’entrainement militaire requiert de rigoureux combats simulés et bagarres épuisantes. Les Nains relèvent les défis même ceux ayant un caractère d’amusement, avec beaucoup de sérieux.

Avec la venue de la guerre, alors, les Khazad changèrent simplement les règles de la compétition et firent face résolument à leurs ennemis. Froidement, efficacement, ils n’accordent rien et vont jusqu’au bout, menant la querelle rapidement et méthodiquement, sans chagrin, pitié, ou quartier. Bien que les Nains soient émotifs, ils canalisent leurs passions dans le cœur de la bataille. Chaque parcelle de leur énergie est dirigée vers leurs ennemis, jusqu’à ce qu’il n’y ait plus d’opposition. Les Naugrim ne pleurent leurs morts qu’après le combat.

Armures

Pendant qu’un Nain se prépare mentalement et physiquement pour le combat, les forgerons de la Moria travaillent pour l’assurer d’un bon équipement. Dans ce domaine ils excellent, car les armureries de Khazad-dûm sont superbement approvisionnées et le commerce de ces objets martiaux ajouta une richesse considérable dans les coffres des Rois Nains. Plus importants, les forgerons produisent des armements de haute qualité en acier et en alliage de Mithril, qui sont ajustés selon la taille et les besoins des guerriers.



Guerriers Nains

Les Nains préfèrent trois types principaux d'armures. Les variétés **maille**, **écaille** et **lamellaire** sont prédominantes dans la Moria. Chacun de ces trois types est utilisé pour faire des corselets amples, des hauberts, des chemises sur mesure, et des jambières. Ce qu'un guerrier choisit ou reçoit est un problème de préférence ; cependant, son équipement dépend de son statut et de sa responsabilité. Cela est particulièrement vrai quand la disponibilité devient fonction des besoins commerciaux, une situation courante dans la Moria.

L'armure lamellaire consiste en de petites plaques rectangulaires en acier appelées lamellae. Elles sont liées ensemble en rangée avec des fils métalliques ou des lanières de cuir à travers des trous faits à l'emporte-pièce. Les rangées sont alors liées ensemble comme des unités se chevauchant. Ce système est similaire à celui des écailles, mais emploie des plaques se chevauchant vers le haut, plutôt que vers le bas. Il est résistant et protecteur, encore que quelque peu sophistiqué. L'armure d'écailles est préférable pour une mêlée à pied, bien que l'armure lamellaire soit une défense idéale contre les coups ascendants et les attaques par en dessous. Ainsi les Naugrim vendent nombre de

leurs armures lamellaires à leurs alliés qui utilisent la cavalerie. Dans la Moria, son emploi est limité aux sentinelles relativement statiques qui occupent des postes de gardes surélevés. Ces guerriers portent des corselets sans manches et s'arrêtant au niveau du genou, qui facilitent les mouvements des bras et le tir à l'arc.



Armures des Nains

L'armure d'écailles couvre un champ d'utilisation plus grand, mais reste aussi cantonnée à des besoins particuliers. La plupart consistent en un ensemble, orienté vers le bas, d'écailles ovales ou carrées, aux coins arrondis. Elles sont disposées en rangées, à l'image des armures lamellaires, hormis le fait que les rangées sont décalées entre elles plutôt que de suivre un alignement vertical. Les unités d'infanterie lourde de la Moria sont équipées des chemises en écailles de Nains sans manches, qui les portent sur un haubert de mailles légères, et quelques Seigneurs possèdent un corset, qui comporte deux épaisseurs d'écailles plus petites et plus légères.

Cependant, la majeure partie des guerriers Nains préfèrent **la cotte de mailles**. Le guerrier moyen Nain porte des mailles, aussi bien sous la forme d'un long haubert que d'un ensemble fait sur mesure. Elles font des couvertures parfaites, si l'on y rajoute des manches, des protections feuilletées en acier, des capuchons en mailles ou des éventails et des gantelets couverts de mailles. Initialement non encombrants, ces systèmes requièrent un travail subtil et précis de l'acier, et, dans le cas des Seigneurs Nains, une utilisation occasionnelle d'alliages inflexibles de Mithril. En fait, l'alliage Ithilnaur produit des mailles qui sont aussi seyantes que si elles étaient en laine.

Casques et protections

La propension des Nains pour un équipement de bataille extensif se traduit dans un amour des armes et des protections résistantes. Ils font difficilement leur choix ; à la lumière de leur passion pour le combat au corps à corps, ces parures sont une nécessité absolue. Presque chaque guerrier porte un vrai casque, et la plupart font usage de protections. En conséquence, une troupe de Naugrim est à peu près entièrement protégée quand elle s'engage dans un combat.



Casque nain

Cette protection indestructible efface l'individualité du Nain et présente un problème pour le Naugrim férocement indépendant et plein d'orgueil. Afin de s'identifier eux-mêmes, ils comptent sur des décorations très significatives, particulièrement sur les surfaces proéminentes de leurs boucliers, protections et casques. Les Nains font un usage fréquent de cuirs teintés aux couleurs éclatantes, de cimiers en plumes, et s'ornent eux-mêmes de plaques de protection gravées. Les Khazad portent aussi des casques ciselés qui ont la forme de têtes de bêtes cruelles et fantastiques. Avec des cornes rajoutées et des caractéristiques exagérées, ces casques imposent une présence troublante, voire horrifiante. Dans ce cas, la vue d'une armée de Nains casqués peut être une vision terrifiante.

Les casques Nains ont une autre finalité derrière le simple fait de briser la tranquillité de l'ennemi ou de le démoraliser. Ils procurent une résistance inégalée aux coups pénétrants et dessous chacun se trouve un masque intérieur résistant au feu. A l'inverse des formes standards trouvées en Eriador ou en Rhovanion, ceux du Peuple de Durin ont été conçus d'après les anciens casques de Nogrod. Ils sont renforcés par des arêtes d'acier trempé, et par une calotte moulée, au lieu de plaques courbes de fer munies de rivets de fixation. Les protections des Nains, réputées pour leur résistance et leur maniabilité, sont basées sur une construction feuilletée. A la base, c'est un groupe de longues plaques fines décorées, cousues sur une doublure d'étoffe épaisse. Les variétés pour les bras et les jambes utilisent toutes deux le même système et allouent un faible degré de libre mouvement. Beaucoup de Nains, néanmoins, négligent les protections, étant méprisant des costumes qui ne sont pas confectionnés à leur courte stature trapue.

Boucliers

Pour suppléer à leurs armures, les Nains portent fréquemment des boucliers. Quelques-uns utilisent des formes carrées, rectangulaires, heptagonales, ovales, ou en amande, mais la plupart sont ronds. Quelles que soient leurs formes, ils sont robustes et relativement grands. Les boucliers de la Moria se comportent bien dans les mains d'un Elfe ou d'un Humain car ils font de 75 cm à 90 cm de diamètre. Un Nain mesurant 1,20 m à 1,50 m en porte un comme un véritable mur mobile.



Bouclier nain

De même que les armes de jet, les boucliers consomment une grande partie du bois consacré aux armuriers Nains de la Moria. Quelques Seigneurs possèdent des boucliers ronds en acier Nain ou en Ithilnaur, mais ils sont excessivement rares et coûteux. Bon nombre sont enchantés. Pour les boucliers courants, le bois est la norme. Des chênes vigoureux et du bois-de-fer (arbre au bois très dur) sont séchés, traités et laqués. Ils sont ensuite coupés, débités et façonnés. Un autre laquage s'ensuit, juste avant que les parties ne soient encollées et disposées ensemble. Puisque trois fines épaisseurs de bois sont nécessaires, c'est un procédé exigeant. Une fois achevé, un revêtement en cuir tanné et coloré est tendu sut le bois et des bandes de métal sont fixées sur son pourtour.

Des plaques ou des motifs de métal sont alors placés sur la face du bouclier, comme moyen de l'embellir et de le renforcer. Les représentations d'animaux étranges et les frises runiques sont les favorites des Nains. Quelle que soit la forme, le travail, cependant, entoure et recouvre la bosse en métal du bouclier, qui fait saillie du centre et correspond à la cavité de la poignée principale. La bosse circulaire est parfois sculptée en une forme animée, mais la majeure partie est simplement des dômes, hérissés de pointes ou décorés de runes.

Derrière la bosse se trouve une poignée renforcée, en fait une entretoise recouverte qui tend le verso concave de la bosse elle-même. Cette prise est utilisée par le guerrier quand la flexibilité ou la mobilité sont cruciales.

Quand la force est souveraine, le porteur glisse simplement son bras à travers une série de lanières en cuir, disposées en croix, et saisit une autre attache solide.

Armes



Haches des Nains

En raison de leurs superbes armures et surtout d'un manque de subtilité, les Nains utilisent des armes « belliqueuses » plutôt qu'un armement défensif. Dans une mêlée, le Naugrim compte sur sa lourde armure et son bouclier pour parer les coups et atténuer les impacts. Un Nain pare très rarement avec son arme ; au lieu de cela, il préfère foncer droit devant et prendre l'offensive. Leur assortiment d'arbalètes lourdes et d'armes emmanchées - haches, pioches, marteaux et masses - reflète cette prédisposition et augmente leur posture agressive. Nombre de ces armes sont à deux mains, trahissant la hardiesse des Nains et suggérant leur double utilité ainsi que l'origine minière de ces instruments de guerre.

Les armuriers de la Moria, comme ses ingénieurs et constructeurs, créent des objets durables, dont la force excède les besoins habituels. D'ordinaire, pour les armures et les armes, ils se servent d'acier spécial. L'acier léger remplace le bois dans les manches des haches et des masses des humains, et l'acier lourd se substitue au fer pour les lames et les têtes des masses. Seules les armes de jet emploient le bois en tant qu'élément significatif, car elles doivent être légères ou flexibles.

Les instruments miniers des Nains diffèrent un peu de leurs versions martiales. A côté des soins journaliers, des ornementations et des incantations occasionnelles, ils apparaissent et s'acquittent de leurs tâches bien mieux que les instruments d'un guerrier. D'excellents matériaux et un artisanat à l'avenant les font puissants et durables. Ils permettent à leur possesseur de passer du travail à la bataille sans besoin d'objets supplémentaires.

Formations et organisation

La taille des Nains, en toute franchise, et leurs magnifiques équipements de bataille dictent une tendresse pour la mêlée et une répulsion pour la retraite. En raison de l'absence de cavalerie chez les Nains et du poids de leurs armures, ils ne peuvent compter sur la vitesse. Ainsi, ils dépendent de formations compactes, de mouvements uniformes, d'une détermination ferme, et d'une force d'armes la plus complète.

Chaque Nain valide de la Moria peut monter au combat, et la plupart possèdent au moins un outil mortel ou une arme à main. Dans des temps troublés, la totalité du Peuple de Durin peut répondre à l'appel. Cependant, cela n'empêche pas la nécessité d'une force armée. L'armée d'avant-garde de la Moria est toujours vigilante et sert d'ossature pour toute défense de la tribu.



Guerrier Nain

L'armée des Nains se décompose en deux groupes de guerriers. Les *Dûmgarul* (Kh. « Garde du Château »), ou « Sentinelles », ont la charge, avec la défense des Mines et de la Cité, des halls souterrains. Leur pendant, plus nombreux, sont les *Vabnâdhur* (Kh. « Ost Armée ») ; c'est une véritable armée de campagne qui garde les Pics, les Portes et le Val de Ruisselombre. Ces guerriers sont aussi connus

sous le nom de « l'Ost », et sont stationnés dans des baraquements à des endroits clefs de la Cité centrale.

Nombre (343) des 392 Sentinelles constituent la *Gehil-Virdhur* (Kh. « Garde des Chemins »). C'est une troupe tirée des rangs expérimentés de l'Ost, généralement ceux cités pour leur valeur ou pour service méritoire, qui ont la charge de faire régner la paix dans les vastes halls souterrains. Sept groupes de sept patrouillent les quatorze niveaux de la Moria. Ils prennent le temps de résoudre les simples disputes et de prodiguer de l'aide pour ceux dans le besoin.

Le reste des Sentinelles compose les *Tharkarul* (Kh. « Sentinelles Mystiques »), au nombre de 49 unités. Ces guerriers gardent le Roi Nain, sa famille et quiconque d'importance ayant demandé protection. Vétérans aguerris, les Sentinelles Mystiques sont réputées pour être aussi bien rusées que cruelles et pour avoir d'inquiétants moyens pour connaître les secrets. Comme chaque membre des Tharkarul a servi dans la Garde des Chemins, ils sont accoutumés à tous les niveaux de défense de la Moria et sont familiers avec les halls obscurs et les pièges. De plus, ils sont entrainés à utiliser des Symboles magiques et portent des armes enchantées. L'Ost comporte actuellement trois puissantes *Menig*, ou « Unités » de guerriers, dont une seule d'entre elles est en garde constante durant une année donnée. Les deux tiers des forces travaillent dans les mines, ainsi les groupes font des rotations de service. Chaque Menig comporte 2401 guerriers, organisés en sept séries de 343 hommes appelés *Azashokun* (Kh. « Attaques »). De plus, l'Attaque comporte sept groupes de 49 qui, en fonction de l'armement et de l'expérience, sont constitués de 7 *Bogazad* (Kh. « Archer »), 21 *Barukad* (Kh. « Homme de Hache ») et de 21 *Huval-Virdhur* (Kh. « Garde de Bataille »)

Unité	Nbre Guer.	Nbre Div.	Commandant	Unité Mère	Armure	Armement
Garde du Château	392	2	Seigneur Sentinelle	Aucune	Variable Heaume ouvert	Variable
Sentinelles Mystiques	49	7	Haut Mystique	Garde du Château	Ecailles + Bouclier	Hache, Marteau, Masse, Dague
Patrouille	7	1	Ancien Mystique	Sentinelles Mystiques		idem
Garde des Chemins	343	7	Guide	Garde du Château	Mailles + pour certains, boucliers	Hache de bataille, Pioche de guerre, Hache, Marteau, Hache de lancer
Garde des Profondeurs	49	7	Guide des Profondeurs	Garde des Chemins	idem	idem
Garde	7	1	Guide de garde	Garde des Profondeurs	idem	idem
Ost Armée	7203	3	Seigneur d'Arme	Aucune	Variable	Variable
Unité	1401	7	Seigneur d'Unité	Ost armée	Variable	Variable
Attaque	143	7	Seigneur d'Attaque	Unité	Variable	Variable
Section	49	7	Gardien des Volontaires	Attaque	Variable	Variable
Garde de Bataille	21	3	Gardien de la Garde	Section	Mailles ou Ecailles + Bouclier	Marteau, Pioche, Hache, Masse, Hache de Lancer, Dague
Hommes de Hache	21	3	Gardien de Hache	Section	Mailles + pour certains, boucliers	Hache, Hache de Bataille, Hache de Lancer, Dague
Archers	7	1	Gardien d'Arc	Section	Mailles ou Lamellaire	Arbalète lourde, Hache d'hast, Hache de Bataille, Lance, Masse

Tactiques

L'organisation militaire quelque peu sophistiquée de la Moria fait mentir la préférence des Nains pour une philosophie tactique simpliste. A la base, les Nains croient en une concentration de leur

force d'infanterie lourde en unités serrées. A moins que le rapport de force ne soit défavorable de façon flagrante, ils attaquent selon un furieux assaut frontal.



La charge de Thrain à Azanulbizar

Les arbalétriers ouvrent le feu et protègent la troupe avec des lances ou de longues haches de bataille. La Garde de Bataille d'élite avance silencieusement avec les boucliers relevés et les armes prêtes, leurs masses, marteaux et pioches luisant d'éclats vengeurs. Les Hommes de Hache portant des haches de guerre à une ou deux mains avancent à leurs côtés, protégeant les flancs et écartant une cavalerie gênante ou une infanterie encerclant par de petites contre-attaques ou des barrages de haches lancées. Quand les Nains arrivent au contact de la ligne opposée, ils entonnent un chant ou poussent un cri de bataille, et chargent avec une férocité inégalée. Combattant en ordre dispersé, et se balançant dans un abandon étrangement précis, ils taillent à travers leur ennemi jusqu'à ce qu'il tombe ou qu'il fuie. Toute ouverture est exploitée ; chaque obstacle est détruit jusqu'à ce que le champ de bataille soit à eux.

Cette charge méthodique est traditionnellement dirigée vers le cœur de la force ennemie, que ce soit le Seigneur et sa garde d'importance particulière. Par ce biais, les Khazad cassent le moral des opposants, indifférents à la situation. Une telle tactique est usuellement pleine de succès car les Naugrim, superbement armés et bien entrainés, sont capables de hacher à travers quasiment toute formation de bataille. Incomparables en mêlée et résistants aux missiles, ils massacrent le meilleur des opposants quand les forces sont égales. Ceci, bien sûr, est dû à l'engagement résolu des Nains dans le combat. Lorsque les Naugrim s'engagent dans une lutte, ils ne font ni retraite, ni quartier. Soit ils meurent, soit leurs ennemis sont vaincus.

08 · Le commerce avec les Nains



En dépit de leur pugnacité, les Nains préfèrent négocier en des termes plus civils. Les Nains affrètent des convois pour les cours de Fornost en Arthedain ou de Minas Anor en Gondor, et des courriers passent fréquemment entre la Porte Est et la Lórien. Des émissaires des autres demeures des Nains assurent les besoins de la Première Maison.

La plus grande partie de cette diplomatie tourne autour du commerce, car les Nains de la Moria ne signent pas de traités et ne font la guerre qu'en aide à leurs tribus ou à leur race. Khazad-dûm est aussi bien auto suffisante que jalousement gardée. Avec leur soif de richesses toujours plus grande et leurs nombreuses ressources uniques, le Peuple de Durin, cependant, se réjouit d'échanges sains. Ils sont de coriaces marchandeurs qui se révèlent dans tout débat évoquant de l'argent ou des matières précieuses, et leur flux régulier d'artisanat requiert de forts marchés.

La Grande Route des Nains

En plus d'être la principale avenue de la Moria, la Grande Route des Nains, ou « *Armen Naugen* », sert d'itinéraire alternatif aux voyageurs qui empruntent la *Men Edhel* (S. « Route des Elfes »). (Voir Sec. 11.6.) Il s'agit d'un raccourci en grande partie souterrain. Les Naugrim divisent la route en trois parties. Ils appellent la partie ouest, qui traverse le *Nan Sirannon*, la « Voie Elfique ». Le tronçon souterrain du milieu est appelé « Voie de Durin », car il traverse la Moria et a toujours été contrôlé par les gardiens de la Première Maison. Rejoignant la porte Est d'*Azanulbizar*, la « Voie de Dimrill » constitue la courte section orientale.



Un Elfe et un Nain échangeant des biens

À son extrémité ouest, là où la rivière Caranen rejoint le Sirannon, la route des Nains s'éloigne de la Men Edhel. Elle serpente ensuite vers le sud-est le long de la rive nord du Sirannon. La route bifurque à nouveau en dessous de la porte ouest de Khazad-dûm, où un chemin direct grimpe les marches à côté des chutes d'escaliers et le chemin principal, large de 2 mètres, serpente le long de la colline voisine en une série de lacets serrés. Les chemins se rejoignent à côté des Murs de la Moria, qui formaient autrefois la frontière orientale de l'Eregion. En passant par la porte de l'Ouest, le chemin des Elfes devient le chemin de Durin, d'une largeur de 5 mètres. Après un voyage de quatre-vingts kilomètres sous le Pic d'Argent, il sort de Khazad-dûm par la porte Est. Là, la voie traverse le porche et descend un large escalier avant de devenir la voie de Dimrill, d'une largeur de 6 mètres. La courte section orientale de la grande route des Nains serpente à environ 800 mètres sur le flanc de la montagne et rejoint la route des Elfes près de la rive sud-est de la Miralonde. Pavée de blocs de granit gravés et reposant sur un sol de sable et de pierre concassée, la route plane des Nains est une création durable. Elle est également exceptionnellement sûre et bien balisée, ce qui en fait une route idéale pour les voyageurs commerciaux. Pour passer par la Voie de Durin, les marchands doivent toutefois s'acquitter d'un péage et transférer leurs marchandises à des « porteurs de perches » nains. Ces porteurs travaillent par paires et utilisent des perches pour monter et descendre les escaliers de Khazad-dûm. Ils prélèvent une surtaxe sur les paquets pesant plus de 90 kilos, et refusent généralement de transporter tout fardeau dépassant 150 kilos.

Exportations et importations

La Moria exporte de la pierre taillée, du sel et des métaux fondus, notamment du fer, de l'acier et un peu de cuivre et de bronze. Des gemmes uniques et toute sorte d'objets en mithril permettent de grands profits aussi bien par leur qualité que par leur monopole. Les armes et les armures raffinées apportent des revenus, comme le font les produits finis et les ustensiles en acier. Les objets spécialisés et les objets enchantées fournissent aux Naugrim un revenu considérable. Comme tous les travaux Nains, ces produits sont faits pour durer et, bien qu'utilitaires, ils possèdent un sens de l'orgueil et de la grâce.



Le Pont de Durin

Khazad-dûm importe un grand nombre de produits alimentaires, spécialement des céréales, de la viande rouge, des produits laitiers, du miel et des boissons fortes. Les Nains aiment beaucoup le froment rustique et les pains d'orge de l'Eriador, les douceurs et les spiritueux de Rhovanion, ainsi que les friandises de la Lórien. Tout cela s'ajoute au menu habituel du Nain fait d'eau fraîche, de poisson, d'oiseaux, de lentilles de montagne, et de champignons. La bière et l'hydromel, particulièrement les variétés des Béorniens de la vallée de l'Anduin, sont très demandés. Le peuple de Durin combat durement, travaille durement et joue durement. Ils aiment aussi manger. Une fête

de Nains est une chose à voir, mais seuls les Hobbits (Kuduk) rivalisent dans leur vigueur à table, et mangent plus aux repas.

Prix et taux de change

Les frappes de monnaie de la Moria sont les meilleures en Endor. Situées dans la Quatrième Profondeur, elles produisent des pièces d'une valeur et d'une noblesse insurpassables qui sont honorées virtuellement dans toutes les places d'importance. Usuellement, les pièces de Durin sont équivalentes ou supérieures aux versions locales en raison de leur fabrication et de la pureté de leur contenu, mais ce problème est partiellement compensé par le taux d'échange disproportionné. Le troc est nécessaire dans les autres cas et se justifie à cause de l'importance du trafic commercial au sein de la Moria.

09 · Structure de la Moria



La Moria comprend une Cité virtuellement auto-suffisante et un complexe minier, les deux ayant été façonnés sur une période temporelle considérable et sur une échelle sans précédent. Créée par des architectes inspirés, des ingénieurs astucieux, des mineurs spécialisés, et des maçons talentueux, c'est la plus grande forteresse jamais construite par un Peuple Libre. C'est aussi l'un des ensembles les plus imposants des Terres du Milieu, car la Moria est un mariage entre une merveille naturelle remarquable et celle du savoir-faire des Nains.

Les cadeaux de la nature

Les cavernes grossières que Durin l'Immortel découvrit au dessus du Miralonde conduisaient profondément dans le cœur des Montagnes de Brume. Ici gisent les débris de l'influence érigée par Morgoth, et s'y trouvait la jonction entre Endor et son Monde Souterrain. Dans des cavernes sans souillure, au plus haut des sommets perdus dans les nuages, et à cheval sur des gouffres, Durin trouva la puissance de la terre dans toute sa gloire. La destinée parla et, dans l'enceinte de ces chambres dispersées et de ces tunnels torturés, il fonda Khazad-dûm. La Moria inspira le respect bien avant que le premier coup de pioche lui fut porté. Les Nains s'y déplaçaient et taillaient leurs propres joyaux précieux du don brut mais fantastique de la Nature. Mineurs et bâtisseurs, les Naugrim considérèrent Khazad-dûm comme un legs d'Aulë, un défi toujours riche avec tout ce dont ils avaient besoin. Ils travaillèrent infatigablement pendant les cinq millénaires et demi suivants pour améliorer et agrandir les gouffres naturels, les conduits de lave, les lits asséchés des rivières souterraines, les cavernes de calcaire, les failles dans les voûtes et les anciennes chambres d'expansion des gaz. Les mineurs Nains tirèrent des richesses des plus lointaines régions au cœur des montagnes. Les ingénieurs Nains établirent la lumière et l'eau.

Lumière et eau

Les Khazad sont des maîtres dans la construction, capables de percer virtuellement toute roche dans tous pays. Où qu'ils soient, peu d'obstacles ralentissent leur course. Cependant, les Nains

reconnaissent la valeur de la Terre et de ses profondeurs, et savent comment préserver et cultiver sa bonté. Les structures des Nains utilisent la force du pays.

Bien qu'enfouie sous de grandes montagnes, la Moria est atteinte par quelques rayons de lumière et par la bonne eau fraiche en abondance. Des rayons de Soleil et de la Lune piquent à travers des crevasses étroites, diffusant une lumière naturelle dans les chambres situées près de la surface. De l'eau de source se niche dans des grottes retirées, et des torrents bruyants se déversent à travers de sauvages endroits. Aménagés par des Naugrim, les puits à lumière fournissent une ventilation et une ambiance, pendant que les sources d'eau procurent de la puissance et rassasient la soif des Nains.

Les fenêtres

Les « fenêtres » de la Moria sont des ouvertures rectangulaires sculptées dans des fissures naturelles. De six mètres de long et de un mètres de large, elles apportent la lumière et l'air de la surface aux chambres les plus au nord, les plus à l'ouest, les plus à l'est de chacun des Sept Etages. Chacune consiste en un puits en pierre polie, qui est équipé d'au moins sept grilles en acier et de un à trois pièges. En période de tempête ou de guerre, les défenseurs peuvent glisser trois volets en acier renforcé en travers des ouvertures, fermant hermétiquement la Cité. De telles crises sont rares, de toute façon, car la longueur en à-pic des parois des fenêtres les gardent contre nombre de dangers (certains traversent les flancs de la montagne sur des centaines de mètres). Actuellement, la fermeture périodique des volets des fenêtres est requise afin de préserver les rouages du givre ou d'autres détériorations dues à la non-utilisation.

Les occupants de la Moria s'occupent des parois des fenêtres par l'intermédiaire de conduits de travail intérieurs de 4 m sur 4 m qui s'ouvrent au dessus de chaque grille et en dessous de tout piège avoisinant. Ces ouvertures intérieures relient les puits de lumière à des couloirs long de 2 m qui mènent aux passages d'accès inclinés de 2 m sur 1 m. Des échelons en fer fixés dans la pierre brute permettent aux Nains de descendre aux halls de l'étage voisin.

Les eaux

Comme les puits à lumière, la plupart des plans d'eau naturels et voies d'eau de la Moria ont été modifiées conformément aux besoins des Nains. Ceux qui ont échappé aux mains des travailleurs ont été apprécié pour leurs charmes enchanteurs ou spectaculaires. Les autres eaux ont été canalisées à travers des conduits en cuivre ou en terres alignées, ces dernières ayant une surface lisse d'obsidienne ou de sciure de marbre.



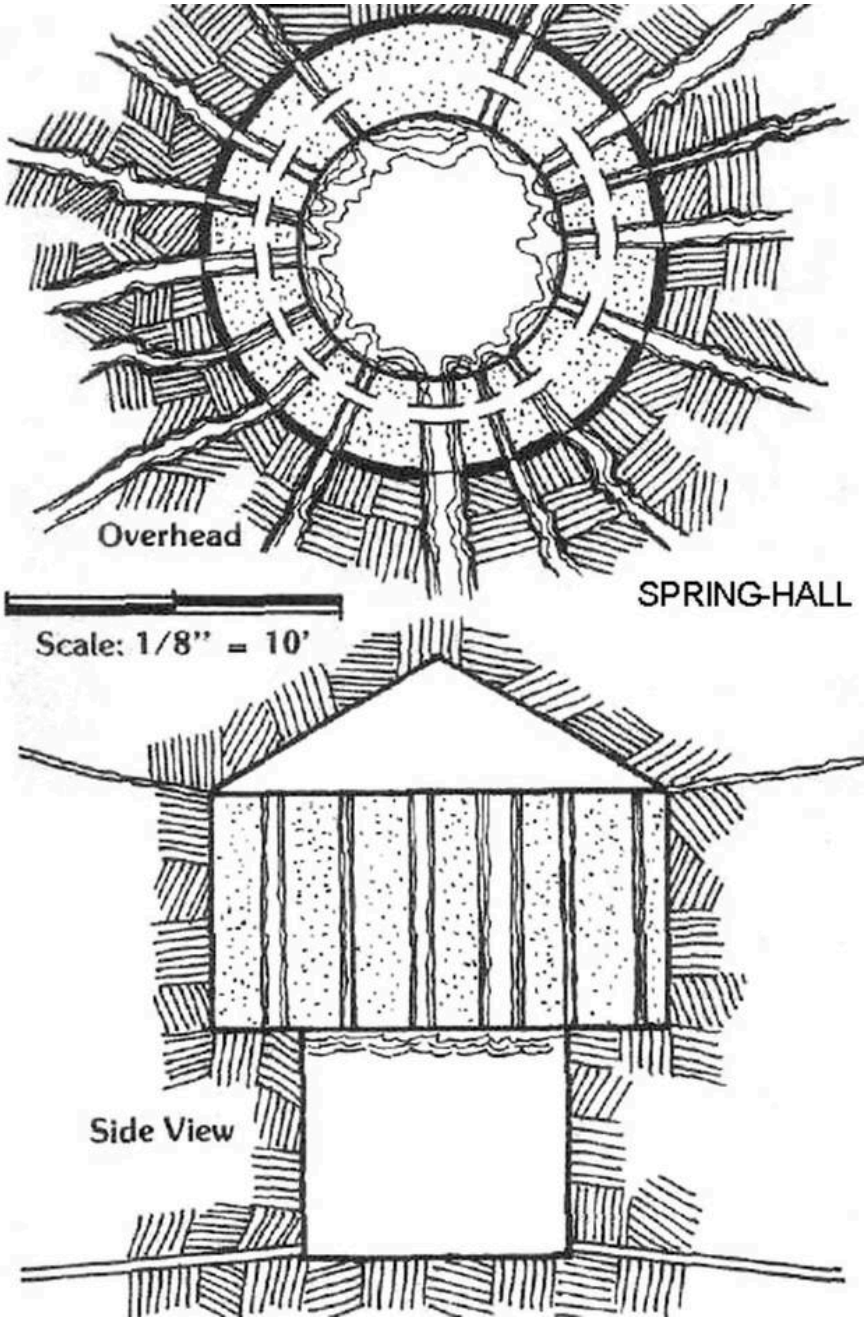
Salle des Sources

Chacun des Étages et des Profondeurs possède trois aqueducs principaux que les Naugrim appellent « Passages à Eau » (Kh. « *Zirim-ligil* »). De 2 m de diamètre, ces conduits gainés de pierre s'inclinent toujours à partir de la ligne de partage des eaux. La plupart vont soit vers le nord-est, soit vers le nord-ouest, portant leurs flots aux citernes d'évacuation qui nourrissent respectivement le Cours d'Argent et le Sirannon. Quelle que soit leur direction, ils débutent à l'une des trois sources, les énormes Salles des Sources (Kh. « *Zurim-Dim* ») qui se trouvent haut dans le ventre du Pic d'Argent.

Les Salles des Sources sont de grandes chambres circulaires en marbre avec des plafonds voûtés et des gouttières insérées dans les murs. Chacune exhibe un grand réservoir qui remplit un vaste puits, profond de plusieurs centaines de mètres. Approvisionnés par des douzaines de petites chutes qui cascadent des gouttières comme des rubans d'argent, ces puits de source réunissent la plus grande partie de l'humidité récupérable de la Moria. L'eau collectée de centaines de petits ruisseaux et sources est réunie ici avant d'être dirigée dans les Passages à Eau de la Cité.

A l'intérieur de chaque Puits des Sources, se trouvent sept Portes d'écoulement. Celles-ci sont reliées à des chaînes qui vont, à travers des tubes, vers le haut des Salles des Sources. En utilisant des treuils à poulies, les Gardiens des eaux Nains peuvent contrôler les portes et libérer l'eau dans les aqueducs selon les besoins. Ceci permet aussi au Puits des Sources de drainer, équilibrant ainsi le flux.

Normalement, les Portes sont entrebâillées en positions standard, mais le changement de saison modifie les précipitations qui tombent et force invariablement les Nains à les ajuster.



Spring Hall

Une fois que l'eau est entrée dans l'un des Passages à Eau, elle descend graduellement vers l'une des vingt et une citernes d'évacuation. Le long du trajet, qui peut être de 56 km, elle est ponctionnée par les Naugrim qui en ont besoin. Des robinets disposés sur le côté de l'aqueduc ou situés à l'extrémité des conduits en cuivre annexes permettent aux Nains d'accéder aux ressources en eau partout dans la Moria. Des plans d'eau et des bassins de retenue locaux sont presque toujours pleins.

La perte est récupérée, néanmoins, quand le Passage à eau capte les flots de ruisseaux plus petits qui sont canalisés depuis les zones extérieures des montagnes. Des rigoles en cuivre transportent ces frais cours d'eau vers les bas par des tunnels et à travers beaucoup de halls secondaires de la Moria.

Par ce biais, les ingénieurs Nains aménagent à peu près tous les ruisselets d'écoulement, et ils ne les abandonnent que lorsqu'ils ont servis la Maison de Durin.

Les minéraux

La Moria est le dépositaire d'autres formes de richesses naturelles comme, bien sûr, les gemmes et les métaux. Le don le plus fabuleux est la veine de Mithril qui court vers le nord sous le Cornerouge, mais d'autres éléments permettent une autosuffisance et une force durable. L'Argent et le Fer apportent du minerai en abondance, comme le font les dépôts massifs de quartz qui contiennent de l'Agate, de l'Améthyste, de la Chalcédoine, de la Cornaline, du Silex, du Jaspe et de l'Opale. Des filons de Cuivre, d'Etain et de Bauxite sont dispersés un peu partout dans les mines. L'Or abonde en quantité, et un bouchon de Diamant remplit une fissure volcanique profondément en dessous de l'aile sud-ouest du Pic d'Argent. Cette collection de richesses est sans pareil en Endor et prouve la prévoyance de Durin l'Immortel : Khazad-dûm est vraiment le cœur de la terre. De tous les lieux des Terres du Milieu, il a reçu la plus grande bénédiction d'Aulë.

Les métaux

Les mineurs de la Moria exploitent toute source de métal exploitable utilisé par les Naugrim. Nombre des réserves, comme l'Etain et le Cuivre, sont adéquates pour les besoins locaux. D'autres comme l'Argent ou le Fer, s'ajoutent au commerce de base. L'Or précieux et l'ultra précieux Mithril forment le noyau du trésor de Khazad-dûm et de ses réserves. Les alliages enchantés - Adarcer, Eog, Ithildin, Ithilnaur, Ogamur et Tasarang - permettent aux Nains de créer des ouvrages spécialisés d'une superbe qualité et d'une incroyable utilité.

Les descriptions de la multitude des métaux de la Moria sont connues, bien que celle dépeinte par Eldacil Camthalion d'Andrath est probablement la plus précise. Prince réfugié de la guerre du Roi-Sorcier contre le Cardolan, il arriva à Khazad-dûm aux environs de 3A 1410. C'était un guerrier passionné qui avait un bon œil pour l'armement et qui reconnaissait un acier fin au toucher de ses doigts. Le journal d'Eldacil, maintenant à *Imladris* (Fendeval), rapporte son expérience dans la visite des mines et des armureries de la Moria. L'extrait le plus enflammé en est sans doute un de ceux de la dernière semaine de Cerveth 1410.

> *« L'arsenal du Seigneur Fulin me stupéfie. Non, il excite mon esprit martial. Les armureries d'Arthedain et de Cardolan sont de pâles assemblages. Celles de la Moria brillent. Leurs armes luisent comme des joyaux. J'ai vu toute sorte d'armes, toutes gravées ou incrustées d'argent, d'or ou de magique Ogamur. Le feu se répand de ces lames et, même vis-à-vis d'un couteau long, mon ancienne épée à deux mains parait pauvre.*

> *« J'avais vu des armes fines en Fornost. Le bon acier n'est pas inconnu, ni l'Ithilnaur. Mais ils sont courants parmi les Seigneurs de la Moria. Ils ont des armes en des matières encore plus dures, notamment l'Eog, et une foule d'alliages à base de Mithril. J'ai vu aussi nombre de métaux extrêmement flexibles, mais très résistants, que les Nains utilisent pour leurs occupations particulières. Mon pinceau ne peut en révéler toutes les propriétés, mais en voici quelques-unes :*

Adarcer : C'est un alliage blanc, une fusion d'*Ang* (Fer), de *Glôin* (« Vrai Charbon ») et de *Durang* (« Sombre Fer » ou Titane). Extrêmement solide, mais quelque peu rigide et difficile à travailler une fois déjà forgé. Je l'ai vu fendre du fer sans s'émousser.

Alcam (S. « Etain ») : Ce doux métal argenté est normalement utilisé pour faire l'alliage *Evyth*, bien que les Nains s'en servent pour garnir les bassins à eau, ou pour nombre de leurs filigranes décoratifs. Il est clair qu'il y a moins d'*Alcam* dans la Moria qu'il n'y en avait chez les Nains des Montagnes Bleues, mais cela doit être dû à une richesse en métal de meilleure qualité. Le seul gisement d'*Alcam* de Khazad-dûm se trouve dans les mines sud-est de la deuxième Profondeur.



Durin l'Immortel

Ang (S. « Fer ») : L'ang pur est blanc argent et aussi bien malléable que ductile. Même dans la Moria, il est cependant rare. Une règle des Nains, et je l'approuve, dit que tout ce qui est virtuellement de

l'Ang pur est de l'Ang. L'Ang commun est gris sombre et dur, bien que pliable. L'Ang se trouve partout dans les mines du Nord des Profondeurs, à chaque niveau et jusqu'au centre de Cornerouge.

Borang (S. « Fer ferme » ou « Acier ») : Cet alliage argenté est le préféré des Naugrim. Résultat de la fusion d'Ang, de Morasarn (carbone) et de petites quantités d'un ou de plusieurs métaux différents, il est résistant et durable. Le Borang résiste mieux que l'Ang, et il est meilleur marché et plus flexible que l'Adarcer.

Celeb (S. « Argent ») : Les Nains accumulent souvent leur celeb, mais il y en a assez dans la Moria pour en faire d'autres usages. Ici, ils l'utilisent pour des incrustations décoratives, des calices, des plats, des coupes, des timbales, des cornes, et virtuellement partout où ils peuvent se servir du Mal (Or), mais cela donne un résultat moyen d'apparence. De plus, en dépit de sa malléabilité, le Celeb est plus résistant que le mal. D'abondantes veines de Celeb se trouvent dans les étendues occidentales des mines, de la première à la troisième Profondeur.

Eog (du « Fer d'Eöl » ; S. « *Ang Eöl* ») : L'Eog est sans nul doute le plus rare des métaux de la Moria. Il provient de la fusion du Mithril, du Durang et de quelques matériaux inconnus, venant apparemment des mains d'une recette Elfique de la Maison d'al, Fulin me dit que les forges aussi bien les plus chaudes que les plus froides de Khazad-dûm étaient nécessaires à sa fabrication, et je le crois. La matière est fameusement résistante certainement plus que l'Ardaner, et parait même plus résistante que l'lthilnaur. Elle a aussi une étrange apparence. J'ai vu des variétés blanches et rouges et aucun n'avait d'éclat.

Evyth (S. « Bronze ») : L'Evyth est un métal doré formé d'Alcam et de Paer. Les Nains l'utilisent pour la décoration, ou en font le commerce avec les Hommes de Rhovanion.

Galnin (S. « Blanc Brillant » ou « Aluminium ») : Je n'ai qu'entendu parler du Galnin ; je ne pense pas en avoir vu. Il est blanc argenté, apparemment comme l'Alcam ou le Celeb, mais il est plus léger et ne se ternit, ni se corrode. J'ai entendu dire que le Galnin ne se trouvait que mélangé à un minerai trouvé en hauteur de la partie sud-ouest des mines de la Septième Profondeur, Seuls d'intenses feux peuvent séparer le métal de son minerai, et cela doit être la raison de sa rareté. Il n'est pas aussi résistant que l'Ang et, les Nains aimant le matériel robuste, je suspecte qu'ils n'en ont pas grand usage.

Ithildin (S. « Lune-Étoile ») : C'est un métal elfique mou et argenté, produit de la fusion du Mithril et d'autres substances. J'y étais habitué en raison de mes visites à la cour d'Aveleg I en Fornost et d'une aventure dans les glorieuses ruines d'Annùminas. Rare et étrange, l'Ithildin est utilisé pour les inscriptions secrètes et autres buts magiques. Comme il ne peut être visible qu'à la lumière de la Lune ou des étoiles, les Nains l'emploient à l'extérieur ou en dessous des fenêtres.

Ithilnaur (S. « Feu Lunaire ») : L'lthilnaur est étonnamment courant dans la Moria, pour son utilisation en pièces de valeur et dans les grands armements. Comme l'Ithildin, il est fait à partir du Mithril et apparaît aussi magnifique que le pur Celeb. A l'inverse de l'Ithildin, il est dur et fournit de superbes armes ou armures.

Mal (S. « Or ») : La Moria est pleine de Mal, que les Nains estiment au-dessus de tous les autres métaux, sauf le Mithril. Sa couleur dorée séduit le Peuple trapu et souvent lui inspire des passions peu cordiales. Il est trop mou pour de dures tâches, mais il a ses mérites. Le Mal ne se ternit pas et il est reconnu comme ayant de la valeur par tous les Peuples. Quand ils n'accumulent pas le noble métal, ils s'en servent pour frapper de la monnaie et pour toutes sortes de travaux du métal destiné à

la décoration au protocole. Le Mal est exploité dans les sections ouest et nord des mines de la Moria, particulièrement de la Première à la Quatrième Profondeur. Les veines y sont riches et le Mal y est pur.



Mithril - Vrai Argent

Mithril (S. « Brillance Grise » ou « Vrai Argent ») : J'ai grandi avec les contes sur le Mithril de Numénor, mais cette lie n'est plus, et la Moria doit être maintenant la seule source de Vrai Argent. Il ne fait aucun doute que cela contribue à la grande richesse détenue par le Peuple de Durin. Quel que soit le pays que je traverse, où il est connu, il est considéré comme le plus précieux des métaux. Argenté, le Mithril ressemble au Celeb, quoiqu'il ne ternisse jamais et apparaisse toujours poli, 11 est aussi résistant et malléable, et il fournit des métaux enchantés d'une qualité incomparable. Le fameux gisement de Mithril n'est constitué que d'une seule veine. Partant vers le nord depuis la Septième Profondeur, elle s'étend profondément sous le puissant Cornerouge.

Ogamur (S. « De Gamur ») : Les Nains emploient l'Ogamur pour les choses demandant une flexibilité et élasticité extrêmes. Je n'ai jamais vu une structure, qui est beaucoup moins qu'un métal, qui peut s'étirer autant que cette noire substance. Ses propriétés le rendent idéal pour des produits élastiques et des ouvrages destinés à absorber des chocs. Il est également difficile à obtenir, ce qui explique la raison de son emploi restreint. Fulin m'a dit que c'était un mélange enchanté, hérité d'une maison orientale des Nains du lointain Deuxième Age. Je ne sais rien de plus sur sa fabrication.

Paer (S. « Cuivre ») : La plupart du Paer de la Moria provient des mines de la section nord-ouest, de la Troisième à la Sixième Profondeur. J'ai entendu parler d'une grande découverte dans la Première Profondeur, au cœur du Cornerouge, mais cette rumeur ne fut jamais confirmée. Bien sûr, ce métal rouge-doré se trouve partout en Eriador, spécialement dans les plateaux de Rhudaur, donc il n'a pas autant de valeur, et il n'est qu'une petite part du commerce global. Avant la Guerre avec le Roi-sorcier, les Nains en envoyaient occasionnellement à Tharbad pour faire des pièces, mais la production de la Moria n'a jamais été d'une importance inhabituelle. La plus grande part du Paer de la Moria est employée dans les conduits d'eau et dans les bassins, ou dans la production du plus durable Evyth. Il est trop mou et malléable pour le goût des Nains. Tous les Nains que j'ai rencontrés voient peu de beauté ou d'usages dans ce métal.

Tasarang (S. « Fer souple » ; W. « Kraie ») : Au début, je pensais que le Tasarang était de l'Ogamur blanc, mais j'ai très vite réalisé mon erreur quand je pris pour la première fois cette matière dans mes mains. Bien qu'il se plie facilement et qu'il soit extraordinairement élastique, il ne peut être travaillé. Le Tasarang est également extrêmement léger, plus même que le Galnin, comme du bois ou de la pierre ponce. Comme son minerai est blanc comme la craie, pèse peu et est trouvé derrière des intrusions de calcaire, il est appelé « Kraie » dans le Langage Commun. J'ai vu de ce minerai dans les mines les plus à l'ouest de la Cinquième Profondeur et j'ai compris la comparaison. Les chauds et froids puissants utilisés pour fabriquer le métal change sa texture, quoique cela renforce sa teinte blanche. Actuellement, plus d'un de mes compagnons, avec qui j'en parle, pense à son incandescence.

Table : Minerais spéciaux

SPECIAL MINERALS TABLE

Material	Bonus	Value	Custom Work Cost	Custom Work Time	Description
Adarcer	+15	30	7	5	High-steel. Alloy of Iron, Carbon, Titanium.
Alcam	-20	.004	.01	.3	Tin.
Ang	0	.0004	.02	5	Iron.
Borang	+5	.05	.5	1	Low-steel Aka "wrought iron," it is an alloy of iron and carbon (graphite).
Celeb	-20	.4	.1	.5	Silver.
Celebrang	+10	.5	1.5	1.5	Steel Aka "carbon steel," it is an alloy of iron and carbon, and either manganese nickel. Makes +5 bows.
Eog	+30	1000*	5	100	Eöl's Iron. Enchanted High-steel alloy.
Evyth	-10	.4	.1	.5	Bronze. Alloy of tin and copper.
Galnin	-15	20	.5	1	Aluminum. Certain Galnin alloys can make +10 bows.
Ithildin	-20	5000*	200	32	Enchanted alloy (Mithril/Special).
Ithilnaur	+20	3000*	200	32	Enchanted alloy (Mithril/Special).
Laen	+25	10000*	100	20	Enchanted, volcanic glass.
Mal	-25	40	.1	.5	Gold.
Mithril	+20	1400*	50	8	Enchanted metal. Aka "True-silver," it makes +10 bows.
Ogamur	-20	1500*	50	16	Enchanted alloy. 2 oz. can make a +5 bowstring.
Paer	-20	.04	.01	.3	Copper.
Tasarung	-5	500	15	8	Enchanted metal. Aka "Shalk," it makes +15 bows.
Naukomalda	-25	70	.1	.5	Dwarven Gold. Aka "Naukokulu."
Naukotelpë	-20	7	.1	.5	Dwarven Silver.

Bonus: This is the normal bonus for melee weapons made of this material.

Value: This is the price of 1 ounce of the material in standard Arthadan silver pieces. Prices marked with *'s are approximate values since the Dwarves do not normally sell those materials.

Cost: The Price and Exchange Table in Sec. 8.3 gives costs for items and equipment normally available for purchase in Khazad-dûm. The cost for these items are usually lower than normal because the items are mass produced locally and usually made of bronze, iron, or (at best) low steel. Items fetch higher prices in mannish kingdoms.

Time: An estimate for the time required to make the item is given in hours per ounce (based on an 8 hr. work day).

Custom Work: Costs and times are of course higher for unusual, fancy, or ornamental work. Items not on the price list require custom work. To obtain an estimate for the cost of such an item (in addition to the material cost), just determine the amount (in ounces) of material required and multiply by the factor given in this table. For the usual materials whose prices are marked with *'s, money is not always enough; the Dwarves usually require some other compelling reason for doing such work.

Description: Unless otherwise specified, the metal is of traditional Eriadoran or Northman quality. Dwarven metallurgy produces much higher grades of material, which are typically reserved for Khazad goods. (Of course, Noldo metals—as well as tose of the Sinda smith Eöl—are comparable to those of the Naugrim.)

Table : Minéraux spéciaux

Bonus : C'est le bonus normal d'une arme de mêlée faite en ce matériau.

Valeur : C'est le prix de 28 g de ce matériau en pièces d'Or standard d'Arthedain. Les prix marqués avec un * sont des valeurs approximatives car les Nains ne vendent pas normalement ces matériaux.

Coût : Ouvrage (En pièces d'Or standard d'Arthedain). La Table des Prix et Changes donne les coûts pour les objets et équipements normalement disponibles à l'achat dans la Moria. Le coût de ces objets est usuellement plus bas que la normale car ils sont produits en nombre localement et faits habituellement en acier inférieur. Les objets seraient à un prix plus élevés dans les royaumes humains. Pour les objets qui ne sont pas sur la liste, un ouvrage est requis. Pour obtenir une estimation du coût de l'objet demandé (en sus du coût des matériaux), il faut juste déterminer la quantité (en grammes) des matériaux nécessaires et multiplier par le facteur donné sur la Table. Pour les matériaux usuels dont les prix sont marqués d'un *, la monnaie n'est jamais suffisante ; les Nains doivent normalement avoir d'autres raisons pour effectuer le travail.

Temps : Une estimation du temps requis pour faire un objet est donné en heures par 28 g (basé sur une journée de travail de 8 heures).

Note : Les coûts et les temps sont bien sûr plus élevés pour un travail inhabituel, de fantaisie ou décoratif.

Les pierres

Les mémoires du prince Eldacil commencent seulement à détailler les nombreux métaux de la Moria. L'étalage complet est au-delà du raisonnable, et seul un chroniqueur pourrait le faire.

La tâche de donner un aperçu de la variété de la richesse en pierre de la Moria est même encore plus lourde. Le calcaire, le quartz et le granit sont les plus importantes ; cependant, il y a une quantité considérable d'autres roches. La Moria est aussi le domaine de sédiments vieux de plusieurs milliers d'années, comprenant du schiste argileux et du grès compressés, du marbre et des schistes purifiés, et du basalte volcanique. Le journal d'Eldacil en parle de nombreuses, mais le peu qu'il a sélectionné dans ses notes du mi-Lothron de 1410 domine l'artisanat des Nains.

Naurond (S. « Pierre de feu ») : « Nulle part ailleurs il y a autant de roches volcaniques. Naurond est la pierre qui supporte la Moria ». Derrière chaque façade, sous chaque sol se trouve des Pierres de Feu de différentes espèces. Du granit encadre les chambres proches de la surface, dans les lointaines étendues est, ouest, nord et sud. Des granulations lumineuses couvrent cette pierre grise, tout comme le granit que j'ai trouvé à travers toutes les Landes d'Etten de Rhudaur et sur les Coteaux Septentrionaux d'Arthedain.

Plus à l'intérieur de la montagne, un lisse basalte noir remplace le granit comme pierre de base. Là, les Nains utilisent des blocs de basalte poli pour des murs non exposés et des colonnes structurelles, ainsi que tout le long des sols. Cela rend les pièces et les halls remarquablement solides car le basalte est plus dur et plus lourd que le granit.

J'ai aiguisé mes armes avec une Pierre de Feu du sol, d'une variété légère et délicate. C'est une sorte de pierre ponce qui vient des fameux « Dômes » de la Cinquième Profondeur. Là, le Peuple Trapu extrait de légères Pierres de Feu des parois de gigantesques chambres, semblables à un dôme, qui

sont reliées par des centaines de petits tunnels, conduits des gaz, creusés et refroidis avant les Jours Anciens. Les Nains extraient ces pierres ponces abrasives pour les utiliser comme matériaux de polissage ou de fin broyage.

Mirond (S. « Pierre-Joyau ») : En Cardolan, nous sommes toujours impressionnés par les gemmes des *Pinnath Ceren* (S. « Collines Rouges »), mais nous n'avons jamais vu la véritable richesse. La Moria produit un nombre incalculable d'assortiments infinis de gemmes et de verres fins, comprenant beaucoup de variétés rarement vues à l'extérieur des Halls des Nains. Les Nains les appellent Pierres-Joyaux et les classifient selon un système complexe fondé sur la résistance, la dureté et la couleur. J'ai déjà appris que les Pierres-Joyaux se plaçaient dans une des deux principales catégories : *Fenen* (S. « Voiles »), cristaux cachés » ou ce que je nomme « Verres » ; ou *Maegelehath* (S. « Étoiles Acérées »), « Cristaux vigoureux » ou les communes « Pierres-Gemmes »,

De tous les verres, le Laen est sans doute le plus intrigant. Il est aussi dur que le diamant, mais il est lisse et sans point de clivage, ni crapaud. Mieux encore, il peut être façonné lorsqu'il est soumis à l'effet du froid, car il est enchanté, comme le Mithril. Le Laen naturel est noir, comme la Tour d'Angrenost (Isengard) ; cependant, lorsqu'il a été travaillé, il peut être coloré, ou rendu transparent.

Les quartz et les obsidiennes fournissent la plus grande partie des Verres de la Moria, toutefois il existe un nombre considérable de topazes et de verres transparents. D'autre part, personne n'a jamais entendu dire qu'une quelconque des pierres précieuses des Nains était prédominante. J'ai vu un nombre égal de diamants, émeraudes, rubis, aigues-marines et autres encore. Puisque les Nains paraissent les tirer toutes de la Moria, j'ai été stupéfait. Cela m'a convaincu que Khazad-dûm est soit le centre d'Endor, soit spécialement béni par les Valar,

Dirielond (S. « Roche Fascinante ») : Le peuple Trapu utilise la Pierre Fascinante pour des usages décoratifs, ou dans des endroits où la Pierre de Feu est difficile à employer. Elles fournissent des colonnes cérémonielles, des revêtements de murs et de sols, des escaliers et un grand nombre de décorations élaborées des chambres de pierre.

Les Nains placent au-dessus de toutes les autres pierres, les Pierres fascinantes qui sont de deux sortes : les formes dures et fragiles « Pierres Humides », ou pierre à chaux. Les marbres compacts sont coupés en tranche sur les parois des Première et Deuxième Profondeurs, tandis que les pierres à chaux froides et humides recouvrent la plupart des cavernes naturelles. Quelques uns pensent que le marbre est plus spectaculaire, mais je trouve que la multitude de « pics-de-plafond » (stalactites) et « pics-de-sol » (stalagmites) en calcaire de la Moria contiennent une grâce et un charme uniques. Les Nains paraissent partager cet avis, car ils gardent les meilleures de ces formations lorsqu'ils creusent. Beaucoup sont sculptées et un nombre substantiel se voit accorder un respect solennel. Les Légendes des Nains leur confèrent le titre de « Larmes d'Aulë ».

Les « Pierres Feuilletées » constituent le reste des Pierres Fascinantes de la Moria. Les Schistes, silex et ardoises sont les plus connus et les plus employés. Lorsqu'ils sont taillés et polis, ils constituent des revêtements de sol, d'escalier et de grandes surfaces planes idéaux. Mais mes exemples favoris demeurent dans un état ancien. A travers tout Khazad-dûm, il y a des chutes d'eau creusant des escaliers en ardoise naturels, leurs eaux se rejoignant dans de simples bassins soulignés do mica scintillant et de couches alternées de schistes aux teintes multiples.

Table : Classification des pierres

Sindarin	Nom Nain	Usage	Variété
Naurond	Pierre de Feu	Structurel	granit, basalte, pierre ponce, etc.
Mirond	Pierre-Joyau		
Fenen	Verres	Décors	Laen, quartz, obsidiennes, topazes, etc.
Maegelenath	Pierres-Gemmes	Joaillerie	Diamants, émeraudes, niais, etc.
Dirielond	Pierres-Fascinantes		
	Pierres Compactes	Façades	Marbre
	Pierres Humides	Sculptures	Calcaire
	Pierres Feuilletées	Sols	Schiste, silex, ardoise, mica, etc.

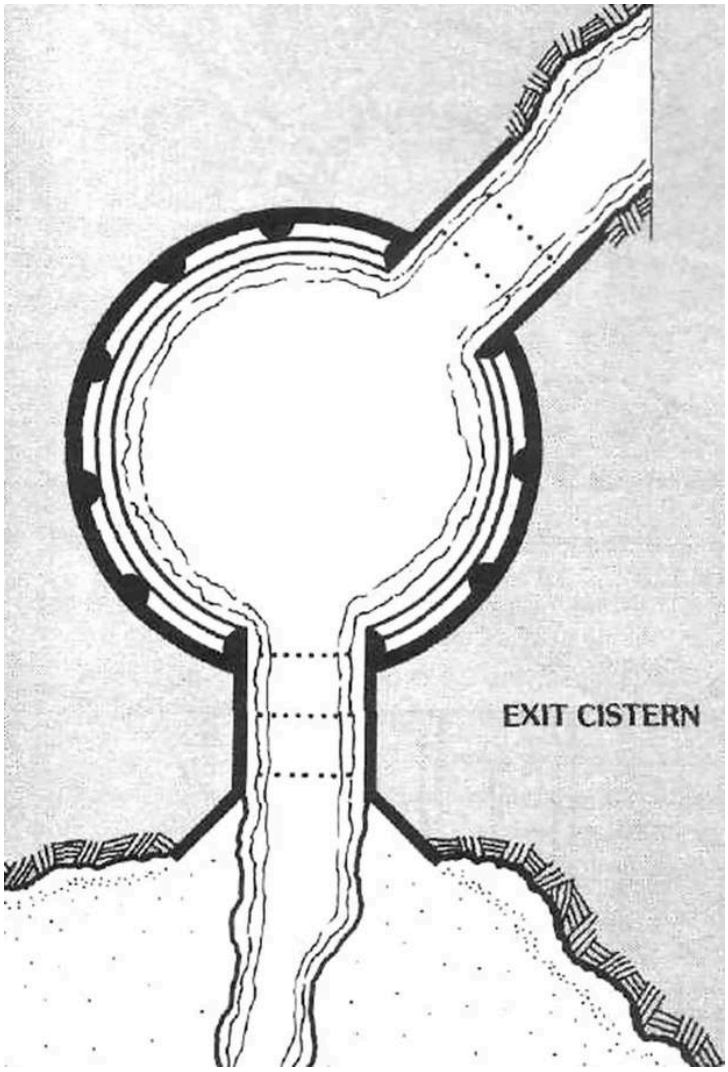
Méthodes de construction

Un marchand de Tharbad a écrit une fois : « Où que les Nains aillent, ils gravent des légendes dans la pierre. » Beaucoup de ceux qui ont vu une route Naine ou un tunnel Nain ou même un mur Nain parlent du « langage dans la pierre » des Nains, car les Naugrim construisent des ouvrages qui défient le visionnaire et stupéfient l'ingénieur. Même la plus modeste de leurs voûtes ou le plus simple de leurs escaliers suggère quelque configuration épique à sa fondation.

Les maçons de la Moria sont les travailleurs de la pierre les plus accomplis d'Endor. Supportant une tradition vieille de cinq mille ans, ils renferment une fierté spéciale et font appel à une réserve incroyable d'exemples et de connaissances lorsqu'ils pratiquent leur art. Ils aiment également la roche. Leur maîtrise s'étend à chaque saillie, texture, grain ou imperfection ; car avec chaque morceau de pierre, ils trouvent un sens d'être unique, un esprit au repos. Les maçons Nains sculptent, polissent et composent des motifs en y accordant autant de sentiments et d'intuition qu'ils en mettent à conserver l'héritage de leurs ancêtres.

Extraction et transport de la pierre

Chaque ouvrage Nain débute par un plan adapté à la fois au besoin pratique et esthétique. Les ingénieurs, les maçons et les sculpteurs se rencontrent pour considérer le tout, de la localisation à la couleur. Une fois que le plan est arrêté, les tailleurs de pierre extraient la roche choisie. Ceci, ils le font suivant son type et les circonstances, mais la plupart des coupes suit toujours une procédure standard. Normalement, l'ingénieur inscrit la face d'origine, gardant à l'esprit les failles ou le grain. Alors, un scribe contrôle le compte de pierre et des ouvriers marquent au ciseau les lignes de coupe et les trous pour les coins correspondants. Des coins d'acier sont enfoncés dans les trous, éclatant la pierre suivant les lignes de coupe. Dans tous les cas, la première coupe est effectuée le long de la base d'une rangée de pierres. La coupe des bords vient ensuite libérant la pièce brute.



Exit Cistern

Là où la face ne permet pas d'accès immédiat, ni de côté, ni à l'arrière de la roche, les maçons Nains créent une approche. Des coupes rabattent la rangée supérieure et découpent une mince voie d'accès rectangulaire dans le côté jusqu'à la profondeur voulue. Avec des coins et des barres à mine, ils poursuivent en fendant la face arrière des blocs. Cela précède toute découpe au coin, horizontale ou verticale, qui libère les blocs individuels.

Des ouvriers font glisser les blocs bruts libérés sur des charrettes à pierre en acier, au moyen d'une rampe mobile et d'un treuil de freinage. Les longues et solides roues, semblables à des rouleaux, des charrettes lourdes s'encastrent, et progressent le long des rainures dans le sol, et sont calées à chaque fois qu'une certaine stabilité est nécessaire. En charge, une charrette porte jusqu'à sept tonnes. Quatre Nains propulsent chacune d'elles en utilisant des manivelles à main, tandis qu'un autre dirige la charrette au moyen d'un levier qui maintient les roues sur la voie. Comme les couloirs des carrières sont larges et qu'ils possèdent des Chambres de Manœuvre circulaires à chaque intersection, les Naugrim rencontrent peu de difficultés en guidant les blocs jusqu'aux grands élévateurs qui les apportent au niveau approprié. Les couloirs hors des mines et des carrières conservent souvent des rainures du sol dans des buts de drainage, mais les charrettes lourdes, dans ces zones, se déplacent librement ou attachés dans des rainures des murs pour être contrôlées. Ces charrettes portent les grandes charges mais nécessitent un guide Nain pour chacun des rouleaux

tournants. De cette façon, la charrette négocie des manœuvres délicates et les jonctions difficiles sur son chemin jusqu'à sa destination finale.

Philosophie de construction

Dans la Moria, le simple processus d'assurer une pierre et de la transporter devient une merveille à voir, une suite merveilleuse d'évènements, sans égale dans ce monde de construction. Pourtant, ce n'est que le commencement. Avec l'arrivée des blocs bruts, les artisans commencent le travail délicat de préparer la pierre pour le positionnement.



Terrasses dans la montagne

Les Naugrim construisent pour l'éternité. Chacune de leurs étapes est soigneusement précise et destinée à produire le plus grand effet, sans souci de ce qui suit. Un mur destiné à rester caché

derrière une façade dégage une beauté rivalisant avec celle du mur destiné à être exposé pour toujours ; une colonne purement décorative peut supporter un poids tout aussi bien que n'importe quelle autre. C'est la façon des Nains.

Cette situation affecte la découpe et la sculpture des blocs secondaires. Les maçons Nains tracent les contours de chaque pierre mise en position, de telle sorte que la suivante peut être découpée pour s'y adapter parfaitement. Chaque pierre adjacente d'une paire serre les surfaces de l'autre comme si elles avaient été brisées du même bloc. Il n'y a aucune liaison de ciment ou de mortier, quoi qui puisse se passer ensuite.

Techniques de construction

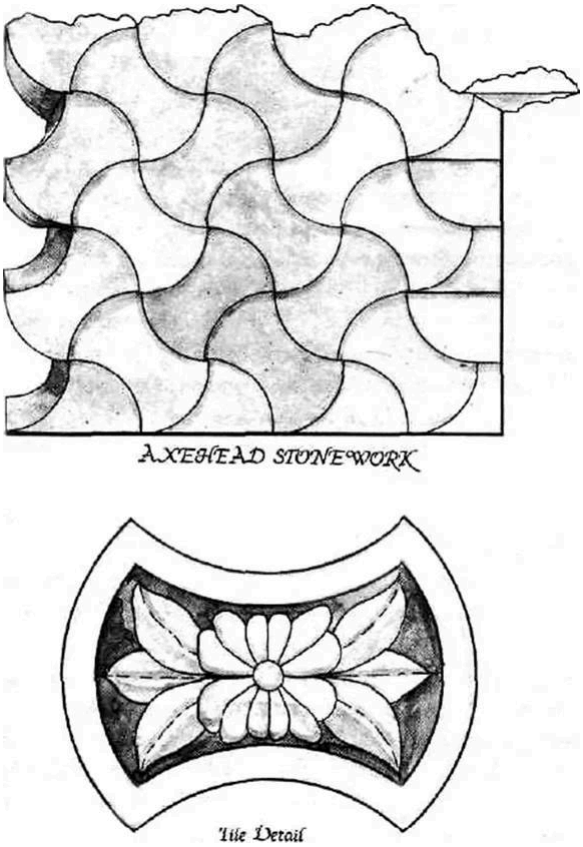
Tandis que le talent, la détermination, les outils et la bravoure font des Naugrim de superbes constructeurs, de même font les méthodes du bon sens. Ils utilisent des objets simples pour effectuer des travaux cruciaux. Avec un bon œil et une flasque de verre scellée contenant de l'eau, ils aplanissent. Des charrettes aux hauts côtés fournissent le sable noir et fin utilisé pour supporter temporairement les immenses pierres. Des fils à plomb déterminent les lignes verticales exactes. Des pots contenant des « Mousses Directrices » spéciales établissant les directions de la rose des vents dans l'obscurité presque complète. Les constructeurs de la Moria ont littéralement recours à des centaines de techniques pour réduire l'effort et accroître leurs capacités déjà considérables. Et, en cela. Khazad-dûm est largement un témoignage de l'intuition et de la dextérité.

Motifs du travail de la pierre

Des méthodes adroites permettent aux Naugrim de concentrer plus d'efforts sur leur but ultime. Cela les autorise à prendre un soin extrême dans l'arrangement et la finition du produit final. Ainsi, ils conservent leurs énergies pour des entreprises plus artistiques.

Le travail de la pierre chez les Nains est tel un art. Les Maçons préparent les pierres pour former de grands motifs qui semblent uniformes, cachant le travail de précision essentiel à la production traditionnelle des pierres individuelles. Peu perçoivent les jonctions subtiles et uniques de leur solidité stupéfiante. Au lieu de cela, les yeux se fixent sur les brillantes surfaces polies, les teintes du cœur de la pierre et les motifs ingénieux.

La Moria est la demeure d'innombrables motifs du travail de la pierre, le produit de cinquante-cinq siècles de martelage. Des écoles et des traditions spécialisées en ont conçu quelques-uns, tandis que d'autres sont des étapes de l'évolution de motifs standard. Parmi ceux-ci, quatre motifs sont remarquables.



Motif Tête-de-hache

Tête-de-hache : Les formes en têtes-de-hache ont des origines anciennes et datent des jours où la hache était un symbole estimé du pouvoir et de l'esprit. Les frises et reliefs en lames de hache décorent les murs qui datent du Premier Age. Avec le temps, cependant, des pièces d'art originellement inspirées des haches furent remplacées par une utilisation plus intensive de formes plus abstraites. Cette tendance culmina avec la réalisation de murs entiers faits de blocs en « tête-de-hache ».

Nombre des chambres de cérémonies de la Moria ont leurs murs ornés du motif en Tête-de-hache, grâce à l'emploi d'une disposition des blocs ainsi formée à 45°. Chaque diagonale est composée de pierres alternées, s'emboîtant, dont les extrémités sont convexes et les faces concaves, exactement comme les lames d'une hache. Les courbes extérieures d'un bloc se mettant dans les courbures intérieures de l'autre face. Le résultat est une série de brisures se croisant à l'image des vagues. Les joints sont sans mortier, puisque la construction est solide elle-même. Des baguettes de renfort en acier passent occasionnellement par des trous internes qui joignent les blocs, mais ces dernières sont normalement réservées aux pierres de raccord aux formes étranges qui entourent l'ouverture des portes.

Bande : Le motif de pierre en Bande, ou « Humain », est une déviation faite par les Nains d'un travail de la pierre communément trouvé en Eriador pour les monuments. Utilisé le plus fréquemment dans les murs des couloirs, il est simple et souvent non-décoré. Les dessins des principales Bandes de la Moria sont sous forme de rangées horizontales disposées en motifs de quatre lignes. Trois lignes de blocs cubiques de granite sont surmontées d'une rangée de longues dalles, fines et soigneusement polies, en marbre rouge. Ensuite, trois autres rangées de cubes de pierre s'étagent, et ainsi de suite.

Du mortier blanc est utilisé pour ajouter solidité et décoration, et des frises de runes sont fréquemment inscrites dans les Bandes de marbre

Diamant : Les motifs en Diamant sont communément trouvés dans les Halls résidentiels, les Salles des Sources et moins régulièrement dans les Halls de Réunion. Comme le motif en Bande, il est sous forme de rangées à l'horizontale et avec deux types de pierre, mais cela sans mortier. De fait, chaque bloc possède un profond sillon en son sommet et une saillie protubérante, complémentaire, à sa base. Ceci permet aux rangées de pierres de s'encastrer lorsqu'elles sont disposées ensemble.

Des blocs de basalte lisse, ou de calcaire vert, composent les rangées du motif, Au lieu d'avoir une « langue » et un « sillon », ils sont taillés en octogones allongés, comme des rectangles aux coins coupés. Quand ils sont dressés en colonnes ou disposés en rangées, ils laissent des espaces d'une forme semblable aux diamants, où les coins, s'ils n'avaient été coupés, devraient se rejoindre. Les Naugrim placent du quartz ou du Laen dans ces vides de jonction pour consolider la structure. La facette arrière du Diamant étant plus grande, ils s'encastrent étroitement dans les cavités s'évasant vers l'intérieur et irradient de mille feux translucides. Les tailleurs de pierre les utilisent pour les bas-reliefs raffinés et, en de rares occasions, la pierre est fondue et refaçonnée autour de gisants ou de Pierres-Lumière.

Pierre Ailée : Les cryptes funéraires et les chambres spirituelles ont des murs faits avec des Pierres Ailées. C'est le motif de taille de pierre le plus complexe de la Moria mais, en grande partie, il ressemble à la forme en « Diamant ». Les Pierres Ailées sont des blocs de basalte avec des saillies et des sillons et sont creusés d'entailles qui accueillent de petits morceaux de Pierre-Joyau vitreuse. A la différence du motif en Diamant, cependant, les Pierres Ailées se disposent en lignes alternées, plutôt qu'empilées. Les trous des coins sont des heptagones, au lieu de diamants à quatre côtés et chaque bloc possède lieu de diamants à quatre côtés et chaque bloc possède une encoche supplémentaire au centre de ses parties supérieure et inférieure. Ces encoches supplémentaires s'emboîtent dans les coins coupés des pierres de la rangée en vis-à-vis, autorisant par là même aux plus petites pierres « tampon » vitreuses de s'adapter malgré le dessin alterné.

10 · Thèmes architecturaux



La Moria affiche à peu près tous les styles, ou innovations, architecturaux trouvés dans les Terres du Milieu, cela étant dû à sa richesse en connaissances artisanales. Les Naugrim n'en déploient certains que dans des cas isolés, tandis que d'autres se révèlent efficaces et deviennent des étalons. Des motifs additionnels se voient confier une utilisation limitée mais importante. Étant donnée cette légion de structures, seul un voyageur infatigable rencontre plus d'un petit nombre d'exemples ; mais de telles personnes parcourent occasionnellement les Halls de la Moria, et l'un d'entre eux, Ringlin de Lórien, a pris le temps d'enregistrer ses impressions.

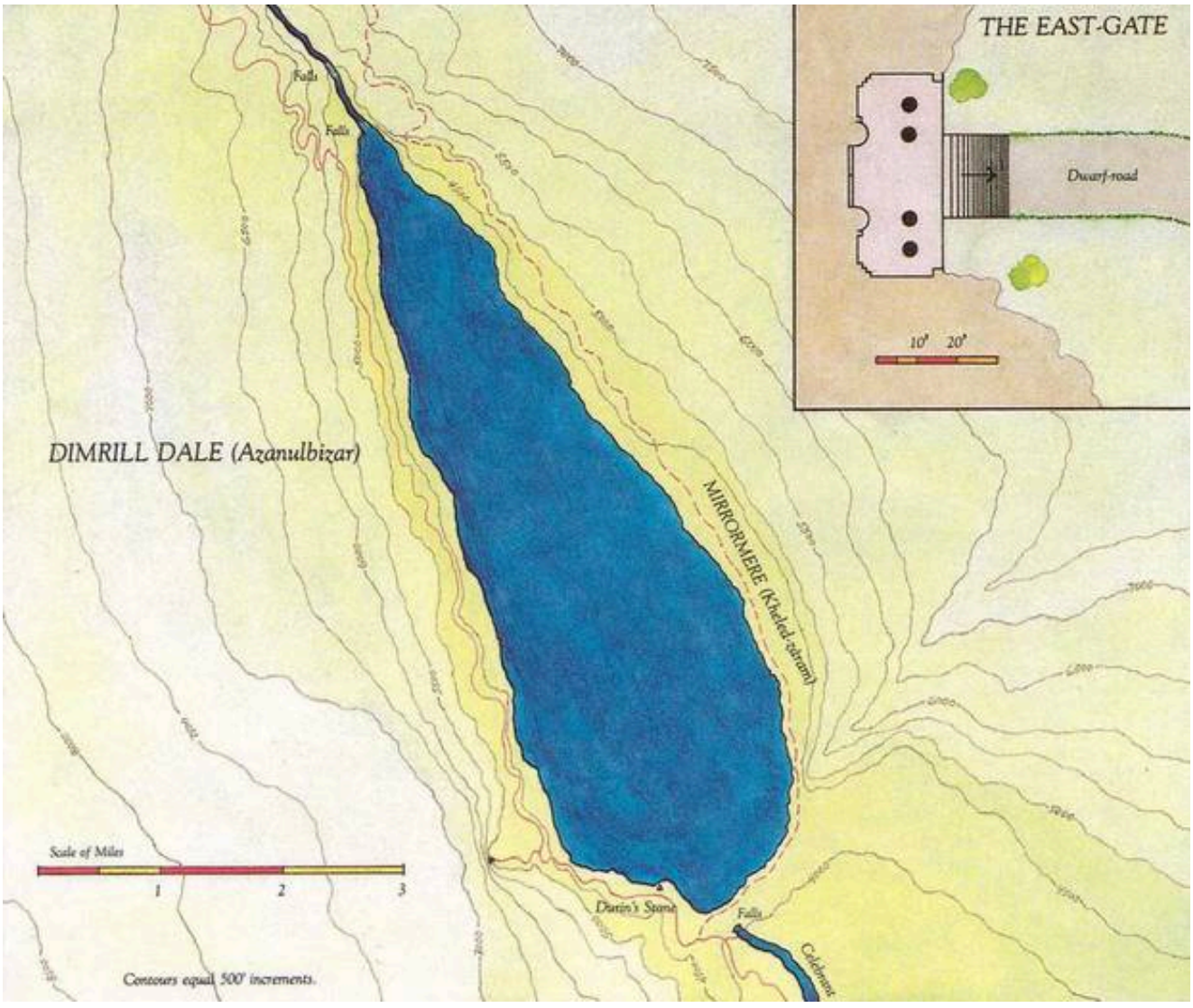
> *« Durant les mois que j'ai passés ici, j'ai vu toutes sortes d'architectures ; imaginative ou figurative, ambitieuse ou sobre, tranquille ou agressive, apaisante ou effrayante, vous verrez cela dans la Moria. De gracieux escaliers sans garde-fou montent et s'enroulent autour de minces colonnes cannelées jusqu'à des ouvertures dans des plafonds faiblement voûtés. De massifs piliers trapus supportent des plafonds oppressants, qui ne font naître d'autre sensation que la consternation. Des tours, des plates-formes et des balcons souterrains ponctuent le paysage de la Cité. Des voûtes en plein cintre, encadrent les voies d'accès dans la plupart des quartiers, mais les arcs brisés et les ouvertures à linteaux portés sont nombreuses. Des dômes gracieux recouvrent certaines chambres, des plafonds plats pour d'autres. Des rampes tortueuses, des passages fortement inclinés, des élévateurs, des chemins d'échelles et des escaliers réunis relient les Profondeurs et leurs nombreux sous-niveaux. Des lanternes oscillantes et des Pierres-Lumières incrustées brillent au travers des ombres les plus obscures, tandis que les flammes des forces gigantesques projettent des panaches incessants de fumée à travers des trous invisibles forés au sein des étendues interminables de roche. Encorbellements, voûtes en cintre, consoles, ils sont tous présents. Les variations et les combinaisons sont sans limite. Après un moment, plus rien ne vous surprend… excepté l'échelle. Je ne perdrai jamais le goût des promenades sans fin dans la Moria, ni ses labyrinthes de visions continuellement incroyables. »*

Les réflexions de Ringlin reflètent l'émerveillement de plus d'un aventurier, et font allusion à l'inutilité de tenter de détailler chaque point de Khazad-dûm. Au lieu de cela, on ne doit compter que sur des thèmes principaux et les exemples les plus significatifs comme chemin vers une compréhension de l'architecture.

Les Portes Extérieures

En dehors des fenêtres au-dessus et des Sous-profondeurs en dessous, deux Portes d'accès, seulement, lient la Moria au monde extérieur. L'une fait face à l'est, l'autre à l'ouest et les deux sont anciennes en norme humaine. Elles sont également résistantes, à tel point que lorsqu'elles sont fermées et défendues. Khazad-dûm est quasiment imprenable.

La Porte Est (Les Grandes Portes)



La Porte Est - Les Grandes Portes

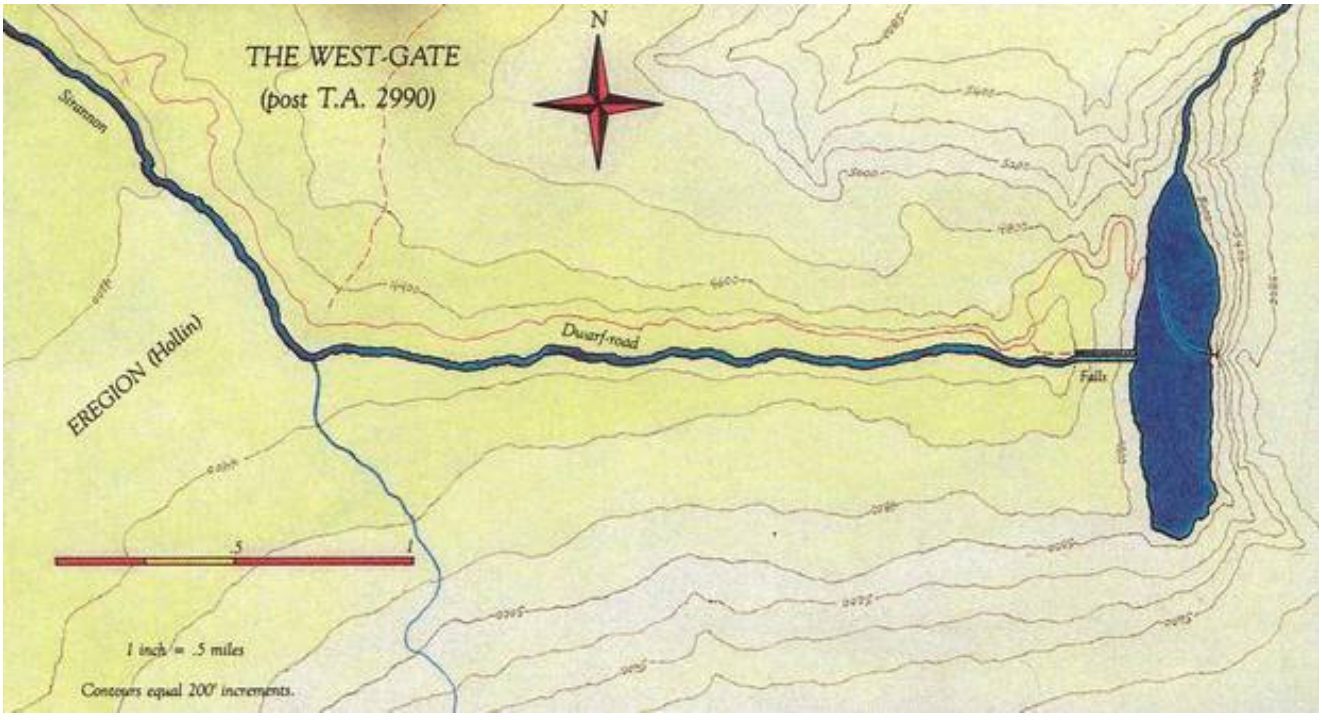
Des deux Portes, la porte Est ou « Porte de Ruisselombre » est de loin la plus ancienne. En fait, elle fut creusée dans une falaise qui était là avant la découverte par Durin et pendant près d'un

millénaire, ensuite, elle resta la seule entrée.

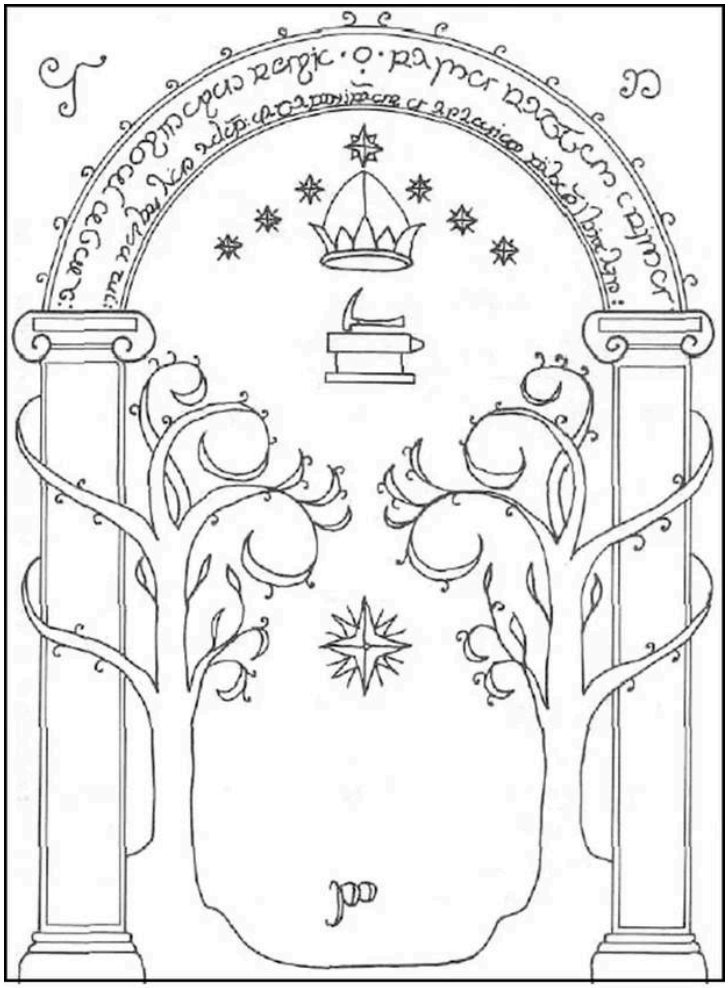
La voie d'accès par elle-même n'est large que de 2,10 m et haute de 2,10 m. En voûte accentuée, elle est barrée par deux épaisses portes de basalte renforcé d'acier, chacune d'elles pesant plus de trois tonnes. Elles se déplacent sur des rouleaux en Adarcer qui demeurent ou s'enclenchent dans une rainure courbe dirigée vers l'intérieur. En temps de difficultés, les robustes portes sont assurées par trois poutres de fermeture en acier pivotantes et par sept barres mobiles qui glissent du chambranle dans des trous correspondants dans les montants de la porte. S'il y avait une brèche, sept portails d'Adarcer sont placés derrière, à intervalles réguliers dans le plafond en arc brisé du Hall d'Entrée de 4,20 m.

Les Grandes Portes regardent vers l'est depuis un mur exposé de granite gris qui se situe dans une niche au-dessus de la Vallée de Ruisselombre. Un porche profond de 6,30 m et large de 14,70 m s'étend hors du mur, gravé de runes, de la falaise et comble le creux dans la montagne. Deux gigantesques représentations de la tête de Durin en porphyre rouge-violacé, dans une attitude généreuse, flanquent l'entrée. Un composé de marbre rouge broyé couvre le sol de l'alcôve, tandis que quatre piliers de dur porphyre rouge, hauts de 4,20 m supportent la massive saillie grise que forme le toit bas du porche voûté. Décorée avec des frises de runes et des incrustations en Tête de Hache, la porte frappe les esprits, particulièrement depuis l'escalier large de 6,30 m qui relie le portique à la route en contrebas.

La Porte Ouest (Les Portes de Durin)



La Porte Ouest - Les Portes de Durin



Here is written in the Feanorian characters according to the mode of Beleriand: Ennyn Durin Aran Moria: pedo mellon a minno. Im Narvi hain echant: Celebrimboro Eregion teithanti thiw hin.

Les Portes de Durin

La Porte Ouest de la Moria est moins imposante mais en aucune façon plus faible. Construite en 2A 752 par Narvi, un ingénieur Nain jamais surpassé, elle est située la fin d'un étroit passage d'escaliers creusés au travers du solide granite. Deux portes voûtées enchantées en pierre gardent cette entrée large de 1,80 m et haute de 2,70 m. Depuis l'extérieur, il n'y a aucune fêlure, encore moins une saignée, pour trahir ces portes. Seules la route et une surface polie de falaise, voilée par des buissons de houx noueux, en marquent l'entrée. La nuit, cependant, le mur lisse de granite gris clair brille de la faible lueur d'un motif incrusté d'Ithildin magique. Ouvrage du Maitre-Orfèvre Noldo Celebrimbor, ami et mentor de Narvi, ces incrustations rappellent l'origine des Portes. Elles dessinent des colonnes gravées, entourées de grosses branches d'arbres sans feuille et surmontées d'une bande voûtée d'Ecrit Fëanorien. Au centre, près du sommet, se trouve la Couronne de Durin et les Sept Etoiles la surmontant. Sous cela, sont une enclume et une flamme à seize pointes. Mais les mots contiennent la clé pour ouvrir la porte. Leur message en deux parties se lit :

> *« Les Portes de Durin, Seigneur de la Moria.*
> *Parlez (Dites), ami, et entrez…*
> *Moi, Narvi, je les ai faites,*
> *Celebrimbor de Houssière a gravé ces signes. »*

Comme l'inscription le dit, il suffit de dire « Ami » (S. « *Mellon* ») pour pouvoir passer. Alors les Portes de Durin apparaissent lentement. Au début un faible rai de lumière dessine leur pourtour et ensuite les portes s'ouvrent magiquement vers l'extérieur pour se mettre de niveau avec la paroi lisse de la falaise.

La porte Ouest fait face à l'Eregion (Houssière) et domine la vallée de la rivière Sirannon. Elle se dresse en gardienne sur une corniche herbeuse juste au sud de l'endroit où le courant surgit d'un défilé dans le flanc du Pic d'Argent. La corniche, large de 630 m, court le long du versant de la montagne sur plus de 800 m de chaque côté de la Porte et est divisée par la route Naine en courbe qui descend en lacets dans l'Eriador. Traversant la vallée vers le nord-ouest, la route est ornée de deux rangées parallèles de haies qui se taillent d'elles-mêmes. Elle traverse le Sirannon à peu près à mi-chemin et, en atteignant la falaise à son extrémité occidentale, elle descend en une série de montagnes russes renforcées de pierre. Pendant ce temps, le courant s'infléchit vers le sud-ouest jusqu'à un point exactement à l'ouest des Portes de Durin. Là, il bondit de la saillie dans la gorge par une série de sept cascades, les « Escaliers d'Eau ». Ici, la nature fournit toute la mise en scène que tout aventurier entrant dans la Moria ne pourra jamais désirer.

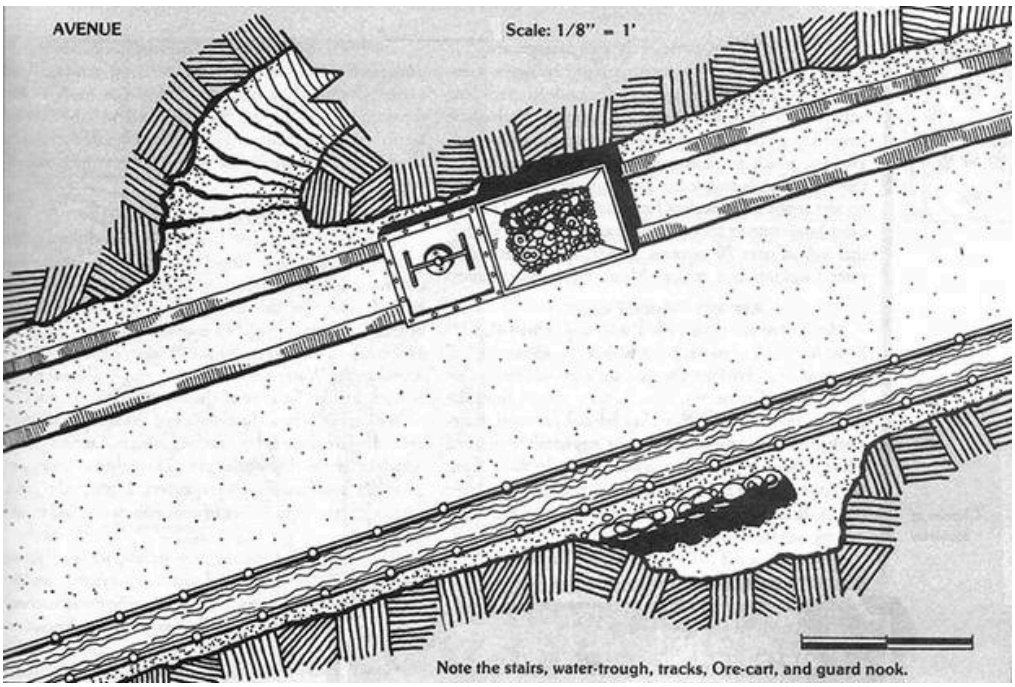
Les Passages

Une fois à l'intérieur de la Moria, le chemin qui forme la Route des Nains entre l'Eregion et la Lórien, devient un hall, un passage souterrain sous le Pic d'Argent. Etant la seule alternative à la route de surface par le Col du Cornerouge, il sert d'artère principale à Khazad-dûm. Dans la montagne, il est appelé la Voie de Durin ou la Grande Voie. Cette artère de pierre court sur 78 km, vers le haut et le bas par des escaliers et des rampes, au travers de chambres élaborées et de grandes entrées et sur des ponts arqués qui défient l'entendement, La Voie de Durin ceint la Moria, car tout au long de son trajet des passages latéraux en partent pour rejoindre les quartiers résidentiels et artisanaux de la Cité.

Comme la Voie de Durin, certains des passages latéraux sont de larges chemins. Ensemble, avec les plus longues voies des halls parallèles, ces passages supportent la masse du trafic et fournissent à Khazad-dûm son réseau de routes principales ou « avenues », Chacun des Étages et des Profondeurs possède des avenues variées est-ouest et sud-nord, qui se distinguent des routes moins importantes par leur taille, leur longueur et leur décoration. Deux avenues de traverse, l'une ascendante, l'autre descendante, partent du Premier Étage ou de la Première Profondeur et relient les autres niveaux et sous-niveaux. Au sein de cette toile d'araignée de plus de 70 avenues, les « routes » et les « voies d'accès » s'étendent et s'entrelacent, faisant de la Moria un complexe dynamique.

Avenues (Passages Majeurs)

Les avenues de la Moria sont larges de 6,30 m et hautes de 4,20 m ou 6,30 m. Voûtées et construites avec une décoration en « Bande » de granite gris et de marbre rouge, elles sont aussi majestueuses que n'importe quel boulevard en Endor. Des lanternes puissantes pendent du sommet de leurs plafonds. De plus, elles sont pratiques. Des rainures pour charrette courent le long de leurs sols de basalte gris et des conduits d'eau ou les câbles de poulies occasionnels pendent du haut des murs. Les Nains placent la plupart des postes de garde dans des renfoncements le long des avenues, tandis que d'autres sont occupés par des bassins d'eau et des puits.

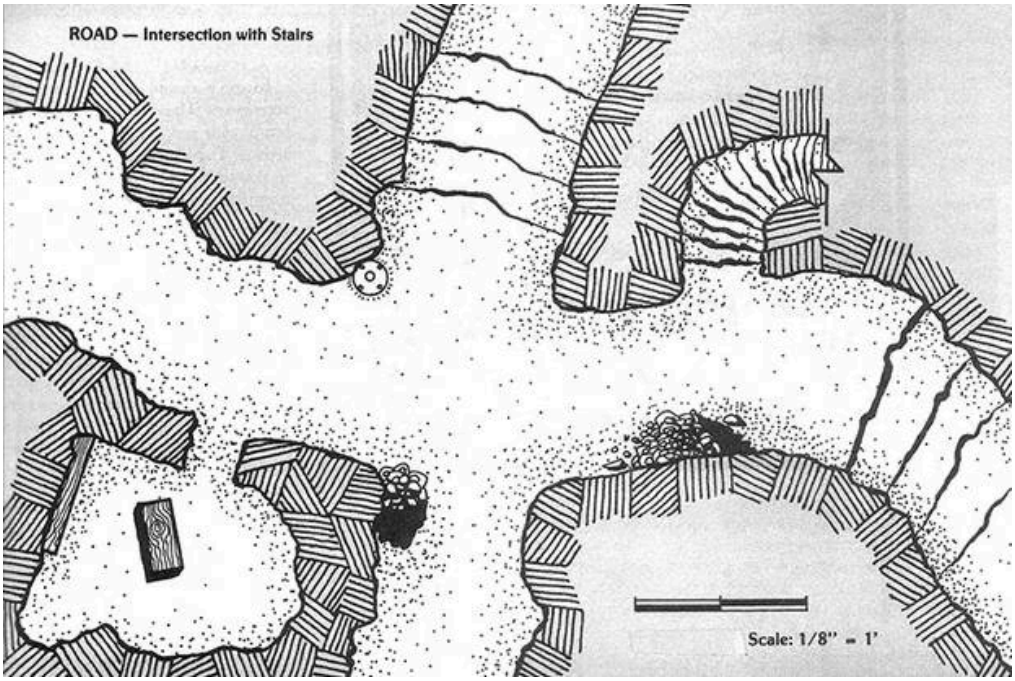


Avenue

La construction et le commerce sont le souffle vital de Khazad-dûm et les avenues sont la demeure de la plus grande part de l'activité. La majorité des pierres brutes, du minerai et des métaux se déplacent en suivant ces artères car elles sont spacieuses et ont tendance être de niveau constant ou en pente très douce. Celles de la Cité sont parfaitement droites, tandis que celles des Mines tournent souvent en courbes longues et négociables.

Routes (Passages Normaux)

Les routes, quand à elles, ont tendance à tourner et à s'incliner quelque peu plus souvent. Beaucoup sont longues ou plus longues que les avenues mais leurs trajets sont souvent détournés, de sorte que leur trafic est, d'une certaine façon, limité. Elles font la moitié de la largeur et de la hauteur des avenues, dissuadant un mouvement fréquent des charrettes lourdes. Néanmoins, elles sont essentielles à la Moria, puisqu'elles donnent accès aux Passages à Eau et aux Halls des Sources et atteignent des sections éloignées, loin au-delà de l'extension des avenues.

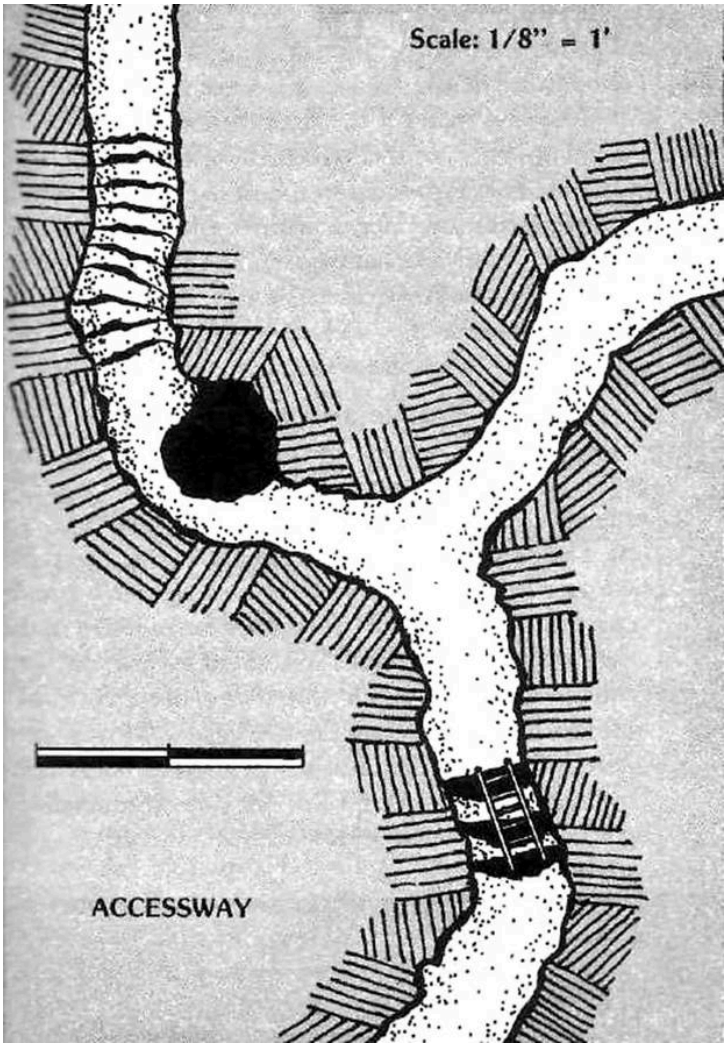


Route

Au sein des Mines, le réseau des routes est particulièrement critique. Ici, il n'y a qu'une seule avenue digne de ce nom, la Voie de Durin, qui traverse la zone entière. Les autres avenues sont généralement confinées aux quartiers de la Cité, laissant le réseau des routes comme source principale de communications et de transports.

Les routes possèdent des murs de pierre décorés de Bandes, équipés de torchères et, aux intersections, de lanternes. Certaines sont voûtées, d'autres ont des plafonds plats ou en encorbellement et des plafonds en pointes en couvrent d'autres. A la différence des avenues, qui traversent de grandes chambres ou d'autres chaussées, les routes ont souvent des entrées dans leurs murs qui ouvrent directement sur les pièces latérales.

Voies d’Accès (Passages Mineurs)



Voies d’Accès

Les routes de la Moria s’ouvrent également sur des Voies d’Accès. Ces passages mineurs sont larges d’environ 90 cm et hauts de 2,10 m, avec des arcs brisés ou des plafonds en dalles plates. Ouvrages pleins de maîtrise, ils accèdent partout et sous toutes les formes ; certains sont même des puits verticaux. Ceux aux pentes extrêmement raides sont équipés d’échelles de Fer ou d’acier, ou de barreaux d’échelle scellés dans les surfaces des murs rapprochés. D’autres combinent des montagnes russes, des pentes et des escaliers pour venir à bout des degrés ardus. Cette flexibilité de construction leur permet d’atteindre n’importe quelle zone de Khazad-dûm mais il en résulte aussi une fréquente absence de lanternes et de robinets à eau ou même de torchères et de puits. Les Voies d’Accès servent de conduits de réparation, de trous de travail ou même de chemin secret, et s’enroulent tout autour de Khazad-dûm.

Galeries Minières (Tunnels miniers)

A l’intérieur des Mines de la Moria - les régions nord, sud et ouest de Khazad-dûm - les Galeries Minières forment les artères du travail, le cœur du labyrinthe. En dépit d’un accès limité à quelques avenues et à une foule de routes et de voies d’accès, la majorité du trafic dans les Mines s’effectue par

les tunnels miniers. Ce sont de grossières voies de communication, destinées à l'équipement minier, comme les Foreuses de Roche, les Chariots à Minerai et les traineaux.

En raison de leur nature et de leur fonction, les galeries minières ont des murs et des plafonds en pierre brute ; leurs durs sols quoique lisses et cannelés, ne sont pas polis, ni décorés, La plupart ont un plafond haut de 2,10 m et font soit 2,10 m, soit 4,20 m, soit encore 6,30 m de largeur, mais ce n'est pas une règle et les exceptions abondent. Des équipements comme des lanternes et des chemins de poulies sillonnent certaines galeries minières ; cependant, la majorité est sporadiquement équipée. En fait, nombre d'entre elles sont de sombres tunnels qui serpentent dans des quartiers abandonnés ou peu utilisés.

Les galeries minières ont en vérité peu de choses en commun avec des sols plats et cannelés. A chaque intersection se trouve une chambre de jonction circulaire qui permet de larges courbes au niveau des rainures. Les chariots à minerai et à pierres se meuvent à travers ces halls avec facilité, évitant les angles irritants que l'on trouve aux croisements des avenues et des routes de la Moria. Les tunnels possèdent des bornes de mesure en miles (1 mile = 1,6 km) et en lieues, placées dans les murs, respectivement tous les 1,6 km et 4,8 km, à partir de la plus proche avenue ou route principale. Un nombre d'identification précède la distance figurée, indiquant au voyageur sa localisation. Les Naugrim comptent sur cela, à juste titre, pour trouver leur chemin parmi les avenues et les routes mais même un travailleur éduqué peut se trouver perdu dans les Mines.

Les Chambres



La Chambre de Mazarbul

Bien que les passages de Khazad-dûm filent souvent sur des kilomètres sans interruption, la plupart mènent finalement à des chambres de différentes sortes (bien sûr, quelques personnes errantes tombent dans les abysses et y meurent). Il y a des centaines de pièces dans la Moria. Dans les Mines, il y a des Halls de Stockage, des Chambres à Excavation, des Carrières, des Halls à Elévateur et des Chambres de Jonction circulaires. Les plus basses Profondeurs de la Cité recèlent des Halls de Fonderie, des Halls de Forgeage, des Réserves de Métaux, des Donjons, des Chambres de Façonnage et les appartements du Roi. Les Armureries, les Halls de Parade, les Chambres des Gardes, les Pièces de Réception, les Chambres de Cérémonie, les Halls de Réunion et les Cuisines sont prédominantes dans la partie centrale des Profondeurs et des Etages, tandis que les Salles de Garde, les Halls des Sources et les Trésoreries sont regroupés dans les Etages supérieurs. Où que ce soit, les logements Nains, les Cryptes et les entrepôts sont disséminés, comme le sont les centaines de cavernes naturelles qui supportent la structure de la Moria, retiennent l'eau ou diffusent des enchantements.

Cette multitude de chambres reflète tous les styles et innovations que l'on peut attendre d'un peuple dont le travail s'étale sur des milliers d'années de construction. Certains quartiers livrent les témoignages des pensées et des talents d'artisans morts depuis longtemps, ainsi que des fantaisies éphémères. D'autres sont conçus selon les conceptions arrêtées des architectes Nains les plus

conservateurs. La nature fournit ses propres créations uniques, et quelques-unes combinent deux motifs ou plus pour donner un effet unique. Mais, en dépit de cette abondante variété, la tradition des Nains dicte certaines constantes parmi les pièces à destination particulière.

Armureries

De telles constantes s'appliquent aux Magasins de Guerre de la Moria, ses Armureries. Chacun des Etages et des Profondeurs possèdent de telles chambres pour les Sentinelles, et il en existe sept autres pour l'Ost Armée étagées du Quatrième Etage à la Troisième Profondeur. Les trois Armureries Royales s'étendent sous les Appartements du Roi, à la Septième Profondeur. Tous confondus, il y a dix-sept dépôts d'armes dans Khazad-dûm.

Comme les Nains prennent la guerre au sérieux, ils entreposent soigneusement leurs outils de bataille. Beaucoup d'entre ceux-ci sont destinés au commerce mais toutes les précautions sont prises afin d'offrir à chaque guerrier un armement supplémentaire. C'est peu dire que d'annoncer que les armureries de la Moria sont dignes d'intérêt ; elles comptent parmi les meilleures d'Endor.

L'Armurerie normalisée est une chambre heptagonale à deux étages, avec un plafond cintré en éventail et des murs en Pierres Ailées. Sept colonnes massives de marbre vert, chacune portant sept lanternes suspendues, encerclent le centre de la pièce, tandis qu'une autre colonne encore plus imposante se dresse au milieu. Des pilastres de marbre de même style, mais engagés dans le mur, sont disposés le long des six murs hauts de 18,90 m et concourent à supporter deux balcons larges de 2,10 m qui entourent la pièce aux hauteurs de 6,30 m et 12,60 m.

Trois entrées équipées de portes en acier épaisses de 17,8 cm percent les murs opposés à chaque étage, autorisant un accès rapide en temps de nécessité.

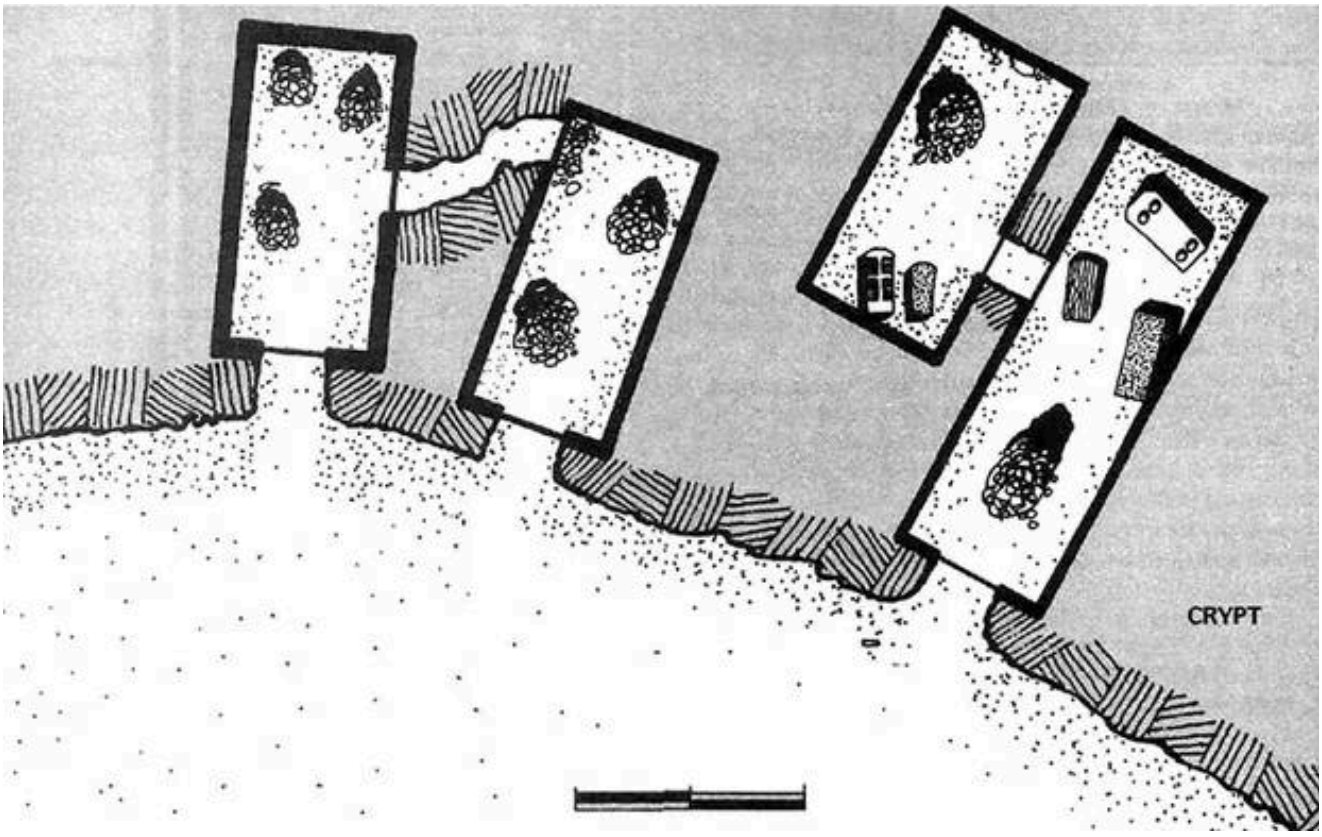
Les murs larges de 21 m et les piliers ronds de 4,20 m de diamètre sont équipés de râteliers ouverts d'armes qui s'étagent de 90 cm à 3 m au-dessus du sol ou des balcons. Tout au long des murs, sur le sol, sous les râteliers, se trouve une chaîne continue de coffres en bois traité qui contiennent des pièces d'armure. Les armes à deux mains, les arbalètes et les armes d'hast pendent depuis des armatures suspendues ; les armes à main sont accrochées à des patères obliquant vers le haut, et les carquois de carreaux d'arbalète ainsi que les dagues dans leurs fourreaux dépassent de fentes sur les faces externes des coffres à armures. Ici, les Nains amassent littéralement des milliers d'armes et autres accessoires de guerre superbes.

Chambres de Cérémonie

Tout comme ses Armureries, les sept Chambres de Cérémonie de Khazad-dûm sont des pièces grandes et imposantes. Les types traditionnels possèdent des plafonds en arc brisé haut de 63 m ornés de filigranes d'Or et d'une feuille d'Argent. Leurs sept côtés de marbre blanc larges de 6,30 m s'élèvent à 42 m. Équipés d'un parement en motif de Têtes do Hache, chacun reflète une grâce simple qui contraste avec la voûte, grâce qui se manifeste dans la courbe sans fioriture du simple arc brisé haut de 2,10 m de l'entrée. Dix rangées similairement austères de niches revêtues d'obsidienne, profondes de 90 cm et mesurant 90 x 53 cm couvrent les murs au-dessus d'eux à intervalles réguliers. Au nombre de deux cent dix, elles abritent de grandes lampes en Bronze. Lorsqu'elles sont allumées, ces lampes projettent un voile de lumière mystérieuse, faisant luire le marbre d'un feu intérieur.

Cryptes

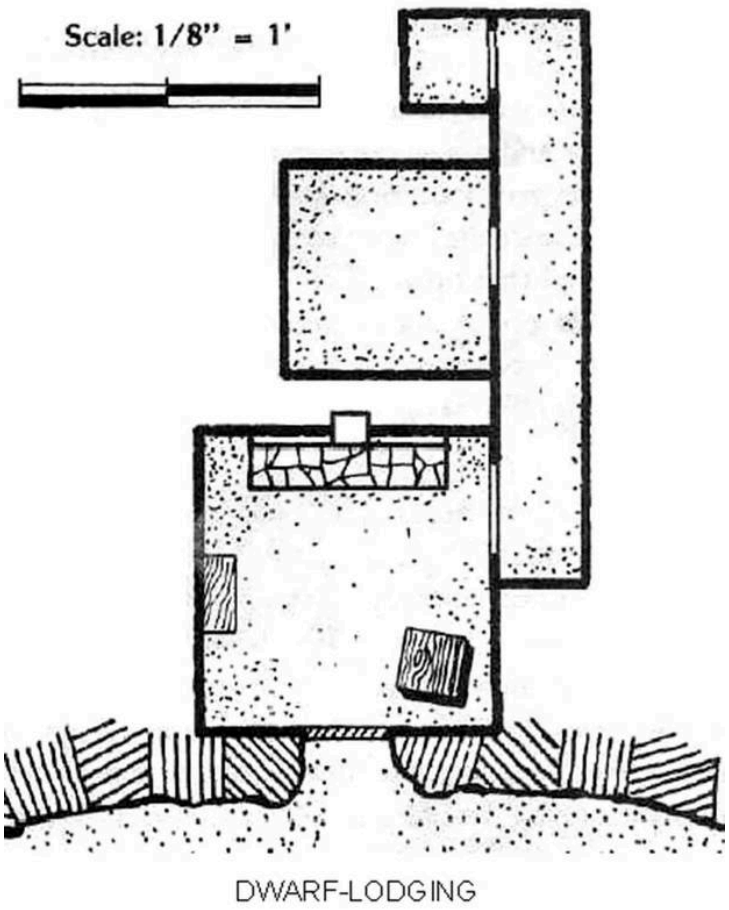
La myriade de Cryptes de la Moria diffère radicalement des vastes Chambres de Cérémonie qui se trouvent fréquemment directement au-dessus d'elles. Ces pièces funéraires basses, non éclairées et rectangulaires ont des murs de Pierres Ailées et des plafonds plats de basalte brut hauts de 2,10 m. La plupart sont des surfaces de 2,10 x 4,20 m ou 2,10 x 6,30 m non encombrées de piliers. Une unique entrée voûtée de 90 cm x 1,20 m autorise l'accès de la chambre, bien que nombre d'entre elles soient liées ensemble, en respectant un groupement par lignage. Celles du dernier type possèdent une autre sortie soit par l'intermédiaire d'un tunnel, soit par une porte en acier menant à une Crypte sœur.



Crypte

Il est écrit qu'aucun Nain mort ne doit reposer dans la Terre ; au lieu de cela, ils doivent reposer dans la pierre. Par conséquent, chaque Crypte est taillée dans la roche dure et emplie de 1-7 cairns funéraires en pierre ou sarcophages. Les morts, entièrement habillés et équipés, sont enfermés dans ces tombes individuelles, sombres lieux de repos seulement identifiés par une courte inscription runique.

Logements des Nains

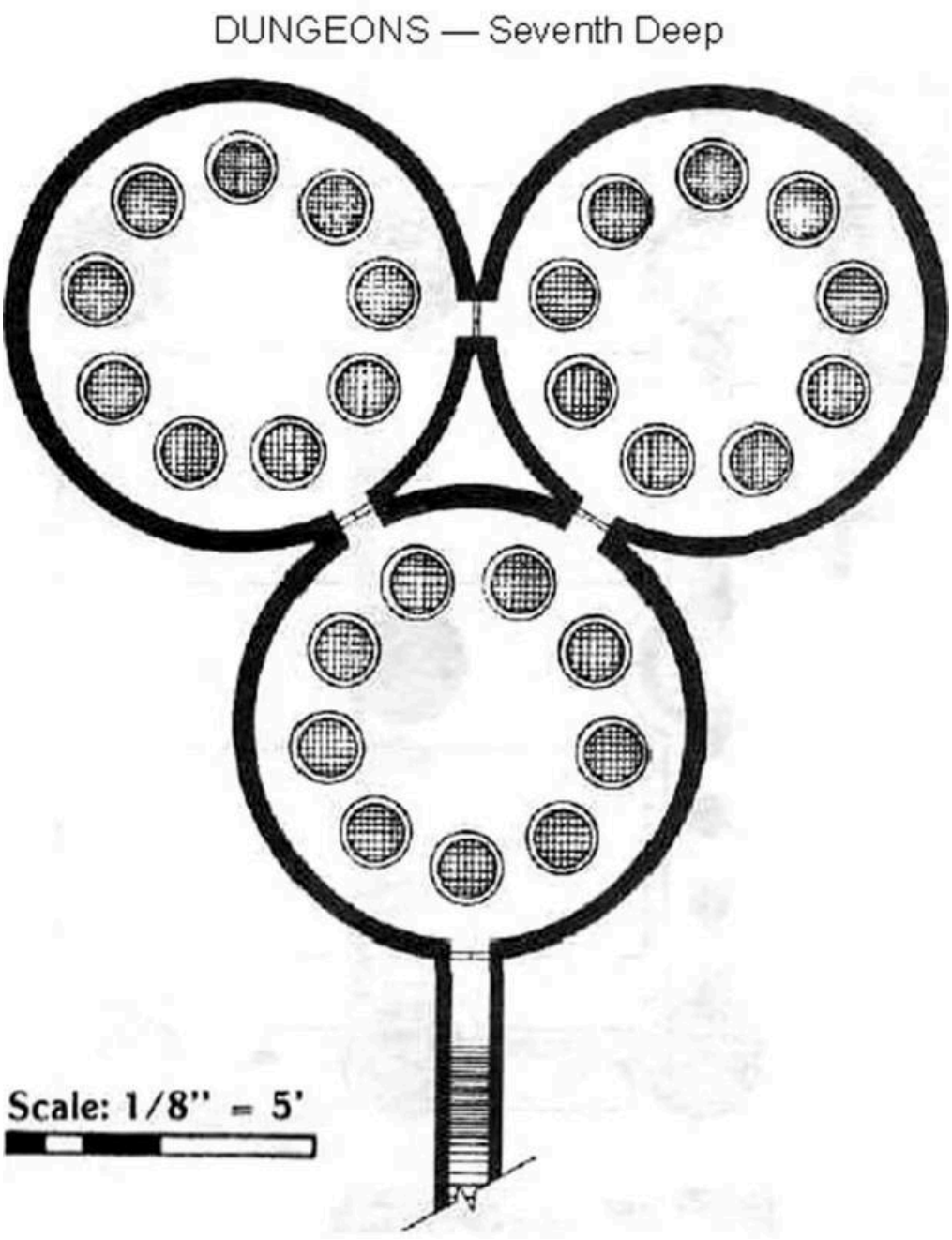


Logement des Nains

Les logements des vivants sont plus accueillants. Pour la plupart, bel et bien standard, ils sont confortables ou même opulents. Les Chambres des Nains de base sont des groupements de trois pièces avec des murs en parement en Diamant de basalte ou de calcaire vert. Typiquement, on y entre par une porte en fer de 0,90 x 1,50 m qui ouvre sur une chambre d'habitation de 3 x 3 m dominée par un foyer mural large de 2,10 m. A droite se trouve un étroit passage qui conduit à deux pièces plus petites, la première étant une aire de rangement de 2,10 x 2,10 m et l'autre une chambre d'aisance et d'évacuation de 90 x 90 cm, équipée d'un siège en pierre. Des tapis de fourrure ou de laine recouvrent les sols froids de granite ou de basalte de la pièce principale, alors que des torches projettent une lumière chaude sur les plafonds plats hauts de 2,10 et les tapisseries épaisses et décorées suspendues aux murs.

Donjons

Certains êtres vivants, cependant, se trouvent dans des quartiers moins plaisants. Les ennemis de la Maison de Durin capturés finissent dans les petits Donjons retirés de la Moria, où on leur laisse le choix d'offrir leur aide aux Nains, de combattre dans un duel juste mais souvent fatal ou de rester simplement à pourrir là, Les Naugrim prisonniers ne le restent que brièvement car la Loi de Durin prescrit le bannissement ou l'exil temporaire pour tous les crimes sauf les plus odieux.

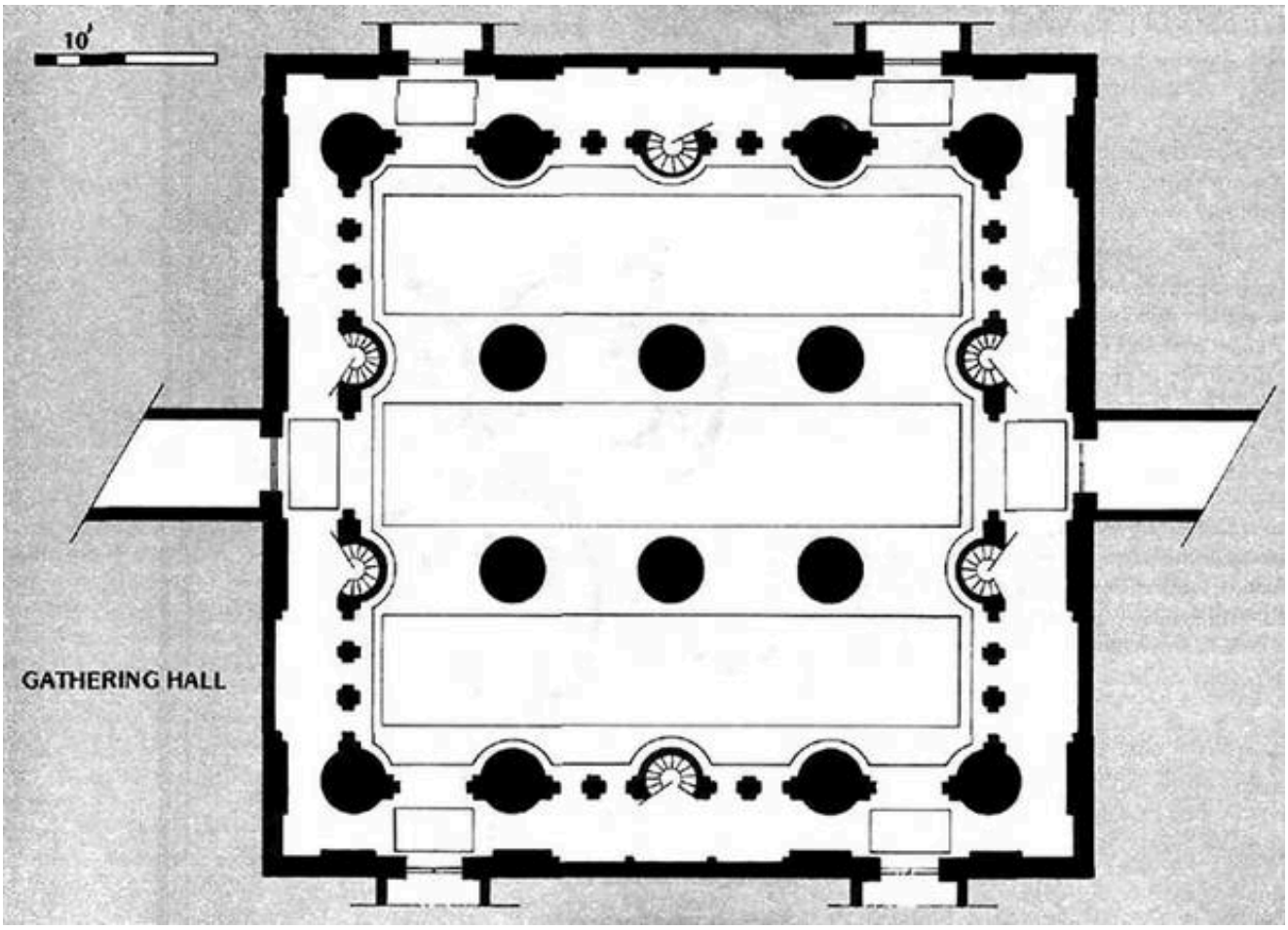


Donjons

Les Donjons de la Moria sont divisés en trois pièces en dôme de basalte brut exhalant de la vapeur. Hautes et larges de 4,70 m, elles contiennent peu de choses en sus de 3 puits d'un diamètre de 2,10 m et d'une profondeur de 6,30 m. L'accès en est permis par une unique échelle mobile en acier. Chacun des puits est recouverts d'une grille en acier épaisse de 7,5 cm et est drainé au moyen d'un trou de 18 cm au milieu de son sol doucement incurvé comme un bol. On n'a jamais entendu parler d'évasion, car les Donjons n'ont qu'une porte de 90x90 cm et celle-ci ouvre sur un escalier escarpé en roche qui court sur environ 21 m jusqu'à un passage traître prés des Halls de Fonderie. Un prisonnier peut à peine y respirer et encore moins accomplir des prouesses en agilité.

Halls de Réunion

Tandis que les Donjons sont obscurs, puants et occupés par d'infortunés corrompus, les Halls de Réunion de la Moria sont grands, aérés et pleins de résonance. Ce sont de gigantesques chambres carrées ou rectangulaires, souvent hautes de 42 m et de 42 m de côté, aux murs lisses et luisants en motif en Diamant de basalte et d'obsidienne noire. Leurs plafonds en marbre s'élèvent en des pointes peu hautes et reposent sur deux rangées de piliers de 4,20 m de diamètre, en forme d'arbres ou de réverbères. A leur tour, ils sont alignés sur des cintres imposants correspondants, dans les murs. Entre chaque cintre se loge une série de sept arches brisées empilées, chacune d'elles ouvrant sur l'une des sept galeries entourant la chambre.



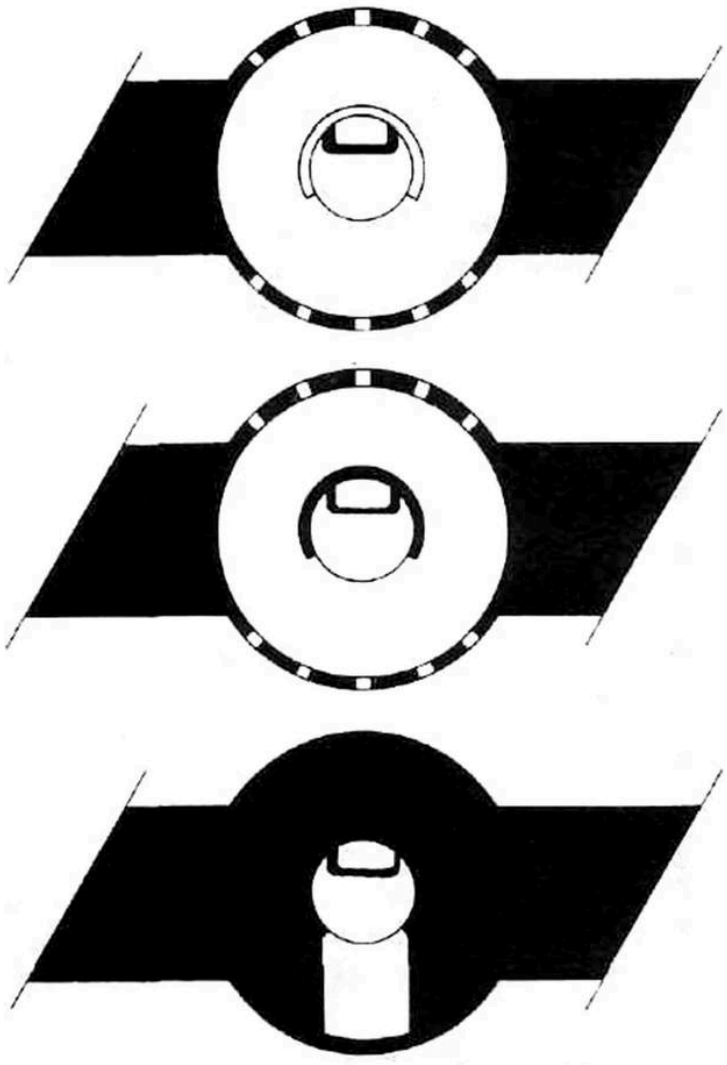
Hall de Réunion

Des lampes en cristal pendent en haut de chaque cintre pour illuminer le vaste hall d'assemblée et fait naître le sentiment d'une grandeur édifiante. Quelques-uns possèdent même une force d'émotion plus grande encore. De colossales lanternes en cristal sont juchées au sommet des quatorze gigantesques « Colonnes Luminaires » qui dominent chacun des trois Halls de Réunion, conçus par le Maître Maçon Narvi. Enveloppées dans des mailles d'Argent et taillées dans le Laen, elles produisent des faisceaux dansants de lumière, qui rendent hommage aux jours d'avant l'ascension du Soleil et de ta Lune.

Les Halls de Réunion sont situés dans les quartiers de la Cité aux intersections des avenues et des routes transversales principales. Ils sont également alignés sur un axe est-ouest. Une à trois portes

magnifiques s'ouvre dans chaque mur, ainsi la chambre possède-t-elle au moins une sortie faisant face à chacun des quatre points cardinaux principaux. Des portes plus petites mènent à des escaliers en spirale qui montent vers les cintres structurels saillants, joignant ainsi la pièce principale à ses galeries larges de 2,10 m. Leurs taille, organisation et position sont idéalement adaptées à leur fonction, car, de nombreuses heures chaque jour, une foule de Naugrim se réunissent pour parler et commercer dans ces chambres.

Chambres des Gardes



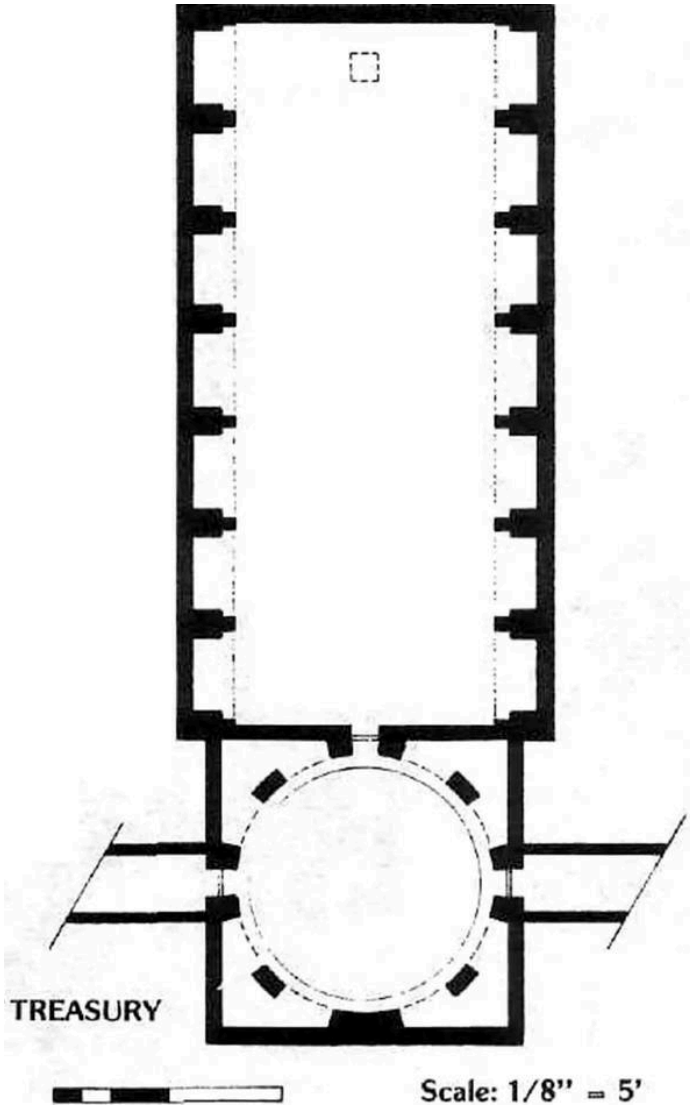
Chambre des Gardes

En raison des besoins stratégiques, une ou deux Chambres des Gardes se trouvent dans chaque Hall de Réunion. Cela leur permet de maintenir une surveillance sur les jonctions importantes de la Cité elle-même. Généralement, une Chambre de Garde a deux étages, comprenant trois pièces de 1,80 m de diamètre et 2,10 m de haut, toutes reliées par une échelle d'acier. Les Nains les placent à l'intérieur de zones renforcées d'acier des piliers ou saillant à mi-hauteur des colonnes, où seul un puits de 90 cm de diamètre les relie aux halls au-dessus et en dessous (normalement par l'intermédiaire d'une porte secrète). Les Naugrim les équipent de fenêtres semblables à des fentes de 17,5 x 90 cm, à chaque étage et sur chaque face, pour faciliter une observation prudente et permettre

un tir de soutien. Elles permettent aux gardes de faire pleuvoir des carreaux d'arbalète en acier meurtriers sur ceux qui se trouvent en dessous. Armées de cornes d'alerte et d'un tambour en Cuivre, une à trois Sentinelles occupent ces chambres et aident à la sécurité des artères principales de la Cité.

Salles aux Trésors

Des Chambres des Gardes plus petites, à un étage, protègent les sept Salles aux trésors de la Moria, des Halls spirituellement dotés, accessibles uniquement par des portes d'Adarcer couvertes de runes magiques. Ces portes de 90 cm x 2,10 m, épaisses de 30 cm, sont mises en retrait dans des murs de basalte et ouvrent sur des Halls d'Attente d'un diamètre de 10,50 m qui atteignent une hauteur de 10,50 à 14,70 m. De gros piliers rigides portent le plafond plat, et les deux plus proches de la Salles aux trésors logent les Sentinelles vigilantes.



Salle aux Trésors

Les Salles aux trésors en elles-mêmes sont de longues voûtes en berceau de 29,40 m taillées dans le basalte compact. Aucune colonne ne rompt l'espace au sol et seule une mosaïque de marbre brisé

argentée orne les murs, trompant sur la force de ces chambres pratiquement impénétrables. En pratique, elles remplissent bien leur objectif.

Chaque Salle aux trésors contient quatorze coffres en porphyre longs de 2,10 m, larges de 90 cm et hauts de 90 cm, disposés dans des niches dans les murs de la voûte. Ils sont rangés en deux lignes de sept, espacés régulièrement. Ici repose la masse des biens les plus précieux de la Moria, même si une grande partie en est cachée hors des coffres eux-mêmes. Situées au centre du sol à l'extrémité la plus lointaine de la voûte, se trouvent des gravures en Ithildin, lisibles uniquement à la lumière de la Lune, des Etoiles ou de la Magie. Elles disent « lève » à la fois en Khuzdul et en Quenya, et si on les lit, une section cachée du sol de basalte de 90 x 90 cm s'élèvera. Son côté contient une serrure et, avec un tour de la clé runique appropriée, on pourra voir les vraies richesses.

Les abîmes et les Ponts

Bien que de nombreuses routes et voies d'accès fassent des détours, ou qu'elles serpentent en apparence dans la Moria, les Naugrim sont friands d'artères rectilignes. Cela ajouté à la nature accidentée du Pays Sous les Montagnes, cette préférence crée des situations où il n'y a pas d'autres recours que de lancer un pont sur un abîme. Il y a des milliers d'évents et de fissures, en activité ou non, dans Khazad-dûm. La plupart sont d'étroites brèches ou failles, mais d'autres sont de larges puits béants, apparemment sans fond. Beaucoup sont froids et sombres ; quelques-uns résonnent des échos de l'eau s'agitant ; certains luisent des teintes chaudes du feu souterrain.

Le Peuple de Durin équipe ou dompte ces crevasses. Celles qui montent jusqu'à l'air libre deviennent des conduits d'aération, tandis que d'autres accueillent des réservoirs, des voies de poulies ou des escaliers creusés dans leur à-pic, et à peu près tous forment des fossés de défense naturelle. En fait, nombre des chambres importantes pour les Nains sont gardées par des failles escarpées dans les roches immortelles de la Moria.

Quand des avenues ou des routes croisent les abîmes, des ponts franchissent ces vides. Ordinairement, des échelles, des câbles sur poulies ou des ponts de corde traversent les puits qui coupent les voies d'accès. Des fossés plus petits sur ces chemins isolés peuvent en vérité amener le voyageur à sauter. Les circonstances sont nombreuses et variées, et elles demandent une grande ressource de réponses. Parmi celles-ci, les plus communes sont les portées à arche fixe, les ponts-levis et les ponts tournants en acier.

Arches Fixes

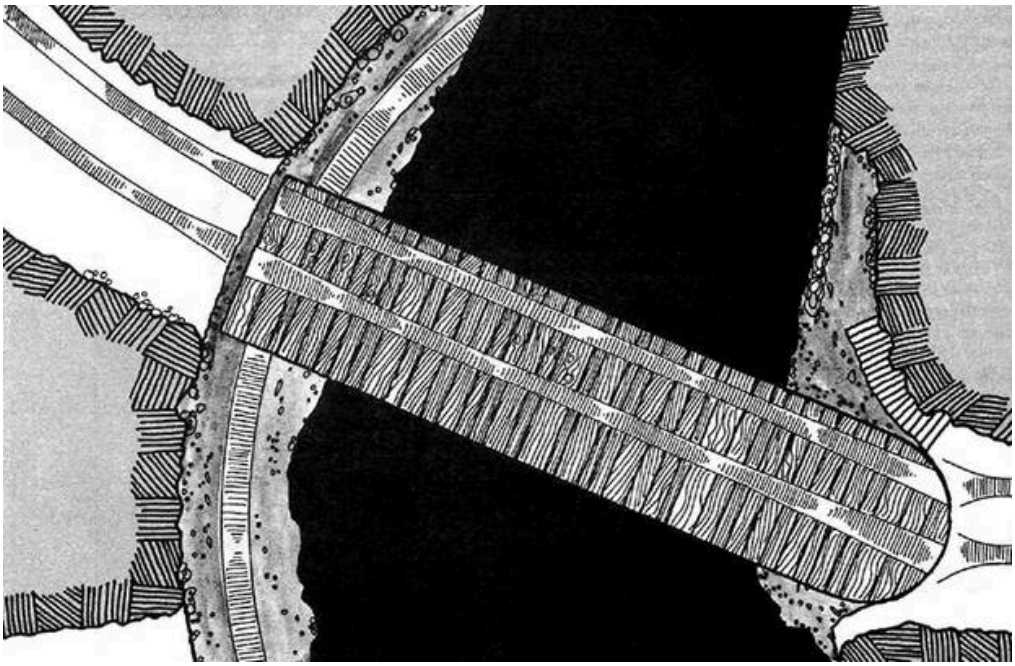
Les ponts à arche fixe joignent les sections les plus utilisées des avenues et des routes, particulièrement dans des zones déjà défendues. Ils sont une nécessité sur les artères où les charrettes à minerai, les charrettes à pierres ou d'autres équipements plus lourds circulent dans des rainures au sol. Typiquement, ce sont des travées à une seule arche, car les piliers centraux sont difficiles à ériger et les colonnes naturelles sont excessivement rares (l'exception la plus flagrante est sur la Voie du Cornerouge, qui utilise des arches portées par vingt-et-une stalagmites pour traverser la « Chambre des Dents » à la Septième Profondeur). Ceux qui sont situés sur les avenues sont des structures de granite larges de 4,20 m ou de 6,30 m, avec des balustrades de diverses hauteurs. Uniformément plats ou imperceptiblement arqués, ils ralentissent rarement le trafic. Les ponts de

calcaire, sur les routes, sont toutefois fréquemment arqués ou inclinés plus sévèrement, et quelques-uns sont en fait coupés d'escaliers. Ils sont larges de 2,10 m ou 4,20 m et ne possèdent presque jamais de balustrades. C'est aussi vrai pour les rares ponts larges de 90 cm sur les voies d'accès.

Pont-levis

Les ponts-levis sont des structures en bois traités levées par des chaines en Fer qui s'engagent dans les Tours des Treuils bien défendues. Quelques-uns atteignent des longueurs de 21 m et sont renforcés d'armatures en acier. Légers et plutôt fragiles, ils peuvent être détruits lorsque le danger est proche, et peuvent traverser les formidables et larges abîmes qui servent de barrières idéales contre les attaques. Les Tours des Treuils, rondes et d'un diamètre de 10,50 m, s'élèvent à une fois et demie la longueur du pont, et comportent à la fois des créneaux et des salles de tir pour les arbalétriers. Parfois, une quantité de pièces basses à chambre unique de 4,20 m de diamètre et reliées par des échelles, se situent dans des structures. Bien sûr, au moins un étage supérieur renferme l'impressionnant treuil du pont-levis.

Ponts Tournants



Pont Tournant

Lorsque la zone est moins vulnérable, mais néanmoins exposée, les Nains ont souvent recours aux ponts tournants. En général, ce sont des unités à structure d'acier avec une chaussée en bois dur ou en pierre qui n'excèdent pas une largeur de 4,20 m et une longueur de 18,90 m. Jusqu'à un tiers de leur longueur est logé dans la pierre au sein de la falaise, Là, un grand mécanisme formé d'un treuil et d'un pivot en acier entrai né par une crémaillère ancre le tablier du pont et lui permet de tourner latéralement. Des rampes descendant faiblement amènent le chemin au niveau encaissé de la chaussée du pont. Les ponts tournants peuvent supporter des masses considérables et quelques-uns

ont même des rainures pour les charrettes lourdes, mais la plupart sont confinés à des routes qui ne portent que de modestes charges.

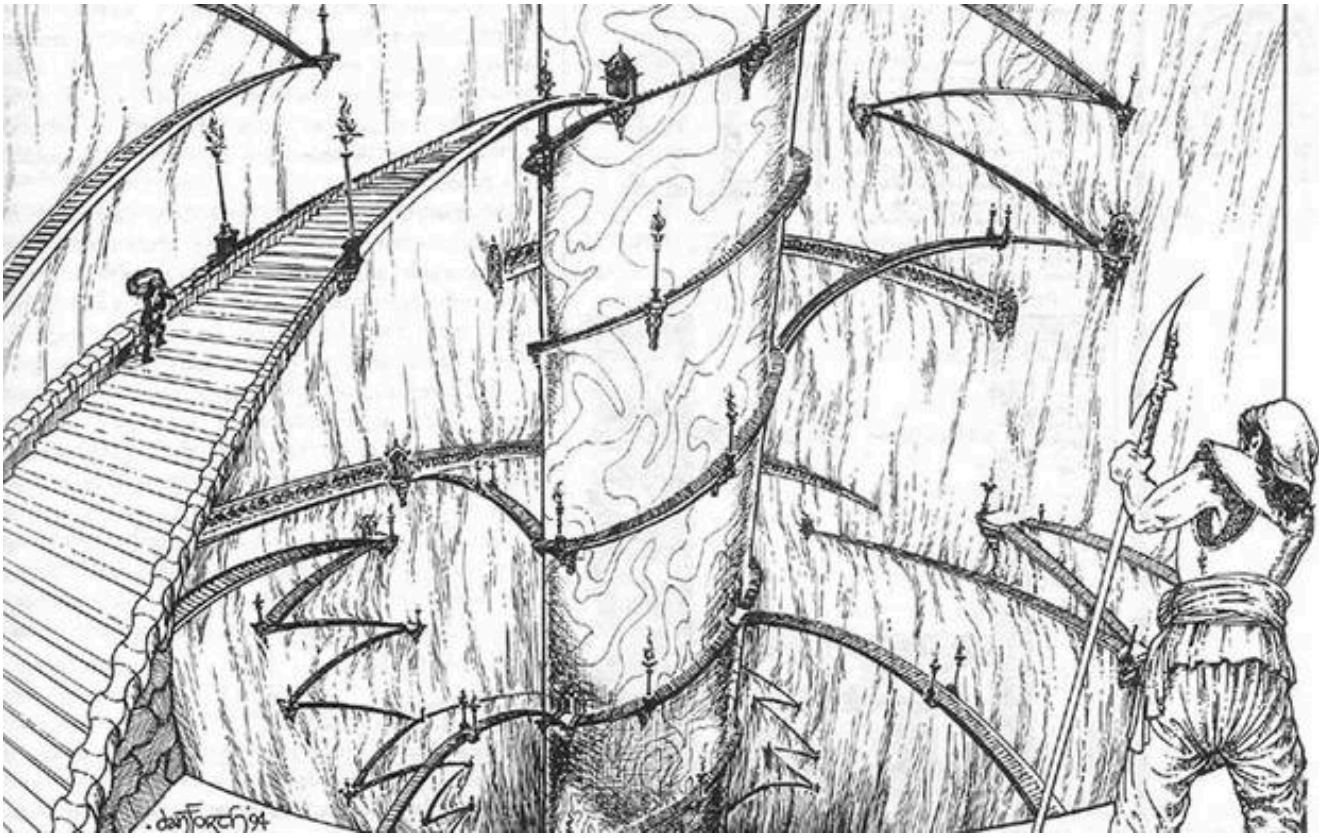
Les escaliers et les plans inclinés

Tandis que la plupart des abîmes interrompent les déplacements, certains relient des zones entre elles. Puisque ce sont des espaces béants et souvent assez larges, ils servent de tunnels ou de puits et relient tous les quartiers avoisinants. En fait, les Naugrim utilisent ces fissures qui ont des parois solides, taillant ou fixant des échelles, des voies de poulies, des rampes, des sentiers ou des escaliers sur leurs faces escarpées.

Les escaliers abrupts tendent à joindre des voies d'accès ou des routes. Sans garde-fou et excédant rarement 90 cm de largeur, ils sont escarpés et perfides, employés en cas d'urgence ou par les travailleurs pour des tâches d'entretien. Les Naugrim préfèrent utiliser d'autres moyens pour se déplacer entre les niveaux et leurs nombreux sous-niveaux. Les cages d'escaliers, les rampes d'accès et les élévateurs sont plus grands et plus sûrs.

Cages d'escaliers

Les volées d'escaliers de la Moria tombent dans deux catégories. Une espèce met en communication simplement des sections d'artères par delà des degrés bruts, tandis que l'autre type réunit les niveaux de chambres, les zones minières ou les quartiers de la Cité. Les premiers se conforment à la taille et la direction do leur route désignée. Communément nommés en tant que ‘marches », ils incorporent toutes les constructions habituelles : conduits d'eau, voies de poulies, rainures modifiées et d'autres du même genre, Quelques-uns ont des équipements additionnels, comme des crémaillères dans les murs qui facilitent le déplacement des charrettes lourdes (des mâchoires de freinage ou des cordes installées dans les crémaillères protègent le fardeau contre les glissées soudaines).



L'Escalier de Durin

Les escaliers de liaison tendent à suivre des conceptions plus standardisées. En général, ils suivent un plan en spirale ou en montagnes russes, dépendant de leur localisation. La plupart s'étendent dans des cages fermées, quoiqu'un petit nombre s'enroulent autour de l'extérieur des piliers, ou se tiennent librement sur leur propre ossature. Ceux qui joignent des avenues mesurent 4,20 m ou 6,30 m de large, avec des plafonds arqués hauts de 4,20 m, tandis que les escaliers aux plafonds plats reliant les routes ont une largeur de 2,10 ou 3 m. Ceux qui courent entre les voies d'accès sont uniformément larges de 90 cm, avec des murs et des plafonds creusés rudimentairement.

Les Naugrim utilisent des marches profondes et peu hautes. Même la variété la plus abrupte est faite de marches de 17,5 cm de haut seulement. Celles-ci se rencontrent dans les Mines, sur les parois en à-pic ou dans les tunnels des voies d'accès. Ailleurs, les Nains emploient des marches de 10 cm. Les Humains se plaignent de leur hauteur incommode, parce que les Hommes ont besoin d'une surface horizontale très profonde pour pouvoir les emprunter confortablement. Heureusement, les marches de Khazad-dûm ont communément une profondeur de 32 cm (d'une extrémité à l'autre de la marche).

Plans inclinés

Quand il y a un changement de niveau et que des escaliers ne sont pas nécessaires, ou peu pratiques, les Khazad construisent toutes sortes de plans inclinés. Les versions avec parois ne sont rien de plus que des passages en pente ; ceux qui ne bénéficient pas de murs sont de vraies rampes. La plupart ont des pentes de 14° ou de 21° qui, comme les escaliers de la Moria, sont équipés suivant les besoins. Les plans inclinés les plus larges ont des surfaces rainurées, des crémaillères en acier dans les murs

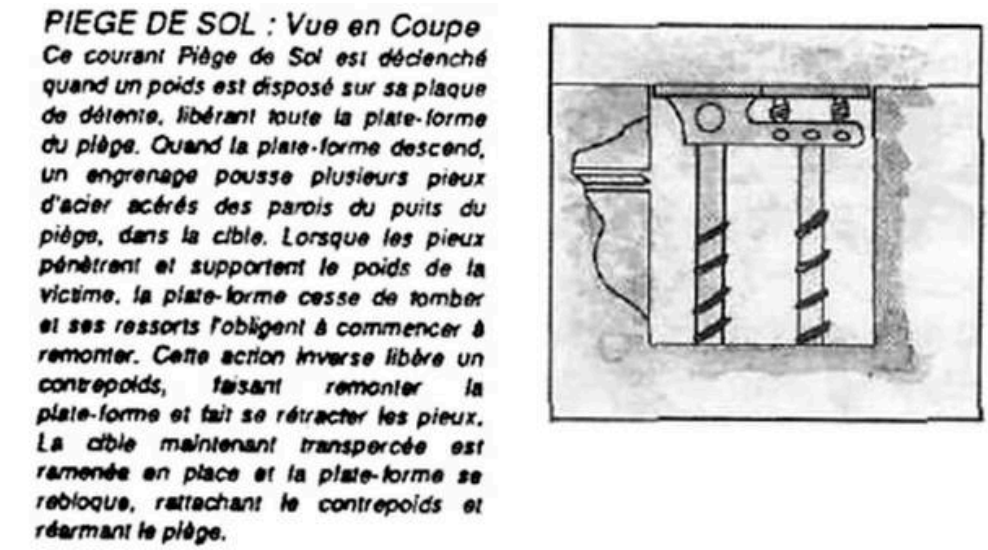
et les sols, et contiennent des étagères à lanterne. Les variétés larges de 6,30 m possèdent des escaliers larges de 90 cm le long de chaque mur ; les pentes larges de 4,20 m possèdent une seule de ces volées de marches. La Moria possède également des plans inclinés plus pentus et plus étroits, particulièrement les Rampes de Glissade et les Poteaux de Glissade. Ces structures sont utilisées uniquement pour des échappées rapides ou des descentes rapides de biens empaquetés, de travailleurs ou de guerriers.

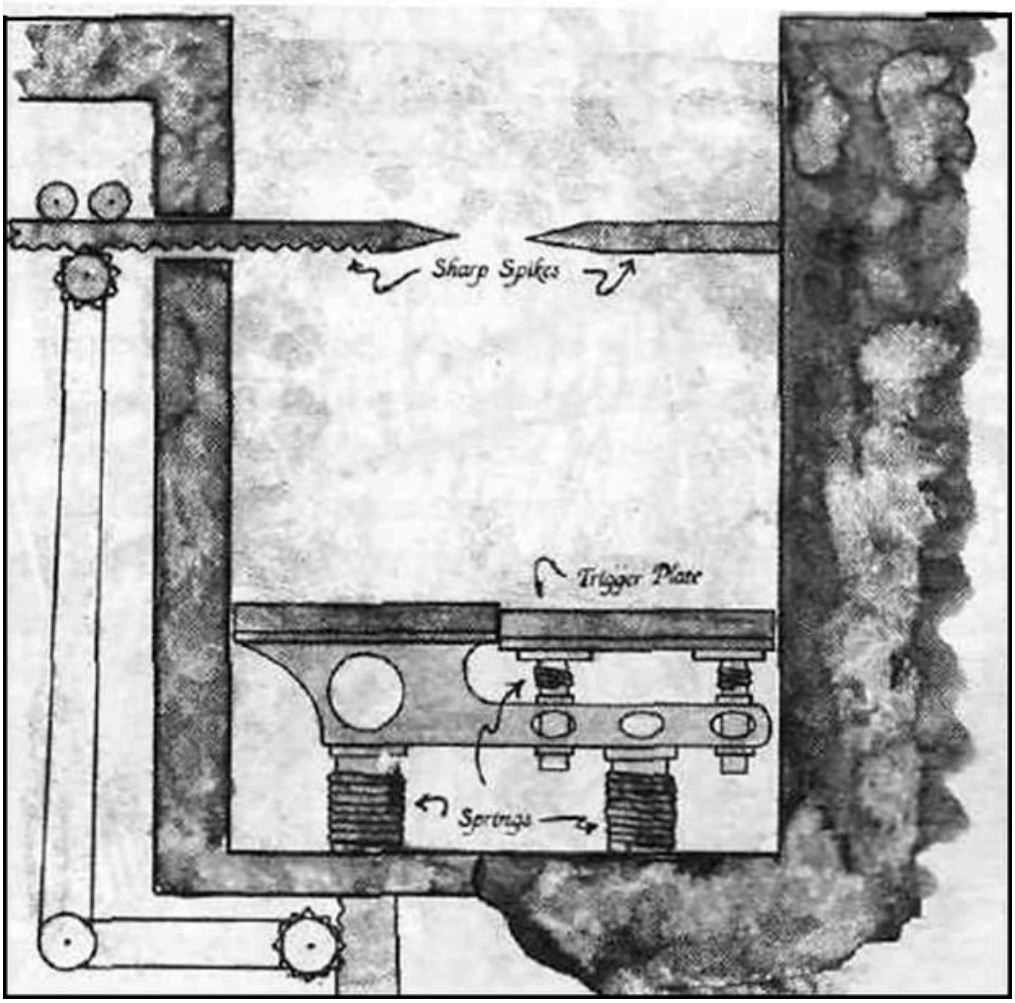
Généralement, les Naugrim les placent dans, ou auprès, des Chambres des Gardes ou des Baraquements, cependant un grand nombre coupe à travers la roche des Mines. Descendant en spirale missing ù35’ ou 42*, les Rampes de Glissade sont des plans inclinés magnifiques mais dangereux. Seule une paire de rails parallèles en acier, de chaque côté, peuvent freiner la chute le long de ces rigoles en marbre poli, larges de 90 cm. Une fois qu’un Nain entame sa chute vertigineuse dans le conduit, il ne s’arrêtera qu’en atteignant le lit de laine de 1,20 x 1,20 x 1,20 m qui est à la base de la pente.

Les Pièges

Indifféremment du thème architectural, tout site de la Moria est potentiellement piégé. Les Naugrim commencèrent la construction de mécanisme de défense avec la pose de la première pierre de la Maison et perfectionnèrent leurs talents sans rivaux de concepteurs de pièges durant tout le millénaire suivant. Comme les ingénieurs et maçons Nains illimités aiguisaient leurs techniques, ils produisirent une série apparemment sans fins de plans, parsemant Khazad-dûm d’une incroyable variété d’instruments astucieux et souvent mortels. De ceux- ci, sept sont les plus courants.

Fosses





Piège de sol

Les Pièges à Plaques sont des versions modifiées du plan des pièges les plus communs de Khazad-dûm, les Fosses. Les Nains construisent ces pièges dans diverses longueurs et largeurs (d'habitude 90 x 90 cm, 2,10 x 2,10 m, 4,20 x 4,20 m ou 6,30 x 6,30 m), mais la plupart fonctionnent suivant le même

principe. Lorsqu'ils sont déverrouillés et que 42 kilos ou plus sont appliqués sur l'un des blocs, légèrement équilibrés par un contrepoids, au sol, celui-ci pivote vers le bas et dans un logement dans le mur ou dans une zone voisine sous le sol, La victime tombe dans une fosse en pierre dont les murs obliques convergent vers une zone de 90 x 90 cm, 8,40 m plus bas. Là, sept pieux en Fer de 0,90 m de haut (arrangés en un cercle de six plus un plus grand au centre) attendent.

Pièges à dards

Comme les Pièges à Glissières, les Pièges à Dards se trouvent près, et sont reliés à, des zones à découvert. Les Pièges à Dards réclament un puits d'air proche, avec un flux de vent régulier. Les Nains placent des dards légers (empoisonnés avec du Gorfang) dans des tubes récepteurs individuels, de 2,5 cm de diamètre, et creusés entre le conduit d'air et le passage ou la chambre piégés. En créant une pression dans la zone piégée, une victime déplace une plaque d'acier qui ouvre les deux extrémités des sept tubes connectés entre eux et cachés. L'arrivée subite de la rafale de vent conduit les dards à travers leurs réceptacles polis et dans celui qui est assez malchanceux pour être sur leur chemin.

Pièges à glissière

Les Nains placent les Pièges à Glissière dans des passages proches des abîmes ou au-dessus de cavernes.

Dans l'essence, ce sont des tubes de basalte ou de granite poli de 90 cm à 2,10 m de diamètre et positionnés avec un angle de 56°. Une ligne de courtes lames en acier disposées en quinconce dépassent de la surface inférieure. A la fin du plan incliné, une sortie s'ouvre à travers la paroi d'une fissure proche ou dans le plafond d'une caverne inférieure. Ces pièges sont conçus pour se défaire complètement des victimes, donc les précautions en vue de récupérations sont rares.

Les imprudents actionnent les Pièges à Glissière lorsqu'ils échouent à utiliser la Clé Runique appropriée ou la Barre de Verrouillage pour bloquer le mécanisme. Des trous à clé et des leviers à tirer en Fer noirci se trouvent dans de discrètes, quoiqu'élargies, fissures entre les blocs des murs, à environ 2,10 m de la zone de sol piégé. Ceux, assez infortunés pour buter sur le verrou, trouvent une zone au sol longue de 2,10 m de pierres mobiles. Lorsqu'elles portent une charge de 35 kg ou plus, ces pierres pivotent vers le bas et dans les murs du passage, révélant un trou en forme d'entonnoir qui dirige rapidement la victime dans la glissière. De là, le pauvre infortuné disparaît.

Pièges à pieux

Les Naugrim emploient aussi des pièges longs de 2,10m avec des pieux mobiles. Installés dans des logements dans les murs, ces broches en dents de scie en acier sont reliées à un mécanisme. A son tour, le mécanisme est entrainé par les mouvements du sol de pierre piégé. Tandis que le sol s'enfonce sous un poids de 17,5 kg ou plus, une tige fait tourner une série de roues qui mènent le groupe de pieux à l'extérieur et au travers de la surface piégée. Les pieux sont de longueurs variant avec la largeur du piège. Ils sont longs soit de 2,10 m, ou alors aussi longs que le passage est large, dans le cas où fait moins de 2,10 m. Ainsi, ils s'entrecroisent pour créer une aire mortelle. De deux à

quatorze pieux occupent chaque zone de 2,10 x 2,10 m de mur. (Le Piège de sol illustré ici est une variation de ce principe.)

Pièges à plaques

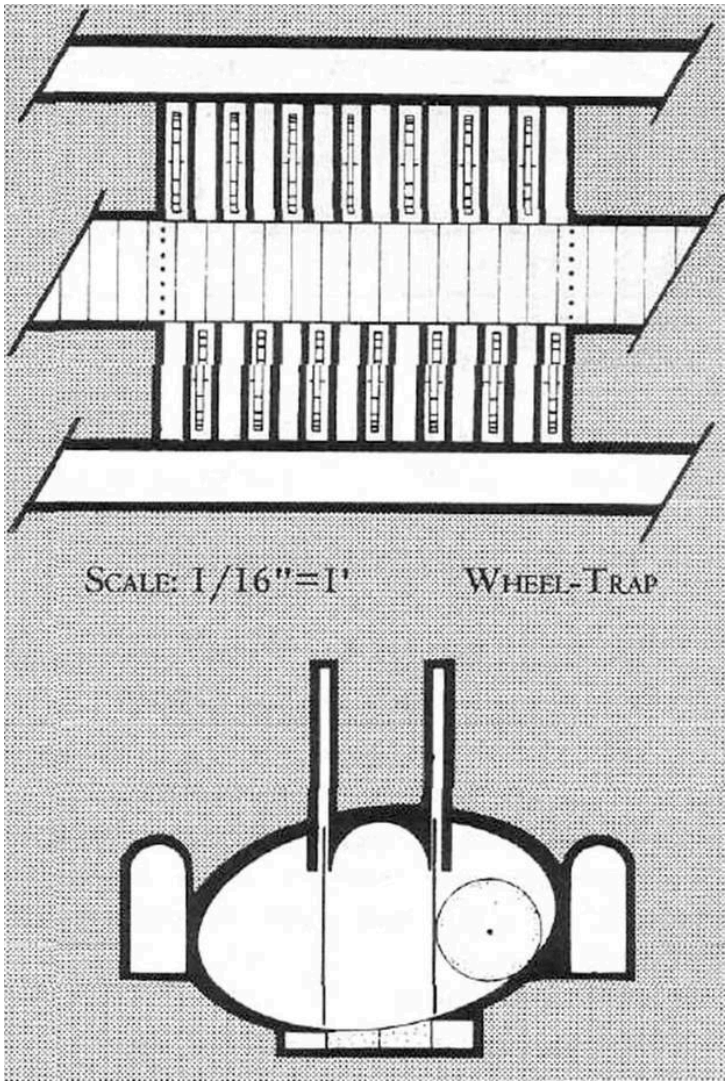
Les Pièges à Plaques sont des constructions moins sophistiquées qui n'affectent que les zones de sol. A la base, ce sont de grandes plaques d'acier taillées en forme de pierre ayant l'apparence de la surface environnante. Chacune possède une barre de pivot qui passe par son centre et permet à la plaque de basculer lorsqu'elle est enclenchée. Une paire de pédales cachées déplacent des barres de soutien sous les extrémités de la dalle et maintiennent le piège. Les voyageurs attentifs pourraient remarquer ces contrôles, chacun d'eux dépassant par une fente de la base du mur, à 17,5 cm de la zone piégée.

La plupart des Pièges à Plaques protègent les passages. Ils sont longs de 2,10 m et juste un peu plus étroits que le sol qu'ils protègent. Comme leur taille est assujettie à leur emplacement et que leur basculement est dépendant du poids qu'ils supportent, ceux qui se trouvent dans les voies d'accès nécessitent une charge moindre pour être mis en mouvement. Quatorze kilos mettent en marche une plaque d'une voie d'accès, mais il en faut 24,5 pour actionner celle d'une avenue. Celles des Chambres mesurent 2,10 x 2,10 m et sont mises en mouvement par 17,5 kg de pression.

Lorsqu'il est libéré, un Piège à Plaques bascule simplement et se bloque, avec sa face inférieure en acier ayant fait une rotation de 180°. Le demi-tour envoie la victime dans un puits de 8,40 m empli de 2,10 m d'eau. Des pierres brutes, dans la portion supérieure du puits, frappent et meurtrissent souvent la victime désorientée et, à moins que quelqu'un d'autre trouve et fasse pression sur une des pédales, elle se noie éventuellement ou dépérit (ou bien elle émerge semblant assez pâle et ruisselante).

Pièges à roues

Les Pièges à Vapeur sont astucieux, mais les Pièges à Roues sont ingénieux. Les Nains les comptent parmi les pièges les plus efficaces de la Moria. Ils sont aussi les plus rares, les plus terrifiants et les plus complexes. Construits dans des sections de couloirs spécialement conçues, ils mettent en jeu deux séries de roues en pierre de 3 tonnes, chacune d'un diamètre de 2,10 m. Alignées par groupes de sept, les roues se tiennent dans des fentes individuelles creusées dans les murs sur chaque côté de la zone piégée. De fausses façades camouflent ces puits à roues, chacun d'eux faisant face à un puits vacant, légèrement en contrebas dans le mur opposé.



Piège à roues

Les panneaux en pierre cachent également des blocs de pierre glissants. Ceux-ci se trouvent sous les logements des roues et voient leurs surfaces extérieures creusées afin de monter et descendre et rejoindre les courbes assorties des pierres équivalentes en travers du hall. Appelés 'blocs d'appui » par les Naugrim, ces pierres glissent dans des rainures maquillées en fêlures dans le sol du passage.

Lorsque un voyageur non au courant arrive sur un Piège à Roues, le sol piégé (ou un autre objet désigné) fait bouger une barre en acier qui fait tourner un mécanisme et met en mouvement une série de gigantesques contrepoids. Enfoncés profondément dans les murs, les poids lèvent les panneaux de façade et conduisent les deux jeux de blocs d'appui opposés hors des murs. Ceux-ci se rejoignent au centre du couloir ; à peu près au même instant, une paire de herses cachées tombe du plafond afin de clore la zone piégée.

A peu près immédiatement après, les quatorze Roues s'échappent en roulant de leurs puits garnis d'acier, Roulant au creux du lit incurvé formé par les blocs d'appui, elles se croisent par paires alternées, et se réunissant dans les puits plus bas dans le mur opposé, et se précipitent en arrière. En revenant en roulant dans le couloir, elles finissent par s'immobiliser, toutes les 14, espacées de 17,5 cm, au sommet des blocs d'appui, et bloquent la voie du hall, Quelque part au milieu de ce mur de roues se trouve la victime, probablement aplatie ou réduite en pulpe. Des bras en acier extensibles

qui attachent des câbles aux axes de 7,5 cm, protubérants du centre des roues, permettent aux Naugrim de ramener les blocs en arrière dans leur position d'origine.

Pièges à vapeur

Tandis que les Pièges à Pieux et les Fosses sont fréquents dans les passages et les chambres à travers toute la Moria, les Pièges à Vapeur sont confinés dans des quartiers très spécifiques. En général, ils se trouvent à proximité des évents volcaniques ou des forges, avec une plus grande proportion dans les Mines, les Halls Royaux ou les plus basses Profondeurs.

Comme les conduits d'air traversent en tous sens Khazad-dûm, les Nains maintiennent des tunnels de vapeur. Nourris par les eaux amenées par les aqueducs élaborés de la Moria, ces étroits passages sont recouverts de fer. Leurs chambres d'ébullition disséminées se trouvent auprès des forges ou au dessus de salles emplies de lave fondue. De là, ils portent la vapeur qui chauffe les murs et les sols des Halls les plus raffinés de la Cité, l'excédant étant évacué dans des puits à déchets. Les Nains emploient aussi les vapeurs pour leurs Pièges à Vapeur. Ce sont des constructions simples ; ils ne sont rien de plus que des zones où des puits donnent directement sur un tunnel à vapeur. Deux pierres du sol recouvertes, pour leur face inférieure, de Fer et articulées sur des ressorts (chacune pouvant aller jusqu'à 2,10 x 2,10 m) couvrent le piège. Elles basculent en position ouverte lorsqu'elles portent plus de 35 kilos, et ensuite reviennent en position d'origine. Les victimes tombent à 4,20 m dans le souffle brûlant qui emplit le tunnel à vapeur de 2,10 m de diamètre, plus bas.

Table : Effets des pièges

Type de Piège	Zone d'effet	Difficulté de détection	Difficulté à désarmer	Difficulté à éviter	Effet
Piège à Glissière	2 m x COUL.	Difficile	Très Difficile	Très Difficile	Chute de 15 m + (1 m à 60 m) plus 1-10 Coups Critiques « C » de Taille.
Piège à Dards	1 cible	Extrêmement Difficile	Facile	Pure Folie	Attaque d'une Petite Corne à + 75 plus effet du poison Gorfang si un Coup Critique est obtenu,
Piège à Plaque	2 m x COUL.	Très Difficile	Moyenne	Extrêmement Difficile	Chute de 9 m dans 2 m d'eau plus 1-5 Coups Critiques « A » de Contusion, le puits est scellé.
Fosse	Jusqu'à 6 m x 6 m	Très Difficile	Difficile	Difficile	Chute de 9 m plus 1-5 Coups Critiques « D » de Perforation.
Piège à Pieux	2 m x COUL.	Moyenne	Très Difficile	Extrêmement Difficile	1-5 attaques de Grande Corne à +100.
Piège à Vapeur	Jusqu'à 2 m x 2 m	Difficile	Difficile	Difficile	Chute de 4 m plus un Coup Critique « B » de Chaleur à chaque round dans le tunnel (pas de dommage à l'équipement).
Piège à Roues	15 m de long x 2 m de large	Difficile	Extrêmement Difficile	Très Difficile	S'il n'est pas évité, 1-50 Coups Critiques « E » de Contusion (c.-a-d. mort).

Zone d'effet : Si le piège est déclenché, chaque personnage dans la Zone d'Effet du piège doit faire une manœuvre pour éviter ou subir l'Effet. COUL. indique que toute la largeur du couloir constitue la largeur de la Zone d'Effet.

Difficulté de détection : C'est la difficulté normale pour détecter le piège (utilisez le bonus de Perception).

Difficulté à désarmer : Si un personnage tente de désarmer le piège, c'est la difficulté normale (utilisez le bonus de Désarmement de Piège).

Difficile à éviter : Si un personnage est dans la Zone d'Effet lorsque le piège est déclenché, c'est la difficulté normale pour éviter les effets du piège (utilisez n'importe quel bonus applicable à la manœuvre entreprise pour éviter les effets du piège).

Note : Ce sont des suggestions de difficulté pour un évitement physique du piège (par ex. s'accrocher au rebord d'une fosse, ou sauter en lieu sûr). Des facteurs inhabituels tels qu'un personnage volant, ou un personnage assuré par une corde, pourront modifier ces difficultés, De la même façon, la

difficulté peut varier suivant la situation du personnage (par ex. un personnage qui bondit au centre de la Zone d'Effet d'une fosse pourrait subir une Difficulté à Éviter plus élevée que la normale).

Les Chambres de Résonance

Les Nains de Khazad-dûm utilisent une foule de dispositifs sophistiqués pour faire passer des messages à travers leur grand domaine. Des cloches, des lumières, des poulies et même des relais sonores viennent s'ajouter au trafic habituel des courriers. Rapides et sûrs, ces systèmes reflètent la société étroite, introspective et prudente qu'ils servent.

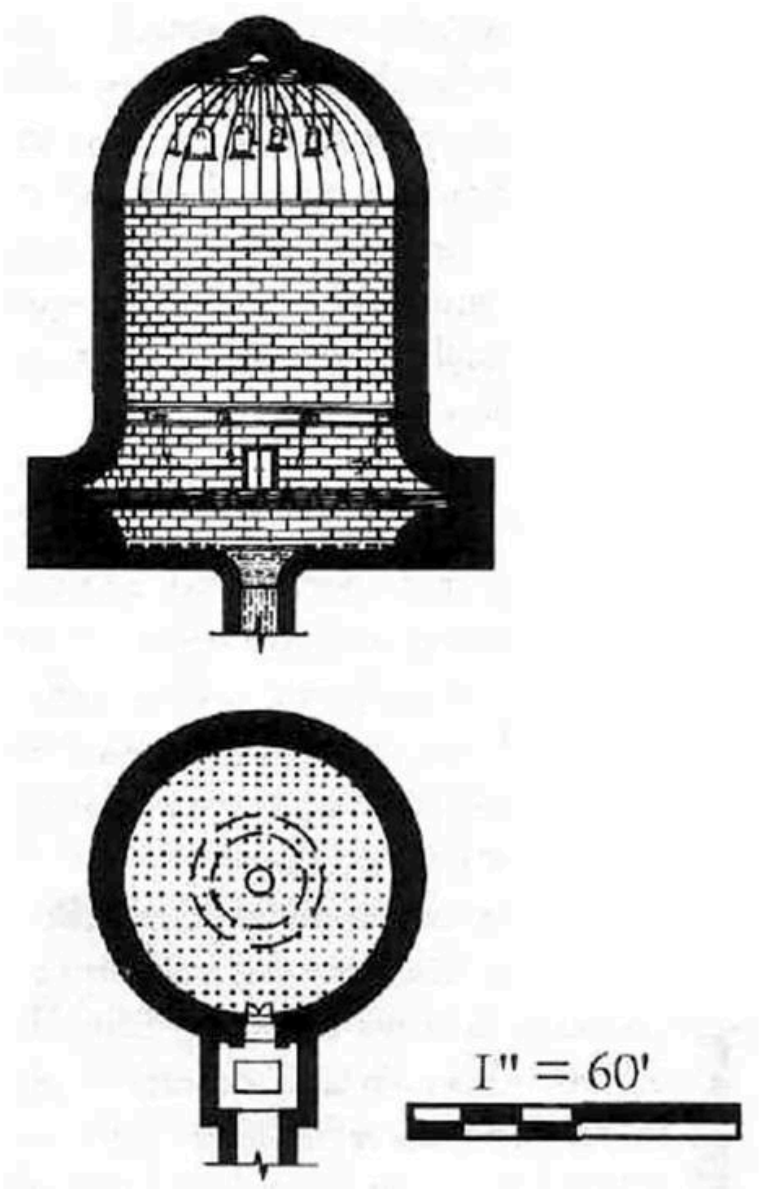
Les coursiers assurent la plupart des communications entre les Naugrim de Moria. Certains, comme les membres du Relais royal (alias les « Porteurs de messages »), transmettent des pensées secrètes, qu'ils transmettent pour l'essentiel oralement. D'autres, comme les « Porteurs de nouvelles », contribuent à la diffusion d'avis et de nouvelles d'ordre général. Ils affichent des avis écrits dans les salles de réunion de Khazad-dûm, ainsi qu'aux intersections clés des principales avenues. Les porte-voix sont également des conteurs d'histoires. Leurs récits, bien qu'ils ne soient pas aussi anciens ou sacrés que les contes traditionnels de la première maison, incarnent les événements actuels. Avec le temps, s'ils sont importants et bien racontés, ils peuvent être rapportés dans les salles de boisson et de rassemblement, devenant gracieusement une partie de l'histoire des Nains.

Lorsqu'une communication plus rapide est nécessaire, les Naugrim ont recours à des moyens moins familiers. Ils s'appuient alors sur leur réseau de lanternes et de balises pour faire passer le message. Les signaux sont transmis sous forme de codes en fonction de l'allumage et de l'extinction de ces lampes à gaz.

Les chambres de résonance complètent ces routines de signalisation plus traditionnelles. Ces salles spécialement construites se présentent sous deux formes : les « cloches » et les « chuchotements ». En voici une brève description.

Salles des Cloches

Les appels des quarante-neuf salles des cloches de la Moria parviennent à l'ensemble de la cité et à la plupart des quartiers des mines. Ces salles rondes, qui ont la forme de cloches d'une hauteur de 25 mètres, ont un diamètre de 15 mètres. Leurs planchers perforés à plusieurs niveaux concentrent les sons dans un sous-sol ou sous-chambre de 2,10 m de haut, équipé de plaques de surface mobiles qui fonctionnent comme des déflecteurs. Cette chambre souterraine agit comme un « haut-parleur » géant, redirigeant les sons à travers des tuyaux en forme de cornes et lançant des messages à plusieurs milliers de mètres à travers le cœur de la montagne.



Bell-Hall

Sept cloches de signalisation fixes sont suspendues au plafond bombé et bardé d'acier de chaque salle des cloches. Accordée de manière à ce qu'un sonneur nain puisse identifier sa position particulière et son point d'origine, chaque cloche possède une taille et une forme uniques. Tout aussi important, tous leurs « marteaux » mobiles sont conçus pour produire un son unique.

En utilisant ces marteaux pour frapper différents points sur la surface extérieure des cloches, le sonneur peut littéralement « parler » à ses auditeurs. Ses commandes tonales lui permettent de créer toutes les combinaisons consonantiques de Khuzdul, de sorte qu'il peut utiliser le contexte pour épeler des mots et construire des phrases. La plupart de ses messages respectent toutefois des règles de codage simples (par exemple, un battement de mains pour marquer la première heure de la journée).

Sept sonneurs de cloches officient dans chaque salle des cloches. L'ancienneté détermine qui sonne quelle cloche. Le « sonneur principal » contrôle la « septième cloche », qui est la plus petite et la moins active de l'ensemble. Comme la Septième cloche sonne rarement, il est aussi le surveillant de la chambre.

Chaque cloche sonne selon un thème particulier. La « première cloche » (ou « cloche horaire ») sonne quatorze fois par jour. Douze fois, elle marque l'heure. Les deux autres fois, elle signale les levers solaires et lunaires.

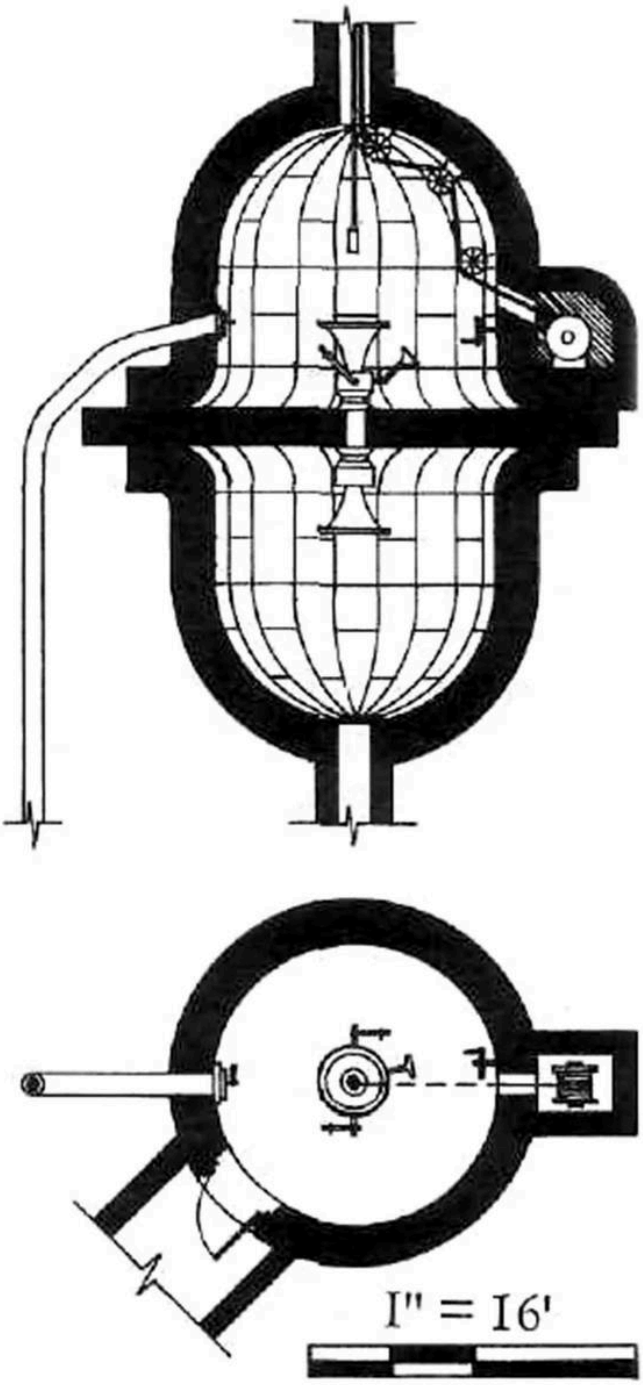
Les autres cloches sonnent ou se joignent à elles à des moments précis ou selon des besoins particuliers. Le schéma suivant résume les sept thèmes fondamentaux des cloches :

# de cloches	Thème
1 cloche	Heure
2 cloches	Jour
3 cloches	Appels spéciaux
4 cloches	Petits rassemblements
5 cloches	Rassemblements de la Maison
6 cloches	Appels à la guerre
7 cloches	Mort du Roi

Les tours de guet qui veillent sur les portes extérieures de la Moria font office de salles des cloches. Bien que plus petites que leurs homologues, elles contiennent le même ensemble de cloches. (Voir Sec. 12.9.)

Les Salles de Murmures

Khazad-dûm contient deux séries de Salles de Murmures, des salles conçues pour permettre aux « lanceurs de signaux » de la Moria de parler à un autre rapidement et en privé. Ces salles circulaires ont la forme de « doubles ceintures » (voir le schéma) et sont revêtues de divers métaux. Façonné comme une coquille intérieure, ce revêtement mural creux et métallique agit comme un amplificateur stable, dirigeant le son de telle sorte que le murmure d'un lanceur de signaux puisse pénétrer dans la pièce ou en sortir avec clarté.



Whispering-Hall

Des puits tapissés de Mithril relient les Salles de Murmures (ce qui témoigne de leur caractère prisé). Les messages montent et descendent le long des conduits avec netteté et clarté, comme si le messager parlait à l'oreille de l'auditeur. Des déflecteurs réglables permettent de modifier le son. Des leviers placés dans chaque chambre permettent de verrouiller ou de contrôler les mécanismes des puits situés au-dessus et au-dessous de la salle en question.

Les sept Salles de Murmures de la cité de la Moria, d'un diamètre de quatre mètres, s'ouvrent sur la troisième salle de chaque niveau. Les six autres Salles de Murmures se trouvent bien à l'ouest, dans le cœur de Khazad-dûm. Reliées par un puits appelé Puits de Hwain, elles sont plus grandes (6 m de diamètre) et constituent des instruments acoustiques plus puissants. (Voir Sec. 12.8, #56.)

Les puits qui joignent les Salles de Murmures sont également équipés de mécanismes de câbles et de poulies rétractables. Ce système fournit aux Naugrim une méthode spéciale pour transporter des paquets « sensibles ». Lorsqu'il est en place, les coursiers Nains utilisent le câble-élévateur toujours en mouvement pour descendre ou remonter les colis.

Les coursiers et les porte-voix utilisent également les Salles de Murmures pour déposer des messages scellés dans les chambres situées en dessous. Grâce à des tuyaux de descente enduits de cire qui traversent les murs de chaque Salle de Murmures, un Nain peut faire passer des notes et des objets plus petits plus rapidement que par le câble. Il contacte le destinataire, qui intercepte et attrape les objets tombés en insérant un petit filet dans une porte sur le côté du tuyau de descente.

Les Salles de Boisson

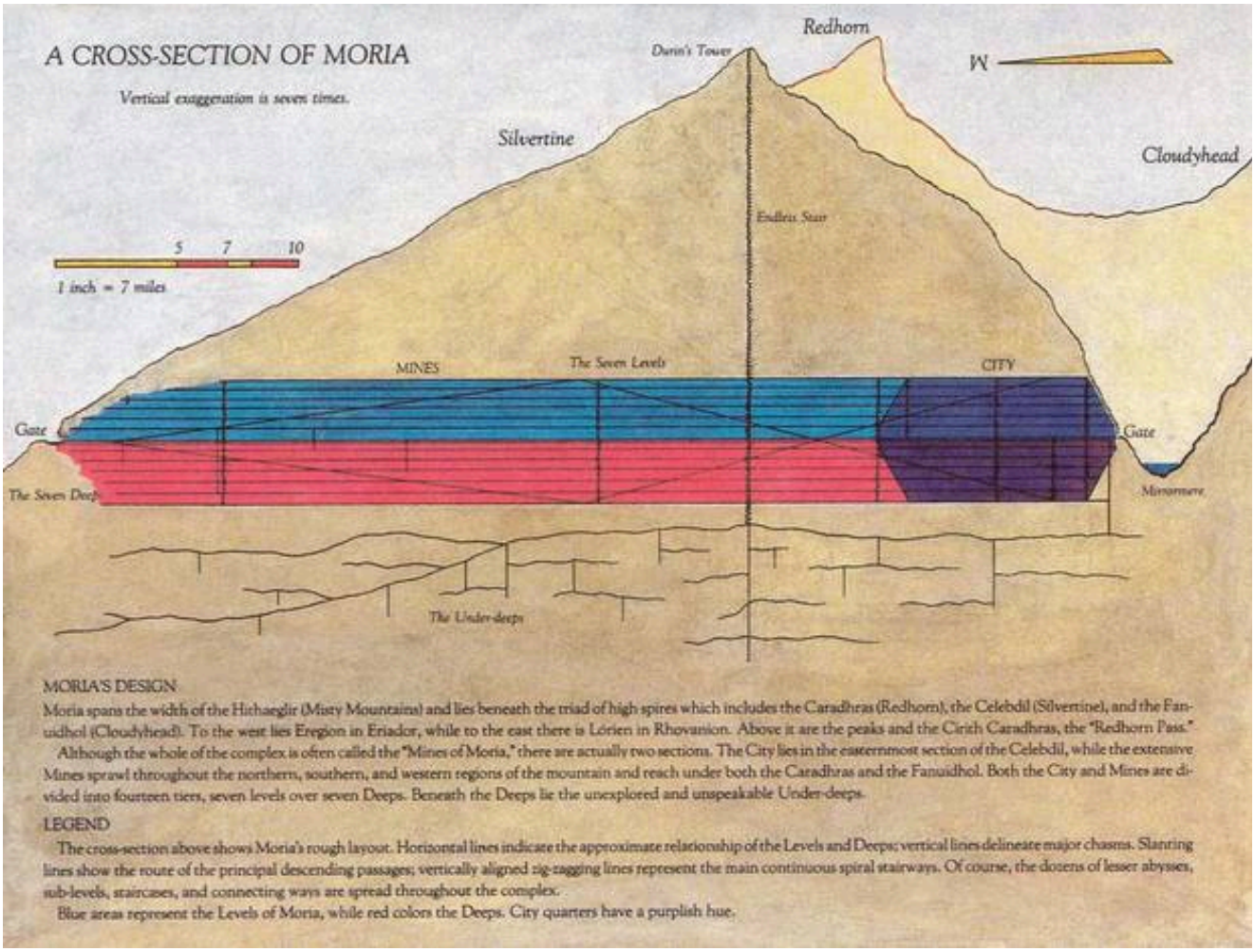
Les Nains aiment la bière, l'hydromel et le vin (dans cet ordre). Ils tirent une bonne partie de leur alimentation et de leur joie des céréales, du miel et des fruits brassés ou fermentés. Comme les traditions naines réprouvent la consommation désinvolte ou privée d'alcool, cette consommation a une raison d'être et est inévitablement liée à la célébration et à la narration d'histoires. Le lieu doit donc être spécial.

Les Naugrim partagent parfois leur boisson dans les salles de réception, mais la plupart d'entre eux échangent des gorgées dans les nombreuses salles de boisson de la Moria. Ces chambres de 15 m x 15 m entourent un foyer central et un bar. C'est là que la nourriture et les rafraîchissements sont préparés et offerts une fois tous les sept jours. Seuls les « locaux » (c'est-à-dire les « hommes du clan ») ou leurs invités sont autorisés à prendre part au repas. Des orateurs et des conteurs occasionnels assurent le divertissement.

11 · Organisation de la Moria



Quoique tout Khazad-dûm soit souvent rapporté aux « Mines », la Moria se compose de deux parties principales, les Mines et la Cité, chacune étant divisée en Sept « Etages » et Sept « Profondeurs ». Celles-ci, en tours et détours, s'étalent dans une variété de sous-niveaux, et intègrent des douzaines de cavernes isolées et de chambres, s'étendant à travers de larges gouffres et d'étroites fissures.



Vue en coupe de la Moria

Un aperçu des Mines

Les vastes Mines des Nains couvrent la plus grande partie de la zone. S'étendant vers le nord, le sud et l'ouest, depuis la Cité, elles tournent sous le Col du Cornerouge et coupent au-dessous du Cornerouge et de la Tête Nuageuse. Les Mines se déploient aussi vers les plus lointains soubassements du Pic d'Argent et entourent la voie de Durin sur la majorité de ses 78,4 Km. Comme dans la Cité, les Mines s'élèvent sur quatorze Niveaux, Sept Etages et Sept Profondeurs. Ces niveaux prennent directement naissance à partir de ceux équivalents dans les quartiers les plus organisés de la Cité. Les routes tortueuses des Mines, particulièrement celles des plus hauts Etages et des pus basses Profondeurs, tendent ce- pendant à devenir chaotiques, montant et descendant sur des distances considérables. Les tunnels dans les plus basses Profondeurs descendent brusquement loin dans des zones isolées et sombres. Les Sixième et Septième Profondeurs des Mines se trouvent juste au-dessus des indicibles Sous-Profondeurs, vastes et inconnues cavernes qui vont profondément dans les véritables fondations des Montagnes de Brume.

En comptant la Voie de Durin, Sept Passages principaux mènent aux Mines. Ils vont dans des directions diverses, mais tous se connectent avec les avenues principales de la Cité, dans les Halls de Réunion. Ces Halls de Réunion marquent le coin occidental, ou le plus à l'intérieur, de la Cité des Nains, nommés par les Hommes « La Creusée des Nains ».

Un aperçu de la Cité

La Cité elle-même est disposée selon un axe parfait. Aucun compas n'aurait pu être plus précis. La Porte Est regarde directement l'est, et, de là, la Voie de Durin file droit vers l'ouest sur 16 Km, avant d'arriver au Halls de Réunion de l'Ouest de la première Profondeur. Les routes principales et les avenues, qui rejoignent ou croisent la voie de communication principale, le font à angle droit, chacune s'étirant de 5,6 Km vers le sud ou le nord. Alors dans son espace le plus large, entre les Halls de Réunion sud et nord de la Première Profondeur la Cité s'étend sur 11,2 Km de longueur.



Champignon des cavernes

Le Premier Etage et la Première Profondeur forment le centre de la Cité et composent la plus grande région de la Moria. Les Etages au-dessus et en-dessous sont de plus en plus petits au fur et à mesure de l'ascension ou de la descente. De toute façon, tous se ressemblent mutuellement dans leurs grandes lignes, chacun est dominé par des axes nord-sud et est-ouest, de grands passages doublés de routes latérales ou de voies d'accès. Une grille des routes majeures tient lieu de plan pour les croisements, se conforment à des lignes exactement parallèles ou perpendiculaires. Des routes et des voies d'accès plus petites serpentent à travers le complexe, joignant les routes et les avenues par des angles bizarres.

Bien sûr, la Creusée des Nains est connue pour ses nombreux ponts, escaliers, puits et gouffres. Ils se posent à cheval sur les halls ou s'en éloignent rapidement en tournoyant, dans toute la Cité, joignant les Etages et les Profondeurs principaux avec leurs sous-niveaux étendus. Avec tout cela, auquel s'ajoutent une collection de bonne taille d'aqueducs, de conduits d'aération, de Puits à Lumière et d'une pléiade sans fin de fissures naturelles et de crevasses, la Cité des Nains compte parmi les grandes merveilles d'Endor.

Localiser un lieu dans la Moria

Etant donné sa taille incroyable et sa topographie souvent inextricable, une documentation sur chaque fissure et crevasse requerrait une collection de volumes. Les situations sont trop nombreuses

et variées pour en parler individuellement. C'est pourquoi nous décrivons les pièces standard dans le « Chapitre 10 · Thèmes Architecturaux » pour lesquelles nous fournissons des illustrations pour faciliter le jeu. Les zones uniques ou importantes, les « lieux notables », sont détaillés dans le « Chapitre 12 · Lieux Notables » dans lequel ils sont aussi schématisés.

Utilisation des cartes des routes

Le « Chapitre 12 · Lieux Notables » contient les cartes des routes des Etages et des Profondeurs. Elles montrent les avenues, les routes, les principales voies d'accès, les pièces de première importance et les lieux clefs. Les escaliers et les routes de communication transversales, utilisés fréquemment, sont aussi indiqués. Les cartes des routes ne montrent pas les centaines de petites pièces, de galeries de mine, de voies d'accès et de phénomènes naturels. Pour déterminer la localisation de ces points, on se reportera au paragraphe suivant et à la Table de Localisation des lieux notables. Ce tableau permet au Maître de Jeu de déterminer quelles situations se rencontrent dans un couloir ou une pièce particulière, aussi bien sans se soucier de la région de la Moria qu'en considérant un lieu précis. La table peut être utilisée durant l'aventure, le Maître de Jeu enregistrant les situations trouvées et créant une carte ultra-détaillée d'une zone spécifique. Autrement, le MJ peut souhaiter préparer ces situations avant de commencer la campagne ou la session de jeu.

Utilisation des lieux spécifiques

Ce module contient des descriptions spécifiques de lieux, aussi bien des pièces importantes individuellement que celles utilisées le plus communément. A partir du moment où un groupe arrive au niveau d'un lieu ou d'une situation particulière, le MJ regarde simplement sur la table alphabétique suivante regroupant les organisations. Si le lieu est répertorié, reportez-vous au schéma approprié et déterminez l'action ou les rencontres. S'il n'y figure pas, le MJ doit employer les moyens exposés dans « Chapitre 10 · Thèmes Architecturaux » et mettre au point un résumé du lieu en accord avec les thèmes de base de la Moria.

Les mécanismes des pièges sont décrits dans le « Chapitre 10 · Thèmes Architecturaux » et rassemblés dans la Table d'Effets des Pièges du « Chapitre 19 · Tables ». De toute façon, généralement, la description des pièces typiques, passages, ponts, etc., nécessite les illustrations.

Table : Localisation des lieux notables

Nom	Localisation dans la Moria
Tanière du Balrog	Sixième Profondeur
Chambre des Archives	Septième Etage
Chambre des Dents	Septième Profondeur
Forges à Froid	Sixième Profondeur
Coupe de la Moria	Complexe entier
Vallée de Ruisselombre	Extérieur (Est)
Dômes	Cinquième Profondeur
Pont de Durin et Deuxième Hall	Première Profondeur
Cheminée de Durin + Escalier Sans Fin	De la Septième Profondeur au Sommet
Hall d'Entrée Est	Premier Etage
Porte Est	Extérieur (Est)
Appartements du Roi et Armurerie	Septième Profondeur
Moria et ses environs	Extérieur (région)
Porte Ouest et Hall d'Entrée Ouest	Première Profondeur
Porte Ouest	Extérieur (Ouest)

Pièces typiques et corridors

Nom	Nombre dans la Moria
Voies d'accès	Inconnu
Avenue	48 (E-0) ; 98 (N-S)
Chambres de cérémonie	7
Cryptes	Inconnu
Donjons	7
Logements de Nains	Inconnu
Citernes d'évacuation	21
Pièges de sols (pieux)	Inconnu
Halls de réunion	343
Chambres de gardes	1372
Routes	686
Halls des sources	3
Ponts tournants	Inconnu
Trésoreries	49
Pièges à roues	Inconnu

Le plan de la Cité

Les paragraphes suivants décrivent le plan de base des Sept Etages et des Sept Profondeurs de la Cité des Nains, incluant les sous-niveaux. Etant donné qu'un résumé prend beaucoup de place, il est

impensable d'essayer d'élaborer chaque pièce ou voie d'accès. C'est pourquoi il y a seulement mention des thèmes principaux. Les descriptions des chambres importantes sont données dans le cadre de leur niveau et de leur numéro de pièce dans le « Chapitre 12 · Lieux Notables ».

Les limites de la Cité

Sur le flanc est de la première Profondeur, la vieille Cité couvre une zone de 11,2 x 16 Km. Les routes se Prolongent dans les Mines, formant au plus près de la Cité une grille de routes rectilignes. Ces passages filent droit sur 17,6 Km en direction de l'ouest à partir du Hall de Réunion Ouest ; leurs contreparties nord et sud coupent franchement sur 4,8 Km avant de serpenter. Dans ces anciens quartiers, seule l'absence de pièces différencie les Mines de la Cité.

Les niveaux centraux de la Cité

Le Premier Etage se trouve immédiatement au-dessus de la Première Profondeur, et c'est le plus bas des Sept Etages de la Moria. De toute la Moria, il s'agit de la région la plus importante, en grande partie pour la Voie de Durin et aussi parce que les Portes Extérieures se trouvent sur ces anciens niveaux. Ici, où la montagne est large de 70,4 kilomètres, les anciens passages montent et descendent, débouchant fréquemment dans les Halls de la Première Profondeur. Dans ce sens, donc, la Première Profondeur et le Premier Etage sont entrelacés. Cette configuration empêche toute description séparée, ainsi la carte des routes du niveau principal incorpore et couvre ensemble 2 niveaux.

Quatre-vingt dix mètres en-dessous de la Première Profondeur, parmi de fréquentes inclusions de porphyre pourpre, lesquelles bouchent d'anciennes cheminées volcaniques, les Nains construisirent la Deuxième Profondeur. Cette zone était destinée au casernement d'unités militaires, et comporte de nombreux halls d'entrainement, de réfectoires et de lieux dévolus aux besoins de « l'Ost Armée » de la Moria. C'est une caserne pour deux unités (Azashokun) complètes de 343 guerriers. La plus petite, mais similaire, Troisième Profondeur, en-dessous, accueille deux Azashokun aussi, bien que ce niveau contienne moins de cuisines et de zones connectées.

Le Deuxième Etage de la Moria se trouve à 84 mètres du Premier Etage ou Etage Principal. Cette région est aussi le lieu des grands Halls de Réunion, des Chambre de Cérémonies, et de magasins militaires, de Baraquements et de Halls de Parade, comme bien sûr la plus grande densité de cuisines de la Cité. Au-dessus se trouve le plus haut Etage de la Cité centrale, le Troisième Etage. Ici, les chambres reflètent celles plus bas, bien qu'elles soient peu nombreuses et plus largement espacées.

Les étages supérieurs de la Cité

Les niveaux supérieurs de la Cité, du Quatrième au Septième Etages comportent les Halls des Sources, les Salles de Garde, les Trésoreries, et les Bibliothèques de Khazad-dûm. Les logements pour les Détenteurs du Savoir et des Enchantements sont disséminés à travers ces Etages supérieurs, comme le sont les pièces construites pour conserver la richesse de la grande culture de la Moria. Pléthore d'objets rituels et d'inscriptions se rencontrent dans les halls des Étages supérieurs. Les plus exaltés de ces lieux sont la Chambre des Archives, la sainte Chambre de Mazarbul. Située à côté

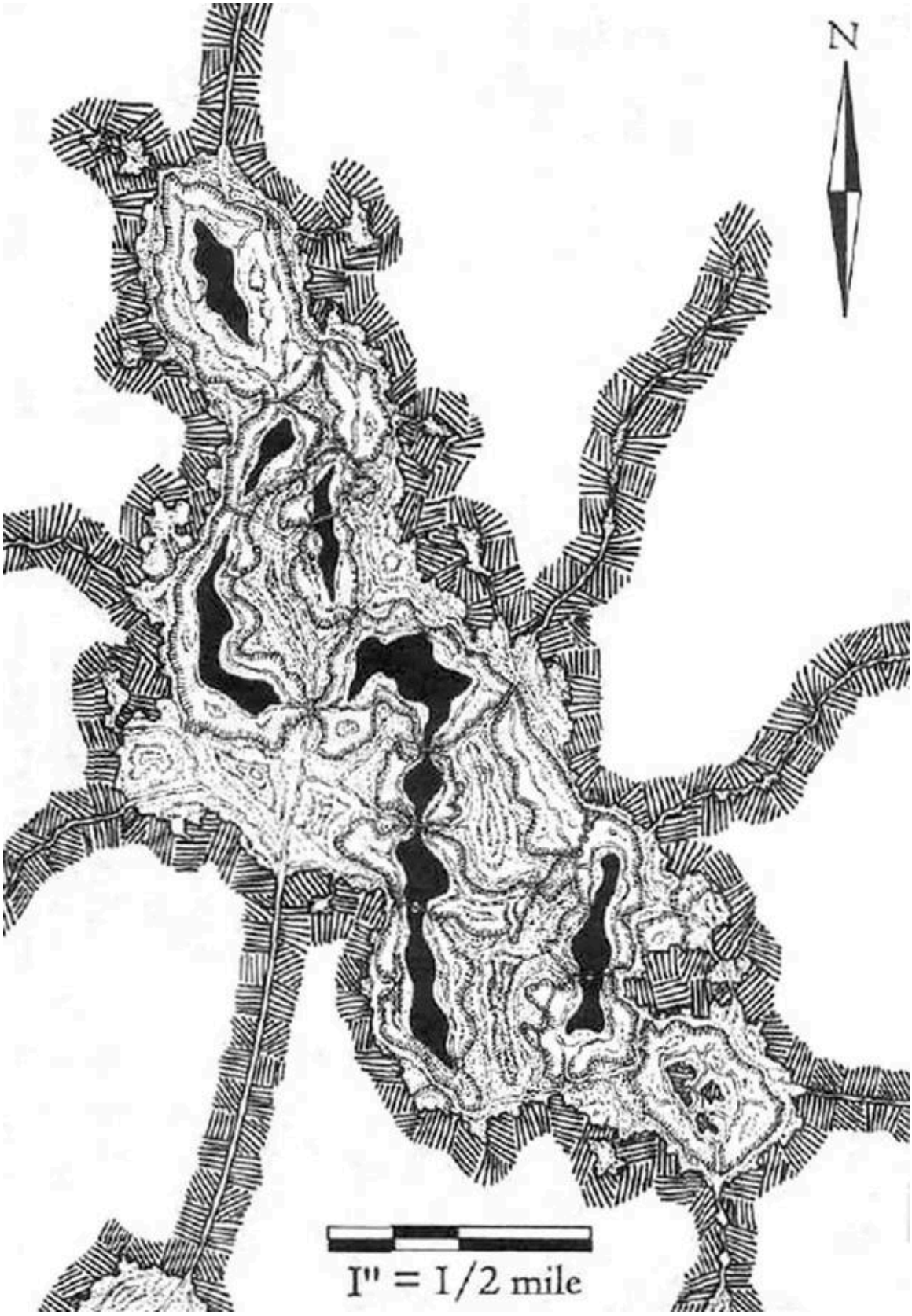
du vingt et unième Hall du Bout Nord du Septième Étage, elle contient les Grands Livres de la Moria, comprenant l'histoire du Peuple de Durin. De grands rayons de lumière illuminent ce hall nord-ouest, et éclairent nombre des chambres de l'ouest à partir de puits situés dans les plafonds de la zone.

Les Profondeurs de la Cité

Tandis que les plus hauts Etages jouissent d'une relative haute concentration de lumière naturelle et d'eau, de la Quatrième à la Septième Profondeur se trouve le domaine du feu et des ténèbres. Les chambres construites pour fondre, forger et pratiquer l'artisanat abondent dans ces niveaux les plus bas, exploitant les ressources ardentes de la terre. De fréquentes mares de lave et des gouffres de vapeur apparaissent ici, dans les quartiers les plus chauds de la Cité.

Excepté les niveaux principaux, la Septième Profondeur est la plus significative. La route du Mithril, riche en métal, serpente vers le nord à partir de ces halls et coupe en-dessous du Cornerouge, et au travers la grande veine de Vrai-Argent. Ici se trouve les Armureries Royales et les Appartements du Roi. Aucune zone n'est mieux protégée, et aucun niveau n'est si près du cœur des montagnes ; ainsi, c'est tout naturel que la Septième Profondeur serve de maison réelle et spirituelle au Roi Nain.

Les Mines



Les Mines de Khulakal

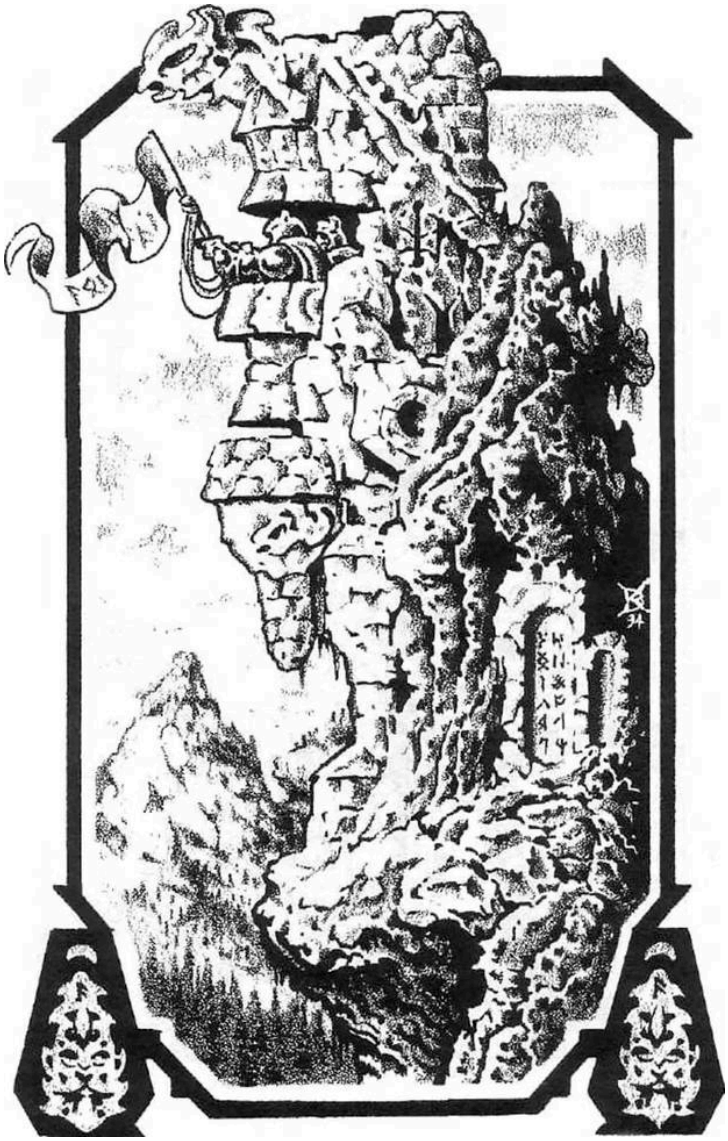
En dépit du fait qu'ils soient connectés et creusés sur les mêmes niveaux que ceux correspondant à la Cité, les Etages et les Profondeurs des Mines de la Moria se montrent plus sauvages et plus hasardeux. Les routes montent, sont tortueuses et descendent fréquemment de façon imprévisible, et occasionnellement on peut voyager sur des kilomètres sans voir la moindre trace de civilisation. Les intersections sont éparpillées indépendamment les unes des autres, et les pièces sont peu souvent convenables.

De plus, beaucoup d'avenues, de routes, de voies d'accès et de galeries minières ne mènent en fait nulle part.

Les Mines reflètent toujours la vie et le dynamisme, dans le sens où à travers ces tunnels se fait encore sentir l'impression d'un travail continuel et elle atteint même les points les plus éloignés ou abandonnés, Des Chariots à Minerai, des Foreuses de Roche, des Wagons de Feu, des Roues Hydrauliques et des Perceuses à Minerai encombrent le passage. Joints à la prépondérance des Halls à Élévateur, des Chambres à Excavation, des Halls de Jonction, des Carrières, des Halls de Stockage, ils trahissent la rude histoire et les faits grandioses de la Première Maison des Khazad.

Les Pics du Dessus

« L'Escalier Sans Fin » caché qui monte en tournant à travers la Cheminée de Durin (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables » se termine juste en dessous du sommet du Pic d'Argent, haut de 4 650 m. A son sommet se tient la Tour de Durin, un lieu d'observation circulaire (2 m de diamètre) creusé dans le pinacle déchiqueté de la cime. De là, on peut observer les pays voisins du Siège de l'Immortel, en Laen doré, à travers une étroite fenêtre faisant face à l'est. La Vallée de Ruisselombre gît loin en bas.



La Tour de Durin

De l'autre côté de la Vallée de Ruisselombre, au nord-est du Pic d'Argent, se dresse la Tête Nuageuse, haute de 4 533 m. C'est un pic moins déchiqueté, mais non moins magnifique ; bien qu'il n'y ait pas de salles placées dans ces hauteurs, les passages de la Moria font des détours sous ses flancs.

Les tunnels de Khazad-dûm mordent aussi dans le Grand Cornerouge. Culminant à 4 800 m, c'est le plus haut des Montagnes de Brume. Sa cime escarpée inspire une sensation de puissance et permet de voir à des lieues. Situé au nord-nord-est du Pic d'Argent et au nord-ouest de la Tête Nuageuse, il est le point d'ancrage de la triade de montagnes. Le stratégique col du Cornerouge se niche entre lui et le Pic d'Argent, et ses eaux donnent naissance au Celebrant. Comme les Sous-Profondeurs, les régions en haut des pics ont leur propre histoire.

Cirith Caradhras

Le col stratégique du Cornerouge (S. « *Cirith Caradhras* ») sépare le Caradhras et le Fanuidhol au nord du Celebdil au sud. Il s'agit du point de passage le plus élevé de l'Hithaeglir central. Reliant le Nan Sirannon à l'ouest au Nan Celebrant à l'est, elle sert d'artère traditionnelle pour les voyageurs

(surtout elfiques) se rendant d'Eregion en Lórien. En effet, elle traverse la ligne de partage des eaux à près de 9 600 mètres d'altitude. Cependant, elle est souvent impraticable en raison de la neige ou du verglas. Quiconque souhaite faire le voyage entre la fin de l'automne et le milieu du printemps doit emprunter la Route des Nains à travers la Moria.

Deux rivières prennent leur source dans le Cirith Caradhras. Toutes deux jaillissent de grandes sources alimentées par les champs de neige accrochés aux flancs du Redhorn et du Pic d'Argent. La Caranen, ou « Redwater », commence son périple à environ deux miles et demi à l'ouest du col (sommet de la crête), à la bien nommée Eithel Caranen (S. « Redwater Spring »). S'écoulant vers l'ouest, c'est un affluent principal du Sirannon. La plus grande partie de son volume est cependant acheminée par un canal souterrain. Son cours d'eau en surface est souvent sec à la fin de l'été et au début de l'automne, en particulier dans la partie supérieure du canyon.

À un mille à l'est de la porte de Redhorn, l'Eithel Celeb (S. « Silver Spring ») donne naissance à la rivière Celebrant. Les Nains appellent la partie supérieure du cours d'eau le Naragul (Kh. « Blackwater »), car ils considèrent que le Silverlode commence réellement à Azanulbizar, au Kibil-nala. Contrairement au Caranen, le Naragul coule toute l'année. Ce torrent tonitruant creuse son canyon, créant d'éblouissantes gerbes argentées et générant un tonnerre incessant. Le grondement est intense au Morlanthir (S. « Black-falls »), une cascade de 490 pieds située à environ trois miles en aval de la source. Après s'être précipitée sur cette impressionnante chute d'eau, la rivière se calme pendant un moment. Elle s'écoule ensuite de façon régulière pendant trois miles, jusqu'à ce qu'elle soit rejointe par la plus petite Fanuinen (S. « eau nuageuse »). Maintenant gonflé, le Naragul prend de la vitesse pour un voyage turbulent de cinq miles jusqu'à Azanulbizar. Franchissant sept cataractes, le légendaire « Escalier de Ruisselombre », le Naragul se déverse dans les eaux fraîches et profondes du Miralonde.

Men Edhel

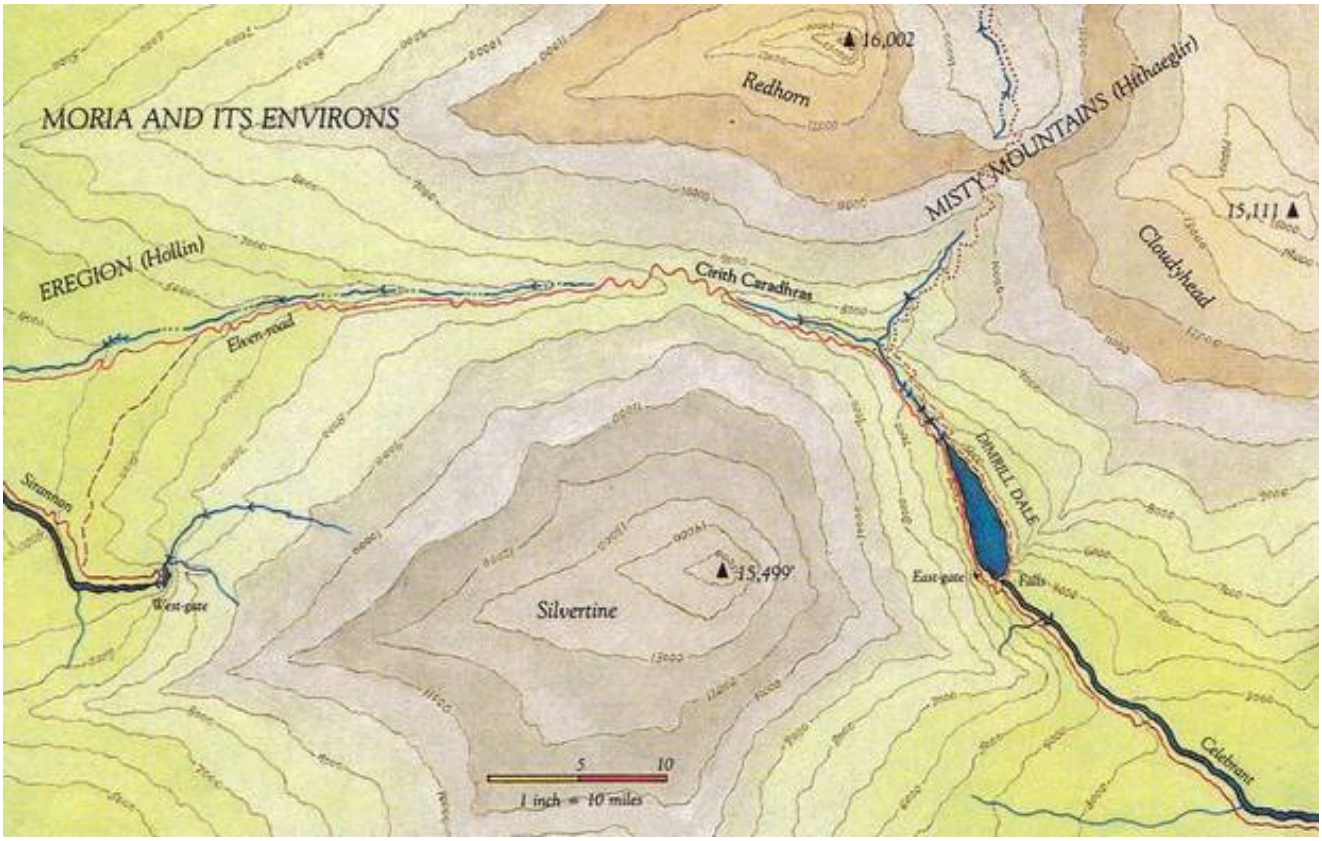
La route des elfes, ou « Men Edhel », commence là où le Caranen rejoint le Sirannon et grimpe vers l'est le long de la rive sud de l'Eau Rouge jusqu'à la Porte du Cornerouge (S. « *Cirith Caradhras* »). Elle passe au-dessus de l'Eithel Caranen et serpente ensuite à travers une série de lacets avant de monter au sommet du grand col. De là, la route descend dans le Nan Celebrant. C'est là, juste en dessous de l'apex du col, que la route négocie son parcours le plus dangereux.

Les fréquents lacets sur le versant est du Hithaeglir, plus abrupt, imposent un rythme lent. Ces virages difficiles s'allongent et deviennent moins fréquents et ardus après avoir passé l'Eithel Celeb et atteint le Morlanthir. Le sentier pénètre dans les bois en dessous des chutes. Quelques kilomètres plus loin, là où la Fanuinen se jette dans la Naragul, il atteint un carrefour. Ce carrefour sert à la fois de lieu de campement et de point de passage de la rivière.

Une piste non pavée part de ce point vers le nord. Appelé Ten Orod (S. « chemin de montagne »), ce petit sentier traverse le Naragul rugissant au moyen d'une série de ponts en troncs d'arbres. Il se divise ensuite en deux chemins. Le Ten Orod suit le cours du Fanuinen et monte entre les flancs du Redhorn et du Cloudyhead. (Les chroniqueurs Dúnadan considèrent ce chemin comme faisant partie de la « Trace des Géants » qui serpente à travers la partie ouest du Hithaeglir. Voir Arnor de ICE à la page 222). L'autre chemin, le Ten Vornen (S. « chemin de la montagne »), se dirige vers le sud-est.

Longeant les rives nord du Naragul et du Kheled-zâram, il est parallèle au Men Edhel sur plus de quinze miles avant de rejoindre la route principale juste en dessous de la porte Est de la Moria.

Bien que pavée et soigneusement construite sur des fondations solides, la Men Edhel est trop étroite et contient trop d'escaliers pour accueillir des charrettes ou des chariots. (Les véhicules à roues restent traditionnellement sur la route des Nains et doivent passer par Khazad-dûm). Deux valets de pied ou un cavalier seul bloquent le passage dans la plupart des endroits, c'est pourquoi certaines portions de la route se divisent en « voies de passage » distinctes. Les campements se trouvent généralement entre ces fourches.

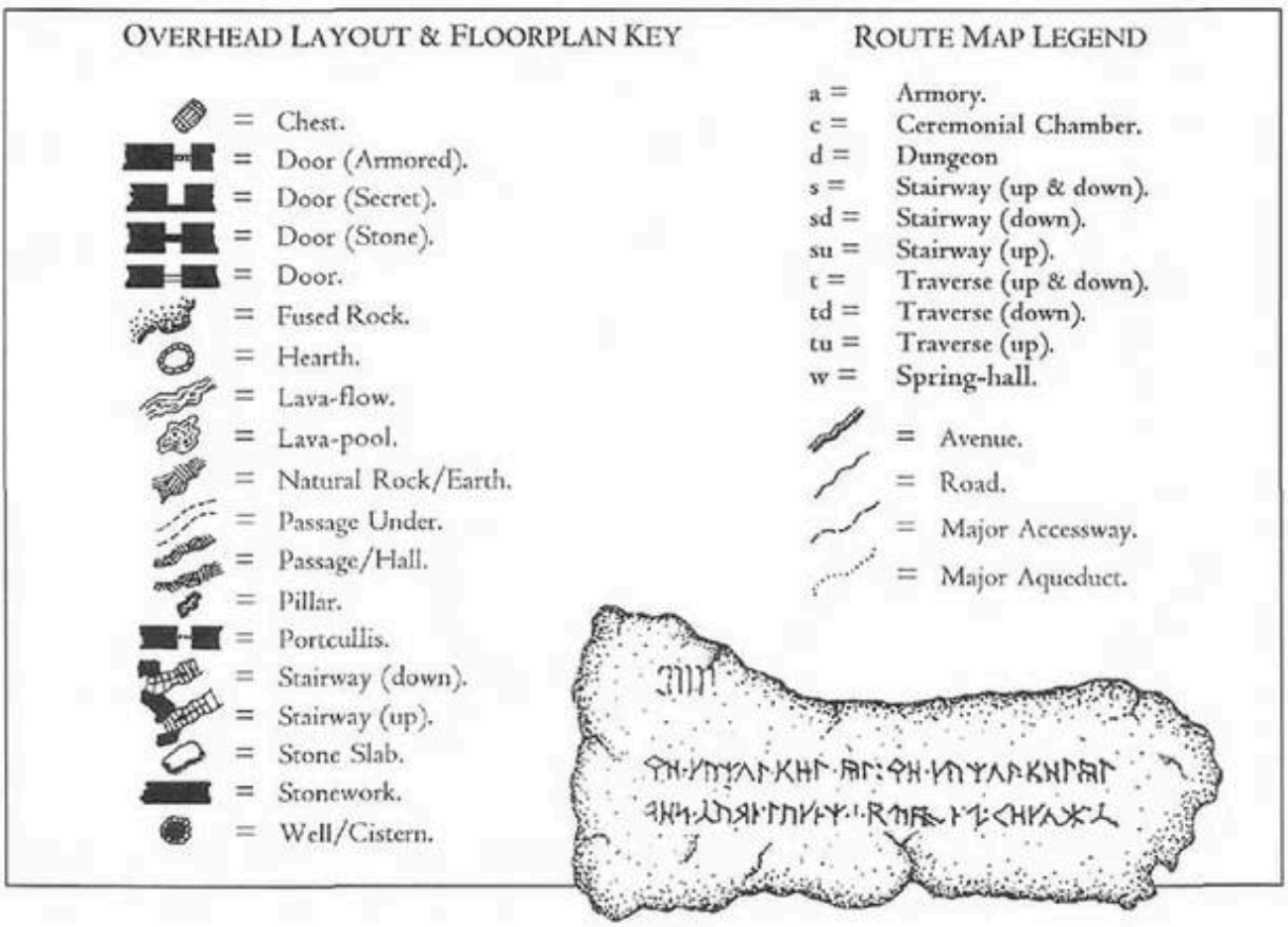


Carte : La Moria et ses environs

12 · Lieux notables



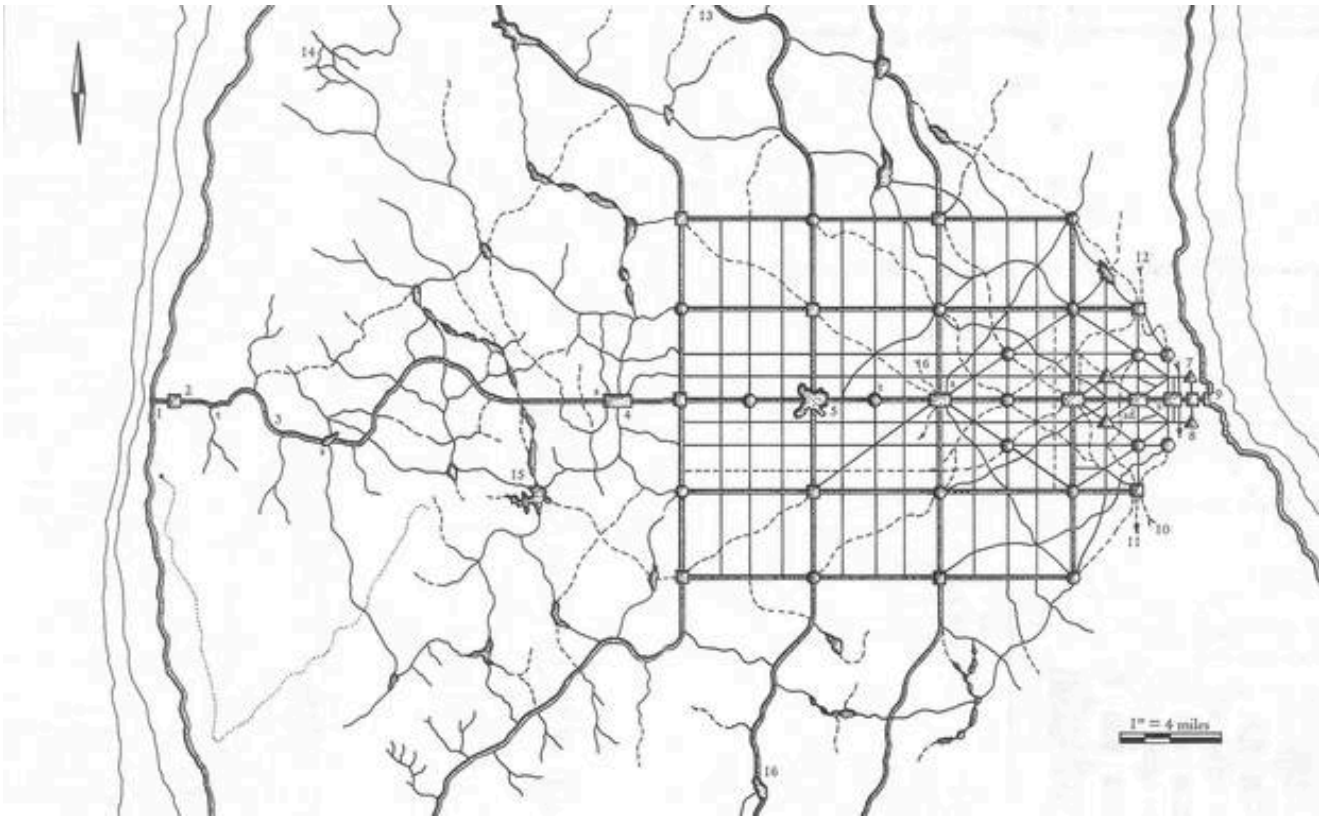
La Moria comporte un nombre incalculable de sites emplis de terreur ou enchantés, de lieux de grande merveille ou notables. Un petit choix intéresse spécialement les aventuriers. Ceux-ci sont énumérés ici, avec leur emplacement numéroté sur les cartes de routes, en accord avec l'Étage ou la Profondeur où ils sont localisés.



Légende des cartes

Des plans spécifiques ont été préparés pour certains de ces lieux (ceux accompagnés par une astérisque).

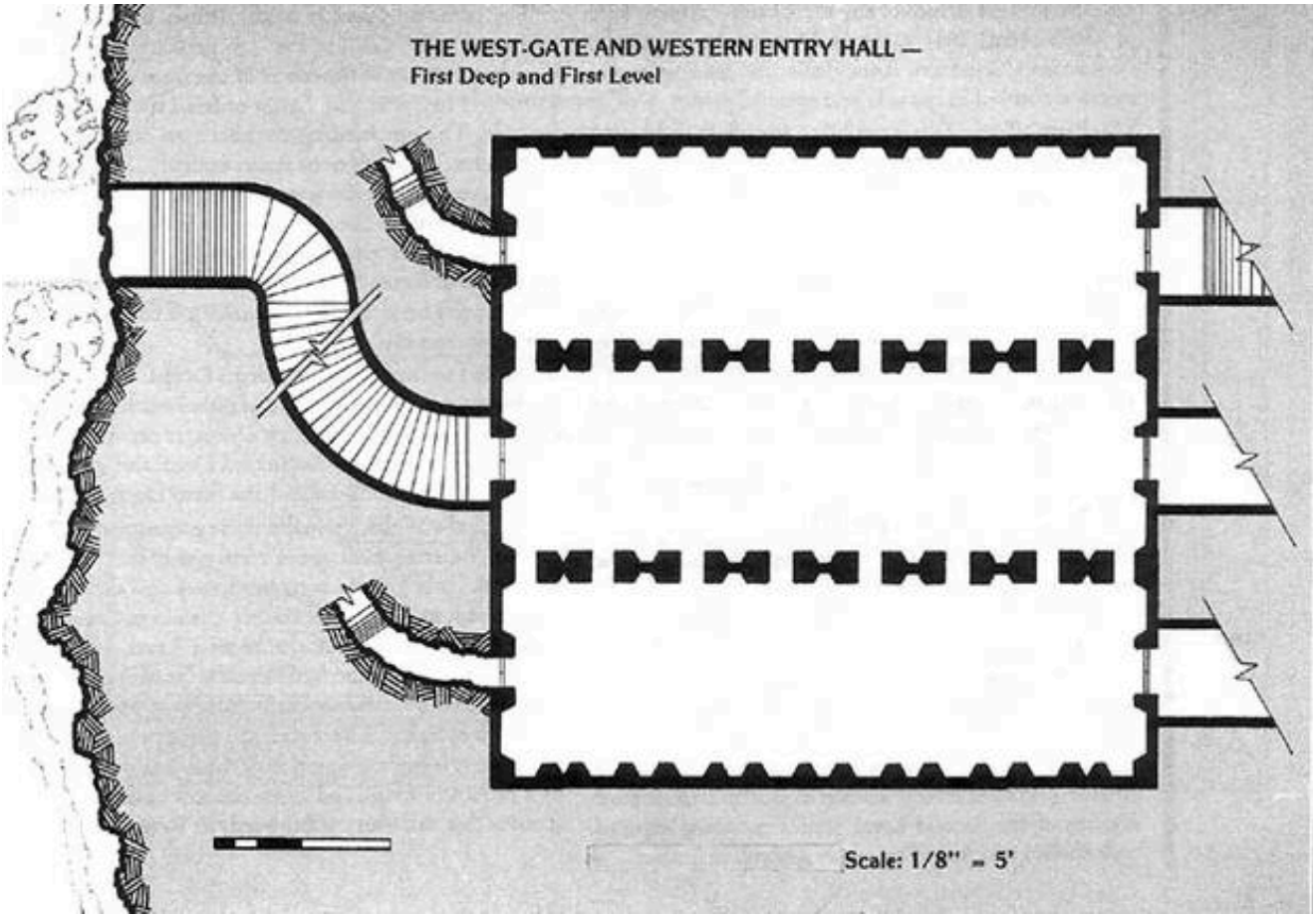
Premier Etage et Première Profondeur



Carte : Premier Etage et Première Profondeur de la Moria

1 - Porte Ouest : Reportez-vous aux « Chapitre 03 · Region & Climat » et « Chapitre 12 · Lieux Notables ». Cette porte, large de 1,8 m et haute de 2,7 m, s'ouvre sur deux cents marches guère hautes. Celles-ci montent vers un passage voûté, qui mène dans le Hall d'Entrée Ouest.

2 - Hall d'Entrée Ouest : Apparenté à un Hall de Réunion grossier, cette chambre, de 42 x 42 m, possède trois portes (de 4,2 mètres de haut) taillées dans ses murs est et ouest. Face à l'est, la porte de gauche mène à une route descendante, le passage principal (Bonne Voie) des plus basses Mines, Cette route de traverse mène par la suite au Hall du Puits de Hwàin (cf. 56) à la Septième Profondeur, La porte qui est à l'extrême droite débouche sur une route ascendante, alors que l'ouverture centrale sert de départ à la Voie de Durin, à cet endroit un couloir étroit (0.90 m) et défendable. Côté ouest du hall d'entrée, le porche central donne accès à l'entrée d'un passage incurvé descendant vers la Porte Ouest. Les deux portes latérales du côté ouest de la chambre mènent à des voies d'accès courtes, qui montent en montagnes russes vers les Corps de Gardes naturellement éclairés sur la falaise au-dessus de la Porte Ouest. Deux rangées d'épaisses colonnes carrées divisent le Hall et, dans les ténèbres, on ne peut se rendre compte que le passage est interrompu.



Hall d'Entrée Ouest

3 - Voie de Durin : Cette avenue, longue de 78,4 km est la partie souterraine de la Route des Nains entre Eregion et la Lórien.

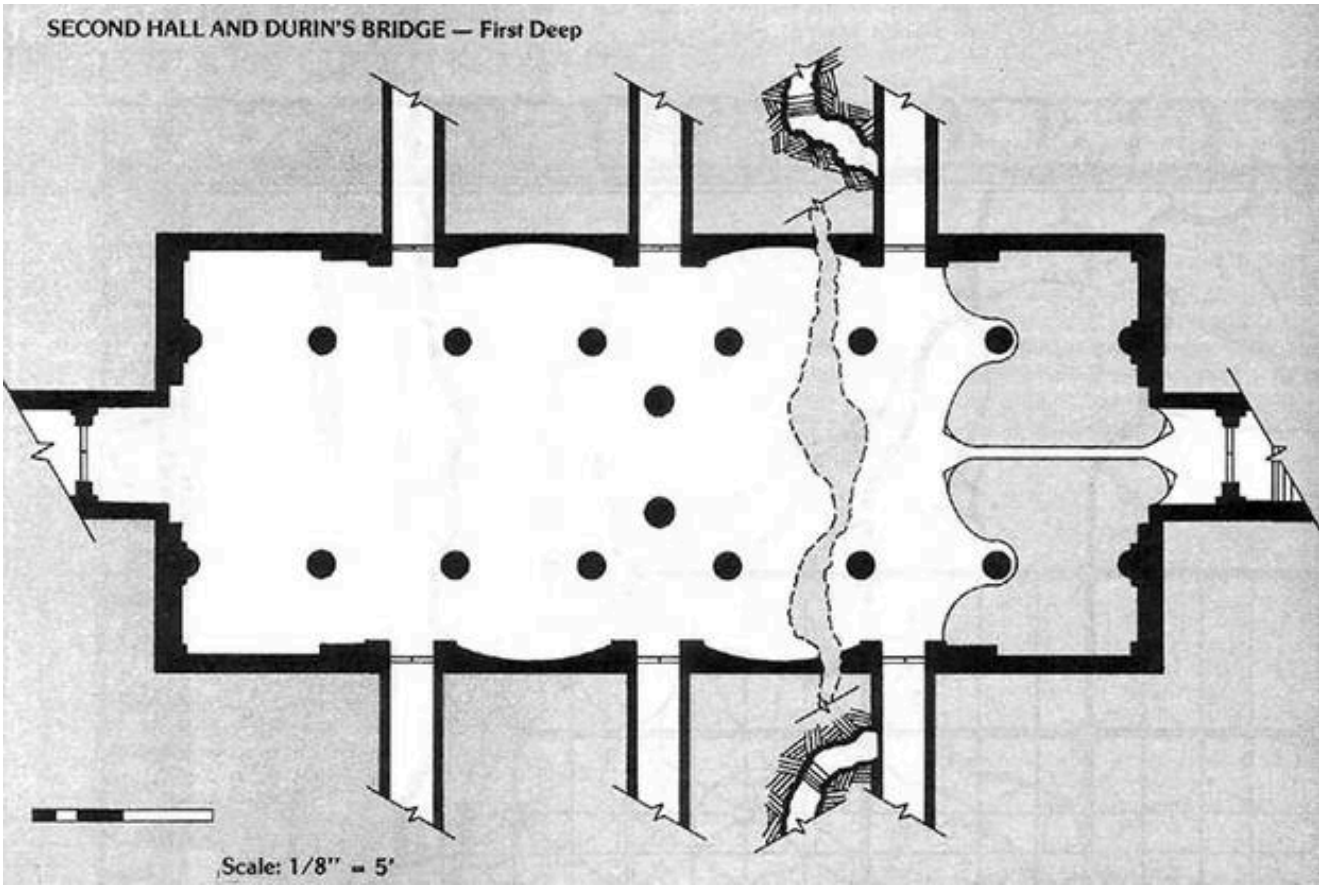
4 - Chambres d'Accueil : un complexe caverneux de 126 x 52 m, avec des douzaines de chambres de 2,1 x 4,2 m pour des invités. Les voyageurs sur la Voie de Durin s'en servaient pour s'arrêter, étant à 41,6 km de la Porte Ouest et à 36,8 km de la Porte Est,

5 - Cheminée de Durin * : S'étendant sur des centaines de mètres vers le bas et le haut à l'intérieur du Pic d'Argent, ce grand gouffre est bordé de nombreux escaliers. A proximité du centre, entourant un grand pilier de porphyre, sont situées les Marches Centrales, larges de 6,3 m, de la Moria. Cet escalier en spirale passe dans chacun des quatorze Etages et Profondeurs. Afin d'atteindre cet escalier, on doit franchir une série de ponts longs de 231 m, qui sont suspendus en arche entre les abysses au niveau de nombreuses saillies naturelles de basalte. L'Escalier de Durin monte dans une fissure cachée dans ce qui est le « bras » nord est (cf. 52).

6 - Le Hall de Réunion Ouest : Cet insolite Hall de Réunion rectangulaire marque les limites occidentales de la Cité. De ce point vers l'est, une myriade de pièces s'ouvre sur les routes et les avenues.

7 - Les Halls Est * : Ce sont les plus veilles salles de la Moria. Le plus à l'est est le Premier Hall du Premier Etage, le Hall d'Entrée est de la Moria. C'est une salle carrée de 21 m de côté avec un plafond en pointe, haut de 21 m. Quatorze étroits puits-fenêtres taillés dans le mur est illuminent la pièce,

400 mètres à l'ouest, le long de la Voie de Durin et en bas d'un large escalier en direction de la Première Profondeur, se trouve le Deuxième Hall, ou « Hall des Arbres ».



Le Deuxième Hall, ou « Hall des Arbres » et le Pont de Durin

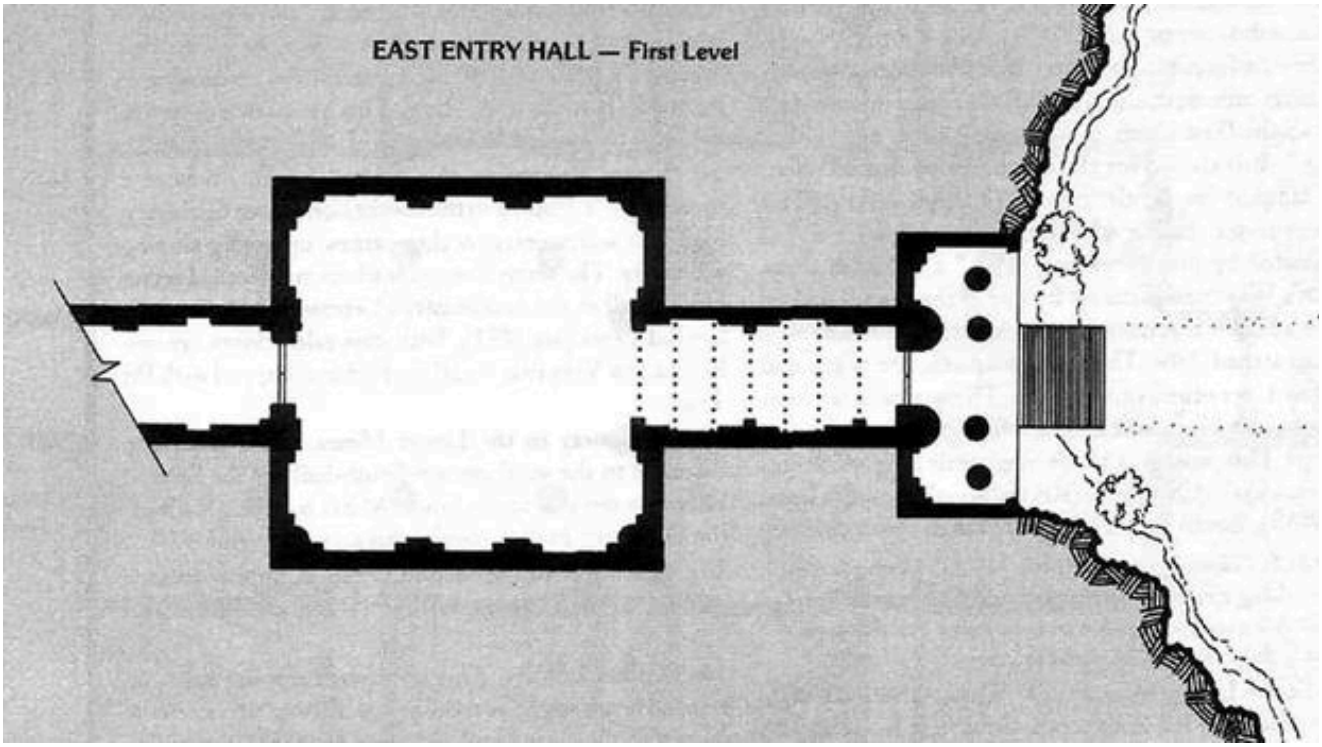
Il est ainsi nommé à cause des quatorze piliers en forme d'arbre qui supportent noblement son plafond courbé, haut de 23,1 m. Cet ancien hall de revue est long de 63 m et large de 25,2 m, et il est dominé par le « Puits Sans Fin », un abysse de 12,6 m de large. La Voie de Durin enjambe l'abîme par le biais de l'arche large de 2,1 m du Pont de Durin et quitte la pièce à l'ouest par une porte voûtée de 6,3 m de haut. Trois portes s'ouvrent dans le mur nord et en vis-à-vis trois autres au sud, La porte du nord-est mène à la Route du Nord -Est, dans laquelle il y a un passage secret. Ce passage est long d'un peu plus de 1,6 km et fait une longue ascension vers la Chambre des Archives au Septième Etage (sept volées d'escaliers permettent de vaincre cette pente montante vers 38).

Note : Après la mort de Balin en 3A 2994, durant le règne du Balrog, un gouffre volcanique découpé de 4,2 m de large apparut dans le Deuxième Hall. Sa direction est nord-sud et sépare la salle juste à l'ouest des portes nord-est et sud-est.

8 - Entrée secrète des Plus Basses Mines : la porte sud-est du Deuxième Hall mène à la Route du Sud-est, hormis qu'ici elle descend dans les Mines des plus basses Profondeurs.

9 - La Porte Est : Ici, la Voie de Durin sort à travers une paire de portes en pierre épaisse, qui s'ouvrent sous un porche de 14,7 m sur 6,3 m. En regardant vers la Moria, à l'ouest de la porte, la Voie de Durin est une avenue bien défendue, large de 6,3 m et haute de 4,2 m, gardée par sept herses en

Adarcer (espacées chacune de 2,1 m). Ce passage long de 78,4 km connecte la Porte avec le Hall d'Entrée Ouest.



La Porte Est

10 - Passage Secret vers le Deuxième Etage : Derrière une pierre pivotante de 2,1 x 2,1 m dans le plus au sud-est des Halls de Réunion, se trouve une entrée secrète vers cette étroite voie d'accès ascendante. Le passage secret mène à une sortie secrète identique dans un mur du Hall de Cérémonie sud-est du Deuxième Etage (cf. 24). Les deux portes cachées ne sont pas verrouillées, mais sont Très Difficile (-20) à trouver et sont piégées avec des Fosses.

11 - Voie d'Accès aux Plus Basses Mines : Cette voie d'accès descend aux Halls de Forge sud-est de la Sixième Profondeur. Un Monte-charge vers les Plus Basses Mines est placé dans un puits partant du Hall ce Réunion, ce passage et celui du 10 se faisant face,

12 - Voie d'Accès au Deuxième Etage : C'est un passage incliné qui monte à la chambre 26 du Deuxième Etage.

13 - Voie du Cornerouge : Cette avenue minière descendante est la principale (transversale) route nord-suc dans les Mines. Elle tourne et descend sur 56 km, allant jusqu'à la Septième Profondeur sous le Col du Cornerouge, avant de croiser la Route du Mithril. De là, la Route du Mithril coupe davantage sous le cœur du Cornerouge.

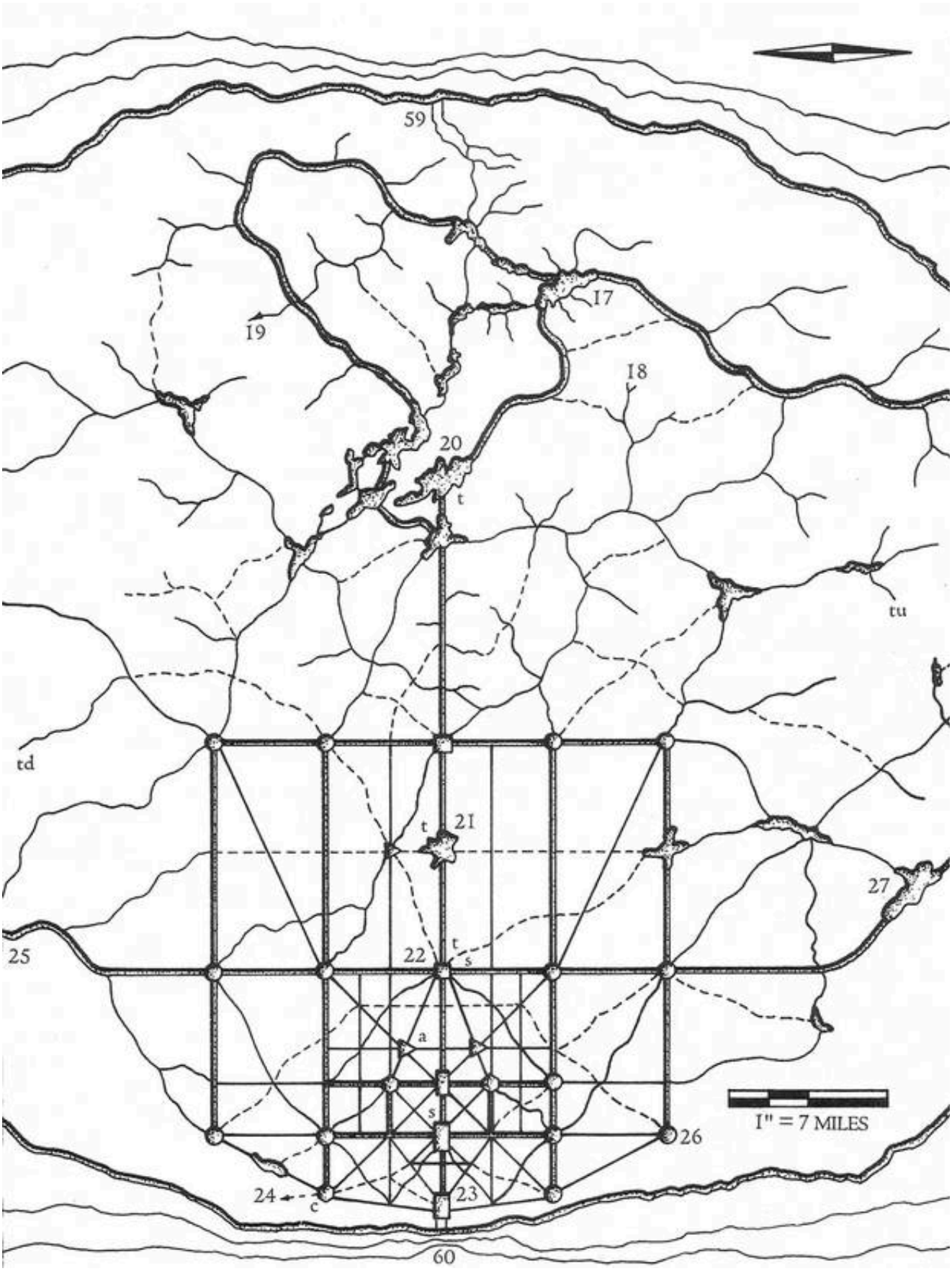
14 - Mines Nord-Ouest de la Première Profondeur : Un important filon d'Or (Ma) se trouve dans les parois de ces galeries minières. De nombreuses Perceuses à Minerai, Foreuses de Roche et instruments d'exploitation minière sont entreposés dans les passages latéraux.

15 - Cicatrice de Roin : C'est actuellement une grande faille, englobant une série de vastes cavernes naturelles, connectées entre elles. Les cavernes partent vers le nord-est de l'immense chambre ou la Grande Sentinelle Roin tua son seul fils en 2A 593 (il est dit que leurs deux fantômes hantent ce lieu).

De nombreux puits et crevasses percent le sol et les murs, et nombre de ces abîmes font communiquer les caves et les Plus Basses Unes. Des mares remplies de poissons et des forêts de champignons (notamment des Limseng) abondent un peu partout dans cette imposante faille.

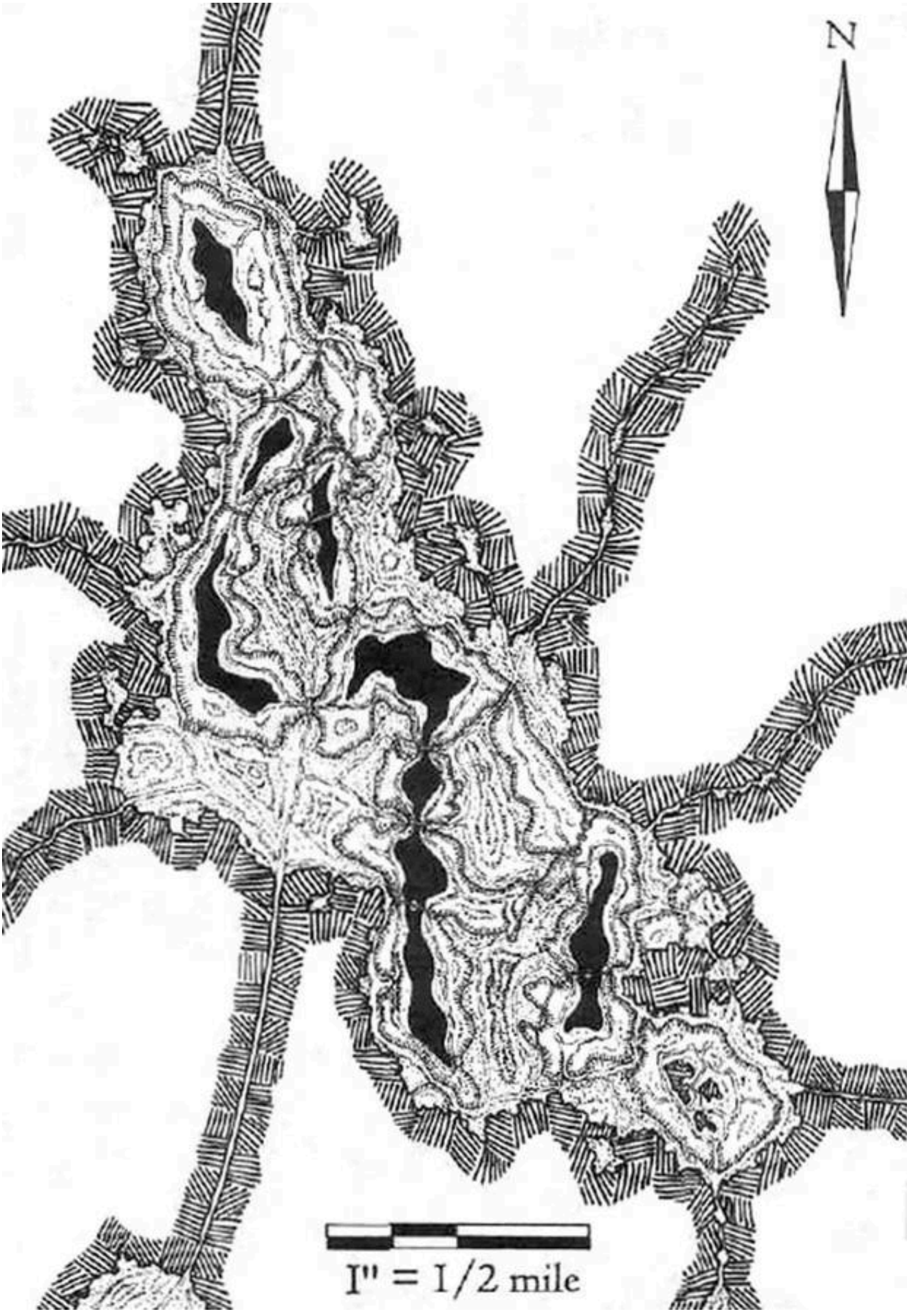
16 - Chambre de lave naturelle : Cette chaude caverne garde la grande Route du Sud et est remplie par ces lacs de lave fondue continuellement en éruption.

Deuxième Etage



Carte - Deuxième Etage de la Moria

17 - Mines de Khulakal : Cette gigantesque chambre de granite et ce chaux est l'une des plus grandes de la Moria. Longue de 4 km, large de 1,2 km et profonde de 900 m, c'est un monde à part entière. De bizarres formations rocheuses, de splendides arches, des rampes en spirale, des bras de tunnels tortueux et des mines séparées donnent à cette pièce un caractère magnifique avec les propriétés d'un labyrinthe. Quoique actuellement virtuellement stérile, ce fut l'une des plus grandes sources d'Or de la Moria. Maintenant, elle sert à relier les avenues les plus occidentales du Deuxième Etage, routes tracées le long de saillies exposées de rocs et qui se rejoignent par une centaine de ponts.


N
1" = 1/2 mile

18 - Hall du Vert Verre : Ici, les routes et les voies d'accès passent à travers un dépôt de Béryl, qui fournit un petit mais appréciable approvisionnement en émeraudes.

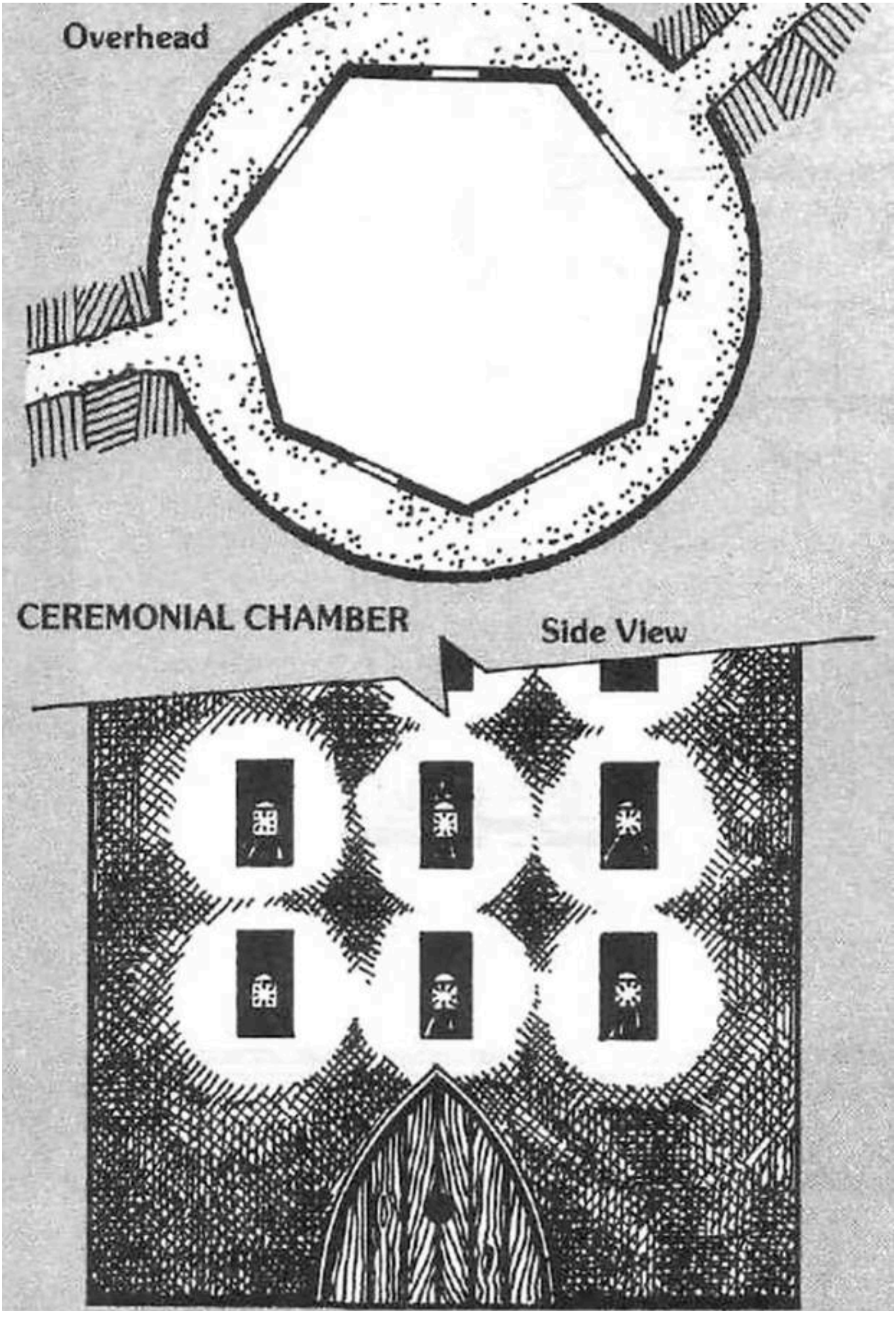
19 - Route vers la Deuxième et la Sixième Profondeur : Cette route en pente fait ces détours à travers des dizaines de montagnes russes pentues vers les Profondeurs sud-ouest. Elle fournit un accès aux mines d'argent de la Deuxième Profondeur et continue vers le bas jusqu'aux Halls de Fonderie de la Sixième Profondeur.

20 - Puits de Mahal : Actuellement, ces halls gigantesques sont une partie de la même série de failles que les Mines de Khulakal. Jadis une source majeure de Fer, ils ne fournissent seulement plus que de modestes apports. Chacune des six chambres a un plafond montant à 30 mètres au-dessus du Deuxième Etage. Ils s'étendent aussi de 90 à 120 mètres vers le bas et sont remplies d'eau rouge, chargées de Fer, habitée par des Mâchoires Rouges et des Dragons d'Eau. La surface de ces mares se trouve à environ 21 mètres en contrebas des avenues. Chacune est alimentée par une série de cascades, et toutes sont sources de torrents souterrains, qui coulent vers l'ouest en direction de la rivière Sirannon.

21 - Cheminée de Durin * : Ce gouffre, profond de 2 100 mètres, abrite des dizaines d'escaliers et est traversé par une série de ponts suspendus, longs de 21 mètres, qui joignent de grands encorbellements et des contreforts de basalte. Caché au loin dans l'étroite fissure nord-est, se trouve le légendaire Escalier de Durin. Les Marches Centrales, un escalier en spirale large de 6,3 mètres, fait communiquer les quatorze niveaux de la Moria. Elles commencent haut dans le Septième Etage et finissent bas dans la Septième Profondeur,

22 - Hall Ouest : Ce Hall de Parade est la plus à l'ouest des chambres de la Cité, et était désigné comme le principal point de rassemblement des troupes stationnées dans la Moria, l'Ost Armée. Des filigranes d'argent rehaussent les vingt huit colonnes de marbre rouge qui supportent un plafond voûté en berceau de ce Hall de Réunion.

23 - Chambre du Levant : La Chambre du Levant est un Hall de Réunion rectangulaire avec des murs de marbre blanc et un plafond doré en voûte cintrée. Une rangée de vingt et un puits à lumière percent le mur oriental accueillant la luminosité du soleil.


Overhead
CEREMONIAL CHAMBER
Side View



Chambre de Cérémonie

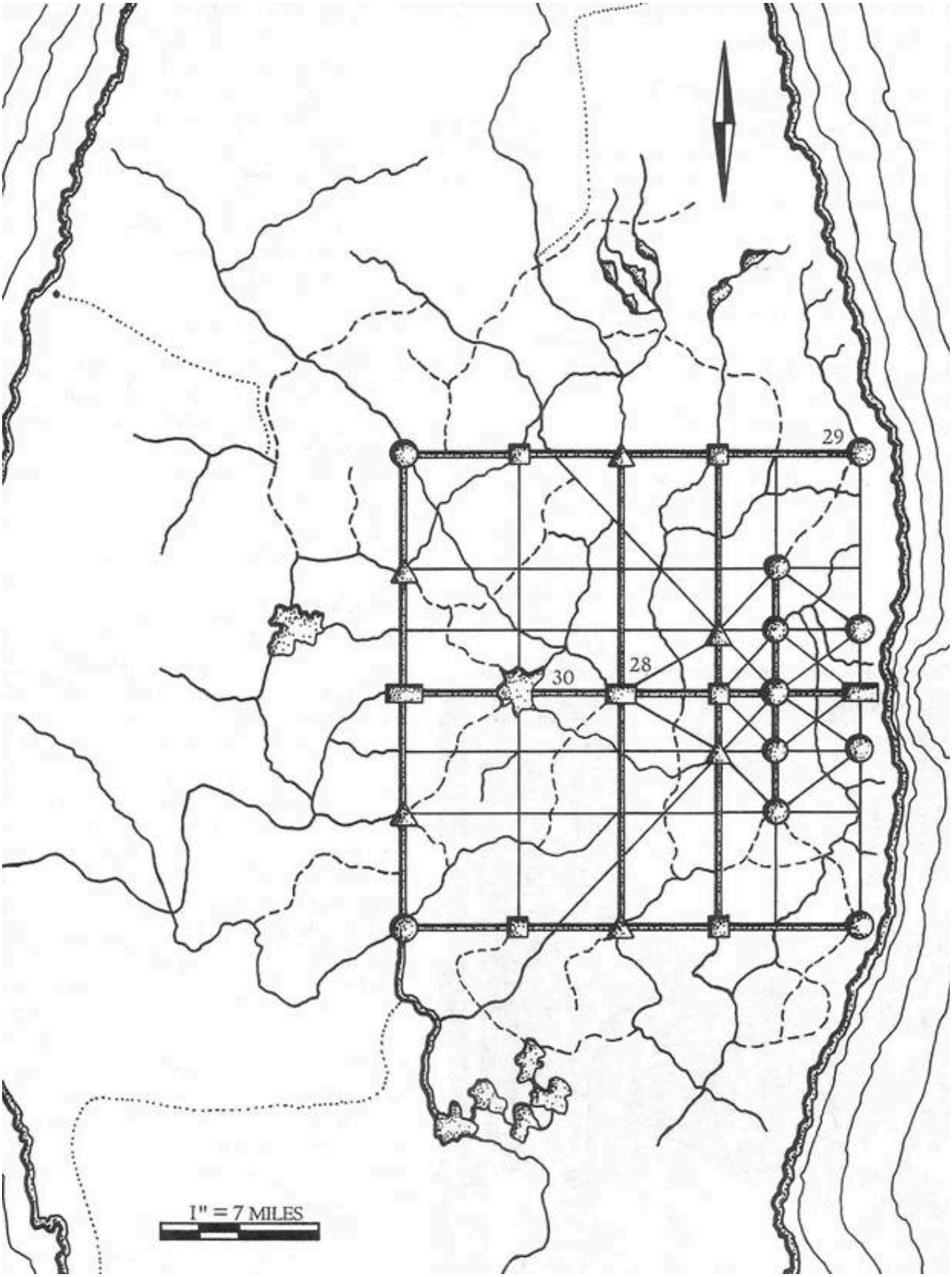
24 - Voie d'accès au Premier Niveau : Une pierre pivotante de 2,1 sur 2,1 m dans le mur sud de la Chambre de Cérémonie sud-est masque cet étroit passage secret. La voie d'accès descend vers l'Etage Principal (cf. 10).

25 - Avenue de la Garde : Cette route tortueuse va vers le sud en direction du Guet Sud de la Moria, une pièce de 8 m sur 8 m qui donne sur la face sud-est du Pic d'Argent.

26 - Résidence Nord-est : Un hall circulaire, de 23 m de diamètre, constitue le point central des commodités de casernements principaux ou Deuxième Etage. Trente cinq appartements de Nains se trouvent éloignes du hall central, construits pour les membres de la garde de bataille d'élite. Une unique colonne de 4,2 m de diamètre étreint l'éventail voûté qui supporte le toit 15 m plus haut. A l'intérieur, se trouve un passage secret qui serpente vers le bas jusqu'à la Sixième Profondeur et vers le haut jusqu'au Septième Etage (cf. 12).

27 - Chambres des Haches : Cette caverne, longue de 4 200 m, s'élève de 90 m. Ici, l'Avenue Nord-est croise un lac peu profond, sur une chaussée empierrée. Une légende dit que quelque part sous les eaux git un ensemble de trois haches honorées, forgées par un Roi de Nogrod. Le conte est vrai. A 4 m en dessous de la surface de la mare, le long de la face nord de la chambre, se tient un coffre scellé, en pierre. Les Trois Haches d'Azaghâl y sont déposées, enveloppées dans un linge de laine dorée. Toutes sont faites en Tasarang et Ithilnaur, et forgées d'un ancien froid. Chacune est une arme magique +20, tueuse d'Orques, qui délivrent l'équivalent d'un Coup Critique de froid quand le résultat est celui d'un Coup Critique normal. La longue Hache est une hache de bataille à deux mains qui peut être lancée jusqu'à 20 mètres sans pénalité. C'est une arme de couleur rouge, avec un luisant tranchant argenté et décoré de manière élaborée par des incrustations d'argent. Sa compagne, la Hache de nuit, est à peine plus belle, mais ses incrustations d'Ithildin sont invisibles, exceptées sous la lumière de la Lune ou des Etoiles. Dans ce cas, l'arme peut toucher, au lancer, une à deux cibles dans le même round. Cette Hache peut être lancée jusqu'à 10 mètres sans pénalité, et jusqu'à 20 mètres à -35. La troisième arme magique est la Hache de Pierre, à une main. C'est une arme grisâtre, semblable à la Hache de Nuit quant à sa puissance et sa décoration, mais un pouvoir différent naît de la luminescence de l'Ithildin. Au lieu de toucher deux fois en un round, son possesseur peut la lancer à travers la pierre sans difficulté. Elle lui autorise aussi de pouvoir observer à travers les ténèbres ou la pierre (portée de 10 mètres) et de voir toute personne dont la voix est audible ou dont les bruits sont discernables.

Troisième Etage



Carte : Troisième Etage de la Moria



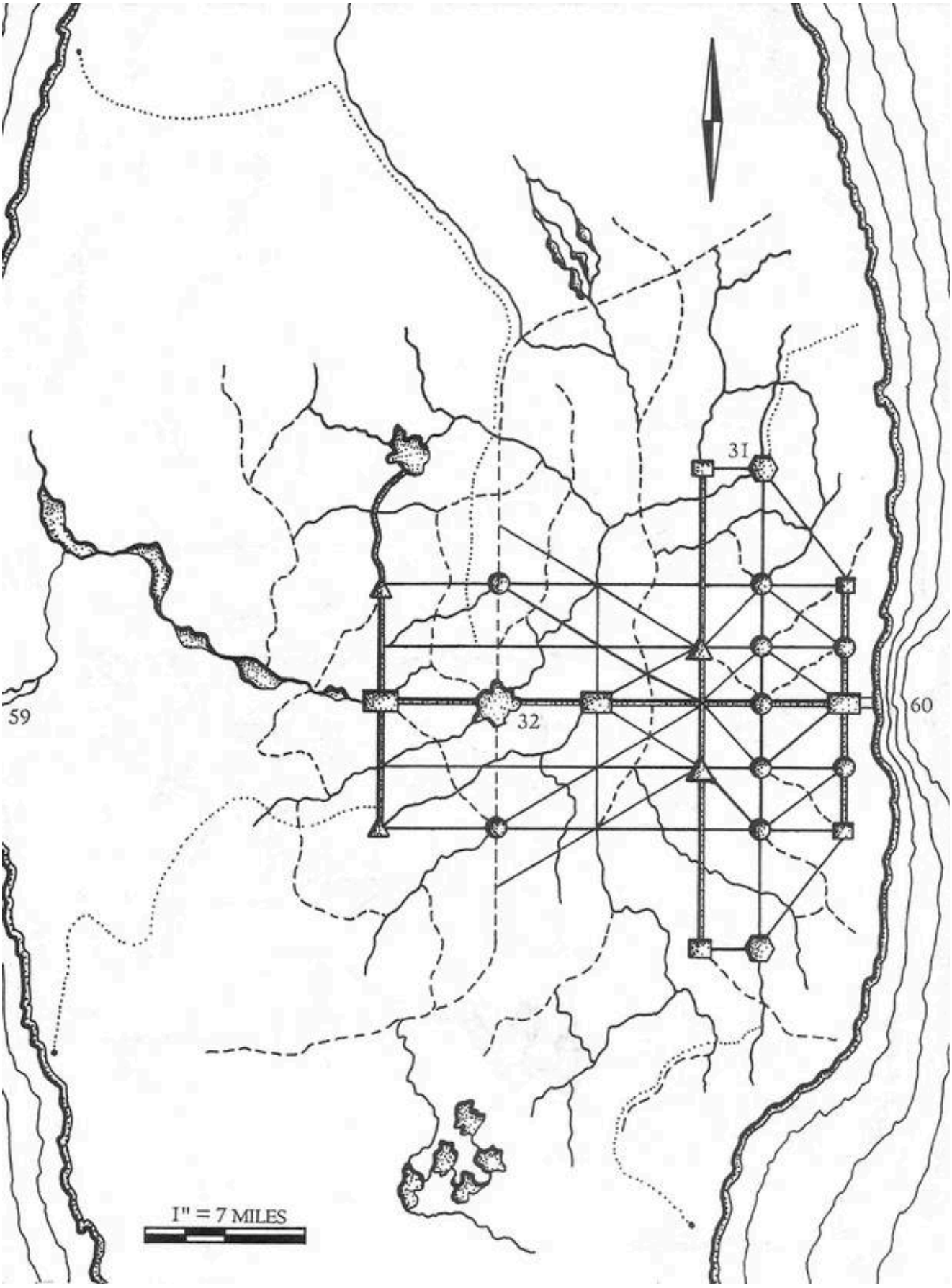
Le « Gardien Aboyeur »

28 - Place des Aboiements : Ici, où l'avenue transversale nord monte du Deuxième Etage, le couloir se rétrécit de 6,2 m à 4,2 m, et un mur de granite vert bloque le passage. Une porte, en pierre, voûtée, virtuellement invisible de 2 m sur 2 m s'ouvre dans le centre du mur, mais elle est gardée par le « Gardien Aboyeur » en onyx vert haut de 2,7 m. Ce dangereux Gardien-dans-la-pierre (cf. « Chapitre 06 · La Technologie des Nains ») émettra un son « d'Aboiement » assourdissant dès qu'un inconnu entrera dans son champ de vision de 15 m. De plus, si quelqu'un tente de passer la porte sans la clef runique appropriée - et sans avoir défait le Difficile (-10) mécanisme de la serrure avec succès - le Gardien glisse sur sa droite sur un rail et des barres ferment l'accès à la porte.

29 - Observatoire Météorologique : Cette pièce ronde, de 12 m de diamètre, est couverte d'un dôme en argent qui s'arque à 23 m au-dessus du sol en mosaïque. Il contient des instruments enchantés astrologiques et météorologiques, qui peuvent être utilisés pour déterminer les mouvements dans le ciel et de cette façon pour prévoir le temps. Une série de fenêtres spéciales s'ouvrent à travers son dôme.

30 - Cheminée de Durin * : (cf. 5).

Quatrième Etage

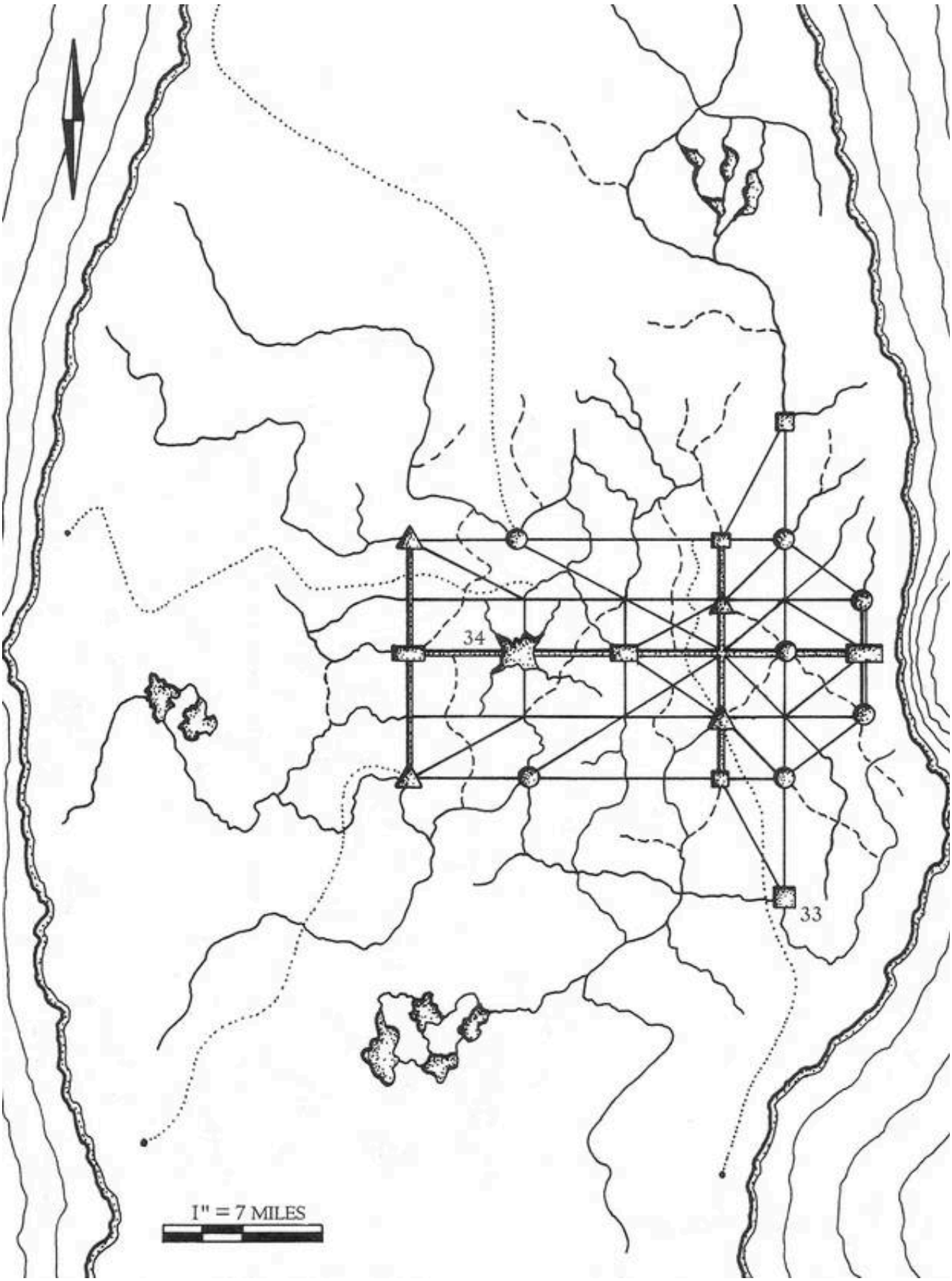


31 - Crypte d'Alvis : Au pied d'un escalier en spirale large de 1 m, 10 m en dessous de la Chambre de cérémonie du Quatrième Etage, git un sarcophage de Laen rouge. Une plaque de bronze, de 4 m de diamètre, adroitement pivotante, est incrustée au centre du sol de la Chambre de Cérémonie et sert d'entrée. Elle est Très difficile (-20) à ouvrir et est gardée par une série de pièges à plaque soigneusement cachés. Le sarcophage contient les ossements et les précieuses possessions d'Alvis, le conseiller le plus sûr de Durin II. Le Fantôme supérieur du garde du corps Humain d'Alvis Rongnjr, hante et défend la crypte, mais il ne la quittera pas même s'il est provoqué.

Objets enfouis avec Alvis :

Trois algue-marines de 70 po.
Une Masse de Ricochet +10 enchantée qui (pour peu que le lanceur et le receveur soient à moins de 10 m d'une masse d'eau) peut être lancée sans pénalité au-dessus de toute source d'eau (30 cm ou plus de profondeur) et qui peut ricocher jusqu'à 210 m pour frapper une cible et revenir par un nouveau ricochet dans le même round.
Le Casque de Pierre, un armet (heaume complet) forgé en Tasarang, incrusté de filigranes d'or, et ayant la forme de la tête d'un Démon bélier. Jusqu'à trois fois par jour, et avec un round de concentration, le porteur peut se transformer en granite bleuâtre, acquérant tous les avantages et les inconvénients associés à la pierre. Tous les objets que porte le possesseur du casque en deçà de son « encombrement permis » (le « poids mort » qu'il peut transporter sans pénalité de mouvement) se transforment aussi en pierre. Afin de retrouver son état normal, le porteur doit de nouveau se concentrer pendant un round entier. Pendant qu'il est en granite, le porteur ne peut ni bouger, ni lancer de sort. Il peut, par contre, se servir de ses sens, et il n'a besoin ni d'eau, ni de nourriture.
32 - Cheminée de Durin * : (cf. 5).

Cinquième Etage



Carte : Cinquième Etage de la Moria

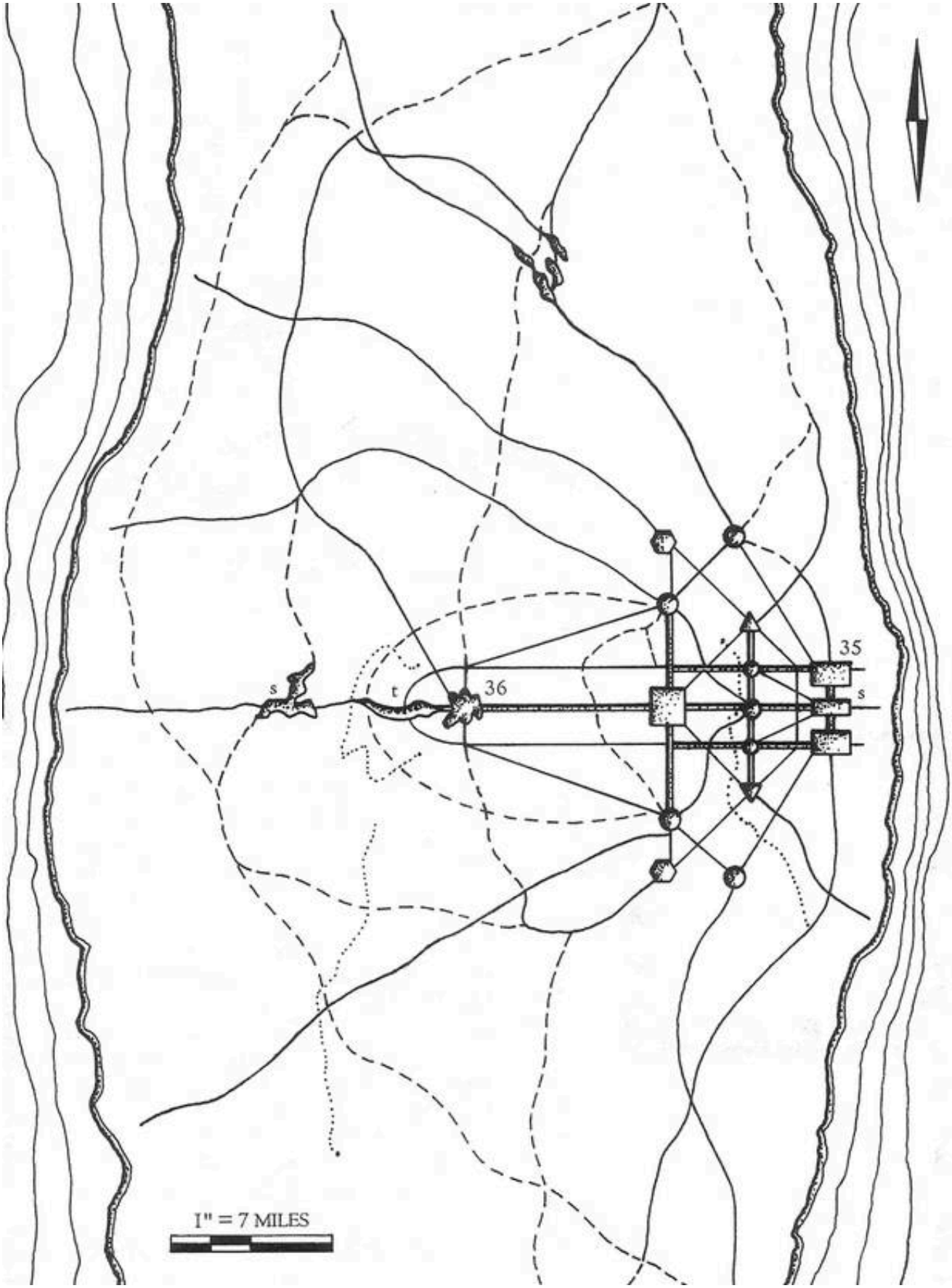


Œil du Tonnerre

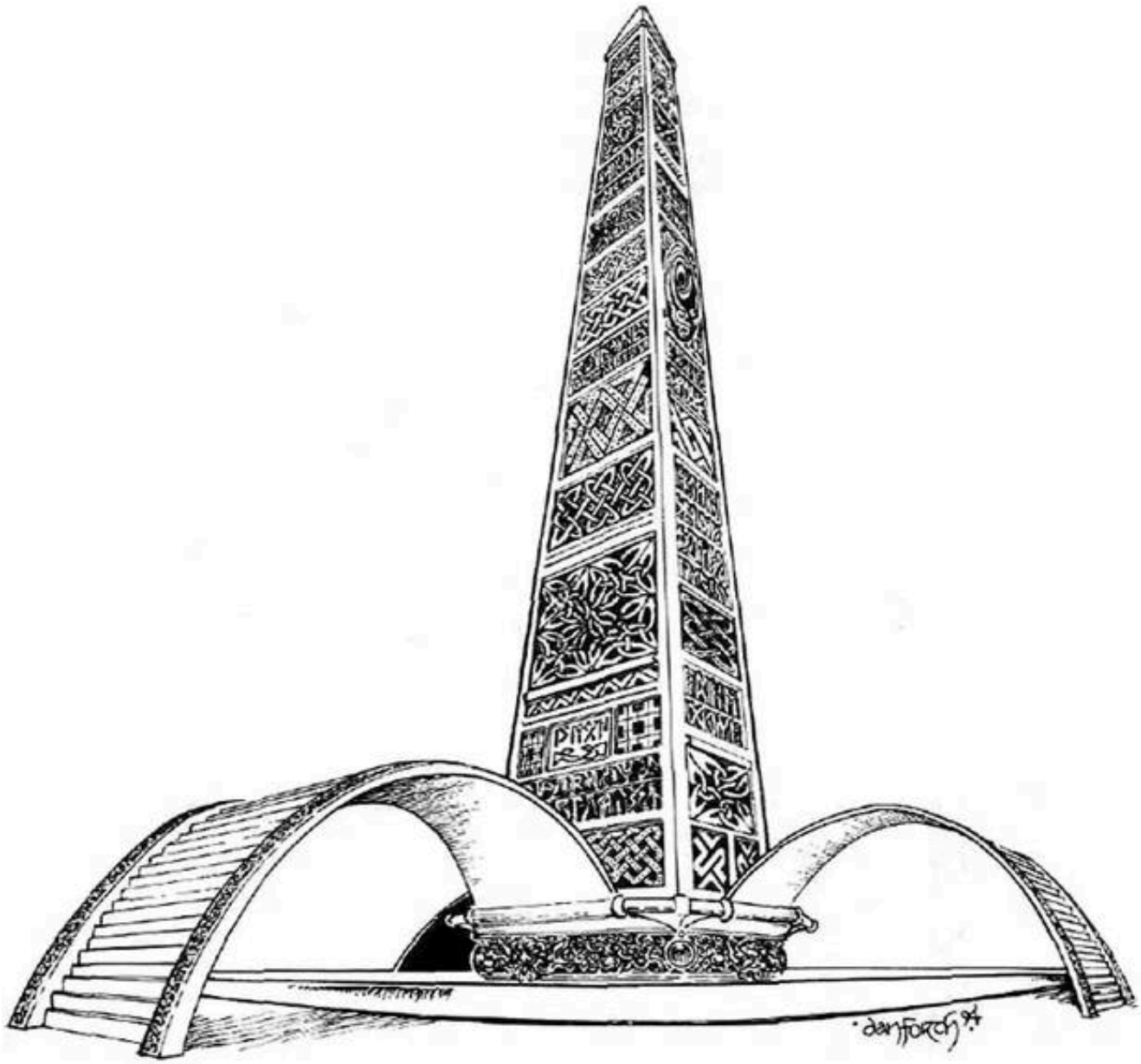
33 - Œil du Tonnerre : Ce puits presque vertical croise la route quand celle-ci traverse, sur un pont en arche de 2 m de large, les flots tonitruants d'un torrent d'alimentation souterrain. Ce puits de 1 m sur 1 m est le plus profond (le plus long) des diffuseurs de lumière de la Moria, s'étendant de neuf cents mètres en direction de la face nord-est du Pic d'Argent (cf. « Chapitre 09 · Structure de la Moria » pour plus de détails sur les fenêtres et les puits à lumière).

34 - Cheminée de Durin *: (cf. 5).

Sixième Etage



Carte : Sixième Etage de la Moria



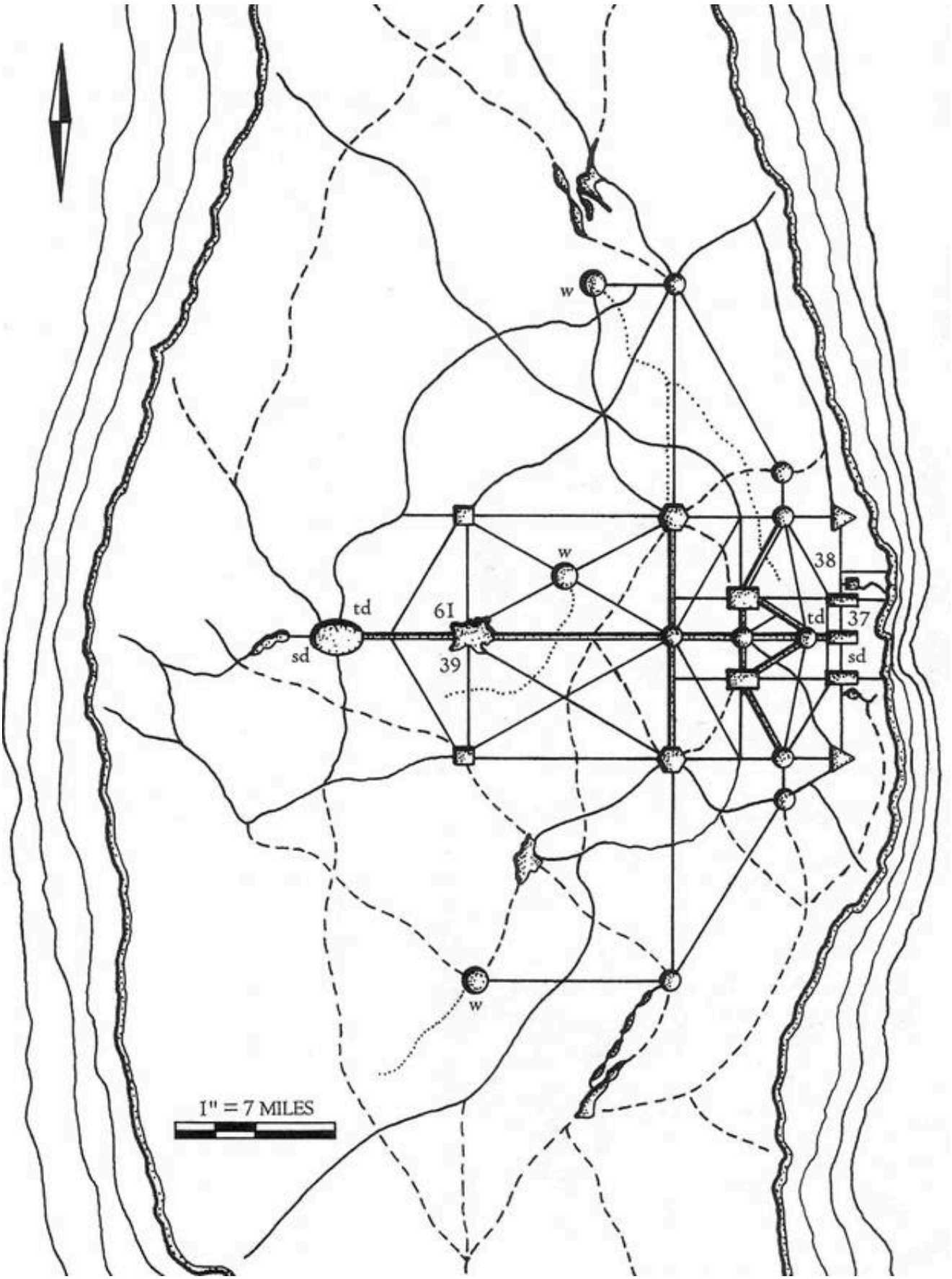
Le Hall des Scribes

35 - Hall des Scribes : Aussi appelé le Dix Huitième Hall de l'Extrémité Nord, ce Hall ce Cérémonie s'étend directement en dessous du vingt et unième Hall du Septième Etage. Ici les murs sont couverts d'inscriptions gravées sur des pierres enchantées. Au centre de la pièce se trouve un pilier, placé dans un bassin d'eau maudite, de 2 m de profondeur et de 6 m ce diamètre. Trois ponts, larges de 1 m, sont suspendus au-dessus du bassin et permettent l'accès au monument, qui est une réplique de l'obélisque commémorant les révélations faites à Durin au bord du Miralonde (l'original est dans la Vallée de Ruisselombre). La couronne pyramidale pivotante de ce monument peut être déplacée pour révéler les trois Ciseaux de Dvalin, en or (50 po). Ces Ciseaux peuvent être utilisés une fois par jour pour créer un Symbole magique du niveau du porteur. Ce faisant, ils « effacent » tout autre symbole ou inscriptions magiques touchés dans le processus. Il faut noter que les sections centrales de 1 m sur 1 m des ponts sont piégées. Des trappes pivotantes les protègent et, à moins qu'elles soient découvertes (Très Difficiles, -20) et désarmées (Difficile, -10), elles plongeront toute charge de plus de 15 kg dans l'eau en dessous. Les personnes entrant dans l'eau doivent faire un JR contre un sort de

3ème niveau ou tomber dans un sommeil comateux pendant 1-50 minutes et couler dans les profondeurs du bassin.

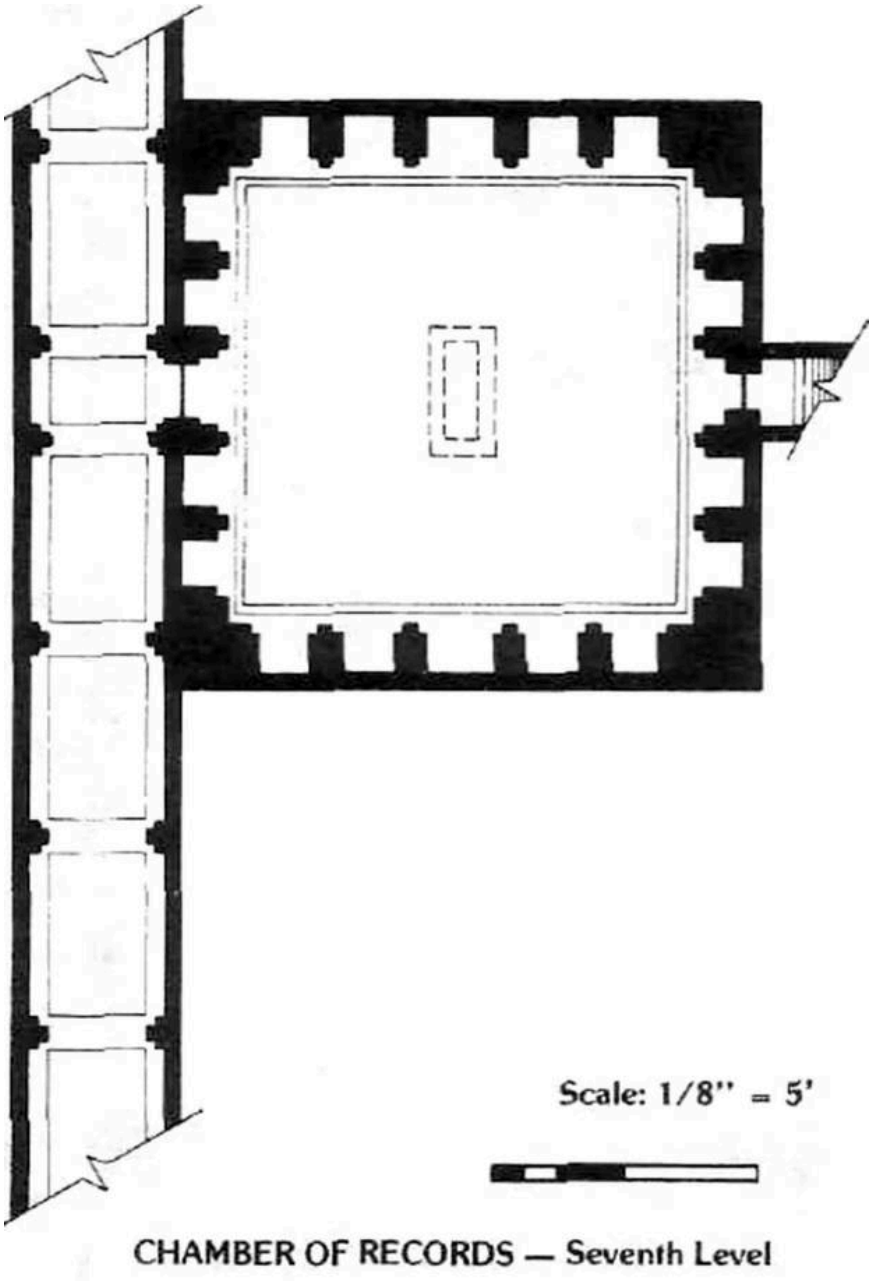
36 - Cheminée de Durin * : (cf. 5).

Septième Etage



Carte : Septième Etage de la Moria

37 - Chambre des Traditions : Aussi appelé le Vingt et Unième Hall de l'Extrémité Nord, ce hall de réunion rectangulaire a des murs recouverts d'un composé d'obsidienne noire broyée. La pièce s'étend sur 63 m d'est en ouest et sur 42 m du nord au sud. Une seule fenêtre perce le mur est, au point où le mur rejoint le plafond. S'ouvrant dans le même mur, une porte livre accès à un escalier en spirale qui descend vers le Premier Etage. (Cet escalier passe par le 18éme Hall, le 15ème Hall, le 12éme Hall, le 9ème Hall et le 6ème hall, tous de l'Extrémité Nord, et débouche dans le Troisième Hall du Premier Etage.) Une issue dans le mur nord mène à une route, en bordure de laquelle se trouve la Chambre des Archives (cf. 38). La porte ouest s'ouvre sur une route transversale qui descend directement dans le Hall du Puits de Hwàin dans les Mines de la Septième Profondeur. La porte sud conduit à une route qui relie ce hall au Vingtième Hall de l'extrémité Nord. Le Hall des Traditions est l'un des Trois Halls de Réunion conçus par Narvi (cf. « Chapitre 10 · Thèmes Architecturaux »).



La Chambre des Archives ou « Mazarbul »

38 - Chambre des Archives * : La Chambre des Archives (ou « *Mazarbul* ») est le traditionnel reposoir des volumes les plus honorés de la Moria. Ce hall fait 13 m sur 13 m et possède une hauteur sous plafond de 7 m. Une unique fenêtre oblique creusée en haut du mur oriental diffuse une lumière naturelle au centre de la pièce. L'intégralité de la chambre est entourée par une zone surélevée qui court le long des murs à 35 cm (2 marches) au-dessus du sol central. Cinq niches de 1 m sur 1 m ornent chaque mur, et les niches centrales des murs est et ouest abritent une porte. La porte ouest s'ouvre sur une route qui mène à la Chambre des Traditions, situées au sud (cf. 37). La porte est mène à un passage descendant qui se déroule sur plus de mille six cents mètres avant d'atteindre la Première Profondeur (cf. 7). Les Dix huit autres renfoncements contiennent des coffres, traditionnellement remplis chacun de gemmes ou de joyaux pour une valeur de 5-500 po. Les étagères au-dessus des coffres supportent des rayons de saintes archives.

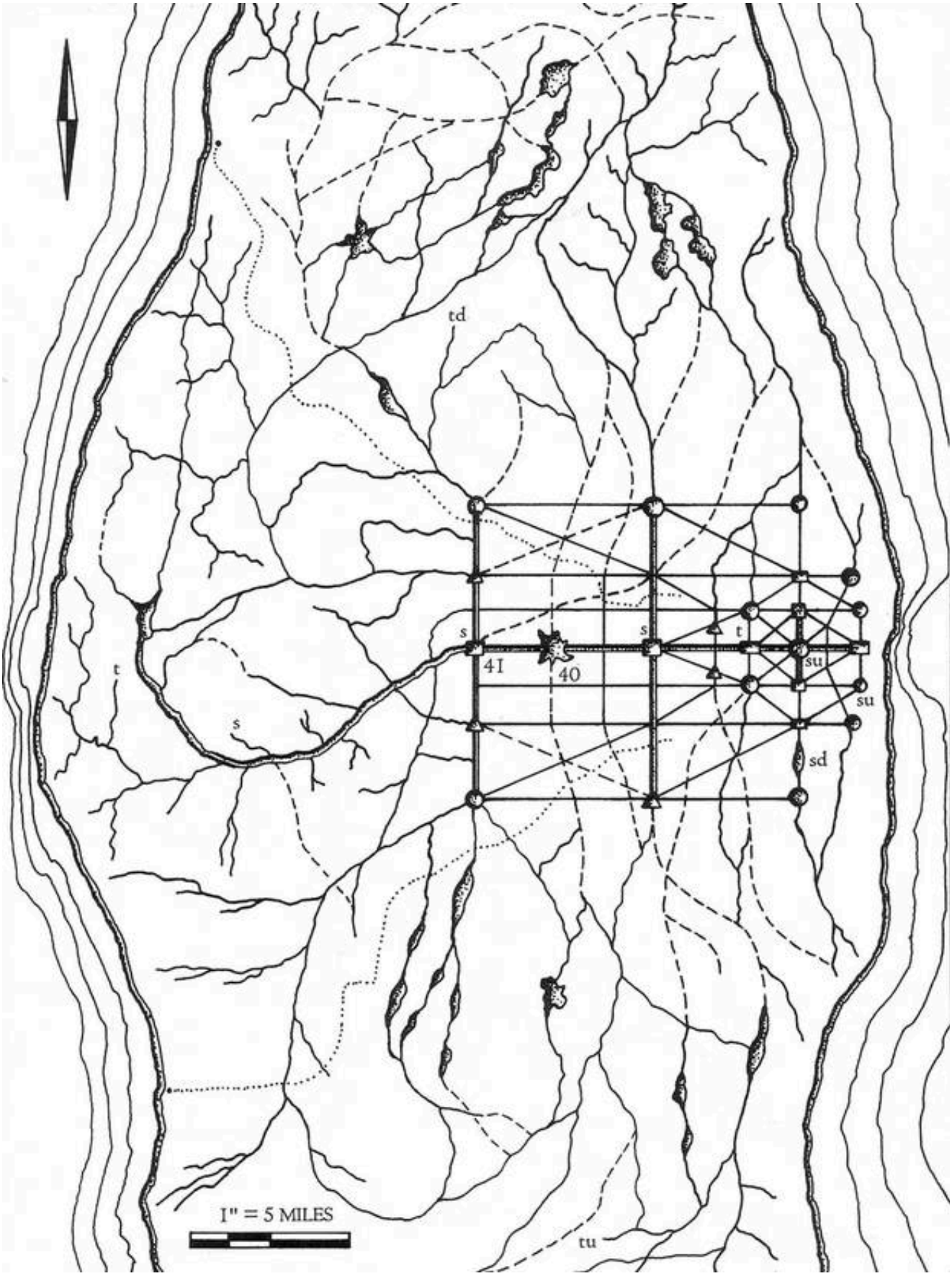
Note Pendant la période 3A 2989-2994, Balin fonda une nouvelle colonie dans la Moria et en devint le Roi. Durant les derniers mois de son règne, il fit de cette chambre sa Salle du Trône, car son peuple était assiégé. Après sa mort en 3A 2994, il fut inhumé dans un sarcophage de pierre placé au centre de la pièce. Le cercueil de pierre, haut de 60 cm et long de 3 m, est recouvert d'une plaque de granite blanc, épaisse de 30 cm. Les runes qui y sont inscrites disent : Balin fils de Fundin, Seigneur de la Moria (cf. SdA, T1).

Après cette période, les coffres restèrent dépouillés de richesses, excepté celles constituées par les Sept Livres de Mazarbul :

Histoire du Peuple de Balin
Histoire du Peuple de Durin lors du Premier Age
Histoire du Peuple de Durin lors du Deuxième Age
Histoire du peuple de Durin (3 A 11981)
Livre de la Connaissance des Objets : Contient dix runes pour chaque sort de Barde de la Connaissance des Objets entre le 1er et le 10ème niveau (100 au total).
Livre des Voies de la Terre : Comme le livre de la Connaissance des Objets, mais contient les runes des Voies de la Terre.
Livres des Voies du Feu : Comme les autres, mais pour les sorts des Voies du Feu. Attention, chaque dixième sort prend effet immédiatement à la lecture avec aire d'effet centrée sur le porteur.
39 - Cheminée de Durin * : (cf. 5).

Les Profondeurs

Deuxième Profondeur

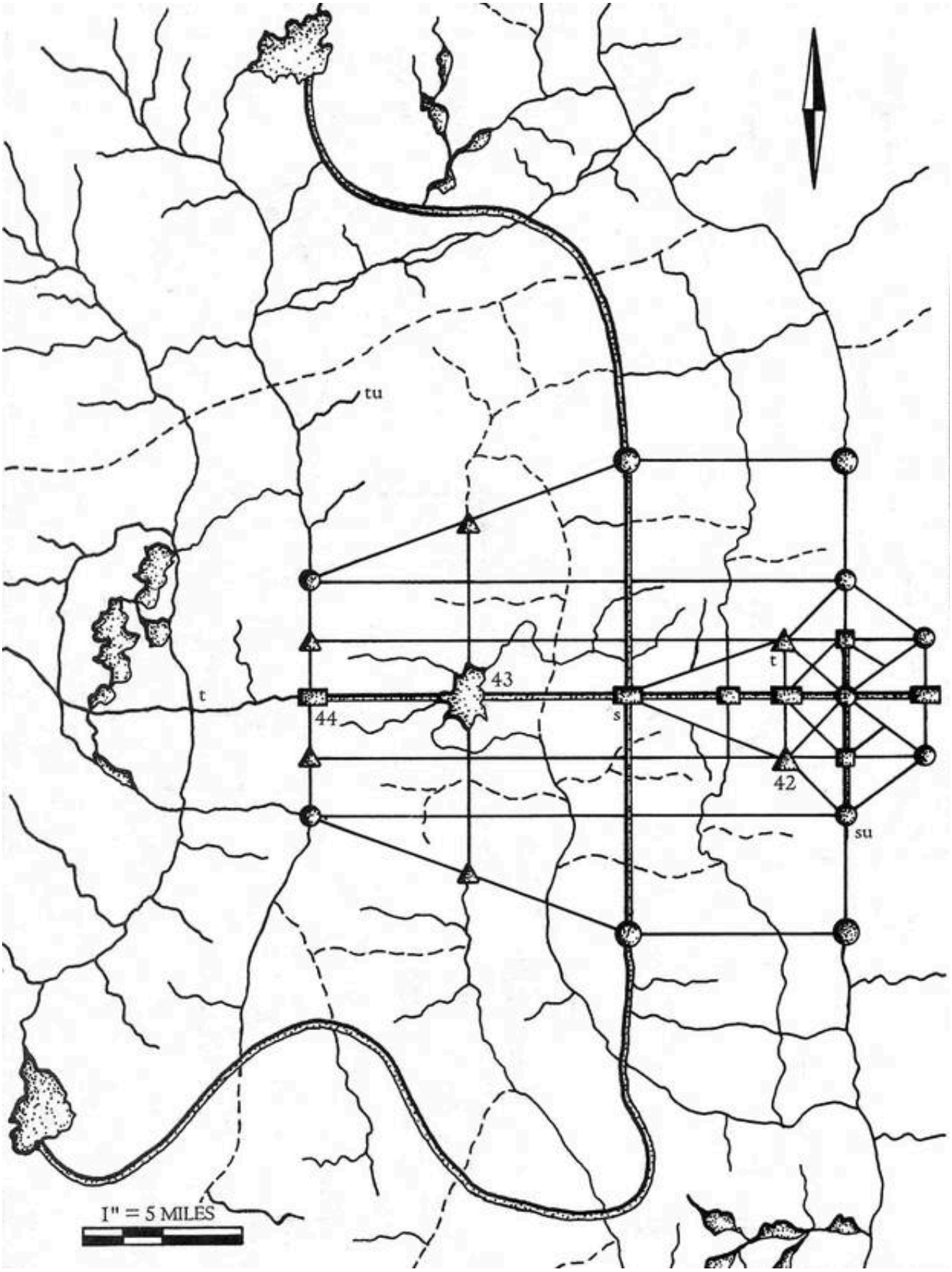


Carte : Deuxième Profondeur de la Moria

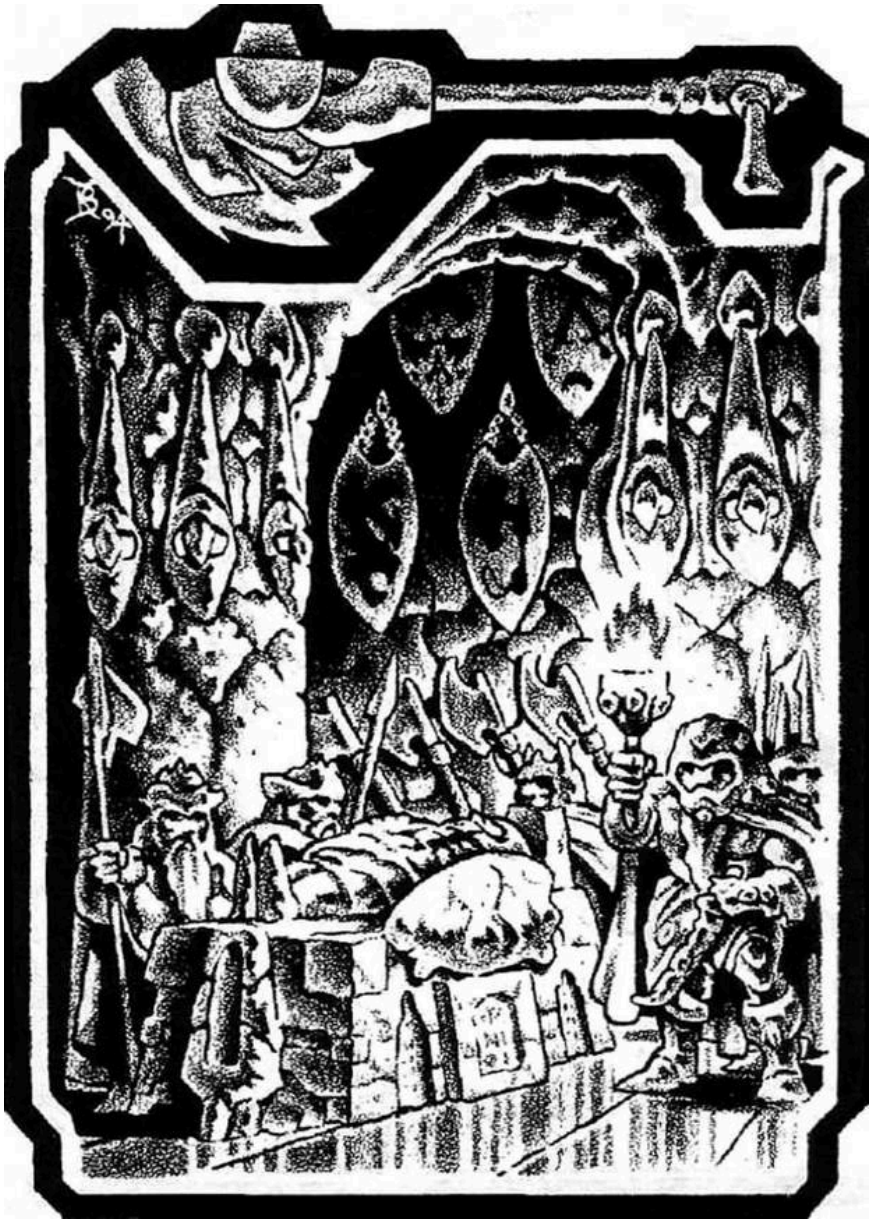
40 - Cheminée de Durin * : (cf. 5).

41 - Whispering-hall * : (cf. 56).

Troisième Profondeur



Carte : Troisième Profondeur de la Moria



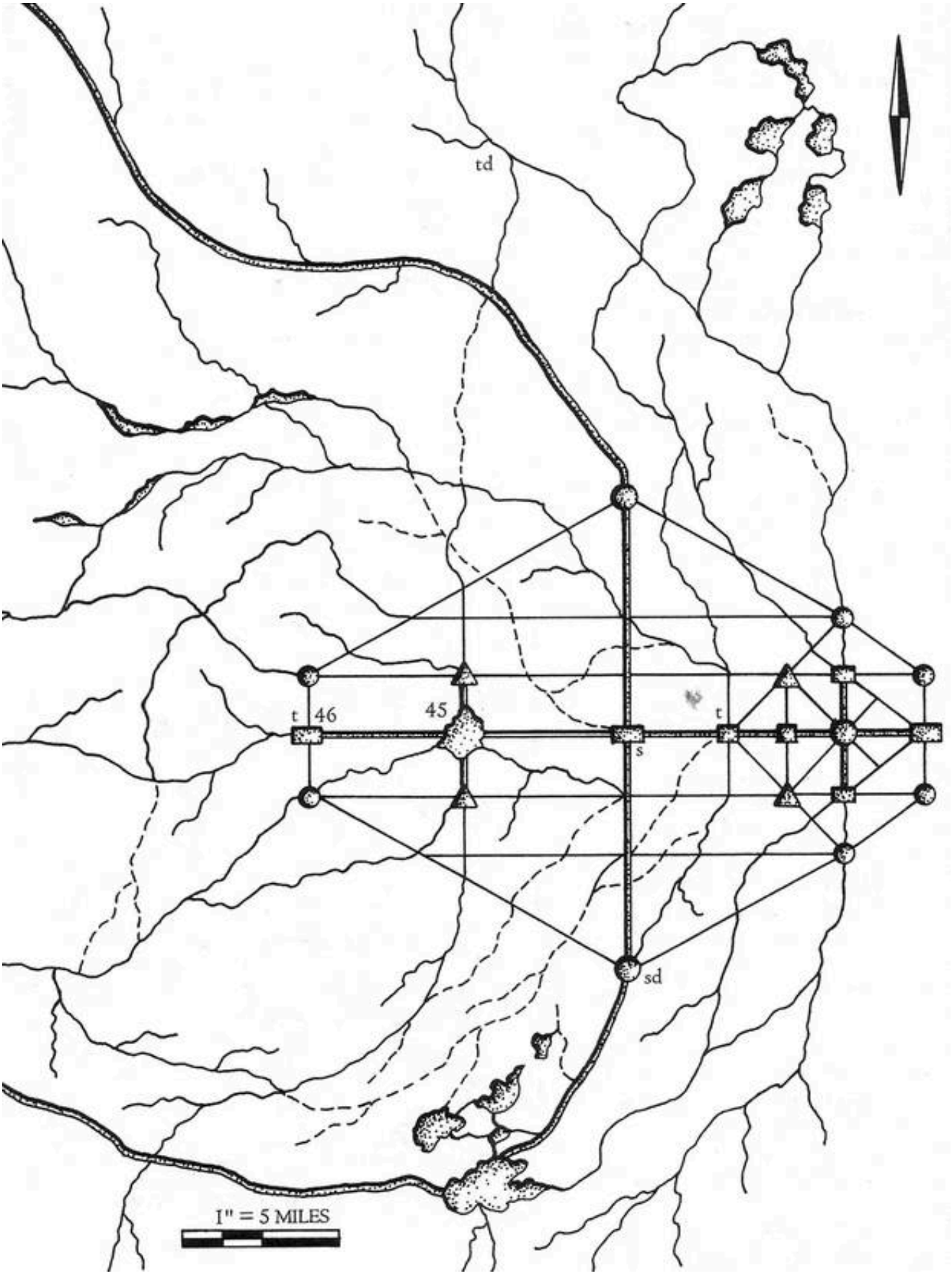
Armurerie de Khelurin

42 - Armurerie de Khelurin : ici, Khelurin est enterré dans un sarcophage de marbre gris. Beaucoup de ses anciennes et résistantes créations en matière d'armes reposent ici (2 à 20 armes magnifiques +15). Elles sont entourées par des pièges à glissière (cf. « Chapitre 10 · Thèmes Architecturaux ».

43 - Cheminée de Durin * : (cf. 5).

44 - Whispering-hall * : (cf. 56).

Quatrième Profondeur

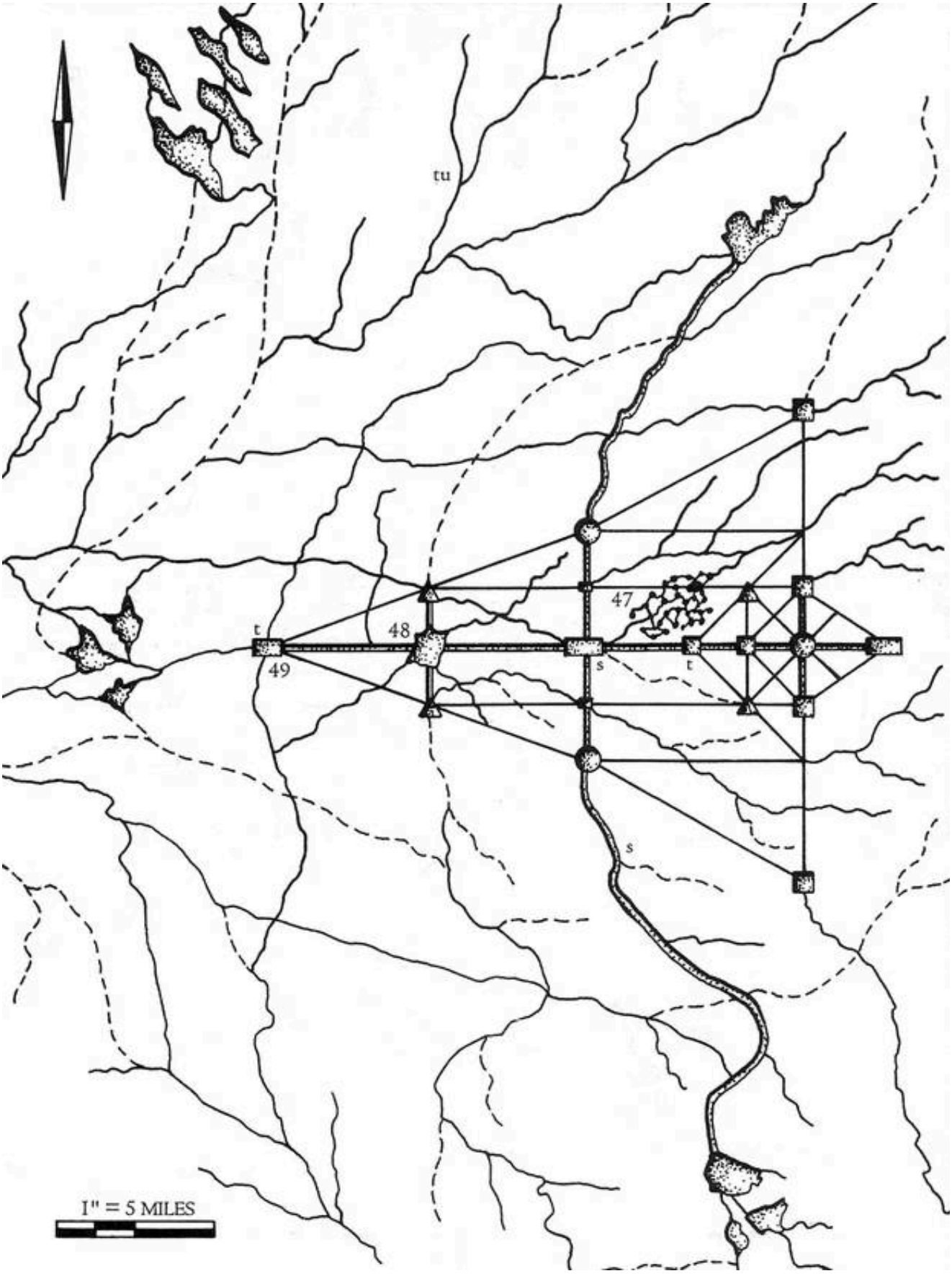


Carte : Quatrième Profondeur de la Moria

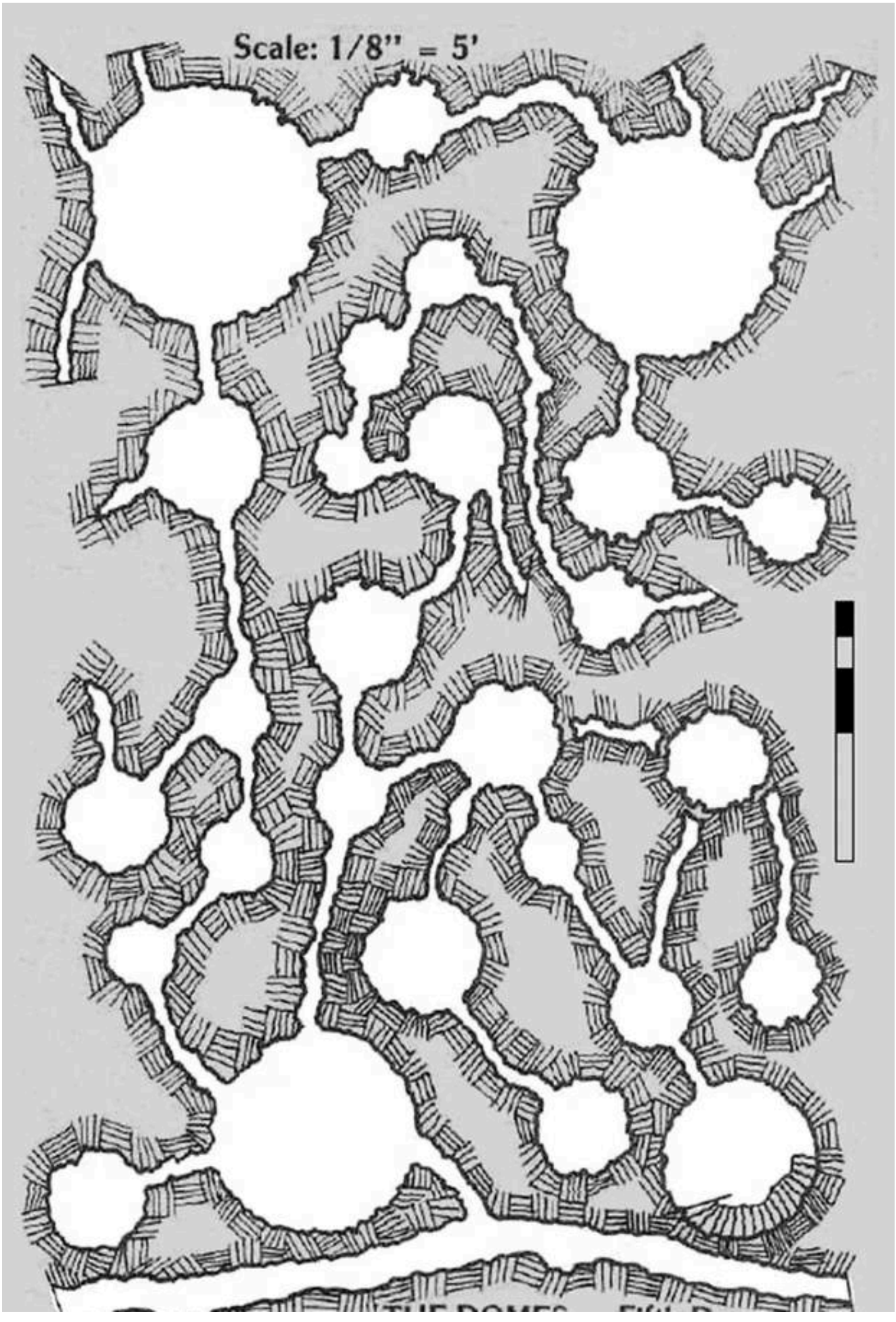
45 - Cheminée de Durin * : (cf. 5). Sur la face sud, juste en dessous du point où l'avenue principale E-O coupe le gouffre, une chute d'eau se déverse dans le puits.

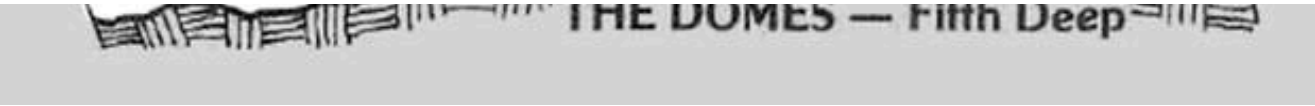
46 - Whispering-hall * : (cf. 56).

Cinquième Profondeur



Carte : Cinquième Profondeur de la Moria


Scale: 1/8" = 5'



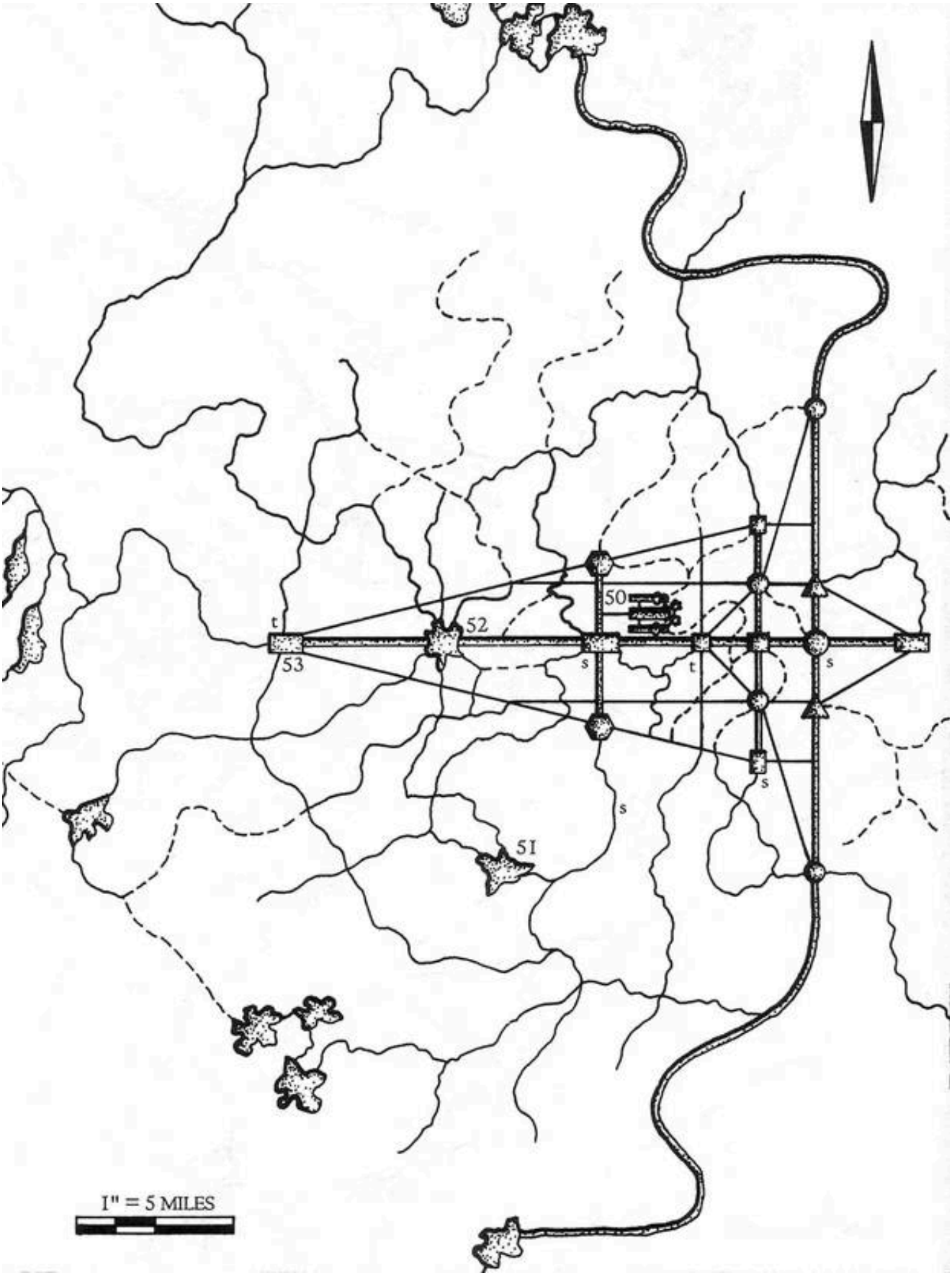
Carte : Les Dômes

47 - Les Dômes * : (cf. « Chapitre 09 · Structure de la Moria »). Un labyrinthe de chambres noires en forme de dômes, constituées par de la pierre ponce volcanique et connectées par des centaines de petits tunnels tortueux. Certains de ces conduits à gaz en forme de tube s'étendent à travers le plafond et les faces supérieures du Gouffre Bleu qui donne plus bas sur le Grand Hall de Forgeage qui est, après 3A 1981, la salle du trône du Balrog (Cf.46).

48 - Cheminée de Durin * : (cf. 5).

49 - Whispering-hall * : (cf. 56).

Sixième Profondeur



Carte : Sixième Profondeur de la Moria

50 - Antre du Balrog * : Avant 3A 1981, cet ensemble de sept chambres servait comme Forge Royale, le Grand Hall de Forgeage de la Moria (cf. « Chapitre 06 · La Technologie des Nains »). Avec l'affirmation de l'autorité au Balrog, il fut transformé en antre royale.

(a) La Salle du Trône : elle est décrite au « Chapitre 14 · Le Royaume du Balrog ». Il y a six chambres annexes l'entourant :

(b) Hall des Miroirs : les murs de soutènement en Laen argentée forment un voile de miroir, qui est à son tour illuminé par huit colonnes carrées lumineuses. Trois des Trolls de la garde d'élite du Balrog sont stationnés ici et restent normalement sur l'estrade circulaire. Quiconque se trouvant plus d'un round dans la chambre doit réussir un JR contre une attaque du troisième niveau. En cas d'échec, la victime devient troublée et désorientée par les miroirs, et la victime agit alors à -50.

(c) Hall des Questions : ici le Balrog torture les captifs.

(d) Place du Valarauko : C'est le hall de résidence du Démon. Il ne dort jamais bien qu'il doive rester trois heures par jour à méditer dans une position horizontale sur l'estrade centrale haute de 2 m. Des colonnes de Laen rouge entourent l'estrade et supportent un toit vouté de la même matière. Trois niches circulaires servent à contenir les objets les plus précieux du Balrog.

Le trésor du Balrog

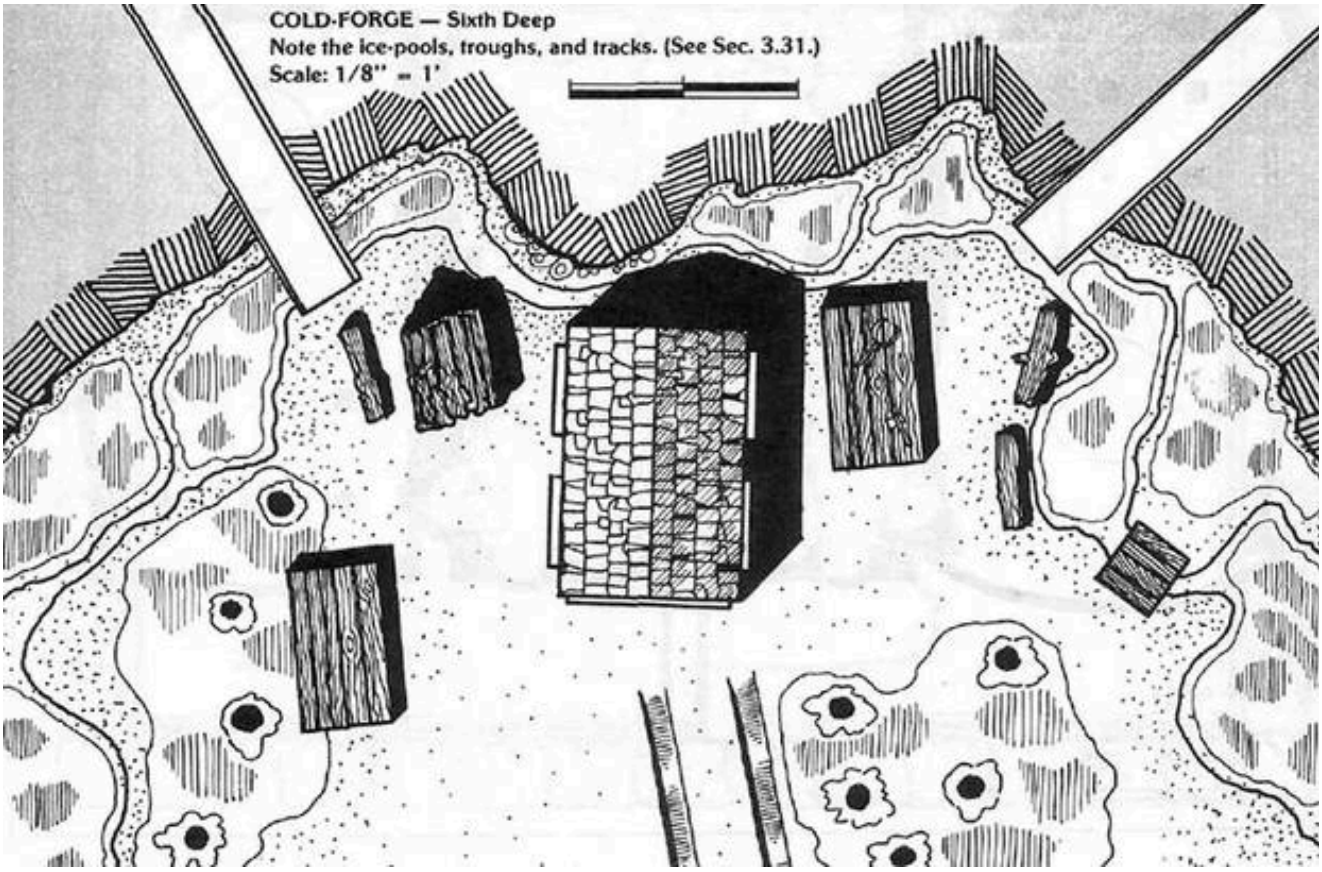
En d1, on peut trouver un coffre noir en fer de 4 m sur 2 m, qui est entouré de Pièges à Vapeur et qui est Extrêmement Difficile (-30) à ouvrir. Il contient 300 pm, 6000 po et trente trois rubis de 600 po (chacun contenant une couronne miniature de fer noir incrustée).
En d2, on peut trouver les armes du Balrog (cf. « Chapitre 14 · Le Royaume du Balrog ») entreposées dans une caisse de Laen noir non fermée. Dix huit Pièges à Dards protègent la zone, et sont déclenchés par quiconque ne place pas la clé runique appropriée pour les désarmer. La serrure est cachée dans le saillant du mur vers la droite.
En d3 se trouve un tas de 66 crânes couverts de Mithril, valant chacun 300 po. Ce sont les cranes des seigneurs que le Balrog a tué personnellement depuis son réveil dans la Moria (cf. « e »).

(e) Noir Réduit : Depuis 3A 1981, les objets royaux de la lignée de Durin (cf. 54) demeurent ici, sur l'estrade centrale haute de 2 m. Ils sont gardés par trois gardes Troll. Les objets pris sur les corps des 66 seigneurs mentionnés en « d3 » ci-dessus sont stockés dans les trois niches.

(f) Hall d'Attente : Ici les servants attendent avant d'entrer dans la Sale du Trône. Trois gardes Troll sont stationnés dans la pièce, et deux « colonnes Dragons » animées (cf. « Chapitre 14 · Le Royaume du Balrog ») aident à la surveillance.

(g) Hall de la garde Troll : Il s'agit du dégoûtant hall de résidence des 18 membres de la garde d'élite Troll.

51 - Forges à Froid * : (cf. « Chapitre 06 · La Technologie des Nains »).

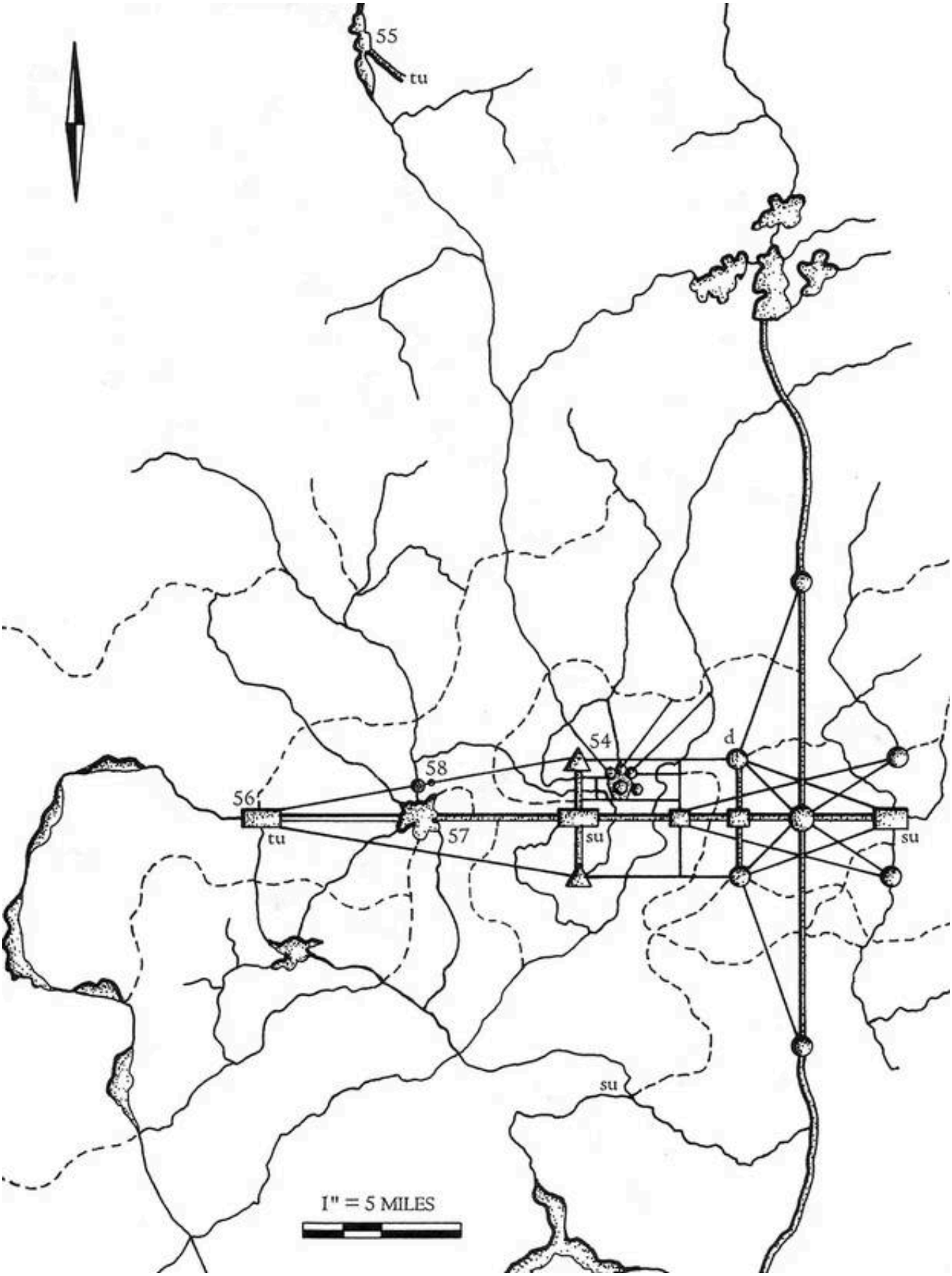


Forge à froid

52 - Cheminée de Durin * : (cf. 5). Une autre chute d'eau se déverse ici, cette fois-ci dans le bras nord-est.

53 - Whispering-hall * : (cf. 56).

Septième Profondeur



Carte : Septième Profondeur de la Moria

54 - Appartements et Armurerie du Roi * : Ce complexe de cinq pièces est composé de chambres heptagonales, toutes en marbre blanc. Des filigranes d'or et d'argent décorent aussi bien les murs que les plafonds voûtés en éventail. Les chambres :

(a) La Salle du Trône : Ici préside le Roi Nain de Khazad-dûm.

(b) Le Hall de Desserte : Ce passage voûté permet d'accéder à chaque pièce. Il est encombré de Pièges â Plaque et à Pieux.

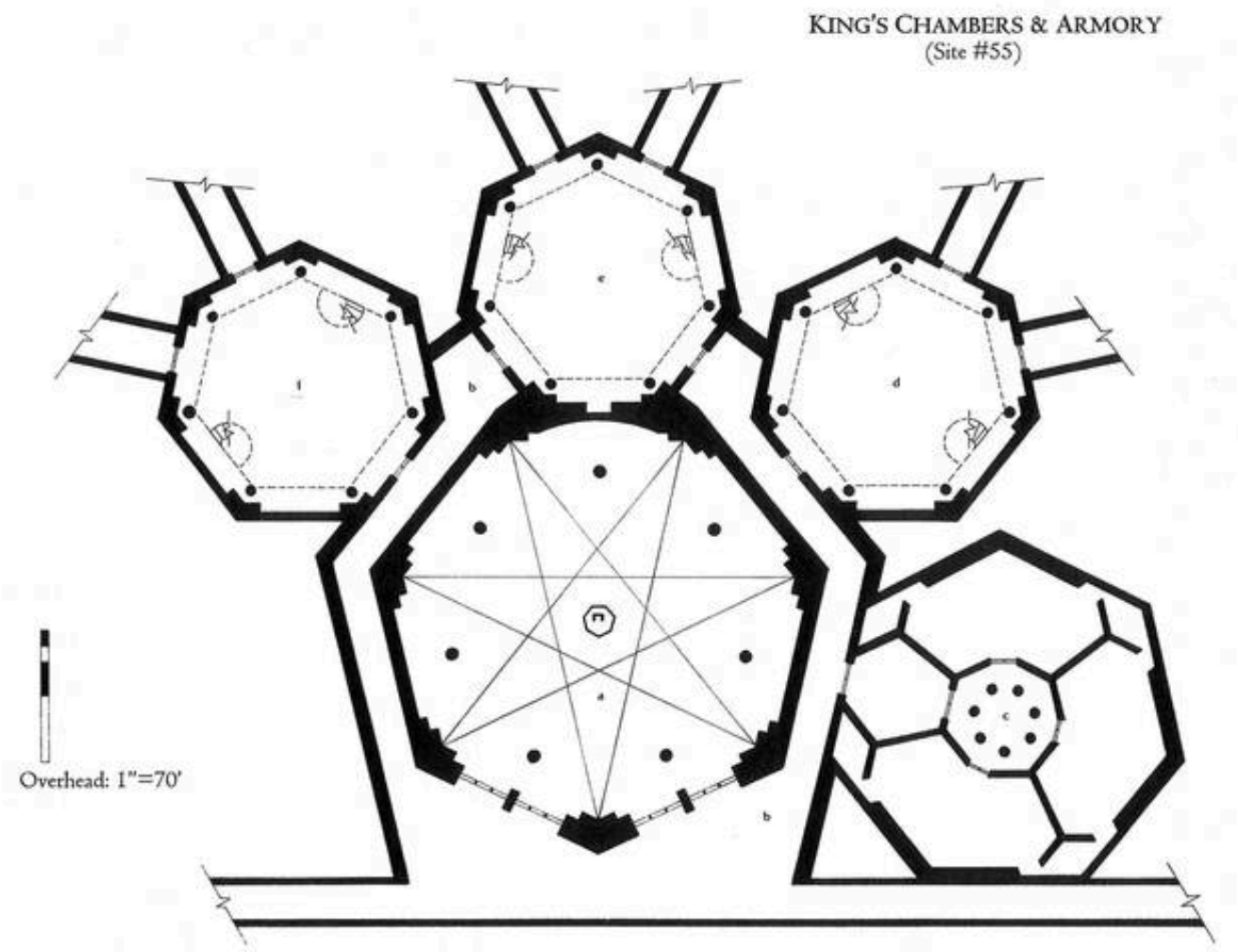
(c) Chambre à Coucher du roi : Ici le roi dort sur un simple lit de pierre dans la sous-chambre centrale. Des pièges à glissière gardent les portes. Dans les trois autres sous-chambres extérieures demeurent les Objets royaux de la Lignée de Durin,

Le trésor de Durin

A côté de nombreux joyaux et de 777 pm, le trésor comprend :

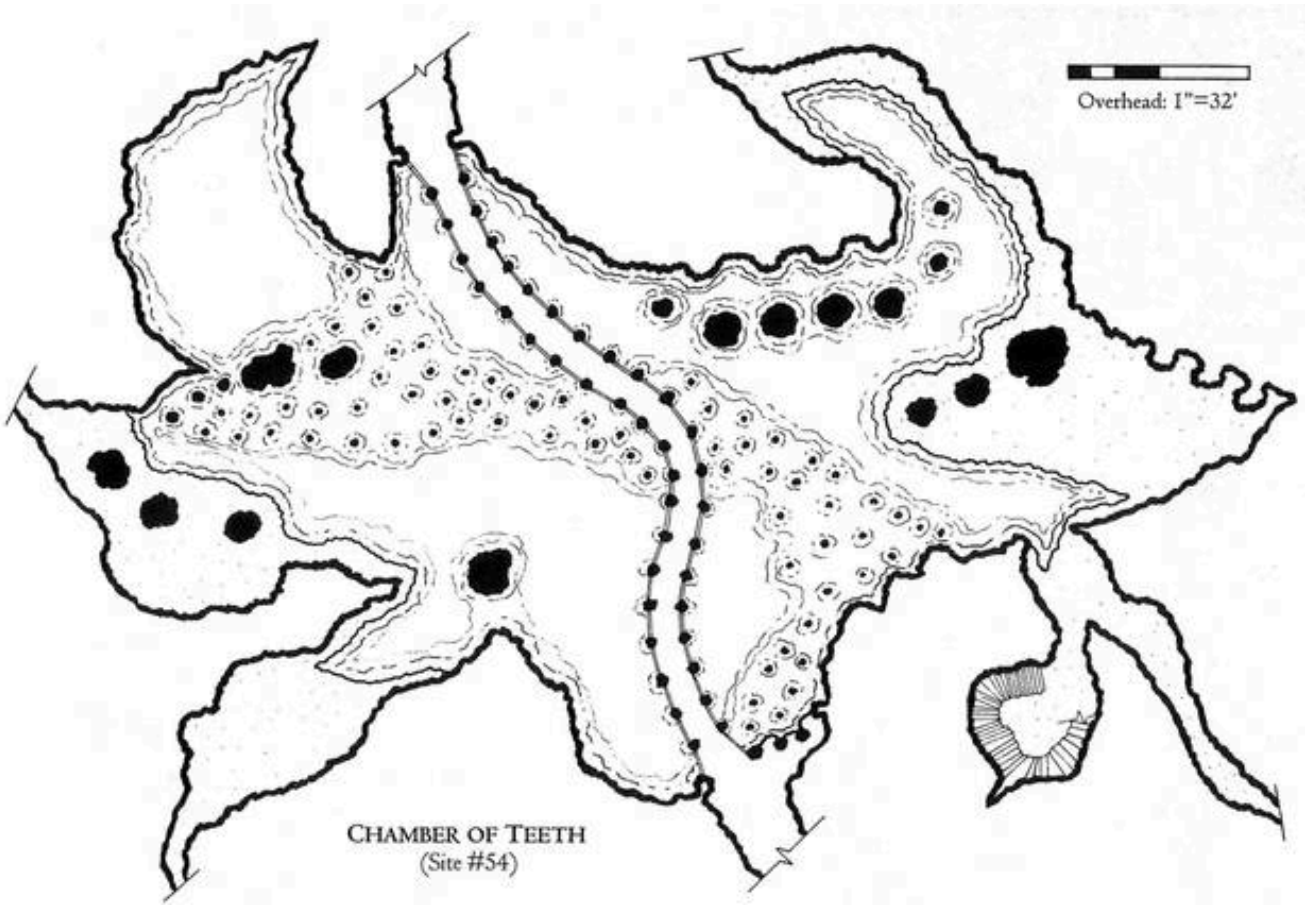
Le Marteau de Durin : un marteau de guerre +30 qui délivre deux fois les dommages normaux et qui peul être rappelé instantanément par son dernier porteur (dans un rayon de 233 m).
Les Sept Heaumes du Roi : Ciselés à l'image de créatures semi-mythiques, chacun permet à son porteur d'avoir un bonus de +15 au JR et +5 au BD. Ils dévient tous les Coups Critiques fatals de Contusion dirigés contre la tête du porteur.
L'Armure de Durin : Une armure de plates en Mithril +20 (TA 20).
Le Bouclier de Durin : Un bouclier +20, incrusté de 14 symboles Nains (cf. « Chapitre 06 · La Technologie des Nains »).

(d) (e) (f) Armurerie Royale : Ces trois chambres contiennent de nombreuses armes +15 ou +20 d'une qualité insurpassable.



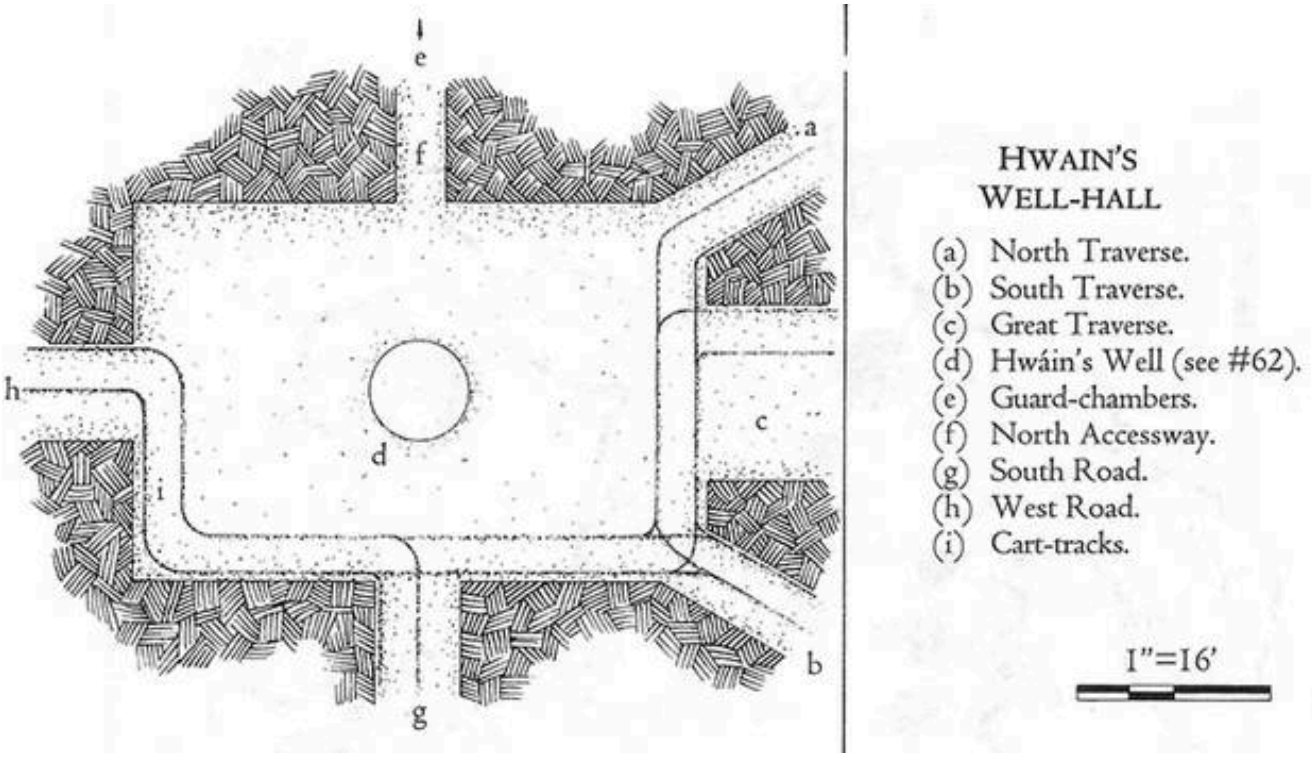
Carte : Appartements et Armurerie du Roi

55 - Chambre des Dents * : Ici la tortueuse Voie du Cornerouge arrive des étages à la Septième Profondeur, juste avant de couper la Route du Mithril et de s'en aller sous le col du Cornerouge. La route traverse l'eau sur un pont né de 21 stalagmites supportant les arches. De nombreuse stalagmites saillantes donnent à la chambre son nom.



Carte : Chambre des Dents

56 - Hall du Puits de Hwàin : Cette Salle de Garde s'ouvre sur la jonction en profondeur des principales avenues transversales qui relient la Septième Profondeur des Mines aux autres niveaux de la Moria. Rectangulaire, c'est une salle de garde de 15 m sur 10 m, située sur le côté nord de l'avenue, juste à l'ouest du pont où convergent les trois routes. Un puits construit par Hwàin (et communiquant avec les sous-Profondeurs) se trouve au centre de la chambre mal dégrossie.



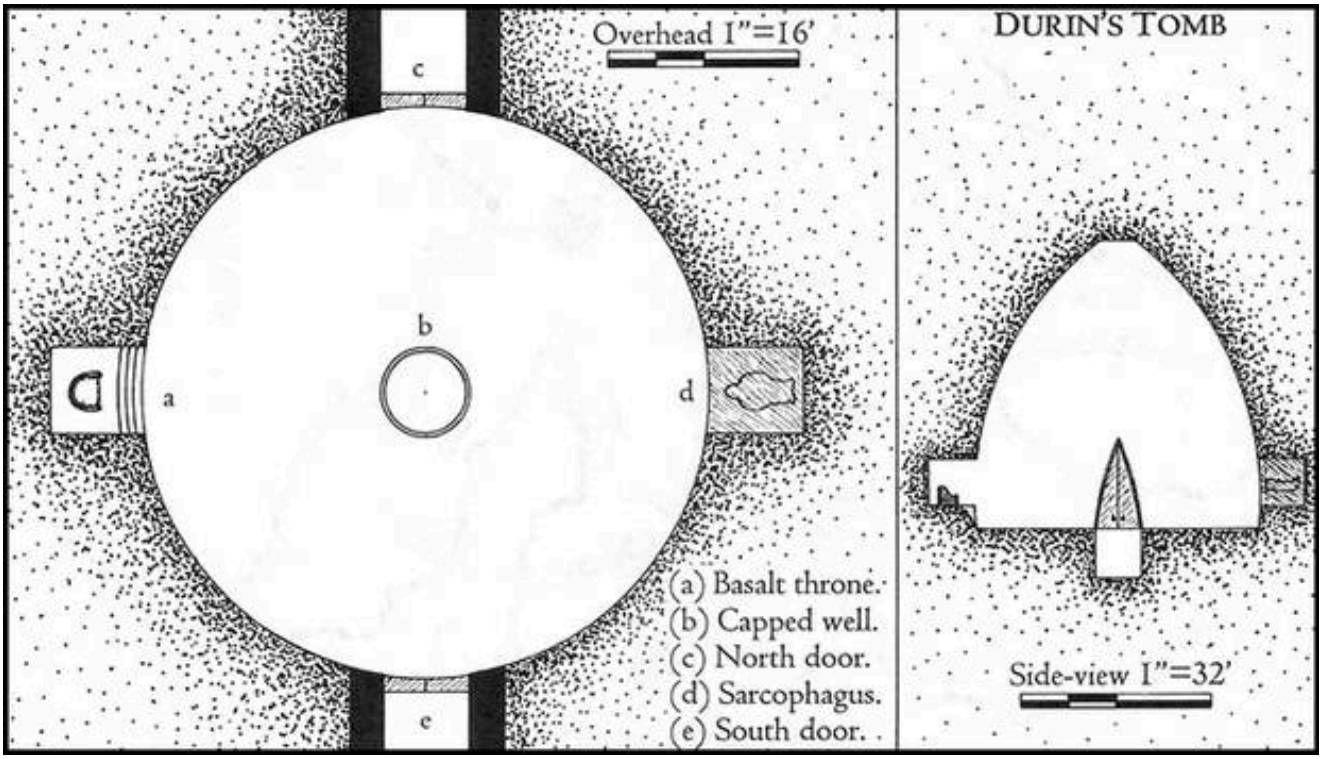
Hall du Puits de Hwàin

57 - Escalier de Durin et Cheminée de Durin * : A l'endroit où la Cheminée passe à travers une zone juste en-dessous de la Septième Profondeur, une étroite route s'ouvre dans le bras nord-est du gouffre. Là, sur une saillie sous une chute d'eau, se trouve le bas de l'Escalier de Durin. Ces escaliers en apparence sans fin tournent à l'intérieur d'une crevasse cachée, directement vers le sommet du Pic d'Argent. La route bifurque avant d'entrer dans la cheminée. Un embranchement mène à la Chambre à Coucher du Roi (cf. 54), pendant que l'autre est un tunnel grossier qui coupe à travers les Sous-Profondeur supérieures et se connecte (plus loin à l'est) avec l'abysse qui part du Deuxième Hall de la Première Profondeur (cf. 7). La Cheminée de Durin continue vers le bas, s'étendant loin dans les sous-Profondeurs.

Note : Au cours du premier mois de 3A 3019, « l'Escalier Sans Fin » fut bloqué en son extrémité supérieure par des débris tombés résultant de la destruction de la tour de Durin. Cela se passa pendant la Bataille du Pic, quand Gandalf et le Balrog s'affrontèrent.

58 - La tombe de Durin *: Ici, au-dessus de l'endroit où il s'est réveillé pour la première fois, Durin I repose dans un sarcophage de basalte noir. Le sarcophage est rempli de laen et étroitement encastré dans le mur. Creusé dans un seul rocher provenant du même endroit, il porte l'inscription suivante :

« Ici repose Durin, l'Immortel, fils de Mahal et père de la Première Maison ».



La Tombe de Durin

La crypte ronde de 15 mètres est naturellement taillée (par la lave) dans la roche solide. On dit qu'aucun embellissement ne peut rendre justice à Durin, ou à la terre d'où il a jailli, donc aucun décor n'orne cette chambre.

Les Fenêtres Extérieures

La Face Ouest

59 - Les Yeux de la Porte Ouest : (cf. 1 et « Chapitre 11 · Organisation de la Moria »). Deux ensembles de chambres de garde jumelles, chacune reliée par une terrasse de 3,5 pieds de large, les « Yeux » servent de tours de garde pour la Porte Ouest de la Moria. De longs passages tortueux relient les Yeux inférieurs, qui se dressent 210 pieds au-dessus des Portes extérieures, au Puits d'or des Mines de Khulakal (cf. 17). De la même façon, les Yeux Supérieurs, qui se trouvent à 420 pieds au-dessus de la Porte Ouest, sont reliés aux Mines de Gomme au Quatrième Niveau de Khazad-dûm.

Chacune de ces quatre chambres de guet de 14 pieds de diamètre et de forme hexagonale présente les mêmes caractéristiques. Situées dans des flèches entourant d'étroits affleurements rocheux, les salles tapissées de basalte sont en fait des tours naturelles. Une passerelle située au sommet de la corniche rocheuse reliant les deux flèches sert de pont pour relier chaque œil à son compagnon ; cependant, cette terrasse se trouve à une distance de 14 pieds de la falaise voisine.

Un escalier incliné de 350 pieds de long, aménagé dans le mur est, relie l'œil du deuxième niveau à son homologue (210 pieds) situé plus haut. Des pièges à pointes gardent les puits verticaux d'un mètre de large qui contiennent les échelles. En outre, les échelons en acier sertis dans la pierre sont en fait des tuyaux creux faisant partie d'un système d'eau chaude. Ils peuvent être « surchauffés » en l'espace de 3 minutes. Si les barreaux sont surchauffés, toute personne qui s'agrippe à la surface du

métal reçoit un coup critique de gravité « E », « Chaleur » pour chaque round où elle se trouve sur l'échelle. (Des « gants de forgeron » spéciaux peuvent retarder ou réduire la gravité de cette attaque).

Un trio de fenêtres étroites (7 pouces de large) perce les trois faces du côté ouest. Munies de barres d'acier, elles servent à la fois de postes de surveillance et de ports de tir. « Des longues-vues, des arbalètes et des carreaux d'arbalète sont suspendus dans les armoires ouvertes flanquant chaque ouverture.

Deux portes en acier massif s'ouvrent sur deux passerelles : l'une est une terrasse extérieure reliant l'Œil à la chambre qui l'accompagne (210 pieds plus loin), et l'autre est un passage en pente continue (voie ascendante et descendante) vers les Mines voisines.

Un ensemble de sept cloches de signalisation est encastré dans le plafond en dôme (35 pieds de haut) de la chambre. Des câbles relient les cloches à des leviers placés dans le mur, ce qui permet aux gardes de communiquer à l'aide d'une grande variété de sons. Comme dans les salles des cloches, « six cloches » sonnent lorsque la Moria est assaillie. « Sept cloches sonnent à la mort d'un roi nain.

Une citerne couverte se trouve sous les cloches, au centre du sol. Associée aux réserves de nourriture disposées dans les bacs de pierre flanquant la porte est, cette réserve d'eau fait de chaque Œil un monde autonome. Sept gardes nains peuvent s'isoler et survivre dans la chambre pendant 49 jours.

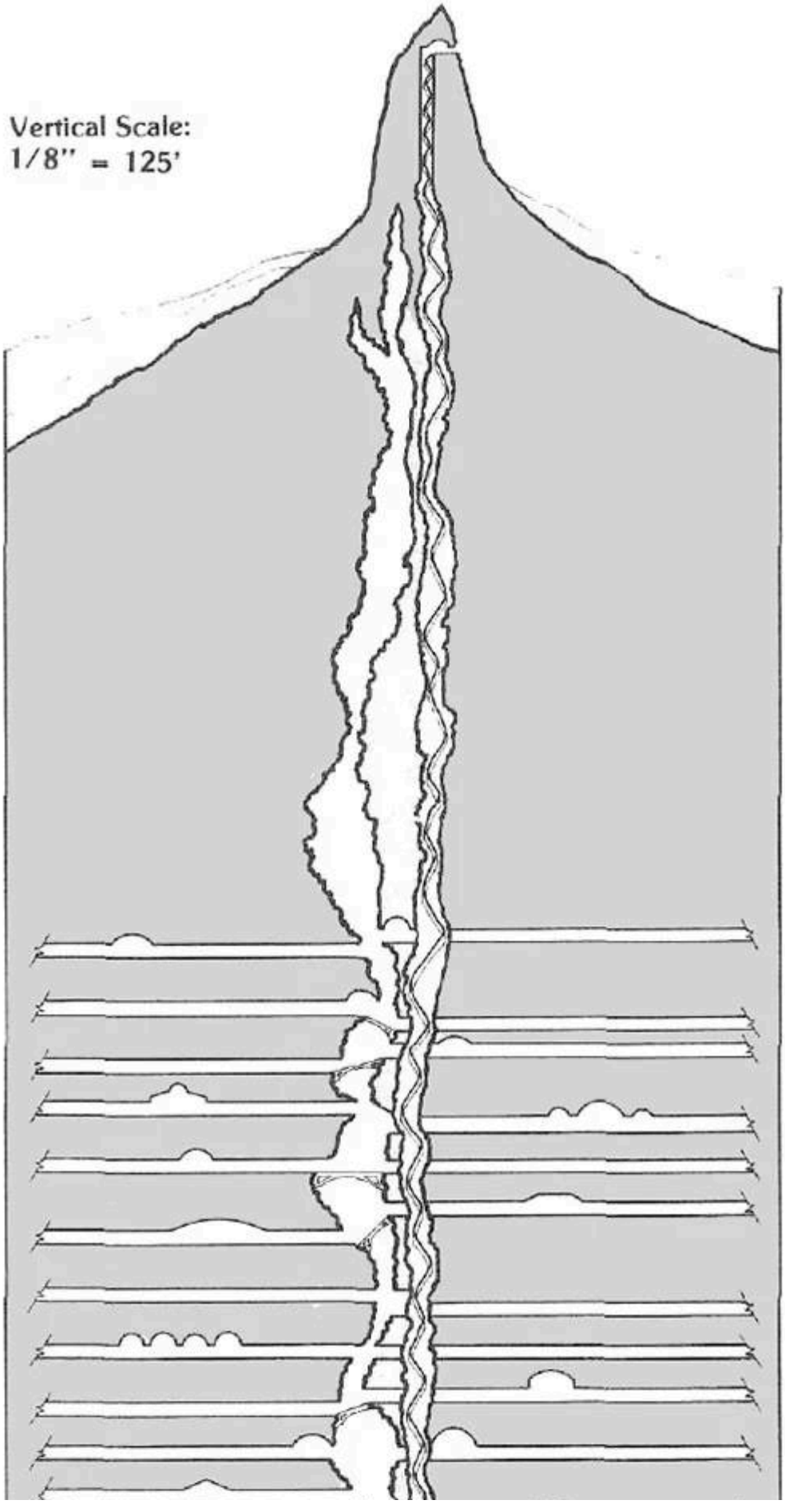
La Face Est

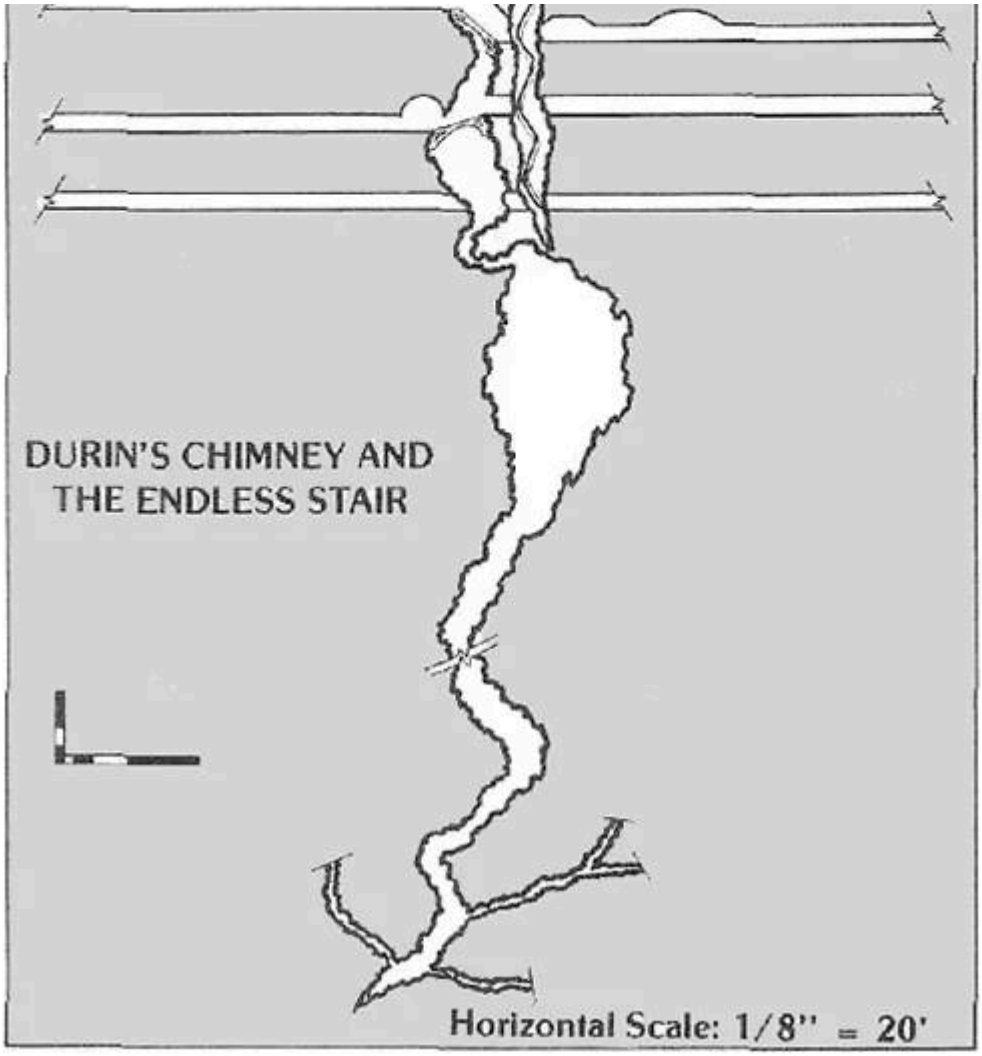
60 - Les Yeux de la Porte de l'Est : (cf. 9 et « Chapitre 11 · Organisation de la Moria »). Deux ensembles de chambres de garde jumelles, chacune reliée par une terrasse de 3,5 pieds de large, les « Yeux » servent de tours de garde pour la porte Est de la Moria. De courts passages reliés au mur est de la salle du Levant (première salle du deuxième niveau) permettent d'accéder aux Yeux inférieurs, qui s'élèvent à environ 30 mètres au-dessus des portes extérieures. De même, les Yeux supérieurs sont reliés à la première salle du quatrième niveau (la salle du Truesilver). Ces Yeux se trouvent à 420 pieds au-dessus de la porte Est.

Bien qu'elles soient plus grandes que les Yeux de la Porte Ouest, ces quatre chambres de 21 pieds de diamètre sont de conception très similaire. Ces quatre chambres de forme hexagonale présentent les mêmes caractéristiques. Une fois de plus, les chambres couronnent des flèches de roche qui s'élancent de la face du Pic d'Argent. De même, l'Œil du deuxième niveau est relié à son homologue (210 pieds) par un escalier incliné de 350 pieds de long, aménagé dans le mur ouest. Mais ici, au lieu d'être protégées par des pièges à pointes, des plaques incrustées de verre tranchant glissent sur les puits verticaux de 3 pieds de large, interdisant ainsi l'accès aux intrus. Ces plaques d'acier sont très difficiles (-20) à éviter et extrêmement difficiles (-30) à ouvrir. En utilisant le même mécanisme de levier (qui est situé dans le mur ouest de la chambre ci-dessus), les gardes peuvent également remplir les échelons d'acier en pierre creuse avec de la vapeur, de l'eau chaude ou de la lave en fusion. Les barreaux en forme de tuyaux peuvent être surchauffés avec de la vapeur en seulement une minute (si les barreaux sont surchauffés, toute personne qui s'y agrippe reçoit un coup critique de gravité « E » et de « chaleur » pour chaque round où elle se trouve sur l'échelle). Il faut une minute supplémentaire pour que l'eau chaude atteigne les barreaux et les surchauffe. La lave prend 5 minutes pour créer le même effet, et 7 minutes pour faire fondre les barreaux (si les barreaux sont

fondus, toute personne se trouvant dans ou sous le puits reçoit 1 à 10 coups critiques de gravité « E », « Chaleur »).

Trois fenêtres étroites (7 pouces de large) dominent le côté est de chaque chambre. Des barres d'acier protègent les ouvertures, qui servent à la fois de postes de surveillance et de ports de missiles. Comme dans les yeux occidentaux, les fenêtres sont flanquées d'armoires ouvertes. On y trouve des longues-vues, des arbalètes, des carreaux d'arbalète, etc.


Vertical Scale:
1/8" = 125'



Carte : Tour, Escalier et Cheminée de Durin

Une porte coulissante en acier massif de 2 pieds de large s'ouvre sur le côté nord (dans le cas des Yeux du sud) ou sud (dans le cas des Yeux du nord) de la pièce. Ces portes servent d'accès à une terrasse extérieure d'une longueur de 30 mètres qui relie les deux yeux. Des herses barrent ces portes chaque fois qu'elles sont compromises ou qu'elles restent ouvertes. Dans chaque Œil inférieur, une autre porte coulissante - celle-ci au centre du mur ouest - permet d'accéder aux passages en pente, longs de 49 pieds, qui montent vers la Première Salle.

Sept cloches de signalisation pivotantes sont encastrées dans le plafond en dôme (35 pieds de haut) de chaque chambre. Des câbles relient les cloches à des leviers placés dans le mur, permettant aux gardes de communiquer avec le reste de la Cité. Comme d'habitude, les gardes font sonner six cloches lorsque la Moria est attaquée. Ils sonnent « Sept cloches » à la mort d'un roi nain.

Sous les cloches, au centre du plancher, se trouve une citerne couverte. Elle sert de réserve d'eau. Des réserves de nourriture, disposées dans les bacs de pierre flanquant la porte ouest, permettent à chaque Œil d'être un monde autonome. (Là encore, les sept gardes nains peuvent s'isoler et survivre dans la chambre pendant 49 jours).

Le Sommet

61 - Tour de Durin (cf. 52) : Cette chambre de granit rugueux, haute de 2 m, se trouve au sommet de l'Escalier de Durin. D'un diamètre de 2 m, elle contient le Siège de l'Immortel en Laen doré. Le seul mobilier est un télescope en Argent, avec des incrustations d'or (valeur 140 po). Une unique et étroite fenêtre s'ouvre dans le mur oriental.

13 · Les Sous-Profondeurs



> *Pourtant, les mensonges que Melkor, le puissant et maudit Morgoth Bauglir, le Puissance de la Terreur et de la Haine, a semés dans les cœurs des Elfes et des Hommes sont une graine qui ne meurt pas et ne peut être détruite ; elle germe toujours à nouveau et portera des fruits sombres jusqu'aux jours les plus reculés. »*
>
> *— Sil,p.255*

En-dessous de la Moria se cache un labyrinthe de noires cavernes, formant un monde en elles-mêmes. S'étendant vers les entrailles ardentes de la terre, cette région est appelée les « Sous-Profondeurs ». Les Nains et les Elfes croient que ces passages torturés courent bien en-dessous des Montagnes de Brume et qu'ils peuvent aller aussi loin qu'aux ruines des Montagnes de Fer dans le lointain Nord d'Endor.

Des histoires terrifiantes parlent d'indicibles créatures hideuses qui hantent les Sous-Profondeurs, et c'est de cet enfer noir que vint le Balrog. L'abysse que traverse le Pont de Durin, quand on quitte le Deuxième Hall de la Première Profondeur, plonge vers le bas de ces profondeurs, comme le fait le puits vertical dans le Hall du Puits de Hwàin (dans les mines de la Septième Profondeur). Jusqu'à présent inconnues et non cartographiées, les Sous-Profondeurs ont leur propre histoire.

Les Entrailles d’Endor





Passage vers les Sous-Profondeurs

À l'insu de la plupart des gens, une grande partie de la Terre du Milieu se trouve sous la surface du sol. Cette vaste frontière souterraine est largement inexplorée. Même les plus grandes grottes familières, y compris Moria, ne sont guère plus que des entrées dans ces « Entrailles d'Endor ». Les Abîmes ne font que suggérer la nature et l'étendue du monde souterrain.

Les nains distinguent les Souterrains des Abysses pour deux raisons : la profondeur et l'origine. Tout d'abord, les Tréfonds se trouvent bien en dessous de la partie la plus basse de Khazad-dûm. Deuxièmement, les Tréfonds sont exclusivement de nature volcanique. Créés par des torrents de roche en fusion et agrandis par des éruptions géothermiques de gaz très chauds, ils sont le résultat d'une combinaison de forces naturelles et surnaturelles. La main de Melkor a joint ce qui était autrefois une collection d'innombrables complexes de cavernes divisées.

Les chroniqueurs nains parlent de trois zones distinctes des profondeurs souterraines de la Moria : les Portes souterraines, les Routes souterraines et les Tombes souterraines. Ensemble, ils occupent une surface plus grande que n'importe quel niveau de Khazad-dûm. Étant donné qu'elles ne sont qu'une petite partie d'un monde souterrain bien plus vaste - en fait, apparemment sans fin - elles éclipsent en fait l'ensemble de Khazad-dûm.

L'héritage de Morgoth

Morgoth a forgé les Tréfonds au « Printemps d'Arda », avant la naissance du Soleil et de la Lune, lorsqu'Endor était éclairé par la lumière des Deux Lampes. Ce labyrinthe de tunnels et de chambres sortait d'Utumno et s'étendait (d'est en ouest) le long des Montagnes de Fer (S. « *Ered Engrin* »). Les principaux passages nord-sud passaient sous le *Hithaeglir* à l'ouest et l'*Orocarni* (Q. « Montagnes Rouges ») à l'est. D'autres « routes » rejoignaient ces passages à d'importantes jonctions, dont les plus importantes se trouvaient sous les cavernes de sites tels que Thangorodrim, Gundabad, Moria et Aglarond.

Les grands serviteurs de Melkor utilisaient ces routes pour voyager subrepticement à travers Endor. Le labyrinthe leur permettait d'éviter des ennemis tels qu'Orome, qui errait dans les terres sauvages au cours des Jours Anciens et contestait l'odieux projet de l'Ennemi Noir de conquérir et de remodeler la Terre du Milieu. Il leur servait également de refuge.

Bien qu'Endor ait changé au cours des Jours Anciens, en particulier après la Guerre de la Mort, l'essentiel des profondeurs souterraines a survécu. L'héritage souterrain de Morgoth sert encore de sombres desseins. À plusieurs reprises, il a abrité des repaires pour des monstres immondes, des routes pour des armées maléfiques et des prisons intemporelles pour les habitants perdus d'une époque révolue. Aujourd'hui, les voyages entre les anciens sites souterrains sont difficiles, voire impossibles, pour tous les explorateurs, à l'exception des plus grands (et des plus chanceux). Bloquées ou détournées de leur tracé initial, les routes souterraines semblent brisées. Les carrefours

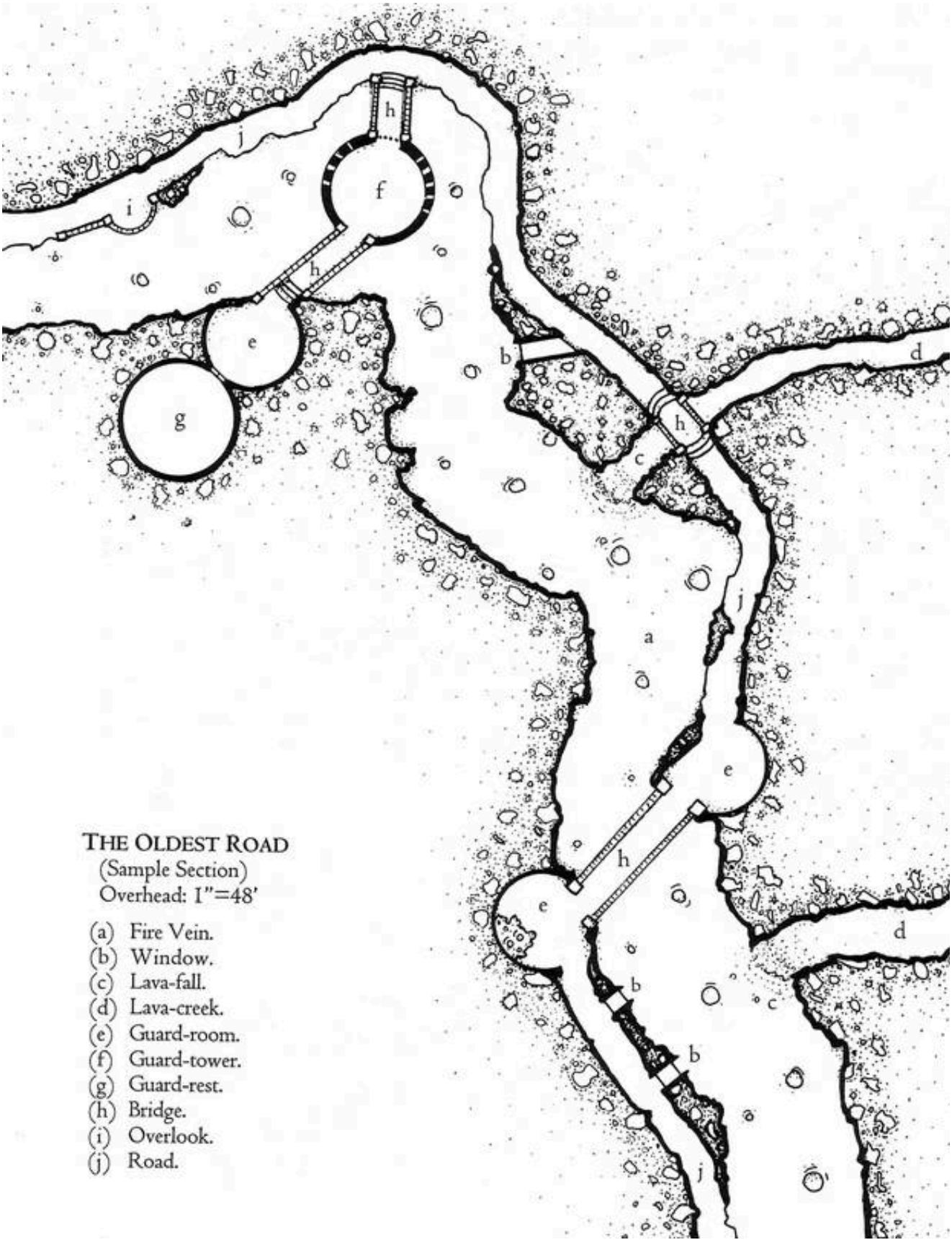
et les forteresses semblent perdus à jamais. Nombre d'entre elles ne sont plus que de simples grottes ou des passages latéraux qui n'ont plus rien à voir avec leur grandeur passée. D'autres sont cachés derrière des voiles de roche. Presque tous sont encore là, cependant, attendant d'être redécouverts, tout comme leur créateur.

Voici un résumé des principaux souterrains d'Endor :

Table : Les principales routes des Sous-Profondeurs

Road	Direction	Key Sites
Iron Road	East-West	Uax, Utumno, Thangorodrim
Oldest Road	North-South	Cam Dûm, Gundabad, Moria, Aglarond
Red Road	North-South	Uax, Sammath Helcar
Black Road	East-West	Moria, Dol Guldur, Barad-dur
White Road	East-West	Aglarond, Dunharrow
Grey Road	East-West	Gundabad, Sammath Maeglom
Gold Road	North-South	Olbamarl, Laurafelya
Yellow Road	East-West	Sammath Fhul, Sambi Mornya

La Route la Plus Ancienne



Carte : The Oldest Road

Bien que probablement plus jeune que la Route de Fer, la Route la Plus Ancienne est relativement épargnée. La route originale de Morgoth a beaucoup souffert du cataclysme de la fin du Premier Âge, de sorte que les profondeurs souterraines de l'Hithaeglir sont la plus ancienne des routes encore « en usage ». Commençant à Carn Dûm au nord et se terminant à Aglarond au sud, la Route la plus ancienne reste une source majeure de danger et de méfaits pour les peuples libres du nord-ouest d'Endor.

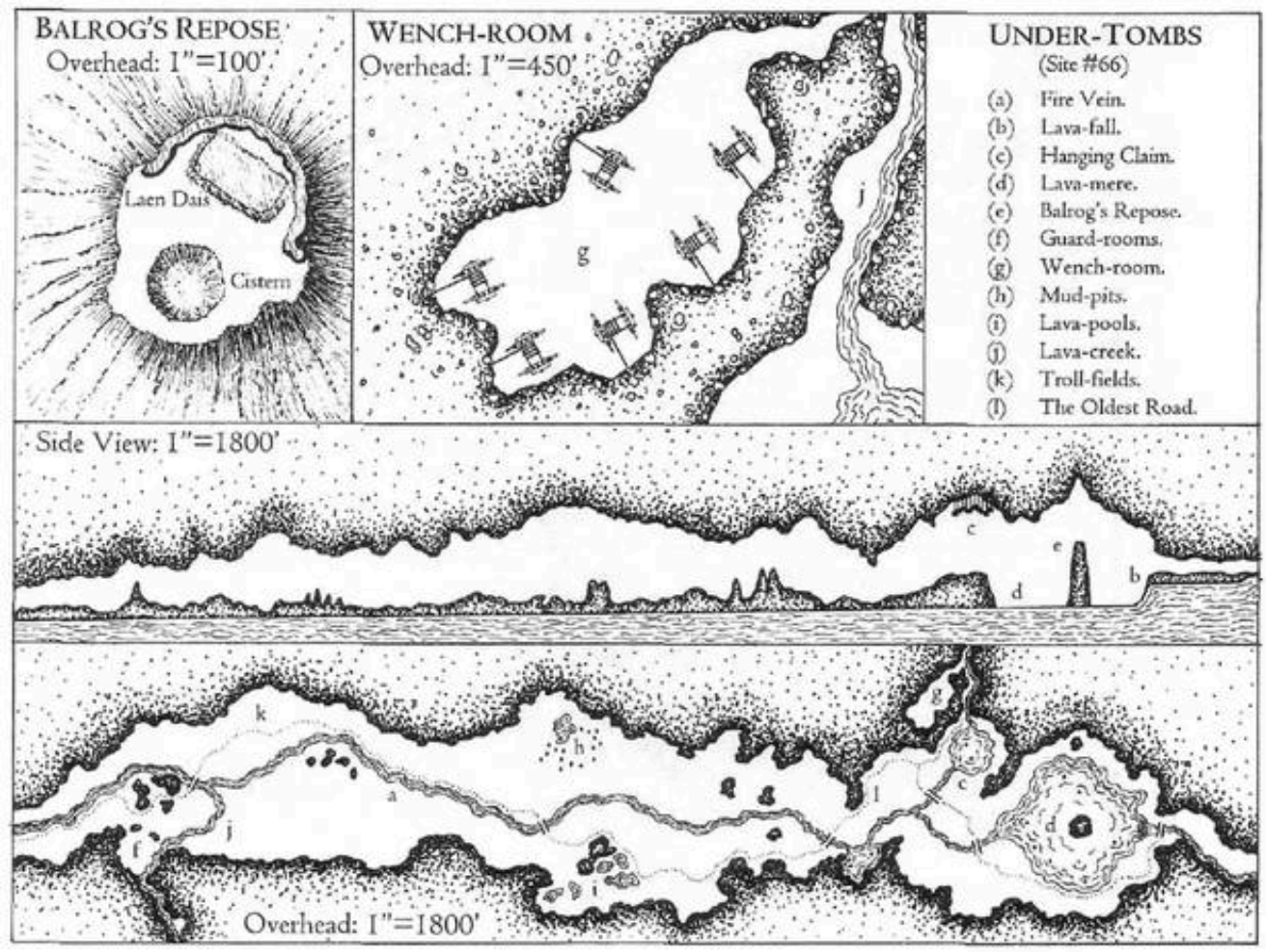
Les nains racontent que Mahal a choisi Khazad-dûm comme point d'affrontement. Il y contesta la domination de Morgoth sur les racines des Montagnes de Brume, une chaîne créée par l'Ennemi Noir. Que le Façonneur ait ou non accueilli ces pensées, Khazad-dûm se trouve directement à la jonction de la Route la plus ancienne et de la Route noire, deux des plus grands souterrains de Melkor. Il constitue donc un champ de bataille naturel.

La partie centrale de la Route la plus ancienne serpente sous le Caradhras et le Celebdil. Elle est parallèle à une rivière en fusion connue sous le nom de « Veine de feu », un flux de magma continu qui s'écoule à travers une fissure de 300 pieds de profondeur. Certains tronçons de la route longent une corniche de 12 pieds de large qui longe le canyon et traverse la veine de feu à six reprises. D'autres parties de la route passent par un tunnel de 12 pieds de large et de 36 pieds de haut qui surplombe la fissure. Des fenêtres et des points de vue permettent aux voyageurs de contempler le gouffre. Des ponts de basalte traversent les puits de boue et de roche en ébullition qui bloquent souvent le chemin. Les puits agissent comme des pièges naturels et sont particulièrement dangereux dans les endroits où les ponts recouverts de vapeur sont recouverts de boue. (Les travées sont extrêmement difficiles à négocier, -30).

Des éruptions périodiques de fumée, de vapeur et de « Burning Sleet » menacent également les voyageurs le long de la Route la plus ancienne. Une épaisse fumée acide et une puissante vapeur se déversent par les fenêtres et les évents qui bordent le passage, et des nuages brûlants s'élèvent de la Veine de feu, inondant la corniche adjacente de fumées chaudes et fétides. Pire encore, les explorateurs sont confrontés au fameux grésil brûlant - des gouttelettes fondues qui pleuvent par des ouvertures occasionnelles dans le plafond de la route. Contrairement aux nuages brûlants et étouffants auxquels les voyageurs sont normalement confrontés, ces gouttelettes défient toute description. La tradition orque veut qu'elles jaillissent comme les soufflets de l'enfer.

Les Tombes Levées

Trente-six miles au nord de la Moria, juste en dessous de Caradhras, la Route la plus ancienne passe par une grande chambre de lave nommée « Tombes Levées ». Les chroniqueurs nains appellent cette salle infernale les Tombes souterraines. C'est ici que reposait le Balrog, piégé sous Endor, jusqu'en 1980. Avec une hauteur de 720 pieds, une largeur de 1 800 pieds et une longueur de trois miles, c'est l'une des plus grandes salles de tous les souterrains. Comme dans les chemins souterrains, le seul éclairage provient de la lueur rougeâtre de la pierre liquide.

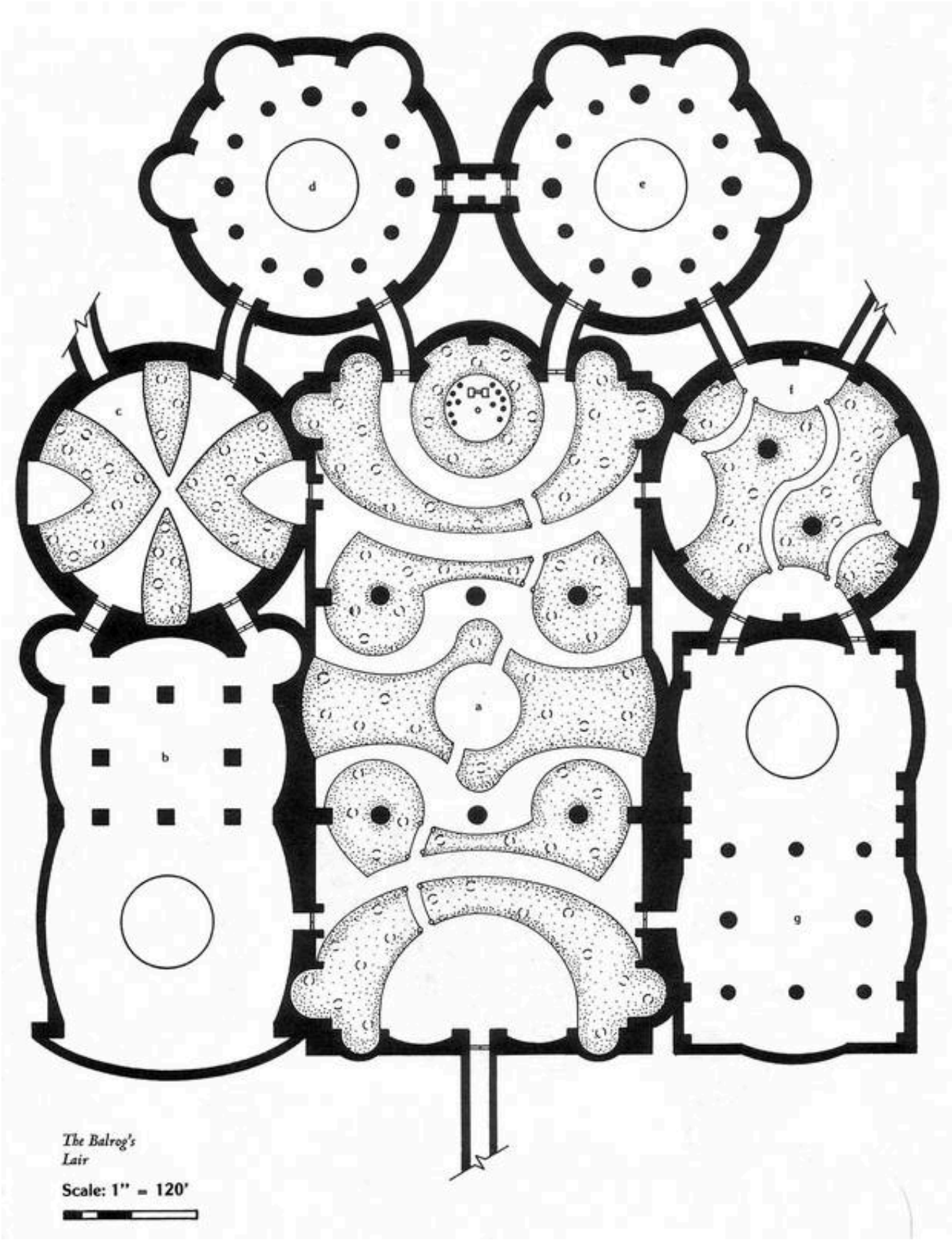


Carte : Tombs Rising

Les Tombes souterraines recèlent d'innombrables merveilles. Elles sont trop nombreuses pour être décrites ici. Dans le contexte de cet ouvrage, les deux éléments les plus remarquables sont donc le tombeau du Balrog et la Réclamation suspendue.

Le tombeau du Balrog

Le tombeau du Balrog se trouve au centre de l'extrémité nord de la chambre, au sommet d'une flèche presque abrupte de verre fondu (laen noir). Entouré d'un canyon de 300 pieds de profondeur et de 1200 pieds de large, rempli d'un lac de roche en fusion, il n'a besoin d'aucun mur. La flèche s'élève à 600 pieds de la surface enflammée du lac, à 300 pieds au-dessus du sol principal des Tombes Levées, et sa surface est aussi chaude que du plomb en ébullition. Le magma rugissant du lac sans pont (qui se trouve en fait sur la veine de feu) se couche à la base du pinacle, rendant le refuge pratiquement inaccessible.



Carte : The Balrog's Tomb

Le socle de repos du Balrog repose sur le sommet de 120 pieds de diamètre. Une dalle surélevée de laen rouge chaud sert de lit au Démon. Elle est entourée d'un mur incurvé et translucide taillé dans

le même matériau. Une citerne sèche en laen bleu de 12 pieds de profondeur et de 36 pieds de diamètre lui sert aussi de réserve.

La Revendication Suspendue

Note Compte tenu de leur taille et de leur nature, il faut un groupe de pas moins de quatre Hommes ou Nains pour faire fonctionner ces dispositifs, qui sont même alors Extrêmement Durs (-30) à manier.

Le trésor du Balrog - la « Revendication Suspendue » - rappelle les trésors d'Utumno, car il est entreposé dans d'immenses coffres de fer de six tonnes suspendus au plafond des Tombes souterraines. Une collection inestimable de bijoux, de pierres précieuses, de pièces de monnaie et d'armes est suspendue dans les soixante-six coffres, qui se balancent à environ 650 pieds au-dessus des bassins de lave incandescents qui ponctuent le sol noir de la chambre. La plupart de ces richesses constituaient autrefois la base de la Fortune de Durin. Les trolls ont emporté le butin hors de Khazad-dûm peu après T.A. 1980.

Bien que non gardée, la Revendication Suspendue est extrêmement difficile à atteindre. Chaque coffre est suspendu à une seule chaîne de fer de 72 pieds de long. Les grandes chaînes s'enroulent autour d'une série de crochets, traversent le plafond et pénètrent ensuite dans des portails aménagés dans le mur adjacent. Ces portails de 6 pieds de diamètre guident les chaînes jusqu'à la salle des treuils, où soixante-six Olog-hai montent la garde. En plus de servir de garde personnel au Balrog, les Tereg actionnent les treuils de 12 pieds de haut qui soulèvent et abaissent les coffres.

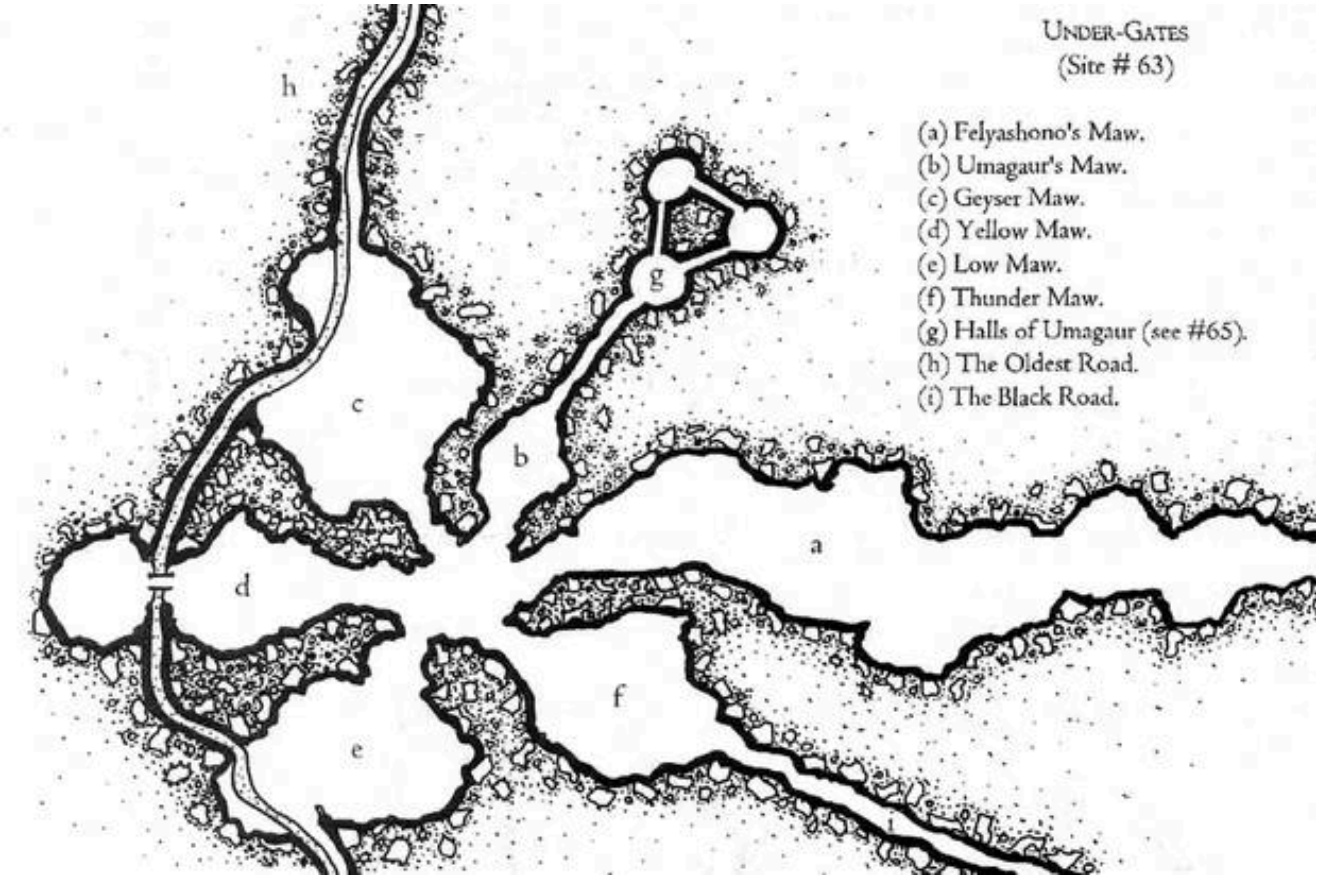
Sites d'intérêt

Les sites suivants ne sont qu'un petit échantillon des chambres et des passages des sous-sols supérieurs près de la Moria.

Note Pendant la période allant de T.A. 1980 à FA. 7, le puits souterrain n'est pas fermé. Brisée par le Balrog, la pierre de faîte repose en tessons autour de l'ouverture.

62 - Puits souterrain (Puits de Hwain) * : Le Puits de Hwain se trouve directement sous les « Salles des Murmures » circulaires et relie les Profondeurs aux Souterrains. La partie la plus basse, un puits de 1800 pieds qui s'ouvre à travers le plafond de Yellow Maw, est appelée le « puits souterrain ». Coiffé d'un couvercle de peryphre, il servait à l'origine de grande citerne. Aujourd'hui, il sert d'ouverture aux entrailles de la Terre du Milieu.

63 - Portes souterraines * : Grand complexe de cavernes remplies de vapeur, les Portes souterraines comprennent six grottes :



Carte : Under-gates

(a) La Gueule de Felyashono : La chambre la plus à l'est, elle s'étend sous le Puits sans fin, un abîme de 42 pieds de large qui relie la Gueule à la Salle des Arbres de la Moria.

(b) La Gueule d'Umagaur : Cette chambre conique a des murs verdâtres. Elle s'ouvre sur les salles d'Umagaur (cf. 65).

(c) La gueule du geyser : La chambre la plus au nord, remplie de geysers, sert de porte d'entrée à la section nord de la Route la plus ancienne, le chemin vers Tombes Levées (cf. Tombes Levées).

(d) La Gueule Jaune : Cette chambre remplie de vapeur se trouve sous le Puits de Hwain. Relativement accueillante, elle est divisée par un ruisseau en ébullition. Des brumes enveloppent le sol, où les murs en laen doré de Maw semblent briller.

(e) basse gueule : Cette chambre, située au sud-ouest, sert de porte d'entrée à la section sud de la Route la plus ancienne.

(f) gueule du tonnerre : Ici, dans la chambre la plus au sud, une ouverture dans le mur sud-est sert de porte ouest à la Route Noire des Souterrains. En plus de servir de porte vers d'autres passages dans les Abysses, chaque Grotte est reliée (au moins indirectement) à la Route la plus ancienne.

64 - La cheminée de Durin * : La cheminée de Durin s'étend loin dans les profondeurs. Les légendes disent qu'il s'agit d'un puits sans fond. (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »), « Chapitre 12 · Lieux Notables » et « Chapitre 12 · Lieux Notables ».



Les Salles d’Umagaur

65 - Salles d'Umagaur * : Umagaur le Pâle élit domicile dans les grottes proches de la Gueule d'Umagaur. Ce complexe aux murs d'obsidienne comprend trois salles très différentes :

(a) La salle du trône du roi des trolls : Des panneaux de verre rouge sang tapissent les murs de 900 pieds de haut. Universellement encadrée de fer et éclairée par l'arrière par la lave incandescente, la façade crée un effet saisissant, comme si deux immenses fenêtres incurvées s'appuyaient l'une sur l'autre pour former une voûte pointue. Un banc simple mais massif en obsidienne rouge domine le centre de la pièce. Entouré de bassins de boue bouillonnante et de sources sulfureuses, le siège de 12 pieds de large sert de Toroko Mahalma (Q. « Trône du Troll »).

(b) Grande salle : C'est ici que se réunissent les serviteurs de l'Homme pâle.

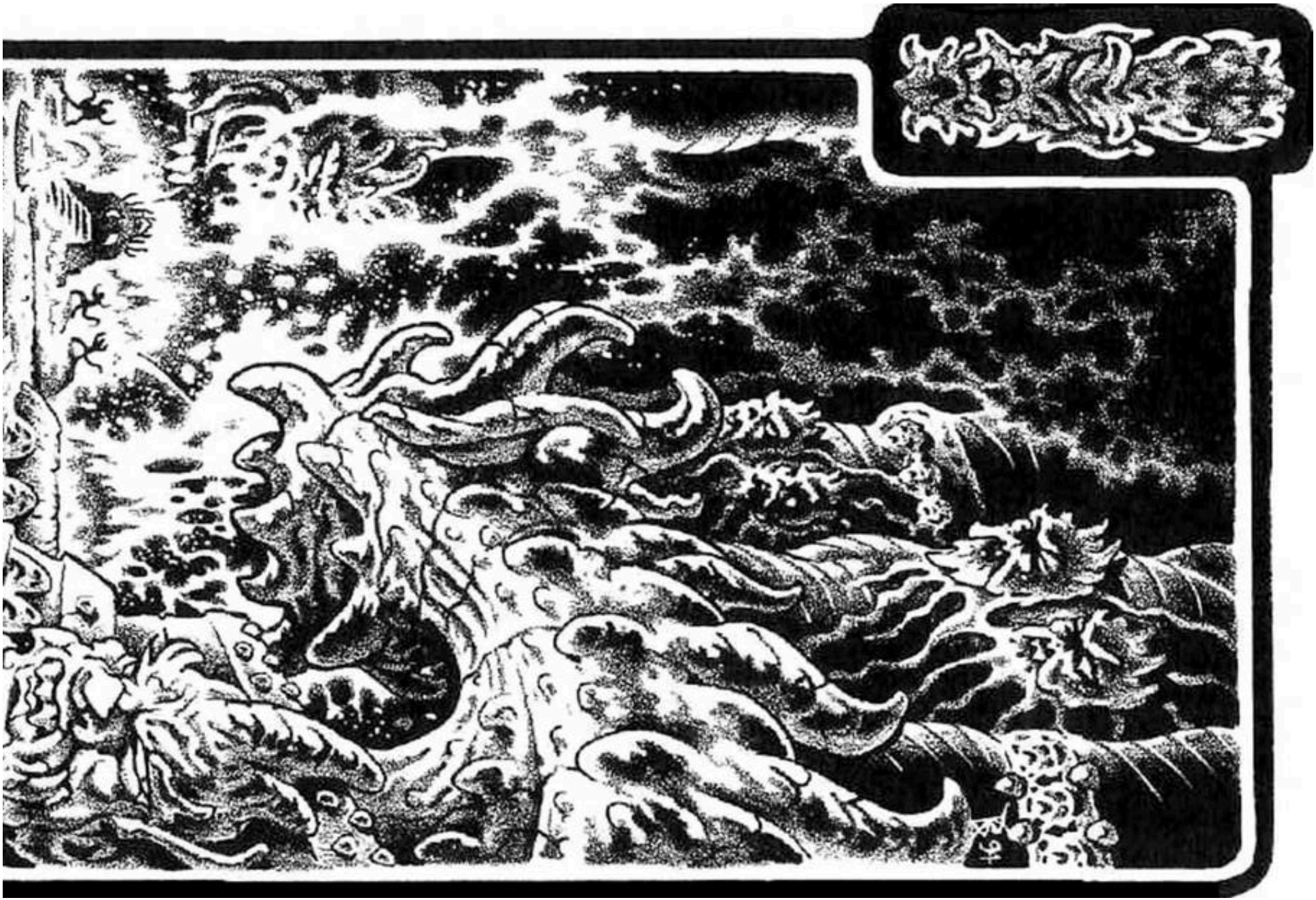
(c) Repos de l'Umagaur : C'est ici que le roi des trolls repose.

66 - Under-tombs (Tombes Levées) * : (cf. « Chapitre 13 · Les Sous-Profondeurs »).

14 · Le Royaume du Balrog



A la base de la Sixième Profondeur, le Balrog réside dans un immense complexe. Il fut arraché aux anciens Halls de Forgeage et refait en chambres d'une horreur absolue. Six pièces formidables et étendues donnent l'une dans l'autre comme si elles étaient tombées à travers la roche, toutes entourant un chef d'œuvre encore plus grand qui est la Salle du Trône.





Le Trône du Balrog

La Salle du Trône du Démon est une merveille à voir. Six gigantesques voûtes forment son plafond haut de 36 m. Ornées d'or et de Mithril, ses arches déconcertantes portent une surface de verre clair qui donne sur une fissure naturelle, à jamais éclairée par des lumières bleu clair dansantes. Là, de gigantesques feux de gaz emplissent des centaines de saillies en terrasse, qui forment des marches vers le plafond du grand gouffre, 72 m plus haut. Cette scène scintillante mais inquiétante domine au travers du dôme épais de 90 cm et jette une brillance sur la Salle du Trône de 180 x 90 m. En dessous, le Balrog tient sa cour. Tout autour de lui, le Laen noir embellit les murs et forme d'immenses colonnes tortueuses, figurant de haineux dragons. Du feu est vomi de leur bouche et engloutit l'estrade du trône du Démon. Tourbillonnantes et toujours constantes les flammes revigorent le Balrog et le gardent de quiconque voudrait l'approcher. Six larges bassins de lave en fusion servent le même objectif.

Des ponts arqués en Laen rouge enjambent ces bassins. Chacun est sculpté dans la forme d'un seigneur tombé et est représentatif des gens des Peuples Libres torturés et laissés à pourrir dans les puits du Roi Démon. Un autre groupe de sculptures entoure son trône surélevé. Taillées dans de gigantesques gemmes rouge sombre, ce sont des images de Démons inférieurs. Elles sont hautes de 3,60 m et viennent à la vie à son ordre ; un simple cri ou un mouvement de la main du Balrog met en mouvement leur fureur dormante.

Le trône en lui-même fait 1,80 m de large et 10,80 m de haut. Il est taillé dans la forme d'une paire d'arbres morts, avec des branches noueuses et entrelacées formant le siège et le dossier, et est tiré d'une seule pièce de Laen blanc laiteux. Devant cela, sertie dans une « souche » haute de 1,80 m de la même matière, se trouve une sphère brillante de verre poli, des images des Sous-Profondeurs s'agitent en son cœur. Le trône et son Orbe de Vision reposent sur l'estrade de Laen rouge, large de 18 m et haute de 1,80 m, une structure qui émerge d'un lac en fusion (de 36 mètres de diamètre).

L'Antre du Balrog

> *« Mais nous n'entrerons pas à Khazad-dûm ; et toi non plus, tu n'entreras pas à Khazad-dûm. Je suis le seul dont le regard ait percé l'Ombre de la Porte. Au-delà de cette Ombre, elle est là, qui toujours t'attend : la Malédiction de Dúrin. Il faudra que le monde subisse de grands changements et que s'érige un pouvoir autre que le nôtre avant que le Peuple de Dúrin puisse de nouveau occuper la Moria. »*
>
> *— Le Seigneur des anneaux, Appendice A, « III Les gens de Dúrin », p. 1150-1151.*

L'antre du Balrog se trouve près du fond des Profondeurs, mais sa loi s'étend à travers toute la Moria. C'est un maître infâme, sujet à des crises de cruauté inexplicables et amoureux des sacrifices élaborés. Ses appels étranges, semblables à un chant et ses cris profonds, pleins d'une colère triste, emplissent ses chambres d'une atmosphère trouble et terrifiante.

Personne dans la Moria ne met en question la domination du Balrog ; cependant, il n'érige pas de loi formelle et se contente de permettre aux bêtes du Gouffre Noir de se nourrir par elles-mêmes. Le démon demande seulement que le tribut lui soit payé et que ses requêtes soient exaucées.

108 Orques puissants et 36 Trolls servent de horde au Balrog. 18 bandes de 6 Orques, chacune menée par un grand Troll, composent la masse de son armée et remplissent la plupart des tâches de routine. En temps de conflit, elles écrasent les rebellions avec une brutalité incroyable et efficace. Une garde d'élite de 18 Trolls s'occupe des problèmes particulièrement ennuyeux.

Cette grande bande de Trolls est menée par le Troll Noir Lugronk, qui aspire à un poste de confiance au sein de la garde Troll du Balrog. Jeune, vif et inhabituellement vicieux, Lugronk résiste avec succès aux attaques fréquentes des agents de la Garde. La plupart de ces tentatives ont pour but de remettre le prétendant à sa place et ont pour origine Muranog, le Seigneur Troll qui manipule la Garde et agit en tant que Grand Lieutenant du Fléau de Durin. Quelle que soit l'intrigue, toutefois, le Démon est content. Il sait de façon assurée que rien ne peut l'assaillir, et il s'amuse des jeux futiles de ses mignons.

Le Royaume du Balrog

> *« Et vers le milieu du Troisième Âge, il advint que le Roi était de nouveau Durin, sixième du nom. Le pouvoir de Sauron, serviteur de Morgoth, s'affirmait de nouveau alentour, bien qu'on ignorât encore quelle était cette Ombre qui gagnait la Forêt du côté de la Moria. Toutes créatures malfaisantes s'agitaient. Les Nains, à l'époque, fouillaient toujours plus profond sous Barazinbar en quête de mithril, le métal sans prix qui chaque année se faisait plus difficile à extraire. Et c'est ainsi qu'ils tirèrent de son sommeil (ou bien délivrèrent de sa prison, il est fort probable qu'il avait déjà été tiré de son sommeil par Sauron) un être immonde qui, s'échappant des ruines du Thangorodrim, était resté tapi dans les tréfonds de la terre, depuis la venue de l'Armée d'Occident : un Balrog de Morgoth. Et il tua Durin, et l'année suivante, son fils Náin Ier ; et ainsi s'éclipsa la gloire de la Moria, et son peuple fut décimé ou prit la fuite, se réfugiant au loin. »*
>
> *— Le Seigneur des anneaux, Appendice A, « III Les gens de Dúrin ».*

Les bêtes du Gouffre Noir sont vraiment puissantes, pourtant elles font pâle figure devant le maléfique Grand Maître du Pays Sous la Montagne. Aucun animal, aucun monstre, aucun maître d'armes ne fait jeu égal avec le Balrog de la Moria.

Depuis qu'il a été libéré en 3A 1980, il est resté non défié.

Le Balrog

> *« Au nord, Melkor développait sa puissance, et sans jamais dormir, il observait et travaillait. Les êtres malfaisants qu'il avait pervertis parcouraient le monde, les forêts obscures et silencieuses étaient traversées de monstres et d'apparitions épouvantables. Il avait rassemblé ses démons à Utumno, ceux qui l'avaient suivi au temps de sa splendeur et s'étaient corrompus comme lui. Ils brûlaient comme des flammes enveloppées de ténèbres et, munis de fouets ardents, ils semaient la terreur devant eux. Plus tard, sur les Terres du Milieu, on les appela Balrogs. »*
>
> *— Le Silmarillion, p.47*

La nature du Fléau de Durin


danforth 93

Dwoin témoigne du pouvoir du Balrog, un Démon de Puissance, un Esprit du Feu séduit par Morgoth au Commencement des Jours. Né de la Pensée d'Eru, c'est une créature intemporelle. Comme les Istari (Magiciens), c'est un Maia des Terres Eternelles d'Aman, mais, comme le Maia Sauron, c'est un Esprit renégat, à jamais prisonnier de son corps hideux.

Ainsi, son visage est tel qu'il inspire la terreur dans le cœur de quiconque se tenant devant lui, pouvoir qui sied à un Démon, dont la puissance excède celle d'un Dragon. Sa présence implique toujours la peur. Drapé dans une ombre changeante, enveloppée d'un feu magique, le Balrog est vraiment un envoyé de l'Ennemi Noir.

Ses capacités sont aussi terrifiantes. Il peut voler, et il fit du haut du Thangorodrim à la fin du Premier Age. Il est un objet de terreur dont la venue stoppe ceux qui sont en face de lui. C'est un maître des pensées et un enchanteur des âmes. Portant son épée enflammée et son fouet, armes runiques trop grandes pour les Elfes et le Peuple Mortel, il peut frapper comme deux guerriers vengeurs sans pareil au même moment précis. Immunisé à la chaleur et amoureux des flammes, il apprécie les places infernales et fumantes des fondations de la terre.

Le conte de Dwoin

Un Nain appelé Dwoin fut témoin de l'attaque du Fléau de Durin et s'enfuit avec les survivants du Peuple de Durin l'année suivante. Son conte est frappant :

> *« Nous nous tenions dans le tunnel sous le Cornerouge, non loin des restes carbonisés de nos frères. Le Roi Durin (VI) appela et défia les ténèbres immobiles devant nous. Alors, le jeune Gwarin vit une lumière oscillante, quelque chose comme un feu dans le lointain, mais d'une teinte étrangement rougeâtre. Cela grossit et nous sûmes qu'il venait. Oh ! Combien je fus effrayé par cet instant. J'étais impatient de retrouver le confort de mes logements et j'espérais la force dont je savais que nous aurions besoin. « Soudain, la flamme vacilla et toutes les Sentinelles jetèrent un cri anxieux. A peine un instant passa et, dans un hurlement, un vent chaud souffla dans le passage. Les murs de la Mine luirent d'une aura féroce et, pour la première fois, la seule fois dans ma vie, je sentis une chaleur trop forte. Ce qui suivit m'a donné des cauchemars jusqu'à aujourd'hui. « Comme le souffle étouffant s'éteignait nous commençâmes à murmurer et le Roi se tourna vers nous avec sa hache brandie et, de sa voix forte et claire, il dit : « Que les lames soient prêtes– préparez-vous, tous– Au côté d'Aulë nous nous battrons !– et avec la bénédiction d'Aulë nous devrions nous débarrasser de cette bête !–Elle mourra de la mort sans fin de son maître, l'Ennemi Noir de nos Pères. » « Le Roi Durin ne dit rien de plus. Comme une malédiction venue des Profondeurs du Mal, vint une explosion de feu, si forte que la roche trembla et s'enflamma. Notre Ost jadis puissante fit demi-tour sous la frayeur. Et, au sein de la furie des ardentes flammes, se tint une Ombre qui fit irruption vers l'avant avec un hurlement horrible. Pour ma part, je ne pouvais bouger. « Le Démon apparut devant nous, trois fois haut comme un grand Homme et d'une corpulence considérable. Le feu s'assemblait autour de lui et une ombre comme une aile couvrait son visage. Il semblait changer d'apparence en un clignement d'œil, voilé par moments et ensuite clairement visible dans tout son maintien imposant. Une épée enflammée de la taille d'une lame à deux mains consumait la brume autour de la main cruelle qui la tenait, cependant qu'un fouet apparaissait dans l'autre, cinglant depuis les ténèbres. « Avec le balayage de son fouet crépitant, la Créature s'empara de Durin et l'attira dans sa fournaise vivante. Trois Seigneurs Nains, conduits par Balli, chargèrent pour faire bataille et sauver notre Roi. Mais ses runes luisantes, l'épée massive tomba et les tua tous en un seul coup, leurs têtes roulant comme le charbon roulant hors du feu qui le lèche. « Mon groupe rassembla ses forces et courut droit devant avec les boucliers hauts élevés. Mais nous arrivâmes trop tard. Le Balrog déchira le Roi Durin en deux et jeta ses restes dans nos rangs. Alors, comme un Esprit de Feu, il envoya un tourbillon enflammé parmi nos compagnons. Des douzaines parmi les plus habiles Sentinelles de Khazad-dûm tombèrent comme des arbres morts dans la tempête non contenue. « Il y eut une soudaine obscurité. Et le démon était parti. Je m'agenouillais et regardait dans le vide maudit qui avait autrefois donné la fortune à notre Famille et je restais le regard fixe en peine pour des heures. »*

Statistiques du Balrog de la Moria

Origine : *Angband* dans le nord de la Terre du Milieu ; plus tard, les Sous-Profondeurs loin sous les Montagnes de Brume ; encore plus tard, la *Moria*.

Noms : *Felagrog* (S. « Le Démon des Cavernes ») ; *Felyashono* (Q. « L'Illumination des Grottes ») ; Le Fléau de Durin ; La Terreur ; le Balrog ; Le Sombre Seigneur de la Moria.

Pouvoirs spéciaux du Balrog

Vol : Le Balrog peut voler à plus de 72 mètres par round, mais il met 1-5 rounds pour prendre son envol. C'est aussi un volatile encombrant. Le premier round de vol, il se déplace de 36 m maximum ; le troisième round, il se déplace de 54 m maximum ; et à partir du quatrième, il se déplace à son maximum de 72 m par round.

Immolation : Comme un Esprit de Feu, le Balrog peut s'immoler quand il le veut, même au milieu d'un round. Lorsqu'il est complètement immergé (et non pas arrosé) dans l'eau, cependant, ses flammes s'éteignent, laissant sa visqueuse face exposée. Quand il n'est pas en feu, sa Présence descend à 102, sa Constitution à 100, et il ne peut délivrer de Coups Critiques de Chaleur.

Présence : Quiconque entrant dans le champ de vision du Balrog doit faire un JR contre un sort de Frayeur du 18e niveau. Avec un échec de 1-50 au JR, la victime fuit apeurée pour 1-10 minutes. Si l'échec au JR est de 51-100, la victime est figée sur place (paralysée ou incapable de bouger ou de parer) pendant 1-10 rounds. S'il s'avère que l'échec soit de 101 ou plus, la victime meurt de frayeur. Notez que la victime a un bonus de + 18 si le Démon n'est pas en flammes.

Domination : Un Balrog peut aussi diriger son attention sur n'importe quel individu (dans un rayon de 90 mètres) afin de dominer le pauvre fou. Si le Balrog n'est pas enflammé, ou si la victime protège ses yeux et sa tête, l'attaque est comme une Direction de Sort du 18e niveau. Autrement, la victime doit faire un JR contre l'attaque du 36e niveau du Démon. Un échec au JR de 01-50 laisse la victime sous le contrôle du Balrog jusqu'à ce qu'elle réussisse un JR. La victime fait un JR chaque round où le Balrog ne se concentre pas sur elle ou ne la commande pas. Un échec de 51-75 au JR laisse la victime dans le coma pendant 1-10 jours, tandis qu'un échec de 76 ou plus tue la proie en détruisant son esprit et son âme.

Sorts : Enfin, le Balrog possède la capacité d'utiliser tous les sorts dans un rayon de 90 mètres. Il possède la capacité d'utiliser tous les sorts jusqu'au 36e niveau des listes Voies du Feu (RM JRTM, Mage), Détections Transcendantales (JRTM Théurgie Libre), Communications Maléfiques (RM Magicien Maléfique) ou Lois des Détections (RM Essence Libre). Dans HARP TdM, accès à tous les sorts (36 rangs) des listes : Universel, Nécromancien, Garde Noir et Mentaliste.

Taille - Le Balrog mesure normalement 5,40 m de haut. Traitez-le comme une énorme créature.

MERP/RM : Les attaques contre lui qui donnent lieu à un jet de coup critique nécessitent l'utilisation de la (Super) Table de Coup Critique des Grandes Créatures.

Force - Permet au Balrog de lancer n'importe quel arme d'hast jusqu'à 30 m sans pénalité de portée. Il peut lancer des rochers (jusqu'à 45 kg) jusqu'à 60 m.

MERP/RM : +120 OB pour les missiles lancés (arme d'hast ou rochers). Les rochers donnent lieu à une attaque de type Chute importante/Ecrasement.

Cache - Traiter la peau du démon comme une armure de plaque.

MERP/RM : Peau = AT Plate/20 avec un DB inhérent de 60.

Mains - Ses énormes mains et son linceul de feu lui donnent la possibilité de frapper sans armes.

MERP/RM : Les mains attaquent comme un énorme coup de poing de +180 OB ou un énorme grappin de + 120 OB. (Tous les Crits normaux sont accompagnés de Crits de chaleur de même niveau de gravité).

Langues - Le Balrog connaît 5 langues. Sa langue maternelle est le melkorin, mais il parle généralement le sindarin, l'orkish ou le discours noir.

Les principaux objets du Balrog

Fouet (Éveil de la mort)

(S. « *Cuivigurth* ») Fouet géant et enflammé d'ogamur noir ; portée de 10,80 m ; poids de 11 kg. Le fouet ne s'enflamme que lorsqu'il est tenu par le Balrog, et seulement si le démon est également en feu.

MERP/RM : Traiter comme un fouet ou un fléau +30. Tous les Crits normaux sont accompagnés de Crits de chaleur de 2 niveaux de gravité en moins.

Épée (Couteau léger)

(S. « *Calris* ») Épée géante et flamboyante (« traiter comme une arme à deux mains ») d'éog noir ; pèse 8 kg. L'épée ne prend feu que lorsqu'elle est tenue par le Balrog, et seulement si le Démon est également en feu.

MERP/RM : +30 Epée à deux mains. Tous les Crits réguliers sont accompagnés de Crits de chaleur d'un niveau de gravité inférieur.

15 · Les créatures de l’ombre



La venue du Balrog en 3A 1980 changea le caractère de Khazad-dûm. En moins d’un an, le Peuple de Durin s’enfuit de ses halls, laissant la Moria dans un suaire de ténèbres et de terreur. Ce qui avait été autrefois empli de la lumière des lampes, de gaieté turbulente et des bruits d’un peuple toujours joyeusement au travail, fut transformé en un endroit maléfique. Ayant toujours été mystérieux pour les peuples d’Endor, cela le devint encore plus ; les anciennes routes Naines souvent empruntées furent abandonnées.

Pourtant, les années passant amenèrent de nouveaux habitants au Pays Sous les Montagnes. Des Orques, des Trolls, des Loups, des Ouargues et d’autres créatures étranges s’installèrent au service du Balrog. Quelques-unes firent leur demeure dans les chambres reculées, creusant des refuges ou des établissements relativement indépendants, tandis que d’autres allaient en foule aux Profondeurs les plus basses où le Démon de Puissance avait fondé sa Cour. Tous, cependant, rendirent hommage au Fléau de Durin car, encore aujourd’hui, le Balrog est tout puissant dans la Moria.

Les Orques de la Moria

De tous les habitants maléfiques, les Orques (S. « *Yrch* ») et les Trolls (S. « *Tereg* ») sont les plus importants. Disséminés dans tout le complexe, trois tribus d’Orques e une foule de familles Trolls y ont fait leur demeure. Leurs sociétés quasiment indépendantes dominent de grandes régions des Etages et des Profondeurs et, quand ils s’entassent, se battent souvent pour un nouveau territoire. Seule la présence du Balrog prévient une guerre ouverte.



Les trois tribus des Orques de la Moria

Les Orques du Gouffre Noir

Comme les Nains, les Orques préfèrent vivre sous la terre et sont habitués au travail de forgeron et à creuser des mines, Ils sont bien adaptés à la Moria. U n'est en rien surprenant, alors, que des

centaines d'entre eux résident dans les Profondeurs. Des douzaines de petites bandes parcourent les passages et campent dans les chambres des quartiers supérieurs de la mine et de la Cité, tandis que deux tribus entières - les féroces Durbaghâsh et les minuscules Snaga-Hai - résident de la Première à la Sixième Profondeurs. Une force encore plus puissante d'Uruk-Ungingurz gouverne l'empire des sections centrales et orientales du Sixième Etage.

Ces Orques ne secourent personne et n'obéissent qu'à la puissance, Jamais en paix, à moins qu'ils ne mangent ou ne combattent, ils maudissent le Gouffre Noir et tous ceux qui cherchent à marcher sur ses chemins, Leurs cris de guerre et battements de tambours imprègnent les brumes humides auprès des lieux qu'ils fréquentent. Les batailles sont courantes dans les Profondeurs où les gémissements du vaincu sont rapidement éteints par les mains cannibales du vainqueur. Des maelströms de guerriers Uruk-Hai brandissant des cimeterres et des piques bizarres prennent d'assaut les imprudents, qu'ils soient envahisseurs ou infortunés familiers. Hormis dans le vide de vastes quartiers désolés, les restes de leurs luttes sont éparpillés dans les passages et les chambres, où les signes de vie sont rares et où les échos des Orques forgeant des marteaux produisent les seuls sons. Les Orques de Khazad-dûm ne connaissent nulle paix.

Les Durbaghâsh

De tous les Orques de la Moria, les *Durbaghâsh*, ou « Maîtres du Feu », sont les plus talentueux dans les arts de creuser les mines et de forger. Leur symbole, un simple petit cercle rouge-sang centré sur, ou couvrant, leurs boucliers trahit leur passion pour la fureur et les flammes. Ils sont la foule la plus remarquable dans une race sans discrétion.

Les Maitres du Feu désirent s'emparer des Mines et des Halls de Forgeage tenus par les Snaga-Hai, la tribu la plus faible, mais la plus nombreuse qui réside dans les extrémités les plus occidentales des plus basses Profondeurs. Se dirigeant doucement en direction de l'ouest, ils continuent à massacrer des groupes isolés de leurs ennemis, récoltant à la fois de la nourriture et des territoires par ce procédé.

Un Orque moyen des Durbaghâsh se dresse environ à 1,20 m de haut et porte un bouclier ovale et un cimeterre lourd. Quelques-uns préfèrent une cotte de mailles et une lance ou un falchion, mais la majeure partie voyage relativement peu chargés. Ils comptent sur de rapides coups de main sans pitié pour atteindre leurs buts. Menés par l'Uruk instable, et souvent dérangé. Maugrath, il leur arrive de vouloir des choses particulières, et alors de lancer des guerres imprévisibles et dévastatrices. Leur chef haut de 1.50 m utilise sa colère capricieuse, quelques Ouargues et une garde du corps en cottes de mailles, montant des Loups, de trente-six guerriers d'élite pour garder sa horde de deux cent quarante guerriers en ordre. La passion de Maugrath pour les cérémonies de sacrifices élaborées le rend cher à ses sujets et fournit une raison aux Durbaghâsh de faire occasionnellement des prisonniers ; toutefois les captifs servent un but différent et plus important. Ceux qui échappent à une fin sur la table du repas ou dans un puits ardent sont envoyés au Balrog pour l'apaiser.

Les Snaga-Hai

Il y a plus de six cents *Snaga-Hai* (N.P. « Peuple Esclave ») dans la Moria, faisant d'eux la plus grande tribu Orque dans le Pays Sous la Montagne. En dépit de leur nombre, ils sont aussi la plus faible et la

moins unie des trois tribus, et ils en supportent les conséquences. Des raids fréquents mais non réguliers des Durbaghâsh taillent dans leurs rangs et les maintiennent sur la défensive.

De nombreuses raisons expliquent la condition des Snaga-Hai. Mesurant de 90 cm à 1,05 m, leur guerrier moyen est un petit équivalent pour les autres Orques. Ils sont également de faible volonté et sujets à des chamailleries et de sanglants combats internes. Ces tendances fratricides proviennent d'une structure tribale lâche, fondée sur un équilibre chancelant entre six Seigneurs Orques jaloux. Ulzog, le roi Uruk des Snaga-Hai, haut de 1,50 m, est le père de chacun de ses plus jeunes Seigneurs, mais est incapable do les contrôler, excepté en des temps où la tribu entière est en danger. Ses fils, en particulier Gorthak et Shazog, conspirent souvent pour tuer Ulzog et se saisir du pouvoir, mais le Roi Orque demeure un maître de l'autodéfense.

Les Snaga-Hai portent des chemises en cotte de mailles et des boucliers ronds, noirs, marqués d'un symbole orange-rougeâtre, une paire de cimeterres croisés. La plupart portent une ou deux de ces épées courbes, cela ajouté à une petite lance solide ou un arc court. Fins chasseurs et pêcheurs, ces Orques excellent dans l'usage des armes de jet ; cependant, ils demeurent faibles au combat à mains nues.

Les Uruk-Ungingurz

Les « Orques Semant la Mort par l'Acier » ne sont pas plus de trois cents. Toutefois, ils sont les Orques les plus forts dans la Moria, excepté ceux qui servent le Balrog. Ils font en moyenne 1,35 m de haut, apprécient les plastrons d'écailles et manient un étrange assortiment d'épées courtes, de cimeterres à deux mains, de haches et d'autres du même genre. Ceux qui portent un bouclier utilisent de grands écussons ronds, gris-sombres, ponctués de bosses en forme de pieux rouges et ornés d'un cercle en acier noir en forme d'un mince dragon, tel un serpent se dévorant lui-même. Une découpe circulaire dans le bord de leurs boucliers loge les lances ou autres armes d'hast brandies depuis les murs de boucliers des *Uruk-Ungingurz*, témoignage de l'habileté remarquable de la tribu à s'organiser pour un combat.

Le grand Seigneur Troll Ufgamog est responsable de cette unité particulière. Haut de 2,85 m et capable de briser une porte en acier d'un seul poing, il est le Roi des *Uruk-Ungingurz* et le maître du Sixième Etage de la Moria. Trois Trolls forment son imposante garde du corps et exécutent ses directives ; les Orques puissants, mais relativement plus petits, craignent son courroux. Il n'est pas question de règlement parmi les *Uruk-Ungingurz*.

Les Trolls de la Moria

> *Il y eut un coup sur la porte qui la fit trembler, puis elle commença à s'ouvrir en grinçant lentement, repoussant les gonds. Un bras et une épaule énormes, à la peau sombre et aux écailles verdâtres, furent poussés à travers l'espace qui s'élargissait. Puis un grand pied plat et sans orteils fut poussé par en dessous. Un silence de mort régnait à l'extérieur.»*
>
> - LotR I, p 421

Une grande variété de Trolls (S. « *Tereg* ») a élu domicile dans le Gouffre Noir. Créés par dérision des Ents, ces immenses créatures nocturnes s'apparentent à des esprits de pierre. Elles partagent avec leurs ennemis nains leur affinité pour la roche. De corpulence épaisse, à la peau écaillée et souvent dépourvus d'orteils, ce sont des produits évidents de l'œuvre perverse de Morgoth. De nombreux Tereg vivent en petits groupes dans des coins reculés et des cavernes isolées, heureux de grignoter les bêtes errantes et les orques malchanceux. Comme les bandes d'orques indépendantes, ils migrent par intermittence à la recherche de nouvelle nourriture ou d'objets plus grandioses.

Les trolls ne se reproduisent que lorsqu'ils sont contraints de reconstituer leurs effectifs, et seulement lorsqu'ils sont poussés à la frénésie par une force extérieure. Les Tereg de la Moria, lorsqu'ils sont poussés à procréer, descendent dans les profondeurs ou les sous-sols à la recherche de fosses de reproduction cloîtrées. Là, sous les flèches de l'Hithaeglir, les Trolls femelles attendent les partenaires les plus forts et les plus virils. Réveillées après une longue hibernation, elles rejoignent la société Torog afin de procréer et d'élever leur progéniture.

La vie des Trolls tourne généralement autour de la nourriture. Les trolls, en particulier les trolls sauvages, passent la plupart de leurs heures d'éveil à chasser, cueillir, préparer et manger de la nourriture. Ils consomment de grandes quantités de viande et de produits carnés, et fabriquent des ris, des sauces et des gelées à partir des organes, de la cervelle et de la moelle de leurs malheureuses proies. Cannibales, les Tereg se nourrissent même de leur propre espèce.

Les Tribus de Trolls

La Moria accueille des dizaines de groupes de trolls. La plupart sont simplement des trios ou des quatuors de trolls de pierre, de Grottes ou de Collines (S. « *Teregynd* », « *Teregryth* « et « *Teregemyn* », respectivement). Généralement constitués de petits groupes de frères ou de cousins, ces groupes de « Wild-trolls » se disputent la nourriture, le butin et (dans le rare cas d'une saison de reproduction) les femelles. Une guerre chronique colore leur rituel quotidien. Les Olog-hai, ou Trolls noirs, fonctionnent rarement en dehors d'une structure politique plus complexe. Ceux de la Moria sont généralement au service du Balrog, soit individuellement, soit au sein de groupes de guerre d'élite tels que la Garde de la Cour. Quelques-uns règnent sur des tribus orques, commandant l'allégeance de centaines d'Yrchs plus petits et plus faibles. Ces seigneurs de guerre et ces chefs constituent la majeure partie de ce que l'on appelle la « noblesse « du Gouffre Noir.

Egurthai

Les six destructeurs (B.S. « *Egurthai* ») des hauts abîmes vivent dans la partie nord-est de la Cité. Cependant, ces collines fauves - Puit, Kurit, Kolamun, Nuik, Johon, Dianik et Buruz Shuflat - s'aventurent assez loin vers l'ouest, en particulier lorsqu'ils chassent les Snagahai. Installés dans un univers de six cryptes contiguës dans le Second Gouffre, ils dorment parmi les cairns funéraires nains avec un mépris insensible pour ceux qui sont tombés au champ d'honneur.

Buruz, l'effroyable chef de la bande des Trolls, est l'aîné des six cousins d'Egurt. Il a tué et mangé son prédécesseur il y a quelques décennies, après que ce dernier lui ait arraché le nez.

Nagadrapai

Les quatre « chasseurs de Nains « (B.S. « *Nagadrapai* ») vivent et chassent dans les niveaux intermédiaires des Mines. Andai, Gomur, Opai et Burnat Gwufath sont tous frères et résident ensemble dans de modestes bâtiments nains situés à environ six miles à l'est et deux niveaux au-dessus de la Porte de l'Ouest. Ces très grands et lents Tereg traquent leurs proies dans le centre et l'ouest de la Moria, et utilisent fréquemment et efficacement une grande variété de collets et de pièges rudimentaires pour les attraper. Les Gwufath se nomment eux-mêmes chasseurs de Nains car ils ont accidentellement capturé un petit groupe d'expéditionnaires nains égarés juste après leur arrivée dans leur habitat actuel.

Thuraku

Une opulente bande de trois Teregryth de taille plutôt réduite, les « Skill-trolls « (B.S. « *Thuraku* »), erre dans les profondeurs supérieures du Gouffre Noir. Ils résident dans une chambre de garde attenante à la salle de rassemblement la plus à l'ouest du Deuxième Gouffre. Formés aux arts du tir à l'arc et de la fonderie, ces Tereg à la peau verte sont vraiment habiles et méritent donc leur surnom.

Snufai est le plus âgé et le plus robuste des trois cousins Smuath. Ses parents, Obnur et Dagawud, s'en remettent à lui en cas de litige, même si l'harmonie n'est pas de mise chez les Thuraku.

Les Seigneurs Trolls

Les *Hirtereg*, ou « seigneurs trolls », dominent la politique de routine dans tout le Gouffre Noir. En plus de commander des bandes de Trolls dispersées, beaucoup d'entre eux dirigent des clans d'Orques ou des tribus entières. D'autres seigneurs trolls s'occupent des désirs du Balrog. Ces Hirtereg font office de lieutenants et dirigent de petites unités orques d'élite lors de tournées déterminées. En exigeant un tribut et en punissant les Yrch faibles ou défiants, ils étendent l'emprise de leur maître dans tout le Gouffre Noir.

Peu de seigneurs trolls de la Moria sont particulièrement rapides ou rusés. Ils sont encore moins nombreux à être particulièrement brillants, mais il existe des exceptions notables.

Muranog



Muranog le Seigneur-Troll

Muranog, le maître des signes de sable, est un Olog de huit pieds de haut, doté d'une grande maîtrise de la lecture et de l'écriture. Il lit et crée des symboles et des runes, et sert de grand scribe au Balrog. Ses créations protègent les murs du sanctuaire intérieur du puissant démon. Adepte de la politique et passionné par toutes les formes d'intrigues et de tromperies, il exerce plus de pouvoir que n'importe quel autre favori de la cour.

Muranog porte une cuirasse rigide en peau de mumak et un grand fléau en acier noir (+20), qu'il appelle « Orcreaper ». Un sac de trente boules de fer grossièrement arrondies, pesant chacune environ dix-huit livres, pend à sa ceinture. Il les lance comme des missiles et jongle avec avant la bataille pour montrer son dédain envers ses ennemis.

Lugronk



Lugronk le Troll

Olog Lugronk, à la peau (singulièrement) brune, est le puissant maître de la garde du Balrog. Mesurant un peu plus d'un mètre quatre-vingt, il est plus petit que la plupart de ses rivaux, mais il possède une dextérité et une rapidité stupéfiantes. Lugronk est aussi inhabituellement jeune, mais son esprit vif, son zèle énergique et son caractère impitoyable lui donnent un avantage décisif dans

toutes les confrontations. Il surpasse régulièrement ses ennemis, soumettant ou assassinant tous ses adversaires à l'intérieur ou à l'extérieur du royaume du Valarauko.

Lugronk porte un plastron rigide en peau de Nain renforcée. Il manie une hallebarde rouge sang à deux lames appelée « mauvais bras ». Comme les autres Olog-hai de la Moria, il préfère les rochers comme armes à projectiles. Il transporte une douzaine de sphères de basalte de vingt livres dans un sac spécial en peau d'orque, qu'il porte en bandoulière sur son épaule gauche.

Urgrog

Urgrog, le frère cadet d'Ufgamog à la peau grise, est le maître de la garde et le second chef des Uruk-Ungingurz. Comme Ufgamog, il est immense (il mesure un peu plus de deux mètres) et exceptionnellement fort. Sa taille impose un respect immédiat aux Tereg et suscite la crainte des Yrch, tout en dissimulant l'agilité de son corps et de son esprit. Elle permet également de dissimuler sa sensibilité inhabituelle, voire bizarre. Une étrange compassion est au cœur du cœur d'Urgrog, ce qui lui permet de comprendre bon nombre des motivations et des projets des peuples libres. Bien qu'il soit vulnérable face aux Olog-hai les plus impitoyables, il représente un défi unique pour ses ennemis non-Olog.

Urgrog porte le « Preneur d'esclaves », une grande hache de guerre en acier doré forgée à Angband vers la fin du Premier Âge. Il porte également une lance de huit pieds de long, le « Cruel-Shaft », un if magnifiquement sculpté et incrusté d'ivoire. Composée de plaques de bronze rectangulaires qui se chevauchent, l'armure lamellaire d'Urgrog est également très ornementée. Elle le protège particulièrement bien contre les coups de boutoir. Étant donné qu'il est bien plus grand que la plupart de ses ennemis, c'est un choix judicieux.

Buthrakur

Buthrakur, un troll des Grottes d'un vert grisâtre, s'est proclamé il y a longtemps « Seigneur de guerre des Bas-Fonds ». « Bien qu'il rende hommage au Balrog, il traite les entrailles d'Endor comme son propre fief. Sa bande de Torog, petite mais sauvage, hante les grandes fosses souterraines et règne sur le labyrinthe au fond du gouffre noir.

Buthrakur porte généralement un manteau noir en peau d'orque et un casque d'acier gris foncé surmonté d'un petit porte-torche doublé de cuivre. Lorsqu'il se lance dans la bataille, un feu bleu-vert s'élève de sa tête. Son armement comprend une masse de guerre à l'aspect diabolique appelée « gratte-sang « et un javelot de fer et de plomb solide appelé « empaleur de fer ».

Les Bêtes

Beaucoup d'Orques et de Trolls de la Moria gardent des bêtes telles que des Loups ou des Ouargues ; toutefois, la plupart des créatures de Khazad-dûm vivent (ou meurent) seules. Quelques-unes, en fait, sont toujours en train de mourir, car le Gouffre Noir abrite de nombreux Morts-Vivants maudits. Des Goules, des Ames-En-Peine, et des Fantômes y font leur antre et fondent sur les vivants infortunés. Toutefois, en dépit de l'obscurité complète, des longs halls silencieux, des Orques et des Trolls sans merci, des Morts-Vivants et du terrible Balrog, il y a une vie considérable dans la Moria.

Les animaux et les plantes se cramponnent à leurs niches spéciales et une foule de bêtes étranges habite les quartiers les plus sauvages. Quelques-unes sont propres à ces Profondeurs et, parmi celle-ci, deux sont les plus notables.

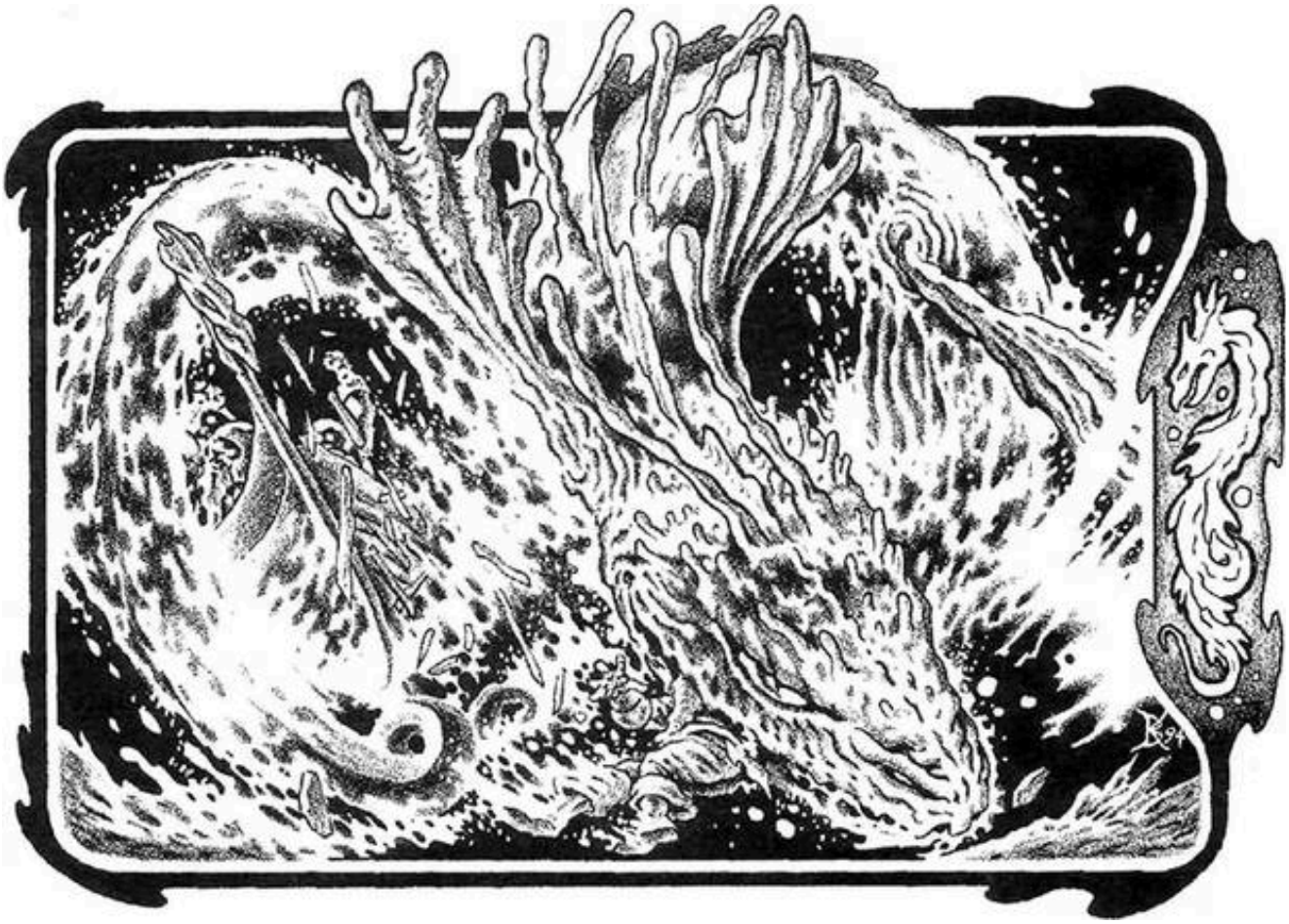
Le Ver des Cavernes

Les Vers des Cavernes sont des habitants des Mines mais quelques-uns sont attirés dans la Cité. Gluants et à l'odeur nauséabonde, ce sont des créatures détestables qui aiment l'argile humide et la boue, et qui glissent à travers les gouffres et les halls à la recherche d'os, leur friandise. Ils apprécient la viande, particulièrement la chair pourrissante, quoiqu'ils trouvent les esquilles et la moelle des os bien plus tentantes. Les légendes disent qu'ils mangent tout, même la roche.

Quelques-uns mangent des champignons et des plantes grimpantes, mais les contes sur leur capacité à manger de la pierre sont en vérité déconcertants. Les Vers des Cavernes forent à travers les grès friables, l'argile et les agglomérats en utilisant les six cornes dures de leur crâne osseux, repoussant la roche vers l'arrière, le long de leurs écailles souples et incolores, grâce à la sécrétion permanente d'un répugnant mucus.

En général, les Vers des cavernes atteignent des longueurs de 7,20 m 10,80 m. Une crête osseuse en forme d'éventail encercle leurs mâchoires protubérantes et protège leurs orbites étroites. Les cornes font saillies hors de la protection écailleuse couvrant cette « crinière », leur donnant une apparence mystérieuse comme aucune autre chose dans les Terres du Milieu. Ils n'ont pas d'appendices, de pigmentation et sont à peu près aveugles (les teintes de la boue et de la pierre leur servent d'unique couleur). Ainsi, les Vers des Cavernes comptent sur un mouvement serpentin rapide, une langue préhensile et un corps agile s'enroulant pour saisir leur proie. Avec leur rangée circulaire de cornes blanches de 90 cm et leurs crochets dentelés de 15 cm, ils peuvent déchirer en deux une armure d'acier avec une facilité sans grâce. Ces bêtes répugnantes emploient également des sens de l'ouïe et de l'odorat affinés pour traquer leur repas. Laissant une épaisse et gluante piste de bave, ils suivent de faibles odeurs et des bruits de pas avec une précision pleine d'art.

Le Dragon d’Eau



Le Dragon d’Eau

Le Dragon d’Eau est un autre Ver infâme de la Moria, un dont le nom indique la demeure. Ils circulent dans les larges Passages à Eau et trouvent refuge dans des puits profonds ou dans des puits des Sources. Leur habitat et leur coloration bleu sombre fait d’eux des prédateurs rarement discernables. Silencieux, glissants et fuyants, les Dragons d’Eau contractent et étirent leurs longs corps serpentins pour se glisser au travers de petits trous et atteindre des renfoncements improbables. Ces façons insidieuses font d’eux des adversaires mortels.

Les Dragons d’Eau sont aussi des opposants cruels et de bonne taille. Ils présentent une cible effrayante formidable, se hérissant d’une triple rangée d’écailles (bleu sombre, avec le dessous des écailles bleu clair) et six nageoires-griffes agiles. Exhalant des traits d’eau propulsés comme moyen d’attaque, ils étourdissent ou estropient leurs victimes. Alors, ils saisissent le corps flasque avec de grandes mâchoires emplies de plusieurs rangées de dents longues de 10 cm. Après avoir broyé leur proie, ils l’avalent d’un coup, laissant l’ultime disposition aux âcres liquides digestifs.

Quelques-uns de ces Dragons ont recours à des moyens plus agressifs, utilisant leur corps de 6 à 12 m pour agripper ou frapper leur proie. Les créatures vigoureuses utilisent soit leur tête, soit leur queue comme un fouet vicieux et frappent dans un abandon implacable. Heureusement, ils se retirent s’ils sont étourdis ou font face à un feu inextinguible.

Le Guetteur dans l'eau

> *« Un long tentacule sinueux sortait de l'eau ; il était vert pâle, lumineux et humide. Ses doigts avaient saisi le pied de Frodon et l'entraînaient dans l'eau. Sam, à genoux, l'entaillait avec un couteau. Le bras lâcha Frodon et Sam l'éloigna en criant à l'aide. Vingt autres bras sortirent en ondulant. L'eau sombre se soulevait, et une odeur nauséabonde s'en dégageait. »*

- LotR I, f.402



Frodon et le Guetteur des Eaux

Un Kraken d'eau douce, le Guetteur des Eaux, réside dans la mare « sans fond » de la Porte, à l'extérieur de la Porte Ouest de Khazad-dûm. Ce monstre à trente tentacules a pénétré dans la mare fraîche, qui se trouve près des sources de la rivière Sirannon, par un passage sous-marin dans les Tréfonds. Cette fissure primitive extrêmement profonde mène à un vaste réservoir qui alimente le ruisseau du Portail en eaux riches en minéraux provenant des racines des Montagnes de Brume.

Long de 60 pieds (tentacules compris) et naturellement phosphorescent, le Guetteur présente un visage sinistre et terrifiant. Sa seule présence suffit à effrayer quiconque tente de gravir l'escalier menant à la porte ouest. En tant que gardien des anciennes portes de Durin, la créature est loin d'être un simple gardien. Le rôle sombre du Guetteur est bien plus meurtrier. Il rôde le long du chemin à la demande du Balrog, tranquillement immergé et toujours affamé, tuant plutôt que

d’effrayer les intrus potentiels. Il ne reste que peu de traces, voire aucune, des victimes du monstre. Ainsi, la route reste faussement invitante et le piège aquatique reste toujours ouvert.

Créé par Morgoth pour se moquer des grands mollusques d’Ulmo, le Guetteur possède un large éventail d’attributs intéressants. Ses sacs d’encre contiennent un liquide vert empoisonné que le monstre utilise pour étourdir ou paralyser ses proies, ainsi qu’une encre noire plus épaisse qui obscurcit ses mouvements. Les yeux du Guetteur, d’un diamètre de 18 pouces, déchiffrent efficacement la lumière polarisée et contiennent des rétines finement structurées, ce qui permet à la bête de discerner des détails extrêmement fins dans des conditions troubles. Son bec dentelé de taille identique coupe et brise les os, le bois et même le fer avec une facilité déconcertante.

Alimentée par de longs tentacules préhensiles, la gueule noire du Guetteur sert également de soupape d’admission naturelle. Le monstre ajuste sa flottabilité en aspirant de l’eau ou de l’air par son bec et en stockant le liquide dans une myriade de sacs de flottaison situés derrière sa tête épaisse. En temps normal, le Guetteur se déplace en faisant onduler sa queue et ses nageoires, ces dernières étant situées le long des flancs arrière du Kraken. Aucune créature ne rivalise avec le Guetteur à cet égard : être capable de s’asseoir, de flotter, de se déplacer agilement ou d’exploser dans n’importe quelle direction avec une explosion de vitesse. Il est, dans tous les sens du terme, le gardien parfait.

16 · A l'aventure dans la Moria !



> *« Je n'ai pas besoin de carte, dit Gimli, qui s'était approché avec Legolas et qui contemplait le paysage avec une étrange lueur dans ses yeux profonds. C'est là, la terre où nos pères travaillaient jadis, et nous avons fixé l'image de ces montagnes dans bien des ouvrages de métal ou de pierre, et dans bien des chansons et des contes. Elles dressent leur hauteur dans nos rêves : Baraz, Zirak, Shathûr. »*
>
> *— La Communauté de l'Anneau, p. 370*

Ce paragraphe donne un certain nombre de notes utiles au maître de jeu relatives au déroulement des aventures dans la Moria. Le MJ devra lire en entier ces conseils avant d'étudier et de sélectionner une des aventures qui suivent dans les paragraphes suivants.

> *« Les mendiants qui ne patientent pas aux portes, mais s'insinuent pour voler, voilà comment nous les traitons ! Et si d'autres de chez vous viennent fourrer leurs sinistres barbes ici, ils subiront même sort. Va donc les avertir ! Et si les gens de sa parenté désirent savoir qui, à présent, est Roi ici bas, le nom est là, écrit sur sa face ! C'est moi qui l'ai écrit. Je l'ai tué ! Je suis le maître ! » Nár retourna alors la tête et lut, marqué au fer rouge en runes des Nains afin que tous le puissent déchiffrer, le nom AZOG. Et ce nom s'inscrivit depuis lors en lettres de flammes dans son cœur, et dans le cœur de tous les Nains.*
>
> *— Le Seigneur des Anneaux, appendices*

Choix d'une aventure

Le « Chapitre 17 · Aventures » est dévolu à des sites ou des scenarii d'aventures spécifiques. Les principaux plans sont décrits dans le « Chapitre 12 · Lieux Notables ». Disséminés un peu partout dans le « Chapitre 12 · Lieux Notables », on trouve des illustrations et des diagrammes de passages et

de chambres typiques, qui mis ensemble forment une zone spéciale dans laquelle les PJ peuvent s'aventurer. Utilisez-les en liaison avec les plans des Profondeurs, aussi dans le « Chapitre 12 · Lieux Notables ».

Le MJ doit prendre la mesure de la force et de l'expérience des PJ impliqués dans le jeu et choisir l'aventure qui entrainera un défi, mais sans être trop difficile.

La première chose à décider lors de la sélection d'un récit est de savoir si l'on souhaite s'appuyer sur une histoire pré-générée, comme celles présentées dans le « Chapitre 17 · Aventures » et le « Chapitre 18 · Episodes », ou si l'on souhaite concevoir sa propre aventure. Nous vous suggérons, à moins que vous ne soyez expérimenté en la matière et que vous disposiez de beaucoup de temps, de commencer par l'une des six aventures proposées dans le « Chapitre 17 · Aventures ». Chacune contient un bref récit, ainsi que des personnages, des univers, des missions, des rencontres, etc.

Après vous être essayé à une ou plusieurs aventures, vous aurez peut-être envie de vous essayer à l'un des trois épisodes un peu plus « sommaires » du « Chapitre 18 · Episodes ». Ces trois épisodes ne contiennent que les prémices d'une bonne aventure. Il vous faudra les étoffer. Bien que cela nécessite un travail sérieux, la nature structurée du travail devrait vous aider plus tard, lorsque vous créerez vos propres aventures à partir de « zéro ».

Si vous décidez de construire votre propre récit, nous vous suggérons de parcourir cet ouvrage, puis de lire certaines parties des sources, en particulier les volumes un et trois du « Seigneur des Anneaux ». Prêtez une attention particulière à la partie III de l'annexe A et aux dernières parties des annexes E et F du Retour du Roi.

Notez que l'histoire des Naugrim est celle d'un peuple souvent déplacé et fréquemment errant. Les Nains sont enclins à se lancer dans des quêtes, en particulier lorsque le voyage implique la récupération d'artefacts sacrés ou de grandes richesses. La Moria étant un riche gisement, même dans son état le plus sinistré, elle constitue une destination naturelle pour les aventuriers nains.

Si votre histoire est centrée sur des non-nains, gardez à l'esprit que Khazad-dûm est plus qu'une grande forteresse naine. C'est le principal point de passage pour le trafic de masse traversant le centre des Montagnes de Brume. Pendant une grande partie de l'année, c'est le seul moyen de traverser le Hithaeglir central. Des groupes tels que la Communauté de l'Anneau, ayant une raison impérieuse d'emprunter la Grande Route des Nains, pourraient choisir d'entreprendre le voyage à travers Khazad-dûm - même en dépit des dangers légendaires.

La Moria est également au cœur d'une querelle séculaire entre les Naugrim et les Premiers-Nés. (Voir « Chapitre 02 · Vue d'Ensemble »). Autrefois principal lien entre les anciens royaumes elfiques d'Eregion et de Lórien, il est resté fermé pendant la guerre entre Sauron et les Elfes, au milieu du Second Âge. Les Elfes, en particulier les Noldor, se souviennent de cette fermeture comme de l'une des plus grandes trahisons de l'histoire. Leur animosité envers la première maison des Naugrim est durable, profondément ancrée et largement répandue. Presque tous les Elfes portent l'amertume de cette querelle quelque part dans leur cœur. Ainsi, le dédain et la vengeance peuvent servir de motifs aux expéditions elfiques dans le Khazad-dûm. Une telle passion fournit de nombreux prétextes aux maîtres de jeu à la recherche d'une bonne accroche pour un récit autour duquel construire une aventure.

Raconter une histoire

Les légendes entourant le Gouffre Noir sont légion. L'histoire mouvementée de la Moria a donné naissance à des poèmes, des chansons et des récits épiques dans chaque quartier du nord-ouest d'Endor. Cela facilite la tâche des maîtres de jeu qui, après avoir trouvé ou raconté une histoire, ont besoin de la transmettre.

Nous avons parsemé cet ouvrage de passages tirés de diverses chroniques. Ils servent d'exemples aux aventuriers pour les inciter à entrer dans Khazad-dûm ou pour les aider à trouver leur chemin une fois qu'ils ont pénétré dans le monde souterrain. Utilisez-les comme outils pour raconter votre histoire, ou créez vos propres extraits légendaires. Ensuite, donnez un contexte à ces informations. Les PJ peuvent entendre un ménestrel, trouver un livre ou tomber sur une tablette brisée qui incarne cette légende et éveille leur intérêt.

Protégée par les ravages du temps et taillée dans la roche, la Moria est un merveilleux entrepôt pour les vieilles inscriptions et autres tomes périssables. Nombre d'entre eux, comme les journaux brûlés et rédigés à la hâte de la compagnie de Balin, ont survécu à des siècles, même face à l'occupation du Balrog. D'autres, comme les symboles inscrits dans la pierre des Portes de Durin, traversent des éons d'histoire. Laissez ces documents et d'autres vous aider à raconter votre histoire. Laissez Khazad-dûm parler de lui-même.

Choix d'une période spécifique

Ceux des MJ qui désirent une simple aventure ne sont pas concernés par une période particulière. Ils peuvent, cependant, avoir plus de souplesse et ajouter un plus à leurs desseins en choisissant une période temporelle en dehors du champ de toutes celles mentionnées ici. On doit considérer ces aventures comme des histoires qui caractérisent le lieu, rien de plus. Ayez toujours présent à l'esprit qu'il n'y a pas d'autorité qui puisse aller à l'encontre du cours de l'histoire. Si vous poursuivez une séries d'aventures pendant une ère spécifique, toute aventure dans la Moria viendra naturellement prendre place dans ce temps. Ce module est conçu pour s'accomoder à vos besoins. Des aventures spécifiques sont arrangées dans l'ordre chronologique. Le MJ doit toutes les lire avec attention pour voir comment elles s'organisent et comment se font les changements dans le domaine politique. Consultez la Chronologie dans le « Chapitre 02 · Vue d'Ensemble de la Moria » pour plus d'informations.

Personnages

> *« Il était un peu fou, peut-être à cause de l'âge et du malheur, et il avait longtemps ruminé la splendeur de la Moria à l'époque de son aïeul ; ou bien l'Anneau, peut-être, se transformait en mal maintenant que son maître était réveillé, le poussant à la folie et à la destruction ».*
>
> - LotR III p. 438

Les sections « Chapitre 05 · Les Nains de la Moria », « Chapitre 14 · Le Royaume du Balrog » et « Chapitre 15 · Créatures de l'Ombre » contiennent de nombreux éléments de contexte concernant les occupants traditionnels de la Moria. Ces données devraient vous aider à créer la plupart des personnages de votre aventure, qu'il s'agisse de PJ ou de PNJ.

PC

Lorsque vous sélectionnez une aventure dans le « Chapitre 17 · Aventures » ou un épisode, tenez compte de la puissance et de l'expérience des PJ qui participeront à l'aventure. Choisissez une aventure qui leur donnera du fil à retordre, mais qui ne sera pas si difficile qu'elle en devienne impossible. Par exemple, un groupe de bas niveau ne devrait même pas penser à tenter « L'Expédition d'Exploration »), car le Balrog et ses sbires n'en feraient qu'à leur tête.

PNJ

Apprenez à connaître vos PNJ. Lisez le texte concernant chacun des principaux PNJ, y compris les principaux monstres que les PJ pourraient rencontrer. Essayez de comprendre les motivations et les comportements des personnages.

Les tableaux du « Chapitre 19 · Tables » fournissent toutes les statistiques de jeu dont vous aurez besoin lorsque vous dirigerez des PNJ. Vous pouvez même les photocopier et les surligner à l'aide d'un marqueur, afin de pouvoir retrouver rapidement les statistiques des personnages en cas de besoin. Ces statistiques complètent les descriptions textuelles, en vous donnant des indices différents et souvent révélateurs sur les personnages (par exemple, la puissance d'un puissant seigneur Nain, ou le nombre de dégâts nécessaires pour abattre un Balrog).

Les contextes

La Moria offre un large éventail de contextes d'aventure. À l'extérieur du complexe, Azanulbizar et la Grande Route Naine invitent les voyageurs à traverser l'Hithaeglir. À l'intérieur, les visiteurs les plus audacieux peuvent choisir d'explorer la ville ou les mines, les niveaux ou les profondeurs, l'Endor ou le sous-Endor. D'une manière générale, bien sûr, plus on s'éloigne des Portes Extérieures, plus le contexte devient « extrême ». L'éloignement se traduit par la dangerosité dans le cas des descentes dans les Profondeurs, car plus on s'approche des Tréfonds, plus on risque de découvrir une catastrophe.

Utilisation de cartes et de schémas

Toutes les aventures et tous les épisodes décrits dans cet ouvrage font référence aux principaux plans détaillés dans le « Chapitre 11 · Organisation de la Moria », le « Chapitre 12 · Lieux Notables » et le « Chapitre 13 · Les Sous-Profondeurs ». La première section présente des illustrations et des diagrammes de passages et de salles typiques qui s'emboîtent pour former les différentes sections de la Moria dans lesquelles les PJ peuvent se retrouver. Utilisez-les en conjonction avec les cartes des

niveaux et des abîmes situées dans le « Chapitre 12 · Lieux Notables ». Vous pouvez ainsi créer n'importe quel lieu de la Moria avec suffisamment de détails pour satisfaire vos joueurs.

La Moria est bien trop vaste pour permettre un ensemble complet de cartes et de descriptions, même dans un ouvrage de cette taille. Il incombe donc au maître de jeu de savoir exactement où se trouvent les choses. Dans de nombreuses aventures, l'endroit où se déroulent certaines rencontres n'est pas très important, du moment qu'elles ont lieu. Soyez aussi flexible que possible et laissez les PJ errer à leur guise. Rappelez-vous simplement que les gens qui se promènent dans le noir sans savoir où ils vont finissent par se retrouver dans une situation intenable.

Utilisation de pièges

Les plans de « Chapitre 12 · Lieux Notables » font souvent référence aux pièges et aux serrures. Consultez « Chapitre 10 · Thèmes Architecturaux » pour plus de détails sur les pièges nains que l'on trouve dans la Moria. C'est souvent à vous de déterminer de quel type de piège il s'agit. N'oubliez pas de faire en sorte que les pièges puissent être trouvés et contournés par les PJ, du moins s'ils sont prudents. Sinon, l'aventure s'arrêtera rapidement.

Notez que les manœuvres de désarmement des pièges et de crochetage des serrures sont gérées selon les directives des jeux MERP ou Rolemaster de l'ICE.

Soyez judicieux dans l'utilisation des pièges. Si les Nains de la Moria en étaient friands, ils avaient aussi besoin de se déplacer sans craindre de déclencher accidentellement un dispositif qui les capturerait ou les tuerait. Les pièges se trouvent le plus souvent près de grandes concentrations de trésors que les Nains ont eu le temps et l'envie de protéger avec des dispositifs automatiques. Ils sont également placés dans des couloirs aléatoires, prêts à capturer les imprudents. Les habitants savent qu'il ne faut pas emprunter ces passages, mais les intrus ne le savent pas, ce qui assure aux Nains une sécurité aléatoire, largement complétée par des gardes solides.

Si les PJ ne parviennent pas à déjouer une serrure ou un piège, ils peuvent toujours recourir à la force brute pour forcer une serrure ou activer un piège. Gardez cependant à l'esprit que cela risque de faire beaucoup de bruit et d'alerter les habitants de la Moria qui pourraient se trouver à proximité. Bien que de telles tactiques soient parfois nécessaires, les moyens les plus subtils sont toujours les meilleurs

Les séjours

Même à l'époque la plus sûre, les voyages dans la Moria sont pleins de dangers. À moins d'être un Nain respecté de la Première Maison voyageant avant T.A. 1980 ou après F.A. I, vous ne jouirez que de très peu de liberté et/ou de sécurité de mouvement. Des sentinelles, des pièges et d'autres épreuves vous attendent et, si vous espérez réussir face à ces épreuves, vous aurez besoin de beaucoup de nerfs, d'habileté et de chance.

Mouvements de la garde

Consultez les plans des complexes dans « Chapitre 10 · Thèmes Architecturaux » et « Chapitre 12 · Lieux Notables » et notez où se trouvent les postes de garde et les points faibles. Il ne fait aucun

doute que les PJ voudront exploiter ces points. Les défenseurs de la Moria peuvent vouloir les renforcer au cours de l'aventure, il est donc également très important de suivre le flux des sentinelles et autres gardiens qui y sont associés. Cela facilite les choses pour tout le monde si vous savez où les soldats sont ou seront positionnés. Cela ajoute beaucoup à la vraisemblance des aventures.

Événements aléatoires et découvertes

Tenez également compte des événements aléatoires. Ce n'est pas parce qu'une carte indique qu'une pièce est vide qu'elle l'est toujours. En particulier, cela ne signifie pas que les PJ peuvent s'attendre à ce qu'elle soit vide quand ils le souhaitent. Même les plans les mieux conçus se heurtent à des complications imprévues.

Gardez les objets magiques puissants et les armes lourdes pour le point culminant de l'aventure. Le simple fait d'entrer dans la Moria et de s'y faufiler sera une tâche suffisamment difficile pour la plupart des aventuriers. Toutefois, si les PJ ne semblent pas s'en rendre compte, n'hésitez pas à les poursuivre jusqu'à la porte de l'Est, la queue entre les jambes. À moins qu'ils n'aient vraiment commis une erreur, ils pourront toujours se regrouper et réessayer plus tard. Bien sûr, cette fois-ci, les défenseurs seront probablement prêts à les accueillir.

Rencontres

La Moria n'a jamais été sans vie. Même pendant les périodes où les Nains n'étaient pas à sa tête, les aventuriers rencontreront vraisemblablement quelqu'un ou quelque chose dans ses Halls. Bien que la Moria soit un énorme complexe, des choses traversent habituellement les chemins, surtout quand elles se meuvent sur de grandes distances.



Orque pris au piège

La Maître Table des Rencontres du « Chapitre 19 · Tables » aide le MJ à savoir quand et où une rencontre se produit, ainsi que la nature de celle-ci. Quand un PJ reste ou voyage dans la Moria, le MJ peut consulter cette table, note la zone où le groupe se trouve (par ex., la Deuxième Profondeur de la

Cité) et jette les dés pour déterminer s'il y a une rencontre. Les tirages sont faits sur une période temporelle fondée sur la distance que le PJ parcourt ou sur le nombre d'heures écoulées depuis le dernier jet de dé, en prenant le laps de temps passé le plus court. Un résultat sur 1D100 inférieur ou égal à la Chance de rencontre pour la région considérée entrai ne une confrontation.

S'il y a rencontre, un autre tirage est fait pour déterminer quelle sorte de créatures ou de choses est impliquée avec le PJ. Pour cela, le MJ peut consulter les tables et les textes appropriés pour plus d'informations. La Maitre Table Militaire, la Maître Table des PNJ et la Maître Table des Bêtes donnent des statistiques et un résumé succinct de tous les engagements. De plus, le MJ doit se reporter au « Chapitre 04 · Plantes & Animaux » pour les détails concernant le caractère des animaux sauvages, ou au « Chapitre 15 · Créatures de l'Ombre » pour les habitants maléfiques.

Mais comme il y a aussi une « vie » dans beaucoup de mécanismes légués par les Nains, la table inclut aussi les rencontres avec les pièges. Le fonctionnement des pièges typiques ainsi que quelques indications pour l'utilisation de ces dispositifs peuvent être trouvées dans le « Chapitre 10 · Thèmes Architecturaux ».

Sons

Les sons voyagent très bien dans les salles et les passages sculptés de Khazad-dûm, et ils jouent souvent des tours aux oreilles. Des bruits qui semblent provenir d'un coin de rue peuvent avoir leur origine à des centaines de mètres de là. À l'inverse, certains couloirs sont dotés de déflecteurs qui étouffent tous les sons entrant et sortant, de sorte qu'il est difficile d'entendre les pas de quelqu'un tant qu'il n'est pas presque à votre hauteur.

Les créatures maléfiques qui habitent la Moria avant, après et en même temps que les Nains ne sont pas connues pour leur subtilité. Elles utilisent les couloirs de la Moria comme une gigantesque chambre d'écho pour amplifier leurs sinistres chants de guerre et le son de leurs tambours de combat. Cette tactique peut s'avérer terrifiante, car les réverbérations entourent les victimes, les rendant confuses quant à la direction par laquelle elles sont approchées. Bien sûr, les habitants des profondeurs souterraines ont du mal à suivre leurs proies, mais leur nombre fait pencher la balance en leur faveur. Avançant sur les vagues sonores de leurs tambours, ils envahissent des sections entières et finissent par éliminer tous ceux qui tentent de se cacher pour échapper à leur colère.

(Voir le « Chapitre 10 · Thèmes Architecturaux » pour plus d'informations sur le son dans Khazad-dûm).

17 · Liste des aventures



Ambassade Auprès du Roi Nain (3A 1640)
Mission : Voler (3A 1640)
L'Expédition d'Exploration (3A 3000)
A la Recherche de Balin (3A 3000)
L'Héritage de Durin (3A 3020)
La Fermeture des Sous-Profondeurs (4A 100)

L’Ambassade auprès du Roi Nain (3A 1640)



À l’époque du roi Bain, la cour royale de Khazad-dûm est un foyer d’intrigues politiques, tant à l’intérieur qu’à l’extérieur. C’est une période de paix et de prospérité relatives pour le peuple de Durin, et les gens sont devenus complaisants. Leurs richesses augmentent régulièrement, sans aucun signe de ralentissement, et ils se sont engraissés grâce à leur fortune.



Le Roi Bain

La façade de sérénité n'est que cela, mais elle n'est pas profonde. Les Khazad sont mûrs pour une sorte de changement, et la cour de Bain est en proie à des complots à l'intérieur des complots. Des forces issues de ses propres rangs conspirent pour renverser le roi Nain ou, à tout le moins, usurper son pouvoir. Pendant ce temps, d'autres peuples cherchent à exploiter cette discorde.

Pendant ce temps, Bain est assis sur son trône, satisfait de savoir qu'il a bien géré tout ce que sa lignée lui a légué. Heureux d'avoir lentement et régulièrement amélioré le sort de son peuple, il ne pense pas que ses frères les plus avides soient devenus impatients face à ses méthodes stables et méthodiques. Alors qu'ils accumulent d'immenses richesses, ils ont faim d'encore plus de richesses.

Comme une corde qui s'effiloche, ce n'est qu'une question de temps avant que le poids des problèmes de Khazad-dûm n'entraîne un véritable danger pour la Première Maison.

Résumé de l'aventure

Compétences de groupe : Un petit groupe de représentants rusés et de race différente, envoyés pour s'assurer de la solidité du règne de Bain. Ces ambassadeurs doivent découvrir tous les moyens d'influencer le roi Nain ou, à défaut, de le renverser.

Aides : Informations privilégiées sur les détenteurs du pouvoir politique et militaire dans la forteresse naine. Sans établir de contact dans les couloirs de Khazad-dûm, les PJ ne sauront pas comment procéder et se heurteront à des obstacles à chaque instant. On peut imaginer que l'un des membres du groupe soit un Nain de Moria à la loyauté douteuse. Sinon, les aventuriers devront s'en remettre à Falin, qui est loin d'être digne de confiance.

Récompenses : Les aventuriers ne sont pas concernés par le gain personnel. Ils essaient de faire avancer la cause de leur peuple. La seule récompense qu'ils peuvent espérer est la gratitude indéfectible de leurs sujets respectifs lorsqu'ils rentreront chez eux. Les PJ avides peuvent trouver des moyens d'obtenir un profit plus personnel tout en exécutant leurs tâches.

Le récit

On dit que le roi Bain s'est reposé sur ses lauriers. Certains disent que les rênes du pouvoir dans les salles de Khazad-dûm ne reposent plus sur son souffle. Ils affirment que le sang de Durin coule à flot dans les veines de son arrière-petit-fils, que Bain est faible et qu'il ne pourrait pas tenir les Maisons face à une menace réelle.

Il est vrai qu'aucune menace de ce type ne s'est présentée depuis des siècles. La plupart des discussions sont motivées par le fait que le pouvoir de Bain n'a jamais été mis à l'épreuve par la guerre ou d'autres crises. Il se peut que cela soit dû à la capacité de Bain à travailler astucieusement dans les coulisses de la politique naine. Mais beaucoup pensent que la vérité est que le roi se repose simplement sur les lauriers de ses ancêtres.

Pour la première fois depuis la fondation de la Moria, la sécurité de la forteresse naine est remise en question. Aussi minime que soit ce doute, il est le plus sérieux à ce jour. Pour compliquer les choses, les ennemis du peuple de Durin sont curieux de connaître la véracité de ces rumeurs. Les ennemis ambitieux de la famille royale cherchent à savoir si le moment de frapper la couronne est enfin arrivé.

Les elfes et les quelques hommes d'Eregion (ainsi que des forces plus sinistres) aimeraient développer une certaine influence sur les Khazad, têtus et xénophobes. Ils cherchent à calmer leurs voisins belliqueux. Ce faisant, ils pourraient préserver la paix qui règne sur une grande partie de la Terre du Milieu, voire même revendiquer certains des phénoménaux trésors nains. Malheureusement, peu de Naugrim s'intéressent aux étrangers et à leurs projets.

Néanmoins, quelques Khazad dignes d'intérêt ont un prix. Si l'on dispose de suffisamment de richesses, même ces âmes pour la plupart loyales peuvent être achetées (ou du moins louées). Leur fiabilité, bien sûr, est toujours remise en question. Les aventuriers feraient bien de tenir compte de la vieille blague mannoise sur la recherche d'aide auprès des Naugrim :

« La première règle est : « Soudoyer un Nain ». Ce n'est pas si difficile à réaliser. Tous les Nains aiment l'argent, et certains l'aiment par-dessus tout. Un mot doux peut faire beaucoup lorsqu'il est accompagné d'un sac d'or. La deuxième règle est la suivante : « Si vous n'êtes pas vous-même un Nain, vous avez peu de chances d'y parvenir. Les Nains sont réputés pour leur loyauté, mais leur code d'honneur ne s'applique souvent pas aux étrangers tels que les Elfes ou les Hommes. C'est ainsi que nous en arrivons à la troisième règle : « *On ne peut pas faire confiance à un Nain que l'on a soudoyé.* »

Un jeune Nain nommé Falin, fier neveu du roi des Nains, a fait savoir discrètement à d'autres que c'est lui, et non Bain, qui contrôle l'armée de guerre naine. Il prétend que cette maîtrise est fondée sur le respect mutuel et qu'elle est attribuable à ses grands succès en tant que jeune guerrier. Cette tension parmi les Naugrim est sous-tendue par une fausse rumeur selon laquelle la lignée de Bain serait en quelque sorte remise en question.

Cupide et imprévoyant, Falin rêve de s'emparer du trône. Le jeune seigneur de guerre prêtera main-forte à tout projet susceptible d'embarrasser ou de saper l'autorité du roi. Il est même prêt à financer personnellement une telle tentative, même s'il s'est donné beaucoup de mal pour faire comprendre aux chefs des PJ que, s'il accédait au trône, sa gratitude vaudrait plus que n'importe quel trésor.

Les employeurs des aventuriers en ont pris bonne note. Ils ont donc mis en place un plan visant à amener Falin au pouvoir. Ils ont donné aux PJ des instructions précises sur la situation telle qu'ils la connaissent à Khazad-dûm. Cependant, malgré les assurances de Falin, leurs renseignements sont tout à fait insuffisants. En clair, ils ne font pas confiance au Nain et envoient les aventuriers vérifier la véracité de ses dires.

Le principal contact des PJ à Khazad-dûm est Grolin, une sorte de bouffon de la cour qui est tombé en disgrâce auprès du roi. Il aurait insulté la femme du roi, Bris, en insinuant qu'elle ressemblait étrangement à Bain. En fait, son évaluation n'était que trop exacte, mais la reine n'a pas trouvé d'humour dans cette remarque et a persuadé son mari de bannir Grolin de la cour.

D'autres courtisans se sont également engagés à se ranger du côté de Falin, si l'affaire devait en arriver là. En effet, si la période semble propice, Falin pourrait utiliser les aventuriers pour l'aider à renverser le roi ou, à défaut, à miner sa base de pouvoir si complètement qu'il ne resterait guère plus qu'une marionnette. Les doigts de Falin contrôleront alors les ficelles.

Les personnages

Bain

Le roi sous la montagne est un Nain sage et érudit. Il porte sa longue barbe grise tressée et fourchue et l'enfile dans sa large ceinture de cuir. Il aime sourire, et le bonheur semble être son compagnon de tous les instants. Cela dément les rides profondes qui sillonnent son visage et son front, des sillons gravés par de longues journées et nuits passées à se préoccuper de son peuple. Pourtant, c'est un aspect que le roi ne montre que rarement. Pour la plupart des gens, il est simplement un souverain bienveillant.

Compte tenu de la nature guerrière de son peuple et de sa lignée, il est remarquablement gentil, tempérant toujours sa justice par la miséricorde. Il est fermement convaincu que ce n'est que dans la paix que son peuple peut véritablement prospérer. Bain considère que la vie de chacun de ses sujets est un bien sacré, dont il a été chargé de prendre soin. Dans son royaume, personne ne souffre de la faim ou n'est déshabillé. Toutes les mains sont occupées, et dans le répit des guerres constantes qui semblent affliger l'entêté Khazad, les arts se sont véritablement épanouis.

Alors que les salles de Khazad-dûm se sont embellies sous la direction de Bain, la position des militaires s'est affaiblie aux yeux de certains. Cela n'est vrai que dans la mesure où elle n'a pas été excessivement prisée par le roi Nain, qui ne tarit pas d'éloges lorsqu'on lui présente les belles réalisations de son peuple.

Si le besoin s'en faisait sentir, il prendrait la hache de Durin et mènerait son peuple à la défense de son foyer, mais il a travaillé dur et longtemps pour s'assurer qu'une telle chose ne se produise pas.

Certains y voient un signe de faiblesse du roi, mais cela fait de lui un excellent souverain, qui fait toujours passer le bien-être de son peuple avant tout le reste. Il est très apprécié de la population.

Malheureusement, certaines familles nobles ne partagent pas cet amour. Elles remettent en question le statut de Bain en tant qu'héritier légitime de l'esprit de Durin. Les fils cadets ont le sentiment qu'en refusant de les conduire à la guerre, Bain les a privés de l'occasion de gagner l'honneur pour eux-mêmes et pour leur lignée. Quels bardes chanteront leurs exploits s'ils passent leur vie à la maison, à aiguiser leurs haches sur des pierres à aiguiser plutôt que sur les crânes d'Yrch ?

Bain ignore généralement les jérémiades de ces imbéciles. Sous sa direction, les Khazad ont prospéré. Les salles de la Moria résonnent du son des marteaux nains et des voix naines qui s'élèvent dans des chants chaleureux. Il est heureux avec sa femme, qu'il aime beaucoup, et il est satisfait de ses enfants et de leurs progrès.

Falin

Falin est un Nain relativement jeune. Il porte ses cheveux dorés longs, et il fourre l'extrémité de sa barbe en une seule tresse complexe entrelacée de brins de Mithril pur dans sa ceinture. En règle générale, il porte du bleu, couleur qu'il associe aux héros nains légendaires du passé.

Falin est considéré comme un bel homme, et presque toutes les femmes khazades le considèrent comme un beau parti. Bien qu'il n'en ait pas encore trop, il a de nombreuses perspectives. Le jeune guerrier refuse catégoriquement de s'installer tant qu'il n'aura pas réussi à atteindre son objectif, à savoir mener l'armée naine à la bataille contre un ennemi digne de ce nom.

À cette fin, Falin a rapidement gravi les échelons jusqu'à ce qu'il soit nommé général de l'armée khazade. Bain le nomma l'un des trois Seigneurs de l'Unité de Khazad-dûm, sans connaître le véritable but de Falin. En l'état actuel des choses, le Nain reste parfaitement inconscient de « l'aspic qu'il tient dans sa poche ».

Une fois confirmé en tant que seigneur de guerre nain, Falin s'est universellement employé à semer la discorde au sein du roi. Bientôt, la plupart des jeunes chefs sont mécontents de leur sort. Ils en voulaient à Bain de ne leur avoir jamais donné l'occasion de faire leurs preuves en tant que guerriers. Falin s'est servi de ce mécontentement pour encourager plus d'une douzaine des 21 seigneurs d'attaque de Khazad-dûm à lui jurer fidélité au lieu du roi sous la montagne.

La construction de sa base de pouvoir a été une tâche lente et onéreuse, mais Falin s'y est bien pris. Il a pris soin de ne jamais aborder le sujet de la révolution avec quelqu'un qui n'a pas encore juré de le suivre. Ses disciples sont de plus en plus nombreux et sa popularité parmi les jeunes soldats a grimpé en flèche au cours des dernières années. Pourtant, il n'est pas encore prêt à frapper.

Bien qu'avide de pouvoir et de gloire, Falin ne veut pas laisser son ambition lui faire perdre de vue la réalité. Les deux autres Seigneurs d'unité et les anciens Seigneurs d'attaque sont d'une loyauté sans faille envers Bain. Si ce dernier devait s'opposer à son seigneur, Falin ne peut pas garantir que les Nains prendraient les armes en son nom. Après tout, il demande à un Nain de lever la main sur un Nain et, bien que de telles batailles ne soient pas inédites, elles ne sont guère entreprises à la légère.

Falm est un Nain charismatique, qui n'est pas morose et distant comme nombre de ses frères plus âgés. Il aime rire et chanter, et il enfouit profondément son besoin de pouvoir. Il est difficile de ne pas l'aimer, et nombreux sont ceux qui pensent qu'il ferait un bon souverain. Falin, bien sûr, n'a pas de prétention légitime au trône, mais avec la puissance de l'armée de Khazad-cum derrière lui, il y a peu de gens qui pourraient le contredire efficacement s'il parvenait à renverser Bain.

Grolin

Grolin est un jeune Nain vaniteux qui n'a pas froid aux yeux. Fils d'une famille noble mineure, il a longtemps joui de la belle vie, son droit de naissance, et sa chute des faveurs du roi a fortement ébranlé son ego substantiel. Il en veut maintenant à Bain.

Beau Nain, Grolin ne prétend pas être un guerrier, ni même un travailleur, et il porte sa barbe auburn longue et libre, défiant ouvertement le style et le bon sens. Il se vante que le bout de sa barbe n'a jamais rencontré l'intérieur de sa ceinture. Un certain nombre de jeunes Nains imitent ce style, mais même eux rentrent leur barbe dans leur ceinture lorsqu'ils travaillent. La mode n'a pas de limite,

Pendant de nombreuses années, le beau jeune homme a été l'un des favoris du roi. Toujours prompt à trouver un mot d'esprit pour faire rire la cour royale, il était la coqueluche de presque tous les événements sociaux de quelque importance. Il était constamment en compagnie des membres les plus puissants de la société de la Moria, et un certain nombre de jeunes femmes naines extrêmement séduisantes se languissaient de lui.

Si Grolin a une faiblesse, c'est qu'il a une bien meilleure opinion de lui-même que ceux qui le vénèrent de loin. Son ego est assez gonflé et, bien qu'il soit exceptionnellement épais, lorsque quelqu'un blesse son orgueil, Grolin devient très vindicatif. C'est cela, ainsi que son goût pour la bière, qui a causé sa perte. Sa vie de gloire et de luxe s'est brusquement terminée un soir, après que

Grolin eut bu une chope de trop. Alors qu'il assistait à un grand dîner, il se leva et récita un poème plein d'esprit au couple royal, un limerick qu'il avait concocté sur le champ. Malheureusement, la boisson a altéré son jugement et, à la recherche d'une rime, il a inséré un couplet insinuant que le roi et la reine se ressemblaient suffisamment pour être jumeaux.

Si le roi considère ce lapsus avec bonhomie, la reine, elle, s'en offusque immédiatement. Elle exige des excuses de la part de Grolin. Pris au dépourvu pendant un moment, Grolin protesta qu'il n'avait rien fait de mal et tenta de se sortir de cette situation fâcheuse en se dépréciant avec désinvolture. Bris fut encore plus furieuse de voir Grolin essayer de la ridiculiser devant les invités. Sur son ordre, le roi bannit Grolin de la cour royale.

Le roi a donné à Grolin l'occasion de retrouver la bonne réputation de la cour en présentant des excuses sincères et publiques à la reine. Incapable d'avaler son orgueil, Grolin refusa. C'est ainsi que sa colère d'avoir été (du moins de son point de vue) injustement exclu de la cour s'est envenimée et a pris de l'ampleur.

Le roi Bain

Grolin bouillonne du besoin de se venger de Bris, une femme qu'il considère comme totalement dépourvue de sens de l'humour (ce qui est exact, du moins en ce qui concerne son apparence). Pour ce faire, il est prêt à faire tomber la lignée des Durin. Pour ce faire, il s'est allié à Falin.

Grolin connaît tous les nobles nains par leur nom, et nombre d'entre eux le considèrent comme un ami. Il est persuadé que, compte tenu des questions relatives au droit d'aînesse de Bain, il pourrait en amener un certain nombre à se ranger du côté de Falin si une rébellion ouverte survenait dans le royaume. En vérité, la plupart de ces gens sont d'accord pour dire que le roi a bien géré la situation et que Grolin devrait simplement s'excuser. Rares sont ceux qui partagent cette opinion avec Grolin, et ceux qui le font ont gagné son éternelle inimitié.

Bris

Bien qu'issue d'une excellente lignée, l'ascension de Bris au trône fut quelque peu surprenante. Peu belle, même selon les critères nains, la jeune fille désespérait de trouver un mari, et encore moins un homme destiné à devenir le roi sous la montagne. Son histoire donne de l'espoir aux jeunes filles naines de toute la Terre du Milieu,

Après s'être résignée à une vie sans bonheur matrimonial, Bris s'est tournée vers la vocation de guérisseuse. N'étant pas approchée par les Nains mâles en quête d'une compagne, elle put se concentrer entièrement sur ses études. Elle se révéla une excellente élève, toujours première de sa classe. Une fois son apprentissage terminé, elle se consacra à ses propres recherches et acquit la réputation d'être la plus grande guérisseuse naine encore en vie.

C'est ainsi que lorsque Bain fut terrassé par une flèche orque lors d'une bataille de sa jeunesse, il lui fut amené par son père, Durin DI. Bain resta plusieurs jours au bord de la mort, mais Bris travailla jour et nuit jusqu'à ce qu'il soit hors de danger. La flèche ayant été empoisonnée, Bain passa de nombreuses semaines en convalescence. Bris s'occupa de lui pendant tout ce temps, et c'est elle qui le remit en pleine santé. Ils passèrent de nombreuses heures ensemble, Bain lui racontant des récits sur le passé de sa famille et Bris lui apportant des nouvelles sur les événements qui se déroulaient

dans le royaume de son père. Avec le temps, ils ont tissé une solide amitié, qui s'est transformée en amour.

Lorsque Bain annonça ses fiançailles avec Bris, il brisa le cœur de nombreuses jeunes filles naines qui avaient des vues sur le prince héritier. Pourtant, son choix fut fortement approuvé par sa famille. Bien que dépourvue de beauté physique, personne ne mit en doute la bonté du cœur de Bris, et la famille royale l'accueillit à bras ouverts.

Les années, cependant, n'ont pas été tendres avec Bris. Le peu de charme qu'elle a connu s'est évanoui depuis longtemps. Bien que toujours aussi douce et attachante, dotée d'un esprit vif et d'un regard acéré, Bris est de plus en plus sensible. Il peut sembler difficile de la contrarier, mais il y a deux façons de le faire. La première consiste à insulter son mari. La seconde est de dénigrer son apparence ordinaire.

Grolin n'est pas le premier Nain banni de la cour pour s'être attiré les foudres de Bris. Néanmoins, il y a longtemps que personne n'a fait preuve d'un tel manque de jugement en insultant l'un ou l'autre des membres du couple royal en présence de la reine, même pour plaisanter. Tous les autres se sont depuis longtemps excusés et ont été réintégrés dans leurs fonctions à la cour. Seul Grolin est trop têtu pour admettre son erreur.

Bien que Bris soit profondément contrariée d'être la cause de la douleur d'autrui, elle n'est pas prête à récapituler. Elle exigera des excuses de Grolin, ou son bannissement se poursuivra indéfiniment. Elle n'a aucune idée de l'intensité de la colère du jeune Nain et de ce qui peut l'animer ; et même si elle en avait une, cela ne la ferait probablement pas changer d'avis.

L'univers

Les lieux utilisés dans cette aventure sont la porte Est (cf. « #9 »), la maison de Falin (près de la réserve nord-est) (cf. « #26 »), la salle du trône (cf. « #54a »), et la salle de réunion ouest (cf. « #6 »). En tant que maître de jeu, vous devez être le plus familier possible avec ces lieux. Leur emplacement dans les salles de la Moria dictera le déroulement de l'action.

La mission

Les aventuriers doivent entrer dans la Moria en tant qu'ambassadeurs de leurs peuples respectifs. Ils doivent obtenir une audience avec le roi et le considérer comme un ennemi ou un pigeon. Ils devront également s'entretenir avec Grolin, qui les présentera à Falin. Le défi est de maintenir de bonnes relations avec tous jusqu'à ce qu'il soit temps de choisir un camp et d'agir, bien sûr, pour rester en vie jusqu'à ce moment-là.

Les rencontres

Les rencontres suivantes décrivent comment le complot de Falin pour devenir le prochain roi a été ourdi et commence à se dérouler devant les PJ. C'est à eux de décider avec qui ils doivent se ranger dans cette guerre civile. Ils ne peuvent perdre qu'en choisissant de s'opposer à la faction gagnante.

Dans ce cas, leur punition sera vraiment horrible. En revanche, s'ils font le bon choix, ils auront gagné une place de choix au sein de Khazad-dûm pour leurs peuples.

Entrée dans le Khazad-Dûm

Lorsque les aventuriers atteignent enfin la porte Est après avoir traversé Dimrill Dale à cheval ou à pied, ils sont accueillis par une unité de gardes nains d'élite bien armés. Si les PJ n'ont pas pris de précautions particulières, les guetteurs nains les ont repérés depuis longtemps et les gardes les attendent. Les gardes interpellent les PJ en leur demandant ce qu'ils ont à faire en Moria.

Si les PJ disent la vérité - qu'ils sont des ambassadeurs de pays lointains - le chef des gardes les informe que les Khazad ont déjà reçu les missives de leur seigneur. Les Nains les attendent depuis un certain temps et le roi Bain est impatient de leur parler après qu'ils aient eu la chance de se remettre de leur long voyage.

Le seigneur d'attaque d'Azanulbizar est un Nain âgé et aguerri qui s'appelle Bwalin. Il conduit personnellement les aventuriers jusqu'à leurs quartiers, situés au premier niveau (voir Al sur la carte). Ils se trouvent à proximité du passage nord menant au deuxième niveau (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »). Les visiteurs restent ainsi à proximité des portes. En cas de troubles, les Naugrim ne voudront pas que des étrangers soient impliqués, et en marge de la ville, ils risquent moins de pouvoir faire des bêtises. De plus, par Falin, ils se trouvent presque directement sous la réserve nord-est (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables ») et les chambres du déloyal Unit-lord. Cela lui permettra de communiquer plus facilement avec eux par la suite.

Les quartiers des visiteurs sont vastes selon les normes naines, mais la plupart des non-Nains les trouveront à peine suffisants. Les claustrophobes peuvent se sentir mal à l'aise. Néanmoins, ces quartiers sont plus grands que ceux dont jouissent la plupart des citoyens de la Moria.

Une fois les PJ installés dans leurs chambres, Bwalin les informe qu'ils ne doivent pas errer dans le Khazad-dûm sans escorte. S'ils le font, ils risquent d'être pris pour des envahisseurs ou des espions et d'être tués par un garde nain trop zélé avant qu'ils n'aient pu protester de leur innocence. Il leur donne un gong en cuivre à faire sonner s'ils ont besoin de quoi que ce soit et les invite à faire comme chez eux. Les repas seront apportés dans leur chambre et le roi les recevra le lendemain.

Si les PJ s'opposent à cet arrangement, leurs protestations tombent dans l'oreille d'un sourd. Bwalin n'est pas ravi de leur présence en Moria et ne tient pas à cacher ses sentiments. Il poste deux gardes à la porte de leurs chambres. Il dit aux aventuriers : « Ils sont ici pour votre propre protection ». Les gardes sont stables et peu communicatifs, et ils sont relevés par roulement de deux heures.

Prise de contact avec Grolin

La première chose que les aventuriers doivent faire est de contacter Grolin. S'ils peuvent le faire eux-mêmes, tant mieux. Grolin et Falin seront impressionnés par leur ingéniosité. Sinon, Grolin finira par prendre lui-même l'initiative du contact.

Ce soir-là, après que les aventuriers ont pris leur repas, Grolin vient frapper à leur porte. Les gardes le reconnaissent et l'autorisent à entrer. Il referme solidement la porte derrière lui et accueille les PJ avec un large sourire.

Il les met au courant de la situation actuelle, notant que Falin pense avoir suffisamment de soutien pour faire une véritable tentative d'accession au trône. Tout ce dont il a besoin, c'est d'une sorte de catalyseur pour forcer le peuple nain à agir. En attendant, rien ne se passera. Grolin remarque qu'il est heureux de voir qu'ils ont fait le voyage en toute sécurité. Bien sûr, il sait que les dangers qu'ils ont pu rencontrer sur la route ne sont rien en comparaison de la révolte à venir. Si les couloirs de Khazad-dûm résonnent du bruit d'une guerre opposant Nains et Nains, personne - et surtout pas les PJ - ne sera à l'abri.

« Il n'y a pas de naissance sans sang et sans douleur », dit Grolin. « Si le royaume doit renaître, il y aura beaucoup de sang et de douleur.

Grolin dit aux PJ qu'il sera leur agent de liaison avec Falin. S'ils le souhaitent, il les emmènera voir le seigneur de guerre rebelle le soir même. Les PJ intelligents peuvent se rendre compte que le fait d'être vu en train de parler avec Falin impliquera probablement, au moins pour les spectateurs, qu'ils soutiennent sa faction. Ils voudront peut-être se prémunir contre cette impression. Si c'est le cas, ils peuvent décider de reporter la rencontre. Dans ce cas, Grolin leur dira que Falin ne sera pas content du refus de sa demande. Il rappelle aux aventuriers que, s'ils ne font pas attention, ils se retrouveront dans la « défaveur du nouveau gouvernement ».

Rencontrer Falin

Si les aventuriers décident de rencontrer Falin tout de suite, Grolin les emmène jusqu'à la réserve nord-est (A2). Les gardes l'interrogent lorsque le groupe quitte ses quartiers, mais il leur rappellera que, bien qu'il ait été banni de la cour, il est aussi un noble. Il est tout à fait en droit d'escorter ces invités du royaume dans les couloirs de Khazad-dûm. Les gardes cèdent à contrecœur.

Lorsque les aventuriers atteignent la réserve nord-est, ils remarquent que tout le monde les dévisage. Les étrangers sont plutôt rares en Moria, et les guerriers nains d'élite qui habitent cette région sont plus qu'inquiets à l'idée d'accueillir des émissaires de puissances avec lesquelles ils pourraient un jour être en guerre. Ils se gardent bien de saluer les nouveaux venus. Ils ne sont cependant pas ouvertement hostiles.

Quelques instants après l'arrivée des aventuriers dans la réserve, Falin entre dans la pièce et les salue bruyamment et joyeusement, déclarant qu'il espère qu'ils pourront faire avancer la cause de la paix et de l'amitié entre leurs peuples. Il espère faire comprendre à ceux qui les observent qu'il a le pouvoir des peuples des PJ derrière lui, et il y parvient assez bien. Il invite ensuite les aventuriers à quitter la salle principale et à se rendre dans les chambres voisines.

Là, Falin installe ses invités dans des fauteuils confortables et leur sert à chacun un flacon de bière. Une fois qu'ils sont installés, il leur propose de s'allier avec lui contre le roi.

Si les aventuriers protestent qu'ils n'ont pas encore décidé qui soutenir, Falin les met en garde contre le fait d'attendre trop longtemps avant de se décider. Les événements sont en marche et ne peuvent être ralentis ou arrêtés pour tenir compte de leur indécision.

S'ils lui demandent pourquoi ils devraient se rallier à lui et non à Bain, Falin se lance dans une longue tirade sur la reconquête de la gloire fanée du peuple nain. Il finit par s'apercevoir qu'il ennuie ses invités et s'arrête, les priant de lui pardonner sa lenteur. Il les informe que Bain ne sera peut-être

plus roi très longtemps. S'ils lui promettent leur soutien maintenant, il ne l'oubliera pas dans les jours à venir.

Au bout d'un moment, Falin s'aperçoit qu'il est tard. Comme les PJ ont une audience avec Bain dans la matinée, Grolin les raccompagne à leurs quartiers. Il leur dit qu'il leur donnera rendez-vous dans peu de temps et leur souhaite une bonne nuit.

Rencontre avec le roi

Le lendemain matin, après que les aventuriers aient déjeuné, Bwalin se présente à leur porte. Il les accompagne ensuite jusqu'à la salle du trône, où Bain les attend. Le vieux seigneur d'attaque ne fait aucun commentaire sur la rencontre des PJ avec Falin, bien que la nouvelle se soit déjà répandue dans toute la montagne. Il se contente de faire son travail.

Il les conduit au Septième Gouffre et dans la Salle du Trône (cf. « #54a »). Bain et Bris sont là, assis sur l'estrade au centre de la pièce. Ils s'occupent d'une affaire concernant deux frères nains surpris en train de se bagarrer dans la salle de rassemblement ouest (cf. « #6 »). Les deux frères essayaient apparemment de décider lequel d'entre eux avait le droit de faire la cour à une jeune fille naine, et la discussion, favorisée par les grandes quantités d'hydromel qu'ils avaient consommées, s'est transformée en coups. Bris murmure quelque chose à l'oreille du roi, qui acquiesce. Il informe ensuite les deux hommes qu'aucun d'entre eux ne doit approcher la jeune femme à moins qu'elle ne vienne à eux en premier. Ils doivent ainsi savoir que le choix entre eux deux n'était pas le leur, mais le sien.

Une fois cette question réglée, le couple royal se lève et accueille ses invités avec toute la pompe qui sied aux ambassadeurs de puissances étrangères amies. Bain les informe que Bris a prévu un festin ce soir-là en leur honneur. Il leur dit qu'il espère que c'est le début d'une longue relation pacifique et prospère entre leurs peuples, et qu'ils pourront être amis, car les grandes amitiés entre nations sont fondées sur de plus petites amitiés entre leurs citoyens.

Bain est un hôte courtois et aimable. Il répond à toutes les questions des PJ (dans la limite du raisonnable, bien sûr) de la manière la plus directe possible. Le Nain les invite à visiter les salles de Khazad-dûm au cours de leur visite, et il leur assigne Bwalin comme agent de liaison permanent. Étrangement, cette nouvelle mission n'améliore en rien le comportement du vétéran maussade. Bain les congédie ensuite jusqu'au banquet du soir.

Si les PJ souhaitent s'entretenir en privé avec le roi, il leur demande de parler ouvertement, car il n'y a rien qu'il ne veuille partager avec son peuple. S'ils mentionnent les paroles de trahison de Falin, il leur dit que même s'il connaissait l'ambition du jeune Nain, ce genre d'agissements est inexcusable. Il s'occupera du guerrier ce soir, après le festin, qu'il ne veut pas gâcher par des querelles internes.

L'atrocité

Le festin se tient dans la salle de rassemblement ouest (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »), et c'est quelque chose que les PJ n'ont jamais vu. La nourriture et les boissons sont les plus raffinées que le royaume puisse offrir, et les délices de toutes sortes abondent. Alors que le repas se termine, Bain se lève pour porter un toast à ses invités.

Avant que Bain n'ait terminé sa pensée, un messager en provenance des portes se précipite dans la salle avec d'horribles nouvelles. Un convoi de marchands nains a été massacré dans les lointains contreforts de l'Eregion. Ils retournaient en Moria, chargés de marchandises essentielles, lorsqu'ils sont tombés dans une embuscade. Étonnamment, les flèches qui ont transpercé les corps des victimes sont de fabrication elfique. (N'hésitez pas à choisir un autre peuple fautif, si l'un des PJ est originaire d'une communauté elfique proche).

À cette nouvelle, SAUT se lève d'un bond et se porte immédiatement volontaire pour emmener une force traquer les assassins et les traduire en justice. Il jure de capturer quelques Eldars en guise de représailles pour cette atrocité.

Bain refuse de permettre à Falin de mettre son plan à exécution. Il lui conseille plutôt la prudence. À la lumière du jour, les choses seront peut-être plus claires. Une expédition partira le lendemain matin pour enquêter.

Falin sort de la salle, dégoûté. D'autres Nains le suivent. La fête reprend, mais son caractère festif a été fortement atténué. Elle se termine tôt avec les regrets du roi, et les PJ sont raccompagnés dans leurs chambres.

Cette nuit-là, Grolin vient dans les quartiers des PJ pour les avertir que le temps presse. Ils feraient mieux de faire leur choix, car la révolution va bientôt commencer.

Le lendemain matin

Le moment de la décision est arrivé. Si les PJ le souhaitent, ils peuvent aller enquêter eux-mêmes sur le site du massacre, avec Bwalin comme escorte. Lorsqu'ils arrivent, les corps ont déjà été ramenés à Khazad-dûm, pour être placés dans les cryptes de leurs familles respectives. Les charpentes calcinées des petits chariots robustes sont toujours là, mais elles n'offrent que peu d'indices. Des flèches jonchent le sol, et elles semblent être de fabrication elfique. Cependant, n'importe quel elfe devrait pouvoir se rendre compte qu'il s'agit en fait d'excellentes contrefaçons. (Notez l'habileté des PJ à découper les flèches).

En réalité, un groupe de Nains armés d'arcs a tendu une embuscade à la caravane, tuant tous les occupants du convoi. Cette opération sordide a été exécutée sous les ordres de Falin. Il a fourni les flèches incriminées et a fomenté la querelle intra-tribale qui a abouti à l'assassinat des Nains. Ce crime avait pour but de forcer le peuple à percevoir le roi comme trop faible pour gouverner, comme le croit Falin. Le traître seigneur de guerre sait que le roi hésitera à engager son peuple dans une nouvelle guerre contre les Elfes. Falin compte profiter du calme de Bain pour entraîner le peuple dans une frénésie irraisonnée qui, il l'espère, le mènera jusqu'au trône.

Les PJ doivent maintenant décider quel camp ils soutiennent. Soutiendront-ils Falin dans sa tentative de devenir roi ? S'ils le font, ils gagneront certainement un ami pour leur peuple, mais peuvent-ils compter sur quelqu'un qui recourt si facilement à une trahison aussi basse ? Ou bien révéleront-ils le complot de Falin au roi Bain ? Cela érodera certainement la base du pouvoir de Nain, mais cela ne l'empêchera pas de faire un dernier effort désespéré pour renverser le roi Nain. À ce stade, il est bien trop déterminé pour faire marche arrière. Il sait que capituler maintenant signifierait mourir dans le déshonneur. Falin préfère mourir en combattant.

Révolution

Ce soir-là, alors que les couloirs de Khazad-dûm se taisent pour la nuit, Falin lance son coup d'État, quelle que soit la décision des PJ. Les événements qui suivent dépendent en grande partie de vous, le MJ, et du type de campagne que vous menez.

Voulez-vous un nouveau roi sous la montagne, qui finira par faire la guerre à ses voisins pour la simple gloire de la chose ? Ou préférez-vous vous en tenir aux machinations politiques plus subtiles qui se déroulent en temps de paix, comme le prévoit le règne de Bain ?

Quoi qu'il en soit, la direction prise par les aventuriers aura un impact considérable sur le résultat. Cela n'est pas tant dû au pouvoir personnel des PJ qu'aux puissances qu'ils représentent. Après tout, s'ils se lient à Falin, de nombreux Nains y verront le signe que le temps de Bain est révolu.

Bien sûr, s'ils révèlent la trahison de Falin, ou même s'ils se rangent tout simplement contre lui, les PJ affaibliront profondément le soutien des Nains avides de pouvoir. Presque tous les Naugrim rebelles abandonneront leur projet de soutenir Falin et prendront les armes pour défendre leur roi.

Cela ne signifie pas que le camp que les PJ rejoindront l'emportera automatiquement. Si les aventuriers s'allient à Falin, vous pouvez être sûr que Bain ne se laissera pas faire facilement. Et même s'ils révèlent le complot de Falin, de nombreux Nains hésiteront à croire la parole d'une bande d'étrangers plutôt que celle d'un de leurs propres Seigneurs d'Unité.

Il est même possible que la révolte évolue vers un combat décisif entre Bain et Falin sur le sol de la salle du trône. Les PJ peuvent jouer un rôle plus décisif dans la bataille en se battant pour leur choix.

Épilogue

Une fois le conflit résolu, le sort des PJ dépendra en grande partie de la victoire ou de la défaite de la faction qu'ils ont soutenue. S'ils ont fait un choix judicieux, ils auront gagné un grand et puissant ami pour leurs peuples. Ils seront fêtés et honorés plus que tous les autres étrangers pour leur service à la couronne naine. Lorsqu'ils rentreront chez eux, ils seront considérés comme des gens de grande renommée et honorés par leurs propres peuples.

S'ils ont mal choisi, leurs peuples auront l'inimitié éternelle des nains. Les PJ auront de la chance s'ils s'en sortent vivants. Même s'ils y parviennent, ils seront pourchassés jusqu'à leur retour. Il se peut même qu'ils soient mal accueillis sur place.

Variantes

Si les PJ forment un groupe composé uniquement de Nains ou d'individus reconnus comme amicaux envers le Khazad, ils peuvent tenter de consolider les points faibles de la domination de Bain. Ils pourraient travailler comme agents doubles sous les ordres du roi pour éliminer toutes les forces hostiles à son pouvoir. Il peut s'agir de Falin, mais aussi d'un groupe très semblable à celui pour lequel cette aventure a été écrite.

Lorsque la fin de la partie commencera, les PJ auront la majeure partie de Khazad-dûm de leur côté. Néanmoins, ils devraient éviter de révéler leur véritable allégeance avant d'avoir découvert des preuves irréfutables d'une conspiration contre le roi. Sinon, leurs efforts risquent d'être vains. Si les

accusés sont des étrangers, la parole des PJ sera bien sûr privilégiée par rapport à la leur, mais s'ils dénoncent Falin sans preuves solides, le noble pourra user de son influence pour échapper aux persécutions. Dans ce cas, les PJ seront inutiles par la suite en tant qu'espions.

Qu'ils réussissent ou non à porter plainte, une fois qu'ils se seront révélés comme espions, les PJ se seront fait des ennemis de taille. Ils ont intérêt à avoir rassemblé suffisamment de preuves contre les coupables pour s'assurer que ces personnes seront traitées avec sévérité, sinon les aventuriers verront la colère de leurs ennemis se concentrer sur eux.

Mission : Voler (3A 1640)



La richesse de Khazad-dûm est sans commune mesure. C'est de loin la ville la plus riche d'Endor. C'est pourquoi, au fil des ans, de nombreuses personnes ont entrepris des sorties secrètes dans les salles naines. La plupart échouent, les participants disparaissant dans la plus grande ignominie. Seules quelques expéditions notables (et légendaires) ont réellement réussi, et leurs actes ont été salués par les voleurs professionnels. Tous les Khazad, bien sûr, condamnent avec véhémence ce genre de pillage.

Les aventuriers ont appris de source sûre que certains gardes nains mécontents convoitaient une part spéciale des vastes richesses de Khazad-dûm. Si les membres d'une expédition de voleurs leur fournissent une partie du butin, ils semblent prêts à fermer les yeux. Leur source assure également aux PJ qu'elle peut prendre toutes les dispositions nécessaires pour une entrée sûre et silencieuse dans Khazad-dûm.

Résumé de l'aventure

Exigences : Le courage et la ténacité d'un lion, ou la folie dans le sang. Seuls les personnages expérimentés et bien armés devraient envisager de tenter cette mission presque suicidaire.

Aides : Des croquis ou une connaissance des niveaux et des profondeurs sont essentiels. Ils peuvent être fournis par le contact des PJ (Heol). Même ainsi, sans l'aide intérieure de Nains traîtres, la tâche serait impossible.

Récompenses : 10% de tout ce que les aventuriers peuvent se procurer. Bien sûr, s'ils sont trop gourmands, ils peuvent toujours essayer d'obtenir plus.

Le récit

Gain, capitaine des gardes khazads, a passé trop d'années à protéger les glorieux trésors de la Moria. Il considère désormais ces richesses comme les siennes. Après des décennies passées à déjouer des complots visant à priver les Nains de leurs trésors, il en a ourdi un lui-même.

Il a pris contact avec un étranger, Heol de Maethelburg, à qui il a décidé de faire confiance à contrecœur. C'est Heol qui a contacté les PJ au sujet du travail. Gain espère mandater un groupe fort et courageux pour entrer dans la ville et voler l'une des plus grandes richesses du royaume : les trois haches d'Azaghal. Le trio de haches est caché dans un lac peu profond au deuxième niveau, dans une pièce appelée à juste titre la Chambre des haches (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »).

Gain veut aussi une part de tout ce que les PJ parviendront à trouver. Cela pourrait se traduire par une belle fortune, étant donné que des trésors sont disséminés dans toute la Moria. La plus grande concentration de ces richesses se trouve dans la chambre du roi (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables ») et dans l'armurerie royale (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »). Extrêmement bien gardées, ces chambres n'ont jamais été pillées.

Gain pense qu'avec son aide, les PJ pourraient réussir là où tous les autres ont échoué. Il parle d'un arrangement avec les gardes, qui resteront occupés pendant que les PJ se lancent à l'assaut du cœur de la forteresse naine. Tout ce qu'il veut en retour, c'est 90% du butin.

Les personnages

Bien que seuls deux personnages soient listés ci-dessous, il y a de fortes chances que les aventuriers en rencontrent plusieurs autres au cours de leur raid, notamment des membres de la cour de la Première Maison des Naugrim. Voir le « Chapitre 17.1 · Ambassade Auprès du Roi Nain » pour une description du roi et de la reine sous la montagne, ainsi que des notes sur leur cour.

Gain

Gain est un vieux Nain à la peau pâle, issu d'une longue lignée de gardes de confiance. Ces gardiens gardent traditionnellement les objets de valeur de Khazad-dûm à l'abri des étrangers. Ridé, Gain porte sa longue barbe fourchue et tressée. Il en glisse les extrémités dans sa ceinture et dans le haut de ses bottes. Il est également connu pour sa longue cicatrice au-dessus de l'œil gauche, une marque presque blanche qu'il a subie il y a longtemps au service du roi.

Cette blessure a apparemment ébranlé le cerveau de Gain, car il n'a plus jamais été le même depuis le jour de cette bataille. Parce qu'il a été blessé au cours d'une noble poursuite, il a été promu au rang de gardien et chargé d'une tâche honorable : la garde des trésors du roi.

Devenu peu à peu déséquilibré, Gain considère désormais comme siens les trésors qu'il a gardés pendant de longues nuits. Il n'apprécie pas que le roi traite ces objets comme des biens royaux. Après tout, Gain les a mérités depuis longtemps, et bien plus encore, grâce à ses valeureux services. Par une nuit sombre, alors qu'il surveillait la horde de trésors, une idée a surgi sans crier gare dans l'esprit de Gain, et depuis lors, elle n'a cessé d'occuper le devant de la scène.

Gain a conçu le projet de s'approprier les vastes trésors de Khazad-dûm. Il apprécie particulièrement les trois haches d'Azaghal, un valeureux Nain des temps anciens dont il croit descendre (sans autre raison que sa folie). Il a décidé que ces armes lui appartiendraient à lui et à personne d'autre.

Pour ce faire, il a contacté une personne extérieure qui s'est arrangée pour qu'une bande de voleurs (les PJ) s'introduise dans les couloirs de la Moria et subtilise les haches, ainsi que tout ce qu'ils peuvent transporter. Bien que Gain demande 90 % de ce que les PJ vont acquérir, il estime que ce

n’est que justice, car il prend un risque énorme en trahissant son roi. Il ne doute pas que le sang nain sera versé par les envahisseurs au cours de leur mission, mais c’est une éventualité qui ne peut être évitée, aussi triste soit-elle.

Fruin

Fruin est le plus jeune des petits-enfants de Gain. Sa barbe atteint à peine le haut de sa ceinture, et encore, seulement s’il se penche en avant. Il compense sa jeunesse par une duplicité sans faille.

Créature cupide, Fruin se promène avec l’éclat de l’or dans les yeux. Il y a deux ans, son grand-père s’est arrangé pour que le jeune homme travaille à ses côtés en tant que gardien des trésors de Khazad. Depuis, il ne pense qu’à s’emparer d’un maximum de richesses.

Bien que beaucoup plus jeune que Gain, Fruin n’a rien à envier à son grand-père en termes de traîtrise et de sournoiserie. Bien que Gain pense que l’idée de voler la horde de nains est la sienne, c’est son petit-fils qui l’a fait germer dans sa tête. Fruin est plus qu’heureux de laisser le vieux gardien croire qu’il est le cerveau du complot. Ainsi, si quelque chose de fâcheux devait se produire pendant le raid, Fruin pourrait nier toute connaissance du plan. Il prévoit de mettre toute l’affaire sur le compte des rêves enfiévrés d’un vieux Nain.

Lorsqu’il obtient ce qu’il veut, Fruin est un Nain agréable, presque gracieux ; cependant, lorsque les choses tournent en sa défaveur, ses manières deviennent hargneuses et hostiles. Il n’a que peu ou pas de sens de l’honneur. Fruin pousse toujours à l’extrême les avantages qu’il possède, et il n’hésite pas à utiliser des moyens horribles et cruels pour parvenir à ses fins. Cette amoralité lui permet d’ourdir ses conspirations néfastes. C’est un trait de caractère qui devient douloureusement évident chaque fois qu’il parvient à prendre l’avantage.

Les lieux

Cette aventure se concentre sur la Porte de l’Ouest (cf. « #1 »), la Chambre des Haches (cf. « #27 ») et la chambre du Roi et l’armurerie royale (cf. « #54d »). Naturellement, au fil de leurs pérégrinations, les PJ pourront visiter d’autres sites, notamment le long de leur descente vers l’est. Là encore, une bonne connaissance de la disposition de la Moria permettra de gagner du temps lors d’une session de jeu.

La mission

Les aventuriers espèrent se faufiler dans la Moria par la porte Ouest. Là, Gain et Fruin les attendent pour les accueillir. (Au moment de ce premier rendez-vous, les Nains ont neutralisé tous les gardes). De là, le groupe traverse les tunnels jusqu’à la Chambre des Haches. Une fois les haches en leur possession, ils peuvent s’emparer de tous les trésors supplémentaires qu’ils peuvent transporter. S’ils le souhaitent, leurs traîtres compagnons nains les conduisent jusqu’aux chambres du roi, où sont entreposées les plus grandes richesses naines.

En chemin, ils risquent à chaque instant d’être découverts par des Nains loyaux. Ils doivent être prêts à tuer tous ceux qui les trouveront, aussi rapidement et discrètement que possible. Sinon, ils ne

manqueront pas d'attirer sur eux la rage collective d'une montagne remplie de Khazad. Dans ce cas, leurs chances de s'échapper sont quasiment nulles.

Les risques sont nombreux, mais les récompenses potentielles sont phénoménales. Même la maigre part de 10 % promise par Gain équivaut à une richesse qui dépasse les rêves les plus fous des PJ. Cependant, s'ils se font prendre, ils s'exposent à de terribles sanctions. Le châtiment est invariablement rapide et terrible.

Les rencontres

Si les PJ décident d'accepter cette mission des plus dangereuses, ils devront faire face à une série de rencontres relativement fixes. Ces rendez-vous peuvent se dérouler dans un ordre différent, et le MJ doit se sentir libre d'ajouter toute nouvelle rencontre suggérée par les préférences ou le hasard.

Comme toujours, vous devez utiliser le Tableau des Rencontres du Maître pour déterminer si les PJ font une rencontre aléatoire lorsqu'ils marchent dans les couloirs de Khazad-dûm. Utilisez les pourcentages indiqués pour les rencontres de jour. Réduisez de moitié les pourcentages pour les déplacements de nuit, lorsque la plupart des Nains sont profondément endormis. Si nécessaire, Gain devrait être en mesure de fournir aux PJ un endroit sûr où se cacher pendant la journée ; si les PJ sont découverts, une telle cachette leur sera peu utile. Lorsqu'un jet indique que les PJ ont une rencontre à faire, faites un jet sur la table comme d'habitude. Traitez les résultats des pièges normalement.

Si Gain ou Fruin accompagne les PJ, ils devraient pouvoir contourner les dangers mécaniques avec facilité. Les résultats indiquant une patrouille d'orques doivent être interprétés comme une patrouille équivalente de Nains. Si le résultat indique le Balrog, les PJ sont tombés sur le Roi lui-même, avec sa suite de courtisans. Tout autre résultat signifie que les PJ ont rencontré 1 à 3 Nains traversant les couloirs ou occupés à travailler.

Avec de l'astuce, Gain et Fruin peuvent se sortir de la plupart des rencontres avec un double discours, à moins que les PJ ne fassent quelque chose d'imprudent. Gain n'est pas doué pour trouver des excuses, et il y a de fortes chances (01-30) qu'un groupe de Nains rencontrés ne croie pas à ce qu'il leur raconte. Fruin, quant à lui, est un menteur invétéré. Il n'y a qu'une faible chance (01-05) qu'un Nain au hasard discerne la contre-vérité.

La Porte de l'Ouest

Gain fournit aux aventuriers une carte approximative de la Moria, ainsi que la réponse à l'énigme incrustée par Ithildin sur la surface extérieure de la Porte de l'Ouest. Les PJ doivent s'approcher de la porte par une nuit de lune. Si c'est le cas, ils pourront lire l'inscription sur la porte. Si les PJ disent « *Mellon* », la porte s'ouvrira et ils pourront la franchir pour entrer dans les salles de Khazad-dûm.

Une fois à l'intérieur, ils sont accueillis par Gain et Fruin. Gain est extrêmement nerveux, mais il dissimule sa trépidation sous un air bourru. Fruin est aussi amical que possible dans de telles circonstances. Il semble considérer toute l'affaire comme une entreprise plutôt décontractée.

Alors qu'ils les conduisent de la porte à la salle d'entrée ouest (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »), les deux Nains recommandent aux PJ de rester silencieux. Le groupe entame alors la longue marche à travers la base de la montagne.

Les traîtres marchent en tête pour guider les PJ autour des pièges qui se trouvent sur leur chemin. Si le groupe rencontre d'autres Nains dans les tunnels, Fruin s'avance pour parler avec les nouveaux venus pendant que Gain pousse ses protégés dans une alcôve cachée à proximité ou le long d'un chemin secondaire. Finalement, probablement au petit matin, le groupe devrait atteindre une zone à l'extérieur de la salle de rassemblement de l'ouest (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »). A ce moment-là, les traîtres guident les PJ vers une cachette proche où ils doivent rester jusqu'au soir suivant

Gain et Fruin laissent les PJ attendre dans la pièce secrète, en refermant la porte derrière eux. Tant que les PJ restent cachés, rien ne les menace : la cachette est bien cachée et hors des sentiers battus. S'ils décident de partir seuls, leur intrusion sera vite découverte.

La Chambre des Haches

L'immense Chambre des Haches (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables ») est une salle spectaculaire. Bien qu'elle soit généralement inoccupée toute la nuit, elle est grandiose et magnifique. Un long lac peu profond domine la caverne. Sa profondeur n'excède jamais vingt pieds. Le large Pont de la Hache qui traverse le simple souterrain n'est qu'à cinq pieds au-dessus de la surface de l'eau. Cette merveilleuse chaussée mesure plus de mille pieds de long. Malheureusement pour les PJ, Gain les informe que leur quête des trois haches les oblige à s'arrêter au milieu du pont, là où le groupe sera le plus vulnérable.

Une saillie sous-marine se trouve directement sous le pont ; sous la chaussée, le lac de la Hache est à peine profond d'une quinzaine de mètres. A mi-chemin du pont de la Hache, un ou plusieurs PJ doivent se déshabiller et plonger dans les eaux glaciales à la recherche des trésors cachés sous la surface argentée du lac. Si les PJ peuvent plonger dans l'eau depuis le pont, en sortir est une autre histoire. Les pylônes qui soutiennent le poids de la chaussée sont durs et lisses, et recouverts d'une bave glissante qui les rend presque impossible à escalader. La meilleure solution pour les PJ est d'envoyer un ou deux plongeurs dans l'eau pendant que les autres attendent de les hisser à l'aide d'une corde.

Bien que Gain ait une idée générale de l'endroit où reposent les haches, il ne les a jamais vues lui-même. En fait, personne n'a vu ces armes depuis plusieurs vies. Pourtant, il est certain qu'elles sont toujours là. Il suffit de chercher patiemment.

Chaque fois qu'un plongeur se met à l'eau, il a une petite (01-02) chance de trouver le coffre de pierre dans lequel les haches sont entreposées. Des moyens magiques de détection de la magie et des métaux précieux peuvent augmenter la probabilité (à 01-10) de trouver la cache. L'ensemble de l'exercice peut prendre des heures. Une seule plongée dure environ dix ou quinze minutes, et l'eau est si froide qu'un plongeur ne peut passer qu'une demi-heure dans l'eau avant que l'hypothermie ne commence à faire des ravages.

Si cela vous semble excessivement difficile, rappelez-vous que personne n'a jamais trouvé les trois haches d'Azaghal… Et encore, jusqu'à ce soir, personne n'avait jamais fait beaucoup d'efforts. La plupart des gens respectent le passé, ainsi que les dangers encourus en fuyant la Moria avec un tel butin.

Si les PJ disposent de suffisamment de temps, ils finiront par trouver le coffre de pierre. Il se trouve le long de la face nord de la chambre (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables ») , bien plus loin du pont que Gain ne l'avait imaginé. Bien sûr, une fois le dépôt trouvé, leur tâche ne fait que commencer.

Le coffre est scellé au mortier. Il est trop lourd pour être soulevé hors de l'eau, et il faut près d'un demi-cheval pour le desceller. Sous le sceau, les PJ découvrent que le coffre est également verrouillé. Crocheter la serrure sous l'eau dans l'obscurité est une manœuvre absurde (-70). Heureusement, les PJ peuvent essayer autant de fois qu'ils le souhaitent.

Ouvrir la serrure ne devrait être qu'une question de temps. Bien sûr, c'est contre le temps que les PJ se battent ici. Il se peut que quelqu'un entre dans la chambre et se demande pourquoi un groupe d'étrangers nage dans le lac.

Si les aventuriers parviennent à ouvrir le coffre, ils découvriront trois des trésors les plus précieux du Khazad - les haches longue, de nuit et de pierre - ainsi qu'un gros paquet de laine d'or d'une valeur de plus de 50 gp.

Les chambres du roi

Une fois les haches acquises, les PJ peuvent être tentés de prendre un risque encore plus insensé et d'essayer de voler le roi lui-même. Bien qu'un tel exploit frise la folie, les récompenses potentielles sont incroyables. Les aventuriers enhardis par la capture réussie des trois haches d'Azaghal peuvent être tentés par un tel objectif. Après tout, tout le monde a toujours dit que le plus dur serait d'entrer dans la Moria. Maintenant qu'ils y sont, autant en profiter au maximum.

Reportez-vous à la description des chambres du roi pour connaître l'emplacement de ses objets de valeur. Si les PJ décident de donner l'assaut de nuit, le roi est endormi. Cependant, ses appartements sont toujours bien gardés, et pas seulement par les pièges mentionnés.

Une unité complète de gardes nains (suffisamment pour poser problème au groupe) se tient vigilante aux portes de la chambre du roi. De même, des sentinelles sont postées dans la salle du trône, ainsi que dans chacune des pièces de l'armurerie royale.

C'est aux PJ d'élaborer un plan d'attaque. S'ils sont assez rusés, rapides et chanceux, ils pourront s'échapper avec quelques-uns des plus grands trésors. Bien entendu, si un seul Nain se met à crier et à donner l'alerte, les PJ seront engagés dans la course de leur vie. Les chances de sortir de Khazad-dûm avant d'être capturés ou tués s'amenuisent soudain.

Evasion

Il y a de fortes chances que les PJ soient repérés par quelqu'un qui refuse de se laisser convaincre par les mensonges de Gain et Fruin. Si les PJ ne tuent pas ou ne mettent pas hors d'état de nuire ces Nains sceptiques tout de suite, le Naugrim lancera une alarme générale. Cinq coups de cloche retentissent alors, et les couloirs de Khazad-dûm, autrefois silencieux, résonnent du martèlement des bottes naines. Les portes extérieures se ferment et la chasse aux intrus commence.

La nouvelle se répand rapidement dans Khazad-dûm. En quelques minutes, les Nains endormis se débarrassent de leur somnolence et se lancent dans l'action. Ils se lancent dans une recherche pièce par pièce, et ne se reposent pas avant d'avoir capturé les intrus et de les avoir traduits en justice.

Les PJ peuvent-ils trouver un moyen de sortir de la montagne ? Sans l'alarme, Gain et Fruin auraient pu les faire passer clandestinement par la porte de l'Ouest sans problème, mais maintenant les traîtres ne peuvent pas faire grand-chose de bon pour les PJ. A moins qu'ils ne se sentent prêts à attaquer une unité entière (ou plus) de guerriers nains d'élite, les aventuriers devraient commencer à envisager des mesures plus désespérées.

Si les PJ ont de la chance, les traîtres pourront s'assurer que les portes de l'itinéraire de fuite choisi par les PJ ne sont pas fermées par des Nains zélés. Dans le cas contraire, ils pourraient penser à se précipiter vers le côté est de l'un des niveaux afin de trouver une fenêtre ou une citerne par laquelle ils pourraient s'échapper. Ce n'est pas une mince affaire, car les ouvertures étroites sont conçues pour empêcher le passage. (Voir Sec. 9.2.)

Bien entendu, quitter la montagne par l'une de ces méthodes alternatives risque de faire passer les aventuriers de la poêle à frire au feu. Une fois dehors, ils devront escalader le flanc de la montagne pour atteindre le fond de la vallée en contrebas. S'ils prennent trop de temps ou choisissent le mauvais chemin, ils risquent de rencontrer des patrouilles naines encore plus hostiles qui les traqueront de haut en bas.

La trahison

Dans la mesure du possible, Fruin reste avec les PJ jusqu'à la fin. Il peut même laisser son grand-père derrière lui pour couvrir les arrières pendant que les aventuriers s'enfuient. Mais avant de les laisser s'enfuir, Gain insiste sur l'universalité du rendez-vous. Grotte dans les collines à l'ouest du puissant Redhorn (cf. « Chapitre 03 · Region & Climat »).

Si le groupe s'échappe de Khazad-dûm, Fruin profite de la première occasion pour voler un maximum de butin et s'enfuir dans la nuit. Il n'a pas l'intention de laisser les PJ s'enfuir avec ne serait-ce qu'une petite partie des richesses khazadiennes. Fruin pourrait même les poignarder dans leur sommeil, afin qu'ils ne puissent pas le retrouver. Au minimum, il fait de son mieux pour entraver leurs efforts pour le suivre (par exemple, en volant leurs bottes).

Fruin prévoit de s'enfoncer dans les collines et de se diriger vers le sud en direction de Dunfearen (Dunland). Il espère gagner gloire et fortune avec les armes puissantes qu'il possède maintenant.

Pendant ce temps, si les PJ le souhaitent, ils peuvent essayer de trouver la Grotte où Gain les attend. Le vieux Nain n'était pas au courant des plans de Fruin, et il préfère croire que les PJ l'ont tué plutôt que d'accepter la vérité. Il se rend compte qu'il ne peut pas tous les vaincre, alors il essaie de s'échapper le plus vite possible.

Épilogue

Que les aventuriers réussissent ou échouent, ils sont confrontés à de nombreux problèmes. En supposant que les aventuriers tentent autre chose que de voler les trois haches d'Azaghal et de partir sans se faire remarquer, leurs actions attirent l'attention de Bain. Le Nain offre une énorme récompense pour la tête des voleurs. Bain prend toutefois soin de lancer son appel discrètement et diplomatiquement. Seuls les chasseurs de primes nains entreprendront la quête de vengeance, car les Naugrim doivent dissimuler le fait que Khazad-dûm s'est révélé vulnérable à un vol.

Pour le reste de leur vie, les PJ devront donc affronter les Khazad en tant qu'ennemis. Si leurs visages n'ont jamais été repérés, il peut se passer beaucoup de temps avant qu'ils ne soient attrapés ; sinon (en particulier s'ils ont laissé Gain s'enfuir pour dire au roi que les aventuriers l'avaient ensorcelé), ils doivent craindre de montrer leurs visages partout où des Nains pourraient apparaître ou avoir de l'influence, Après tout, si la nouvelle parvient à Nain que les voleurs ont été localisés quelque part ou que le trésor s'est retrouvé en possession de quelqu'un, il enverra des assassins nains. Ces Naugrim compétents essaieront de faire un exemple de tous les PC qu'ils trouveront.

Le revers de la médaille, c'est que les PJ peuvent être riches (à moins, bien sûr, que Fruin ne se soit enfui avec tout le butin - mais c'est une autre histoire). Dans ce cas, ils peuvent profiter de leur richesse. Ce n'est peut-être qu'une question de temps avant que les Nains ne les trouvent, mais ils peuvent attendre ce moment dans la splendeur.

L’Expédition d’Exploration (3A 3000)



Balin est l’un des treize Nains qui ont embauché et accompagné le Hobbit Bilbon Sacquet dans sa quête pour libérer la Montagne Solitaire de Smaug le Dragon. Il est ensuite retourné à Mona avec un petit groupe de son peuple pour voir si les salles de Khazad-dûm pouvaient être rouvertes et réoccupées par les Naugrim. Au début, les choses se passèrent bien. Les Nains réussirent à établir un camp dans les Niveaux supérieurs. Ce point d’appui se transforma finalement en une petite ville.

Mais lorsqu’ils décidèrent de s’aventurer dans les profondeurs, ils réveillèrent le Balrog - Felyashono - le fléau de Durin. Le Balrog, ravi de trouver de la chair fraîche à manger, s’empressa d’exiger un prix horrible de la part des Naugrim terrifiés. Bien qu’il se soit battu vaillamment pour défendre sa terre ancestrale, le peuple de Balin finit par périr. Le Balrog anéantit l’ensemble du peuple Nain. C’est ainsi que Balin, le dernier roi de la montagne, mourut avec son rêve.

Bien entendu, la nouvelle de cette tragédie ne parvint que tardivement au reste du monde, et encore, il ne s’agissait que de rumeurs à demi entendues qui flottaient au gré du vent. De nombreux Khazad se demandaient ce qu’il était advenu de leurs proches. L’un d’entre eux, un Nain âgé et infirme du nom de Tili, un cousin plus âgé de Balin, décida de découvrir le sort de l’expédition de Balin. Pour ce faire, il a rassemblé une communauté d’âmes dignes qui sont prêtes à explorer les salles hantées de Khazad-dûm.

Résumé de l’aventure

Exigences : Un groupe d’aventuriers audacieux et expérimentés, capables d’affronter et de combattre les démons et les habitants des profondeurs qui gardent le trésor de Balin et les autres richesses de ce qui fut jadis la demeure des Khazad.

Aides : Tili peut fournir aux aventuriers des cartes détaillées des tunnels de la Moria. Grâce à ces outils, le groupe devrait pouvoir éviter la plupart des pièges. Quelques objets magiques seraient utiles (ainsi que le panache d’un dragon de feu).

Récompenses : Une richesse inouïe. Les PJ peuvent garder tout ce qu’ils trouvent, à condition qu’ils remettent tous les objets du patrimoine aux bons soins de Tili.

Le récit

Avant que Balin ne tente en vain de fonder une colonie dans la Moria, celle-ci était inhabitée par les Nains depuis plus de mille ans, depuis l'arrivée du Balrog. Encouragé par la reprise de la Montagne Solitaire, longtemps considérée comme une tâche impossible, Balin entreprit de voir ce qu'il était possible de faire à Khazad-dûm. Malheureusement, les monstres redoutables qui avaient chassé ses ancêtres sont restés dans le Gouffre Noir.

Tout ce que les PJ et Tili savent avec certitude, c'est que le peuple de Balin n'a plus donné signe de vie depuis plusieurs années. On suppose qu'ils sont tous morts, tués par le Balrog et ses sous-fifres. Pourtant, Tili aimerait en avoir le cœur net.

Vieux, même pour un Nain, Tili décida d'utiliser les richesses qu'il possédait pour financer une expédition afin de découvrir ce qu'il était advenu de la colonie de son cousin. Une fois qu'il a pu trouver un groupe d'aventuriers solides pour entreprendre la tâche, il est heureux de pouvoir les accompagner. Tili a souvent réfléchi à l'idée de se rendre dans les salles de Khazad-dûm, un lieu qu'il ne connaît que par les légendes transmises par ses ancêtres. Comme tout Nain, il désire voir la maison de son peuple avant de mourir, pour s'émerveiller devant les gloires d'une époque révolue.

Les personnages

Tili

Le seul PNJ avec lequel les aventuriers sont certains d'avoir des interactions est Tili lui-même. C'est un Nain usé par le temps, dont le visage est plus creusé que le Pic d'Argent lui-même. A l'exception d'une frange blanche qui pend comme un rideau à l'arrière de son crâne, il a perdu la plupart de ses cheveux. Sa barbe est longue, fine et filandreuse et, comme sa chair, presque dépourvue de couleur.

Tili s'habille toujours en vert, ce qui contraste fortement avec ses lèvres exsangues et sa peau pâle. Son œil droit est voilé par une cataracte. Son œil gauche, bien que larmoyant, brille d'une sagesse que seul l'âge peut apporter. Bien qu'il parvienne à marcher assez régulièrement, les muscles de Tili se sont atrophiés et il lui est presque impossible de courir plus vite qu'un léger jogging. Pour les mêmes raisons, il a abandonné la hache qu'il portait à la ceinture dans sa jeunesse. Il préfère désormais manier une épée courte et légère d'excellente facture (+20).

Il y a bien longtemps, Tili était une sorte de voyou. Excellent guerrier, il était aussi rapide avec son esprit qu'avec sa hache. Aujourd'hui encore, c'est ainsi qu'il se voit, bien que son corps ne suive pas toujours sa vision fantaisiste. Il lui est arrivé plus d'une fois de menacer d'écorcher un jeune Nain, un adversaire qui aurait certainement pu se débarrasser rapidement du vieil aventurier, mais qui a préféré reculer par respect pour l'âge de Tili. Même les brutes savent que battre quelqu'un d'aussi âgé ne leur vaudra que du mépris.

Le fait que Tili soit aveugle de l'œil droit ne l'a guère ralenti. C'est regrettable. En raison de sa mauvaise perception de la profondeur, il lui arrive de mal évaluer les distances. Jusqu'à présent, il s'agissait d'erreurs anodines (comme éviter de justesse de se prendre une porte), mais le temps viendra où les choses seront plus sérieuses. Tili doit veiller à ne pas essayer de localiser ou de sauter des pièges.

En général, cependant, Tili est un bon compagnon, prêt à régaler les aventuriers avec des histoires de sa jeunesse intrépide. Certaines de ces histoires valent vraiment la peine d'être écoutées. À tout le moins, elles permettent d'éloigner les ténèbres d'une nuit froide.

Le principal défaut de Tili est qu'il est prêt à mourir et qu'il cherche une mort digne de ce nom. Avec l'aide des aventuriers, il espère la trouver dans la Moria. Malheureusement pour les PJ, cela signifie que Tili sera plus qu'heureux de sauter dans la bataille avec le Balrog. C'est à eux de l'empêcher d'alerter le Balrog de leur présence et de sauver la vie du vieux Nain. Cependant, après l'avoir entendu jacasser sur la façon dont ils le privent de son destin, ils pourraient être tentés de le laisser vivre sa mort légitime.

L'opposition

Veillez à revoir l'ensemble des chapitres 14.0 et 15.0. Ces sections couvrent les principales forces de l'Ombre que les PJ sont susceptibles de rencontrer - y compris, bien sûr, le Balrog. Tili semble en savoir beaucoup sur ces créatures et peut en identifier plusieurs par leur nom, mais presque toutes ses connaissances proviennent de rumeurs et de légendes et peuvent donc être peu fiables. Utilisez-le pour renforcer l'inquiétude des aventuriers face aux forces qui s'opposent à eux.

Les lieux

Il s'agit d'une aventure assez ouverte. Les PJ sont libres d'explorer toutes les parties de la Moria qu'ils souhaitent. N'oubliez pas d'utiliser le tableau des rencontres pour générer des rencontres aléatoires au cours de leurs pérégrinations.

Notez que la carte que possède Tili est approximative. Très ancienne, elle est entièrement tirée des souvenirs d'enfance du cartographe. Sa représentation de Khazad-dûm est raisonnablement précise, en ce sens qu'elle décrit toutes les salles et pièces principales dans le bon ordre ; mais la carte ne fait rien ou presque pour avertir les aventuriers des dizaines de pièges qui parsèment les passages de la forteresse naine. Bien que les dessins indiquent quelques mécanismes de pièges notables (comme ceux situés à l'extérieur des chambres du roi), ils sont pour la plupart vagues et peu fiables.

Les lieux qui intéresseront le plus les PJ sont la Chambre des Haches (cf. « #27 ») ; voir aussi « Chapitre 17.2 · Mission - Voler », la Crypte d'Alvis (cf. « #31 »), l'Antre du Balrog (cf. « #50 »), et les Chambres du Roi et l'Armurerie (cf. « #54 »). Ces salles abritent certains des plus grands trésors cachés sous la montagne. Tili est particulièrement intéressé par la TANIÈRE du Balrog. Pour y parvenir, il tente de persuader les PJ qu'ils peuvent pénétrer dans les chambres du roi dans le Septième Gouffre sans déranger le Balrog. Bien entendu, cette affirmation n'est pas nécessairement vraie.

La mission

Les aventuriers doivent pénétrer dans la Moria et déterminer l'emplacement du plus grand des trésors perdus depuis longtemps. Ils seront guidés par Tili le Nain, qui, à leur insu, est à la recherche d'un moyen glorieux de mettre fin à ses jours. Les cartes dont ils disposent sont pour la plupart

exactes, mais elles comportent quelques omissions notables. Pire encore, de nombreux pièges figurant sur les cartes sont mal placés.

Les PJ doivent entrer et sortir avec autant de trésors qu'ils peuvent mettre la main dessus. S'ils ne peuvent rien obtenir, ils doivent au moins essayer de déterminer si les trésors du roi sont intacts. Armés de cette connaissance, une armée de Nains pourra peut-être revenir et réclamer ce qui leur revient de droit.

Les rencontres

La plupart des rencontres de cette aventure sont aléatoires et proviennent du Tableau des Rencontres. Vous trouverez ci-dessous quelques rencontres plus spécifiques. Organisez-les si vous voulez augmenter la saveur de l'aventure, mais n'oubliez pas de laisser des possibilités d'évasion aux aventuriers. Par exemple, s'ils ont la malchance de tomber sur le Balrog, présumez d'un certain désintérêt de la part des Maïas déchus. Dans le cas contraire, les Valarauko ne tarderont pas à s'en prendre à eux.

Le non piège

Utilisez ce « non piège » pour faire comprendre aux aventuriers que leurs cartes ne sont pas tout à fait exactes. La rencontre devrait rendre le groupe un peu plus prudent.

La première ligne du tableau des rencontres indique une rencontre avec un piège ; dites aux aventuriers qu'ils ont trouvé un piège indiqué sur leur carte. Le problème est que le piège n'existe pas du tout. Il devrait leur falloir quelques minutes d'essais et de ronchonnements avant qu'ils ne décident de risquer d'activer le piège ou, éventuellement, de prendre un autre chemin.

Après la première absence de piège, chaque fois que vous obtenez un résultat de piège sur le Tableau des Rencontres du Maître, lancez 1d100 et consultez la table suivante :

Tirage	Résultat
01-25	Le piège est sur la carte, mais n'existe pas réellement.
26-50	Le piège est sur la carte et existe réellement.
51-75	Le piège est sur la carte, mais il se trouve dans une partie de la pièce ou du hall différente de celle indiquée sur la carte.
76-00	Le piège n'est pas sur la carte.

Chambre des haches

Voir la section 17.2 pour plus de détails sur la façon de gérer la chasse au trésor dans cette salle. Dans ce scénario, cependant, les PJ devront courir contre la montre de peur d'être découverts par quelque chose de plus dangereux qu'un Nain errant en promenade nocturne.

La crypte d'Alvis

Trouver la Crypte d'Alvis (cf. « #31 ») devrait être un processus simple. Tili sait où elle se trouve et comment elle est cachée. Passer les pièges est une autre affaire, et le vieux Nain ne sera pas d'une grande aide. Seul un voleur expérimenté peut réussir à déjouer la série de pièges cachés autour de l'écoutille en laiton. La trappe est très difficile (-20) à ouvrir, et les quatre plaques sont très difficiles (-20) à trouver et extrêmement difficiles (30) à neutraliser.

Les pièges sont disposés en cercle autour de la trappe. Il suffit d'en déjouer un pour entrer dans la crypte, mais les PJ ont intérêt à faire attention en sortant de la crypte pour ne pas déclencher accidentellement les autres pièges. Le fait de remonter la cage d'escalier en étant poursuivi par un fantôme pourrait leur faire oublier cette précaution.

Le (Grand) Fantôme Rongnir garde la crypte, mais il n'est pas nécessairement une menace. Il n'a aucune envie de blesser les PJ, tant qu'ils ne dérangent pas la dépouille d'Alvis. En fait, si Rongnir peut être convaincu que la Moria a été abandonnée par les Nains et infestée par des créatures maléfiques, il consentira à ce que les aventuriers pénètrent dans la tombe. Les PJ peuvent perpétuer cette ruse en amenant un orque vivant dans la crypte. Rongnir autorisera alors le groupe à emporter les affaires d'Alvis, à condition qu'il jure d'enterrer les restes d'Alvis afin que les sbires du Balrog ne les souillent pas. Ensuite, Rongnir s'en ira vers sa grande récompense, s'étant enfin acquitté de son ultime devoir.

Si les PJ ne parviennent pas à mettre au point ce plan, Rongnir refuse de quitter la crypte. Il craint que quelqu'un ne vole le tombeau en son absence.

La TANIÈRE du Balrog

Pour faire simple, les PJ intelligents éviteront la TANIÈRE du Balrog. (La chambre est bien plus dangereuse que la peste.) Il n'y a rien d'autre pour eux que la mort. Des gardes trolls sont postés dans toute la région, et si l'un de ces Tereg donne l'alerte, les aventuriers ne peuvent rien faire d'autre que de prier pour une mort rapide et miséricordieuse.

Le Balrog demeure le plus obstinément dans sa salle du trône, bien qu'il erre parfois à la recherche de serviteurs à réprimander ou à tuer. Tous ceux qui le suivent le craignent, mais, en même temps, ils éprouvent une fierté perverse à servir un tel pouvoir.

Tili espère combattre le démon. Le vieux Nain veut mourir dans la salle du trône. Il tentera donc de convaincre les aventuriers que d'innombrables trésors ont été balayés des cavernes de Khazad-dûm et rassemblés par les créatures du Balrog dans la vaste demeure du Valarauko. S'il est vrai que cette salle recèle de merveilleux trésors, l'affirmation de Tili est un mensonge éhonté. Il sait que le Balrog a soif de pouvoir et se nourrit de la peur. Les trésors terrestres n'ont guère d'importance pour lui, si ce n'est qu'ils lui rappellent ses ennemis vaincus. Quel bien la richesse ferait-elle à une telle créature ? Il règne par la terreur, et non par la vertu d'une quelconque pièce de monnaie.

Si les aventuriers sont prudents et chanceux, ils pourront peut-être s'introduire dans les vastes salles du trésor situées à l'arrière de la TANIÈRE du Balrog. L'opération nécessitera de la furtivité et de la rapidité, et leurs chances augmenteront considérablement s'ils parviennent à agir pendant que le

Balrog médite. Bien sûr, ils devront s'occuper de Felyashono, s'il se réveille pendant que les PJ sont dans sa résidence.

Chambres du roi et armurerie

Confisqués par le Balrog, les plus grands trésors de la Moria reposent désormais dans la Réserve Noire (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »). Cependant, l'Armurerie Royale est restée intacte, et de nombreuses armes merveilleuses sont éparpillées sur le sol. Les chambres du roi ne sont pas gardées, à l'exception d'une patrouille occasionnelle. Après tout, le Balrog estime qu'il n'a pas grand-chose à craindre de ce qui se trouve sous le niveau de sa TANIÈRE. Il sait qu'il n'y a rien d'enfermé qui ose défier sa puissance.

Trouver Balin

Les PJ peuvent faire remarquer à Tili qu'ils ont été chargés à l'origine de trouver Balin. S'ils le font, Tili les regarde comme s'ils avaient perdu la raison. Depuis qu'ils sont entrés dans la Moria, note le Nain, il devrait être évident que les gens de Balin ont disparu. Capturés, morts ou chassés, ils sont introuvables. Tili est prêt à parier qu'ils sont tous morts.

Si les PJ insistent pour faire une véritable tentative pour découvrir ce qui est arrivé aux gens de Balin, référez-vous au « Chapitre 17.4 · A la Recherche de Balin ».

Epilogue

Cette mission est particulièrement meurtrière, et les aventuriers qui quittent la Moria en vie peuvent s'estimer heureux. S'ils emportent un trésor, en particulier l'un des objets sacrés nains, leur nom sera chanté dans les hymnes nains à la bravoure pendant de nombreuses années.

Si Tili meurt d'une mort digne de ce nom, son nom sera inscrit aux côtés de ses ancêtres comme celui d'un guerrier qui s'est battu vaillamment jusqu'à sa mort. Si les PC préservent sa vie, ils gagneront la gratitude de la famille de leur ami nain. Si Le récit de sa mort n'est pas glorieux, les PJ feraient mieux d'inventer un récit sur sa bravoure, sous peine de passer pour des menteurs.

A la Recherche de Balin (3A 3000)



Tali, le fils aîné de Tili, s'est penché sur les copies des cartes et des archives de son père. Les rapports épars portent sur la fondation et la chute du campement de Balin dans les salles de Khazad-dûm. Tali pense détenir la clé du mystère de la chute de Balin. Il pense que le peuple de Balin a conservé les archives de son propre récit dans la Chambre de Mazarbul (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »). C'est là, au septième niveau de la Moria, que se trouve la confirmation de son hypothèse. Tout ce dont il a besoin, c'est que quelqu'un récupère ces documents en son nom.

Pour ce faire, il a rassemblé un groupe d'aventuriers pour retrouver les Sept Livres de Mazarbul.

Résumé de l'aventure

Exigences : Un groupe d'aventuriers de niveau moyen à élevé désireux de devancer la Communauté et de mettre à sac le tombeau de Balin. L'accent doit être mis sur la furtivité et la ruse plutôt que sur la force brute.

Aides : Tali possède des cartes détaillées du Mois, dont une particulièrement bonne du Septième Niveau. Tali lui-même insistera pour accompagner les aventuriers.

Récompenses : Toutes les richesses que les aventuriers pourront trouver, à l'exclusion de tout livre sur l'histoire des Nains et de tout objet royal de la ligne de Durin (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »).

Le récit

La chambre des archives de la Moria se trouve au septième niveau du complexe nain, près de la vingt-et-unième salle de l'extrémité nord. C'est ici que les anciennes traditions des Nains ont reposé pendant des millénaires, avant que l'apparition du Balrog en 1980 ne chasse les Naugrim de la Première Maison de leurs demeures. Peu de temps après, les Orques mirent la chambre en pièces, détruisant les archives et brisant les sculptures.

Une fois que Balin eut fondé sa colonie expérimentale dans les salles de Khazad-dûm, il fit une incursion jusqu'à la Chambre des archives, dont il découvrit l'état tragique. Ne se laissant jamais décourager par l'adversité, Balin ordonna immédiatement la reconstruction de la salle. Le résultat lui plaît beaucoup. Par la suite, Balin passa de longues heures dans la salle à superviser la flétrissure de « L'histoire du peuple de Balin », l'ouvrage qui racontait le récit de sa colonie et de son destin.

Dans les derniers mois du règne de Balin, alors que son petit royaume était assiégé par des forces venues des profondeurs, Balin fit de la Chambre des archives sa salle du trône. Plus tard, après être tombé au combat, c'est ici que le roi Nain a été enterré. Son corps repose dans un sarcophage de pierre placé au centre de la pièce.

Bien qu'aucun Nain n'ait échappé au dernier combat du peuple de Balin, des rumeurs sur leur sort ont persisté pendant plusieurs années. Elles intriguèrent de nombreuses personnes, dont le père de Tali, Tili. C'est ainsi que Tili décida de mener une mission dans les abîmes, dans une tentative folle de récupérer les trésors de Khazad-dûm.

Tili n'était pas le seul à se passionner pour les légendes de Khazad-dûm. Après avoir enduré pendant des années les insultes constantes de son père parce qu'il n'avait pas embrassé la carrière de guerrier, Tali décida d'organiser une mission à Khazad-dûm pour récupérer les ouvrages les plus précieux de l'histoire écrite que le peuple nain ait jamais connus : les sept Livres de Mazarbul.

Les personnages

Tali

Tali n'est pas un Nain typique. Il est exceptionnellement petit, plutôt timide et réservé. Sa seule passion manifeste est son amour de l'histoire.

La barbe de Tali, longue et blanche, est coiffée d'une belle tresse simple. Une paire de lunettes à monture dorée est posée timidement sur son nez, résultat de décennies passées à lire et à écrire à la lumière d'une bougie. Son teint est pâle en raison des longues périodes passées à l'intérieur et, contrairement à la plupart de ses congénères plus durs, la peau de Tali est douce et non calleuse. Il n'est pas très musclé, mais ce qui lui manque en force, il le compense généralement par sa ténacité.

Tali est déterminé à obtenir les Livres de Mazarbul. Ils lui donnent l'occasion de prouver son courage à ses amis et à sa famille. Ils représentent également une chance inégalée pour lui de gagner enfin le respect de son père.

Tali s'est donc juré de ne pas faire marche arrière jusqu'à ce qu'il réussisse ou meure dans la quête qu'il s'est fixée. Il espère vivement pouvoir compter sur ses compagnons. Compte tenu de la composition probable de son groupe, qui devrait comprendre des non-Nains, il est forcément nerveux. Tali est cependant moins xénophobe que d'autres Nains, car ses études ont mis en évidence la noblesse d'autres races que la sienne, et il est attesté que des hommes et des elfes ont combattu aux côtés de Nains pour la plus grande gloire de tous. La bataille des Cinq Armées, sur laquelle il a écrit un traité exhaustif, n'est qu'un exemple de l'honneur des étrangers. Il espère trouver des caractéristiques similaires chez ses nouveaux compagnons. Mais une question demeure : le respecteront-ils ?

Tali ne se laissera en aucun cas distancer. Il a travaillé trop dur, trop longtemps. Il lui serait intolérable d'être exclu du dernier chapitre. C'est peut-être sa seule chance de rédemption personnelle, et il compte bien la saisir. De plus, il a étudié les cartes en profondeur et sa connaissance de Khazad-dûm pourrait s'avérer inestimable pour les aventuriers.

Les lieux

Le seul site central de cette aventure est la Chambre des Records (cf. « #38 »). Le MJ devra donc tracer deux itinéraires entre la porte de l'Est (cf. « #9 ») et cette salle : un pour l'aller et un pour le retour. Bien entendu, les aventuriers peuvent avoir besoin de plus d'une paire de chemins pour se rendre de l'un à l'autre.

Le MJ doit également connaître tous les lieux utilisés dans « Chapitre 17.3 · Expédition d'Exploration », au cas où les PJ succomberaient à l'avarice et décideraient de partir à la chasse au trésor. Si ce n'est pas le cas, l'aventure devrait être assez simple. En supposant que les aventuriers soient prudents, ils ne feront que quelques rencontres aléatoires en plus de celle listée ci-dessous qui se déroule dans la Chambre des Archives. Cependant, si la chance n'est pas de leur côté, ils risquent d'être confrontés à une bataille désespérée.

La tâche

Les PJ, accompagnés de Tali, doivent se rendre de la porte Est à la Chambre des archives, au septième niveau. Ils y trouveront les sept Livres de Mazarbul, objets de la quête de Tali. Ils doivent ensuite quitter la Moria en toute sécurité, en gardant Tali et les livres intacts.

Les aventuriers sont les bienvenus dans la Moria, quel que soit le trésor qu'ils y trouveront, et, s'ils sont persuasifs, ils pourront peut-être convaincre Tali de les aider à le localiser grâce à sa connaissance approfondie du Khazad-dûm. Si Tali a un défaut, c'est sa tendance à parler avec éloquence de Khazad-dûm. Au cours d'un ou plusieurs de ses monologues décousus, il ne manque pas de mentionner les objets royaux de la lignée de Durin, les trois haches d'Azaghal et les objets enterrés dans la crypte d'Alvis. Il aimerait avoir la chance de voir ces merveilles lui-même et ainsi vérifier la véracité des récits qui les entourent. Si les PJ font appel à son sens des responsabilités en tant qu'historien, ils ne peuvent pas se tromper.

Les rencontres

La plupart des rencontres que feront les aventuriers proviennent de la Table des Rencontres du Maître. Utilisez-le à bon escient et jouez tout ce qui se présente à vous. La partie la plus excitante de toute expédition dans la Moria est l'imprévisibilité de tout cela.

Dans la chambre



La Tombe de Balin

La chambre des archives est une ruine. Les orques et autres charognards l'ont visitée à maintes reprises, et il n'en reste que peu de choses de valeur. Les livres sont éparpillés sur le sol : les tomes ont été arrachés de leurs étagères et jetés. De nombreuses pages ont été arrachées de leur reliure, recouvrant la pierre comme des feuilles d'automne. Certains portent des marques de brûlure dues à un feu allumé puis éteint à la hâte pour éviter un brasier.

La destruction est déchirante pour tous ceux qui attachent de l'importance au savoir et à ses récipients. La lumière qui pénètre par le soupirail du plafond ne fait que révéler plus durement les décombres, bien qu'elle apporte une pause bienvenue dans la morosité des galeries souterraines.

Tali est ravi d'être arrivé dans la chambre de Mazarbul. Il se met immédiatement au travail, triant et brassant tous les bouts de papier qu'il peut trouver. Il lui faudra beaucoup de temps pour tout passer en revue, car il y a beaucoup trop de documents pour pouvoir simplement les éliminer. Les PJ doivent monter la garde aux portes. Ce n'est qu'après un minimum de huit heures que Tali sera prêt à partir.

Alors que la lumière du soupirail diminue, Tali propose aux PJ de passer la nuit. Il leur fait remarquer qu'ils ont grand besoin de repos et qu'il n'y a pas d'endroit plus sûr que la Chambre des archives. Les sbires du Balrog atteignent leur niveau d'activité maximal dans l'obscurité, et les aventuriers feraient bien de rester couchés jusqu'aux premières lueurs de l'aube.

Si les PJ s'opposent à sa proposition, Tali supplie, cajole et implore. Il est prêt à tout pour rester. Au pire, il refusera catégoriquement de partir et retournera simplement à son travail en ignorant les PJ. S'ils essaient de l'emmener de force, il menace de crier, alertant toutes les créatures de ce niveau et du suivant de leur présence.

Au matin, Tali est prêt à partir, après avoir travaillé fiévreusement toute la nuit. Il a retrouvé les sept livres de Mazarbul, et ils sont tous relativement intacts.

Si les PJ forcent le Nain à partir plus tôt que prévu, lancez 1d6. Le résultat est le nombre des Sept Livres qu'il a récupéré lorsqu'il a été contraint de partir. Déterminez au hasard les livres qu'il récupère. A moins d'être bâillonné, il insiste continuellement pour retourner à la Chambre des Records ; si les PJ ne coopèrent pas maintenant, il reviendra plus tard avec quelqu'un qui le fera.

Les aventuriers avisés qui avertissent les créatures du Balrog de leur présence avant qu'ils n'atteignent la chambre devront interrompre leur mission et rentrer chez eux. Ils ne pourront pas résister à la horde d'orques et de trolls, sans parler du balrog, assez longtemps pour permettre à Tali de rassembler les manuscrits qu'il recherche. S'ils battent en retraite, les habitants de Khazad-dûm oublieront leur intrusion en quelques jours, et d'ici une semaine, leur vigilance reviendra à la normale. Les aventuriers pourront alors repartir à la recherche des livres avec de meilleures chances de succès.

Épilogue

Si les PJ échouent dans leur tâche, mais survivent, ils pourront réessayer plus tard. Les Orques sont persuadés qu'il ne reste rien de précieux dans la Chambre des Records. Ils ne réalisent pas non plus que les Sept Livres de Mazarbul étaient la cible des PJ. La poursuite des efforts devrait finir par aboutir, à condition que les PJ échappent à la mort.

Si Tali rassemble les manuscrits et que les aventuriers préservent sa vie, l'érudit devient un exemple vivant de la phrase : « aucun ami n'a jamais fait une faveur à un Nain… sans être remboursé en totalité ». « La gratitude de Tali est profonde et durable. Bien sûr, les PJ peuvent garder les trésors qu'ils ont pu trouver ; plus particulièrement, Tali les inclut tous dans son nouveau livre sur ses aventures en Moria. Ce tome sera lu et répété dans toute la société naine, et (si les aventuriers se sont bien comportés) les PJ seront comptés comme des héros par les Nains du monde entier.

La Quête de l'Héritage de Durin (3A 3020)



Nous sommes après la Guerre de l'Anneau, et le récit du triomphe de Gandalf sur le Balrog s'est largement répandu. Cela signifie, bien sûr, que les aventuriers se tournent vers l'immense quantité de richesses encore stockées dans les salles de Khazad-dûm, maintenant non protégées par la puissance du Démon. Bien sûr, ce n'est pas parce que le puissant Balrog est tombé que la Moria s'ouvre à tous et que ses richesses sont à portée de main. L'endroit est encore rempli de centaines de serviteurs de la créature. Cependant, les salles Nain sont bien plus accessibles qu'elles ne l'ont été depuis plus d'un millier d'années. Même la TANIÈRE du Balrog pourrait être mise à sac !

Résumé de l'aventure

Exigences : Un groupe ambitieux de pillards expérimentés capables de porter une lourde charge d'objets magiques et d'armes sur une grande distance dans l'obscurité.

Aides : Des cartes de la Moria, des sacs pour le butin et d'énormes quantités de chance.

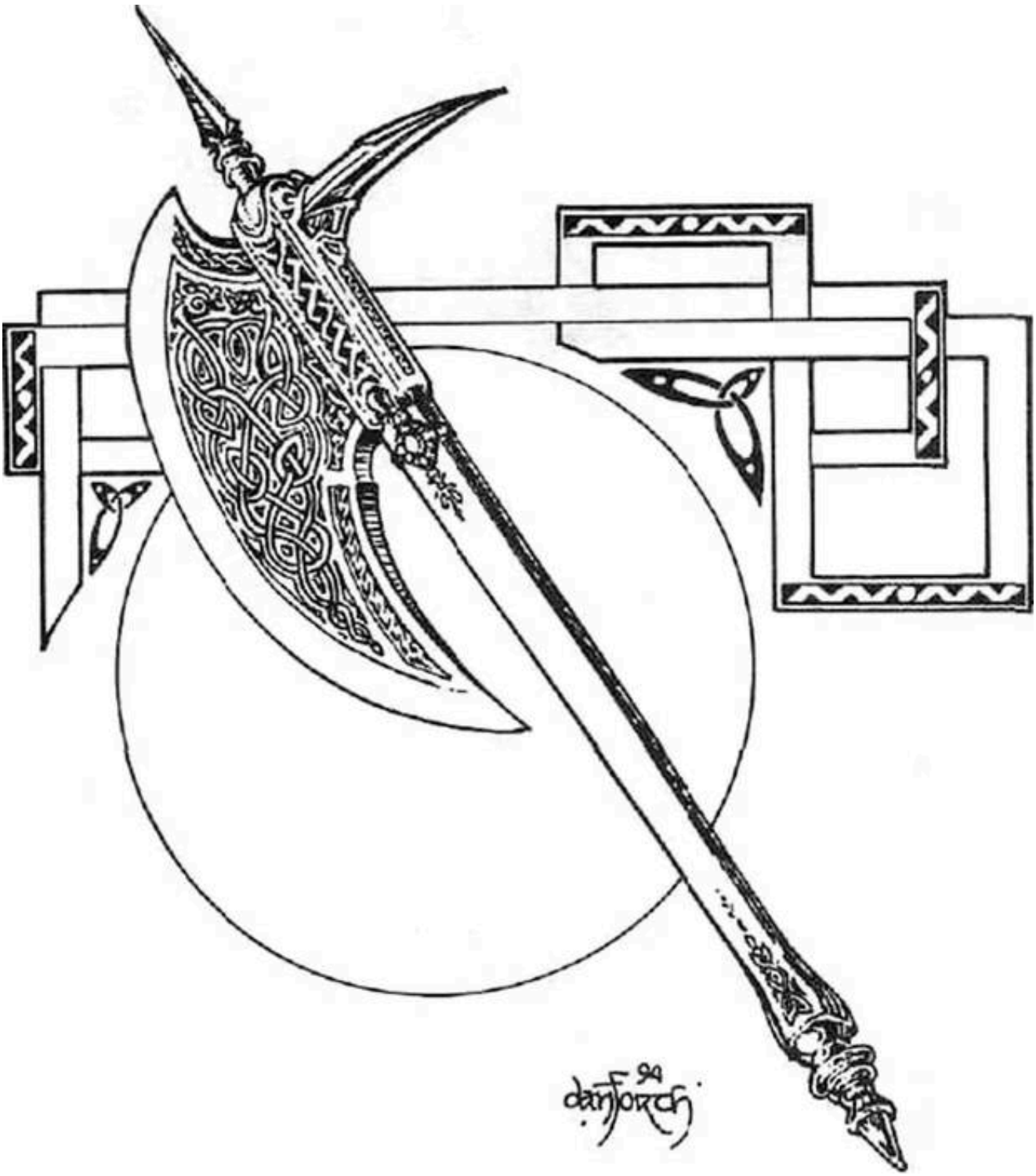
Récompenses : Fortune et gloire.

Le récit

> *La lignée de Durin est longue et vigoureuse, Ses descendants sont audacieux, féroces et forts. Des guerriers dont la puissance leur donne le droit de chanter un robuste chant de victoire ! La couronne des sept étoiles de Durin brillera Tant que les Khazad pourront se battre et miner ! Trésor et terreur se profilent à Khazad-dûm Où un jour les Nains prospéreront en nature. Sept peuples, sept étoiles, Les Nains prendront ce qui fut un jour le nôtre ! Les gloires passées et les richesses à venir Nous traverserons l'âge des guerres qui approchent ! »*

Une grande partie des richesses de Durin le Sans-Mort (par exemple, sa Grande Hache) reste cachée dans les profondeurs du Gouffre Noir. Des armes enchantées, des armures magiques et des bijoux

rares de toutes sortes reposent encore dans les ombres feutrées des salles basses de la Moria. L'année dernière encore, la Communauté de l'Anneau est entrée dans la Moria, où Gandalf a affronté un impressionnant Balrog.



La Grande Hache de Durin

Les aventuriers n'ont pas de sponsors dans cette expédition, pas de Nains pour leur tenir la main. Ils ont payé une bonne somme pour obtenir des copies de cartes de Khazad-dûm, et ils comptent bien

récupérer leur investissement plusieurs fois. Pourtant, la plupart d'entre eux n'ont pas la moindre idée de ce qui les attend sous le puissant Pic d'Argent.

Après la disparition du Fléau de Durin, la société d'orques et de trolls qui peuple actuellement la Moria a été plongée dans le chaos le plus total. Aujourd'hui, plusieurs mois après la défaite de Sauron, la société s'est quelque peu rétablie. Ce semblant d'ordre est dû à un nouveau seigneur qui s'est emparé des rênes du pouvoir, un puissant serviteur de l'horrible Balrog.

Ce nouveau maître, le Troll-roi Umagaur le Pâle, a appris des erreurs de son seigneur déchu. Toujours prudent, il n'a pas abandonné sa TANIÈRE, qui se trouve au plus profond des entrailles de la montagne. Umagaur préfère résider dans les profondeurs souterraines, un endroit qu'il considère comme son foyer depuis les temps anciens. Le terrible Torog n'en sort que pour surveiller ses serviteurs de temps à autre, mais il ne s'élève jamais au-dessus du Sixième Gouffre.

Umagaur s'en remet à un autre Troll, Ufgamog. C'est Ufgamog qui gère la Moria au quotidien. Il est assisté dans ses efforts par un Torog plus faible mais beaucoup plus rusé, Muranog. Ainsi, trois seigneurs trolls règnent désormais dans le Gouffre Noir.

Les Orques et les Trolls respectent Umagaur, tout comme ils craignaient le Fléau de Durin. Le roi des trolls refuse de se battre à leurs côtés, mais il est beaucoup plus actif et omniprésent que son prédécesseur. Il punit toujours l'échec, quel qu'il soit, par la mort et, comme le Balrog déchu, il ne s'intéresse à rien d'autre qu'aux résultats.

Le déploiement signifie que les aventuriers ont peu de chances de rencontrer le roi des trolls. Une rencontre ne doit avoir lieu que si le résultat Balrog est obtenu sur le Tableau des Rencontres du Maître. Sinon, le nouveau maître de la Moria reste caché dans son repaire secret, sécurisé plus profondément dans la terre que même les Nains n'ont jamais osé visiter.

Les personnages

Il n'y a pas d'autres personnages que les aventuriers pourraient rencontrer dans cette aventure, mais il y a beaucoup de monstres. Les plus notables d'entre eux sont deux trolls : Ufgamog et Muranog.

Umagaur

Peu après la mort du Balrog, Umagaur le Pâle tua Buthrakur le Vert, son seul rival dans les Tréfonds. Buthrakur détenait le titre de « seigneur de guerre des Enfers », mais Umagaur cherchait à jouer un rôle plus important. Se proclamant « roi troll des Hithaeglir », il s'éleva des entrailles d'Endor et fit de la Moria son propre fief. Ses bandes sauvages de Torog sortirent des grandes fosses souterraines et conquirent l'ensemble du gouffre noir.

Umagaur est connu sous le nom de « tueur de loups-garous », et il porte en effet un manteau noir en peau de warg et un casque d'acier noir en forme de tête de loup-démon. Le casque est muni d'une langue d'acier rouge vif, qui sert de boîtier à l'organe fourchu du roi des trolls. Il aime utiliser ce dispositif tranchant en combat rapproché. Empoisonné, c'est une arme mortelle. Les autres armes d'Umagaur comprennent un grand marteau de guerre appelé « Bone-taker « et un bâton en fer et en plomb connu sous le nom de « Wargherd ». »

Pâle de peau, Umagaur est un rare Olog albinos. Il tire son origine d'Utumno. Dissimulant sa noble lignée au Balrog, il resta dans l'ombre de Buthrakur jusqu'à la mort de son seigneur. Le roi des trolls comprit que les Valarauko le tueraient si ses véritables forces étaient dévoilées.

Ufgamog

Ufgamog est une brute dans l'âme et n'aime rien de mieux que de se régaler de la chair rôtie des créatures qu'il a tuées à mains nues. Ceux qui servent sous ses ordres sont certains de lui fournir des victimes à abattre. Par le passé, n'ayant plus rien à tuer, Ufgamog a tourné son appétit monstrueux vers ses serviteurs.

Malgré son comportement cruel, Ufgamog est un lâche dans l'âme. Lorsqu'il est confronté à un adversaire qui le dépasse, il tourne la queue et s'enfuit comme un lapin effrayé. Bien sûr, grâce à sa force, à sa taille et à sa férocité, cela n'arrive que rarement. Les seules créatures qui ont effrayé Ufgamog sont les deux suzerains qu'il a eu le privilège de servir.

Après la chute du Balrog, il y eut une courte guerre de succession pour savoir qui reprendrait le contrôle de la Moria. Durant cette période chaotique, le plus grand ennemi d'Ufgamog fut Muranog. Ufgamog considère aujourd'hui Muranog comme son plus précieux conseiller, mais il reste terriblement jaloux de l'intelligence de son rival. Il est connu pour menotter Muranog chaque fois que le conseiller lui donne des conseils non sollicités. Le dernier incident nécessitant une telle réprimande remonte à un certain temps, et Ufgamog pense avoir montré à la créature la place qui lui revient.

Ufgamog rêve de tuer un jour l'Umagaur et de prendre la place qui lui revient en tant que seigneur de toute la Moria. Bien sûr, si cela devait arriver, Ufgamog se rendrait compte qu'il n'a pas les ressources mentales nécessaires pour contrôler autant de sujets à la fois. Il manque totalement de subtilité, et sa réponse habituelle à tout problème qui se présente est la violence. Bien que cette stratégie lui ait réussi jusqu'à présent, il est certain que, s'il était seul, il se rendrait vite compte qu'une telle approche ne suffirait pas à commander une force aussi importante que celle qui est nécessaire pour tenir Mona.

Muranog

Muranog est probablement l'un des Trolls les plus intelligents à avoir jamais fui le soleil. Au fil des ans, il a appris à lire, ce qui est rare chez les Tereg. Bien entendu, les raisons qui l'ont poussé à s'instruire sont entièrement intéressées.

Muranog était le serviteur le plus fidèle du Balrog, et lorsque le Valarauko a été détruit par Gandalf, le Troll s'est retrouvé temporairement désemparé. Il envisagea de s'emparer de la Moria. Lorsqu'il vit les forces immenses et chaotiques qui se dressaient contre lui, il décida plutôt de s'allier à quelqu'un qu'il considérait comme un candidat probable à la seigneurie de Khazad-dûm. Il s'est avéré que cette créature était Ufgamog.

Bien que Muranog ait subi de nombreux sévices de la part d'Ufgamog, le rusé seigneur troll a réussi à placer son maître stupide sur le trône du vieux Balrog. À l'arrivée d'Umagaur, le roi des trolls, Muranog complotait pour tuer Ufgamog et prendre lui-même les rênes du pouvoir. Mais avec

l'arrivée de son nouveau maître, il a prudemment décidé d'attendre de pouvoir explorer pleinement les ramifications de la revendication de l'Umagaur.

Cependant, Muranog ne doute pas qu'il contrôlera un jour toute la Moria. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'Ufgamog ne commette une erreur suffisamment grave pour attirer sur lui toute la colère du roi des trolls. Lorsqu'il le fera, Muranog sera présent, prêt à prendre sa place.

Les lieux

Si les PJ recherchent les objets royaux de la lignée de Durin, le MJ devra être familier avec les chambres du roi et l'armurerie (cf. « #54 ») et la Tanière du Balrog (cf. « #50 »). Les cartes que les aventuriers ont en leur possession n'indiquent pas l'emplacement actuel des objets royaux. Ils se trouvent toujours dans la TANIÈRE du Balrog, mais les PJ ne le savent pas et peuvent se rendre directement dans les chambres du Roi dans le Septième Gouffre.

Si les PJ cherchent d'autres types de trésors, il existe des caches importantes dans la Chambre des Haches (cf. « #27 ») et la Crypte d'Alvis (cf. « #31 »). (Pour plus d'informations sur chacun de ces lieux, n'oubliez pas de lire les aventures précédentes dans « Chapitre 17 · Aventures »).

La mission

Les PJ sont essentiellement à la recherche d'un trésor. Ils savent que les objets les plus précieux encore présents dans la Moria sont les objets royaux de la lignée de Durin, mais il y a aussi d'autres pièces à trouver. Leur objectif est de récupérer autant que possible l'héritage de Durin. Les mains et les sacs à dos remplis, ils doivent s'enfuir par la porte de l'Est.

S'ils évitent de rencontrer Umagaur (ce qu'ils ont de bonnes chances de faire), leurs chances de survie augmentent. Malheureusement, il n'est qu'un ennemi parmi d'autres (même s'il est le plus fort). La Moria recèle d'autres bêtes dans ses ombres, et presque toutes se dressent contre les PJ.

La capture

Si les aventuriers sont dépassés lors d'une rencontre, essayez le scénario suivant.

Croyant que la mort suivrait leur défaite, les PJ sont surpris de se réveiller à nouveau dans la Place de Valarauko (cf. « Chapitre 12 · Lieux Notables »). Le son des tambours orques résonne encore à leurs oreilles et, alors qu'ils ont les idées claires, ils se rendent compte que leurs mains sont liées derrière eux. Quelques instants plus tard, Muranog entre dans la pièce et congédie les trois gardes trolls pour pouvoir parler seul à seul avec les prisonniers. Les gardes hésitent, craignant que les prisonniers ne s'échappent, jusqu'à ce que Muranog leur fasse remarquer que si l'un d'entre eux se tient devant chacune des portes de la pièce, les aventuriers n'auront aucun endroit où s'enfuir.

Une fois les gardes partis, Muranog informe les PJ qu'ils sont attachés avec des cordes effilochées qu'ils devraient pouvoir rompre facilement. Mais avant qu'ils ne le fassent, il leur demande d'écouter sa proposition. S'ils semblent réticents, il mentionne que sans aucune de leurs armes (ils portent toujours leurs armures), ils ont peu de chance de quitter la Moria en vie. Il a l'intention de leur donner l'occasion d'améliorer leurs chances de façon significative.

Il indique la dernière des trois alcôves (cf. « #50d ») et informe les PJ que leurs armes y sont empilées parmi les crânes recouverts de mithril et qu'Ufgamog va bientôt entrer dans la chambre pour interroger les prisonniers. Muranog veut que les PJ prennent leurs armes et tuent le seigneur troll. S'ils le font, il leur garantit la liberté. Ils n'ont aucun moyen de s'assurer qu'il dit la vérité, mais leurs options sont très limitées.

Muranog leur souhaite bonne chasse, rappelle les gardes et s'en va. Peu après, Ufgamog entre dans la pièce et se prépare à interroger les intrus. Il est temps pour les PJ de passer à l'action. Ils doivent rompre leurs liens, prendre leurs armes et tuer Ufgamog et les trois gardes trolls.

S'ils réussissent, Muranog revient avec des félicitations. Il retardera le déclenchement de l'alarme qui prévient les sbires d'Ufgamog de l'évasion des captifs. Si les PJ essaient de tuer le Troll, ils perdent un temps précieux ; en évitant ses poursuivants, il se contente de courir dans les passages labyrinthiques.

Si les PJ suivent le conseil de Muranog et s'enfuient, ils obtiennent un quart d'heure d'avance sur leurs chasseurs. Remplir leurs sacs de crânes enduits de mithril réduit leur avance à 10 minutes. Avec un peu de chance (surtout dans les jets de rencontre), ils atteignent la porte Est, au-delà de laquelle les minerais et les trolls ne vont pas.

Épilogue

En supposant que les aventuriers quittent la Moria en vie, ils devraient être assez riches. Alors, s'ils souhaitent thésauriser leur fortune, ils pourraient réfléchir à l'idée d'entrer à nouveau dans Khazad-dûm. Leur expérience dans les salles de Khazad-dûm s'avérera inestimable. Bien entendu, s'ils reviennent, ils ne peuvent s'attendre à aucune gratitude ou pitié de la part du nouveau lieutenant d'Umagaur, Muranog.

La Fermeture des Sous-Profondeurs (4A 100)



Longtemps après la Guerre de l'Anneau, les Profondeurs de la Moria sont toujours un endroit dangereux pour les Peuples Libres de la Terre du Milieu. Un grand seigneur troll, Umagaur le Pâle, règne sur Khazad-dûm depuis son repaire caché près des Portes Souterraines, loin sous le Septième Gouffre. Voir « Chapitre 13 · Les Sous-Profondeurs » et « Chapitre 14 · Le Royaume du Balrog ». Il se fait appeler le « Troll-roi de l'Hithaeglir ». Ses orques et ses trolls étaient autrefois au service du Balrog. Ils se déchaînent aujourd'hui dans des salles abandonnées depuis longtemps par les descendants des Nains qui les ont taillées dans la roche vivante. Mais à travers toute cette morosité, un rayon d'espoir s'est enfin levé.

Au fil des siècles, de nombreuses rumeurs ont circulé sur les habitants des Enfers maudits. Avec la chute de Sauron, les Naugrim ont découvert que l'un de ces récits était bel et bien vrai. Apparemment, peu après l'arrivée de Felyashono le Valarauko, le peuple de Durin construisit une pierre magique de scellement destinée à enfermer à jamais le démon du feu dans son repaire et à sceller la remontée des profondeurs. Mais le Balrog s'empara du monolithe sacré et le cacha dans sa demeure du Sixième Gouffre. Par la suite, personne n'osa récupérer la pierre, car son emplacement n'était pas clair et tous ceux qui s'approchaient de la demeure du Valarauko périssaient.

Felyashono est désormais mort, son esprit ayant été chassé d'Ea lors du duel avec l'Istar Gandalf. Le Démon ne hante plus le Gouffre Noir. Néanmoins, son successeur Umagaur et son lieutenant Muranog gardent tous deux la précieuse pierre de scellement. Bien que l'espoir existe que quelques âmes téméraires soient prêtes à trouver l'ancienne pierre et à l'utiliser pour sceller le passage vers les profondeurs souterraines, la question fondamentale demeure : qui est assez courageux, compétent et chanceux pour risquer sa vie afin de rendre la Moria à nouveau sûre pour les Khazad, déplacés depuis longtemps ?

Résumé de l'aventure

Exigences : Un groupe d'aventuriers de haut niveau prêts à risquer leur vie pour débarrasser le monde d'une grande source de mal.

Aides : Une carte détaillée de la Moria, ainsi que l'assistance de Cori, un Nain dont la connaissance des mines et des cavernes devrait aider les aventuriers à localiser le portail de la TANIÈRE du Balrog.

Récompenses : Toutes les richesses que le groupe pourra amasser une fois Umagaur parti, ainsi que la gratitude des Khazad, qui pourront enfin retourner sur leur terre ancestrale.

Le récit

Il y a plus de mille ans, à l'époque de Durin VI, les Nains de Moria ont creusé leurs mines trop profondément dans la roche sous le massif Pic d'Argent. Trop profondément, car c'est là, loin du regard du soleil, que le Khazad, sans méfiance, s'est enfoncé dans les profondeurs et a dérangé le repos d'un ancien serviteur de Morgoth. La créature, un redoutable Balrog, reposait là, piégée et cachée depuis la défaite de son maître, il y a tant de millénaires. Furieux, le démon du feu tua ses malheureux sauveteurs. Il se lança ensuite dans une campagne de mort et de malheur qui chassa les Nains de leurs salles sacrées. Bientôt, les cris, les grognements et les hurlements des orques et des trolls retentirent dans les couloirs qui avaient si longtemps résonné des chants nains. Les Nains furent expulsés de la Moria, bien qu'ils aient juré qu'un jour leur peuple reviendrait.

Avant de fuir Khazad-dûm, les Naugrim construisirent une pierre de scellement magique. Ce capuchon rond, magique et incrusté de mithril s'adaptait au trou qu'ils avaient accidentellement creusé et qui ouvrait la voie vers les Tréfonds. Les Nains avaient l'intention de sceller la porte du gouffre en dessous de Khazad-dûm. Ils espéraient fermer le chemin depuis les entrailles d'Endor.

Le Balrog fit échouer ce plan. Son pouvoir empêcha le peuple de Durin d'atteindre les profondeurs du Sixième Gouffre. Les efforts des Nains furent donc vains. Il n'y avait aucun moyen d'atteindre le puits maudit. Plus tard, alors que la guerre faisait rage et que les Naugrim battaient en retraite, ils abandonnèrent même la pierre de scellement. Le Balrog s'empara alors de la pierre et la plaça dans son repaire, comme l'estrade sur laquelle il méditait tous les jours.

Plus de treize siècles plus tard, un Nain nommé Balin revint à Khazad-dûm, dans l'espoir de réaliser le vœu de ses ancêtres. Il marcha sur Khazad-dûm à la tête d'une armée de nains compétents et défia la suprématie du démon du feu. Malheureusement, la puissance du Balrog n'avait pas diminué avec les années, et les Naugrim se révélèrent incapables de faire face à la tâche. Ils récupérèrent brièvement leur ville, avant de périr dans la boucherie qui s'ensuivit. Balin, le dernier roi sous la montagne, mourut et son peuple disparut à nouveau de Khazad-dûm.

Peu de temps après la chute de Balin, la Communauté de l'Anneau, sous la direction du magicien Gandalf, se fraya un chemin dans les salles obscures, espérant traverser la Voie de Durin sans se faire repérer. Mais ils n'eurent pas de chance lorsque le Balrog lui-même sortit de son antre pour se battre avec les intrus. Le Balrog engagea avec Gandalf un combat qui leur coûta la vie à tous les deux. Par la suite, le magicien gris renaquit sous le nom de magicien blanc, mais le monstre resta à jamais mort.

Une fois le Balrog tombé, son serviteur le plus immonde surgit des profondeurs. Il se faisait appeler Umagaur, le « tueur de loups-garous ». N'étant plus obligé de s'occuper de l'ancienne crypte de son maître, cet énorme Troll-roi pâle prit la place du Balrog en tant que Seigneur du Gouffre Noir. Il défia et subjugua Ufgamog et Muranog, ses principaux rivaux, et s'empara du « Trône de feu « avant que les Nains ne puissent récupérer leur royaume. Ainsi, la Moria passa aux mains d'une autre terreur.

Bien que beaucoup plus faible que son prédécesseur, Umagaur est un ennemi redoutable. Il compte sur ses ruses et ses serviteurs pour maintenir son emprise sur les manoirs nains. Toujours prudent, il refuse d'entrer personnellement dans la bataille, laissant ces risques à ceux qui servent ses caprices. Il garde son repaire bien caché dans le gouffre du Septième Gouffre, où il peut surveiller tous ceux qui voudraient défier son pouvoir d'en haut ou d'en bas.

Étant donné le profond recul d'Umagaur, un groupe d'aventuriers courageux pourrait maintenant se frayer un chemin jusqu'à l'ancien repaire du Balrog et voler la Pierre de Scellement. Ils pourraient même atteindre le Septième Gouffre, où ils pourraient achever le travail que le peuple de Durin IV a laissé en suspens : le scellement des immondes Tréfonds.

Les personnages

Pour plus d'informations sur les Trolls Umagaur et Muranog, voir « Chapitre 17.5 · L'Héritage de Durin ».

Cori

Nain robuste aux cheveux brun foncé et à la barbe double, Cori a la peau rugueuse et des mains épaisses et calleuses. Son apparence trahit une vie consacrée à extraire des métaux précieux de la terre insensible. Cori est, après tout, un expert pour construire des tunnels et se frayer un chemin dans les réseaux de grottes naturelles. Ses compétences s'avéreront précieuses pour les aventuriers.

Cori a également étudié en profondeur les cartes de Khazad-dûm. Bien que ses cartes soient loin d'être complètes, il peut combler la plupart des lacunes à l'aide de suppositions éclairées. Une fois qu'il sera descendu dans le Septième Gouffre, par exemple, il devrait être en mesure de localiser l'entrée du gouffre d'où est sorti le Balrog.

Bien qu'il ne soit pas un expert en légendes naines, Cori connaît la riche histoire de la Moria, en particulier les récits d'aventuriers qui prétendent avoir fait leur chemin dans et hors de Khazad-dûm. Il pense que le peuple de Durin VI a réussi à faire descendre la pierre de scellement au moins jusqu'au cinquième gouffre avant d'être finalement arrêté. Les archives du règne de Balin l'amènent à supposer que la pierre se trouve quelque part dans le sixième ou le septième gouffre. Cori n'a aucune idée de l'endroit où se trouve actuellement la pierre.

Comme la pierre est indestructible, même pour le Balrog, elle se trouve sans doute encore quelque part dans la Moria. Cori pense que le Balrog a pu s'arranger pour la garder dans un refuge sûr, une cachette près de sa propre maison. Si c'est le cas, elle se trouve probablement quelque part dans l'antre du Démon. Cori doit donc conduire les aventuriers dans les Sixièmes Profondeurs, là où le Balrog a élu domicile. La tâche est ardue, car si Umagaur a pratiquement abandonné le repaire de son maître, d'autres gardiens lui barrent la route.

Cori n'a jamais voulu être un aventurier. Il aurait été heureux de creuser des mines toute sa vie, mais il ne pouvait pas trouver en lui la force de laisser passer l'occasion de reconquérir Khazad-dûm pour les Khazad. Peu enthousiaste à l'idée de mettre sa vie en péril, il reste un explorateur réticent et maussade. Bien qu'il parvienne de temps à autre à adopter un comportement agréable, le stress extrême fait constamment craquer sa façade de confiance amusée.

Les lieux

Le MJ devra connaître l'Antre du Balrog (cf. « #50 ») et la Salle du Puits de Hwain (cf. « #56 »). La pierre de scellement se trouve sur la place du Valarauko (cf. « #50d »). Elle sert de sommet à l'estrade sur laquelle le vieux Balrog se reposait lorsqu'il était fatigué. C'est au fond du Puits de Hwain que se trouve l'entrée des Souterrains et la demeure d'Urnagaur.

Si les PJ souhaitent partir à la recherche des nombreux trésors fantastiques que recèle Khazad-dûm, vous devrez également connaître les Chambres du Roi et l'Armurerie (cf. « #54 »), la Chambre des Haches (cf. « #27 »), et la Crypte d'Alvis (cf. « #31 »). (Pour en savoir plus sur ces lieux, voir le « Chapitre 12 · Lieux Notables »).

La mission

Menés par Cori, les PJ doivent se rendre au Sixième Gouffre, trouver la Pierre de Scellement et l'utiliser pour boucher le Puits de Hwain. En chemin, ils doivent éviter d'être tués ou capturés par les serviteurs d'Umagaur. Une fois le puits scellé, les aventuriers peuvent profiter de la nouvelle situation en essayant de rassembler les anciens trésors nains avant que quelqu'un d'autre ne le fasse.

Les rencontres

La plupart des rencontres seront générées aléatoirement sur le tableau des rencontres. Notez qu'au moment de cette aventure, Ufgamog est mort et Muranog a pris le contrôle des forces d'Umagaur en tant que son lieutenant réticent. Le nouveau chef des Uruk-Ungingurz (voir « Chapitre 15 · Créatures de l'Ombre », qui font référence aux Orques et aux Trolls) est un Troll nommé Ulgrunk, l'un des anciens gardes du corps d'Ufgamog. Les deux autres tiers de cette garde rapprochée servent désormais sous la férule d'Ulgrunk et exercent un contrôle strict sur cette tribu d'orques particulièrement méchante.

La pierre de scellement

La pierre de scellement est un grand morceau de basalte taillé en cercle d'un mètre cinquante. Soutenue par du mithril, la pierre ne fait que cinq pouces d'épaisseur. Cependant, elle pèse suffisamment lourd pour ne pas être soulevée facilement, même par un homme fort.

La pierre de scellement magique est l'un des plus grands chefs-d'œuvre de la Moria. Bien que relativement fine, elle est incassable, grâce au motif complexe de runes d'Ithildin incrusté sur ses bords et sa surface supérieure. Même la puissance d'un Balrog ne pourrait fissurer cette pierre. La légende dit que ses messages en Quenya et en Melkorin ont la même signification :

« Nul ne peut passer sans la bénédiction de Mahal. »

La Pierre de Scellement repose désormais (face cachée) au centre exact de l'estrade du Balrog. Un fin placage de basalte noir cache le disque de Mithril qui sert de colonne vertébrale à l'artefact. C'est là que Felyashono se reposait chaque jour pendant que le soleil - l'esprit de Vasa - atteignait son apogée. Bien que protégé des rayons de Vasa par plusieurs millions de tonnes de roche, le démon du

feu en ressentait toujours les effets. Chaque jour, pendant trois heures vers midi, il méditait allongé sur le dos sur la plate-forme de pierre. (Il tirait un certain plaisir du fait qu'il passait ce temps allongé sur le seul dispositif qui aurait pu être utilisé pour le piéger dans les profondeurs souterraines).

Lorsque les PJ atteignent la TANIÈRE du Balrog, Umagaur est parti dans les Abysses. Le Pâle est beaucoup moins concerné par les affaires de Khazad-dûm que par celles des profondeurs, et il est souvent absent pendant de longues périodes. Il se trouve que c'est l'un de ces intervalles.

Pourtant, la TANIÈRE du Balrog n'est pas vide. Muranog s'est approprié l'endroit. Il a récemment érigé un lit de repos sur l'estrade, recouvrant négligemment la Pierre de Scellement. Muranog a déjà vu la pierre, mais il n'en connaît pas la nature. Umagaur connaît l'existence de l'artefact mais, comme son maître le Balrog, le Pâle garde le secret pour lui. Il n'ose pas laisser un lieutenant ambitieux comme Muranog ourdir un complot pour le piéger dans les profondeurs.

Pour obtenir la pierre, les PJ devront peut-être mettre en pièces la TANIÈRE du Balrog. Ils devront également faire face à d'inévitables rencontres et batailles avec les serviteurs d'Umagaur. Bien sûr, s'ils parviennent à capturer le mécontent Muranog - ce qui n'est pas une mince affaire - il pourrait révéler l'emplacement de la pierre. Sa haine envers Umagaur est profonde, et il aimerait voir son rival chassé de Maria.

En retenant Muranog en otage, les PJ pourraient être en mesure de s'échapper de la TANIÈRE du Balrog pratiquement indemnes ; cependant, n'oubliez pas que si Umagaur apparaît, le petit Olog deviendra rapidement remplaçable. Umagaur ne se soucie pas de ses proches, en particulier de ceux qui ne parviennent pas à conserver leur liberté.

Déplacer la Pierre jusqu'au Puits de Hwain est en soi un défi de taille. L'artefact étant trop lourd pour être transporté sur un si long trajet, il doit être roulé. Les PJ inspirés devraient se rendre compte que, de cette façon, il peut être manipulé facilement, en particulier avec un aventurier le guidant de chaque côté. Bien que cette méthode puisse s'avérer difficile dans certains passages étroits, les PJ devraient être en mesure de s'acquitter de cette tâche.

Le puits

Le puits de Hwain est le seul chemin connu vers les profondeurs. Rempli d'eau à l'origine, les mineurs nains l'ont asséché lorsqu'ils ont découvert ce qu'ils pensaient être du Mithril dans la roche le long de l'ancien fond du puits. Leur décision de transformer le puits en puits de mine s'est avérée néfaste. Leur incursion dans les profondeurs souterraines ne fit que réveiller le Balrog de Durin.

Alors que le Balrog régnait sur Khazad-dûm, les Nains n'eurent pas l'occasion d'utiliser la Pierre de Scellement. Le démon du feu a d'abord tenu les Naugrim à distance. Puis, lorsqu'il apprit l'existence de la pierre, le Balrog s'en empara et l'emporta dans son repaire.

Maintenant que le démon a disparu, la situation a changé. Umagaur ignore la pierre de scellement. Il quitte la TANIÈRE du Balrog dans le Sixième Gouffre pendant des jours, voire des semaines, persuadé que l'emplacement de la Pierre reste un mystère. Le moment est donc venu de sceller à jamais les Tréfonds.

La salle du puits de Hwain est constamment gardée par trois Tereg de la garde d'élite de Muranog. Le trio doit être vaincu avant que la pierre puisse être placée sur l'embouchure du puits. Après avoir enlevé les débris de l'ancien bouchon de porphyre (aujourd'hui brisé), la pierre de scellement peut

être utilisée comme couvercle. Mais pour que cela fonctionne, la pierre doit reposer solidement sur le sommet de l'ouverture. Une fois précisément orientées, ses runes naines peuvent alors « s'éveiller ». »

Tout personnage (par exemple Cori) possédant des compétences dans l'art des runes devrait être capable d'accomplir cette tâche, bien qu'il s'agisse d'une manœuvre très difficile (-20). Une fois la pierre de scellement en place, Umagaur se lève ; si les neuf restent endormis, il peut déloger le capuchon. Le choix du moment est donc crucial. Les PJ n'ont que 2 à 20 rounds pour aligner et réveiller les symboles.

Pour ajouter au suspense, les créatures d'Umagaur patrouillent en force une fois la pierre volée. En fouillant les profondeurs à la recherche des PJ, elles peuvent atteindre la salle du puits à temps pour créer une fin en apothéose au séjour des aventuriers.

Épilogue

Une fois la Pierre de Scellement placée et activée, les aventuriers peuvent avoir l'impression que leur travail est terminé ; en réalité, il ne fait que commencer. Bien que la Moria soit libérée de la « malédiction des profondeurs », la Moria est toujours infestée d'orques, de trolls et d'innombrables autres horreurs. Tant que les trésors de Maria sont disponibles, ces créatures hantent les Demeures jusqu'à ce que les implacables Khazad arrivent pour réoccuper leur ancienne demeure.

Les PJ n'ont pas besoin de chercher les trésors de la Cité immédiatement après avoir piégé l'Umagaur dans les profondeurs. Ils doivent quitter la Moria, au moins temporairement, pour se regrouper et se rétablir. S'ils attendent trop longtemps, les orques et les trolls commencent à partir sans les incitations des lames ennemies, en prévision de l'assaut imminent des Nains. Ces créatures pillent les richesses restantes de Khazad-dûm, à moins qu'on ne les persuade que cela les gênerait dans leur fuite (ou, mieux encore, que quelqu'un les devance).

Cette aventure peut donc servir de point de départ à une longue campagne consacrée à la reprise de Maria. Elle impliquera le bannissement à la fois des sbires du Balrog et d'autres monstres comme le Râle d'eau et les Grottes. Les PJ devront peut-être aussi faire face à des chercheurs de trésors qui espèrent profiter de la réouverture du Gouffre Noir.

Les aventuriers peuvent être sûrs que la Moria sera un lieu qui méritera d'être visité pendant de nombreuses années. Pour avoir réussi à piéger Umagaur dans les profondeurs, leurs noms seront à jamais célébrés par les bardes nains, et ils peuvent s'attendre à ce que les Khazad les considèrent comme de véritables amis nains.

18 - Episodes



> *«Le loup grogna et s'élança vers eux d'un grand bond. A ce moment-là, il y eut un bruit sec, Legolas avait décoché son arc. Il y eut un hurlement hideux, et la forme bondissante s'écrasa sur le sol ; la flèche elfique lui avait transpercé la gorge. Les yeux des spectateurs s'éteignirent soudain.»*

- LotR I p. 389

Nous proposons le trio d'épisodes suivant à ceux qui souhaitent passer une soirée en Moria. Chaque épisode est une courte vignette conçue pour être utilisée comme un « aparté « passionnant, ou comme une partie d'une aventure ou d'une campagne plus longue.

Note : Toutes les données relatives aux PNJ et aux artefacts se trouvent dans « Chapitre 19 · Tables ».

Le récit de la grande route des Nains

L'univers : La Voie de Durin, l'avenue principale de la Moria et la portion souterraine de la Grande Route Naine. L'épisode commence dans les chambres de l'auberge (cf. « #4 ») situées près de la moitié de l'avenue et se concentre ensuite sur les grottes connues sous le nom de Grotte de Rom (cf. « #15 »).

Période : N'importe quand avant T.A. 1980 ou après F.A. 7. Exigences : Un groupe d'au moins trois aventuriers. Au moins deux membres du groupe doivent être des non-Nains armés d'armes autres que des haches.

Aides : L'hôte, Oin Greatcup, se lie rapidement d'amitié avec le groupe et sert en quelque sorte de guide pour la culture locale.

Récompenses : Pour chaque aventurier, 50 gp et un « Greatcup ».

Le récit



Prêter serment chez les Nains

Un soir, alors qu'ils logent à l'auberge Chambers au cœur de Khazad-dûm, les aventuriers s'attablent pour un copieux repas de champignons et de galettes d'orge. Leur hôte est un Nain robuste et costaud nommé Oin Greatcup. Tordant sa barbe tressée de cuivre, il leur raconte l'histoire suivante.

Roin a servi comme seigneur gardien de la Moria sous le règne de Durin I. Fier et ardent explorateur, il a combattu comme mercenaire aux côtés d'Azaghal de Belegost pendant les jours anciens d'Arda. Il portait les marques de nombreuses blessures, dont l'une lui coûta l'œil droit.

Cinq cents ans après sa nomination au poste de maître de la garde du manoir de Moria, en l'an 93, Roin se trouva mêlé à une querelle avec un capitaine noldo du nom de Malvindel. L'elfe l'accusait de faire partie de l'armée de Nains qui avait mis Nargothrond à sac. Malvindel prétendit que le seigneur gardien avait volé un bouclier magique au cours de la bataille. Ce bouclier, connu sous le nom d'« Angoturma » (Q. « bouclier-serpent »), avait été forgé par un forgeron nain de Nogrod et offert aux Noldor pour sceller un grand traité commercial. Le père de Malvindel, Malwe, l'a porté jusqu'à sa mort aux mains des Naugrim, ces mêmes Nains qui avaient créé l'artefact.

Roin a fait en sorte que Malvindel soit immédiatement arrêté et emprisonné. Plus tard dans la soirée, Roin se rendit dans la cellule de l'elfe et assassina l'accusateur impénitent. Le fidèle garde du seigneur gardien dépouilla le corps et le transporta dans une fosse isolée des cavernes situées au sud-ouest des chambres de l'auberge. Là, au milieu d'une forêt de Lemsang, ils jetèrent Malvindel de Vinyathrad dans un puits. Rin, le fils de Roin, fut témoin de cet enterrement sordide.

Un an plus tard, Rin trouva l'Angoturma, caché près de la fosse où se trouvait le corps de Malvindel. Choqué et aigri, Rin exigea que Roin se rende et soumette son cas à Durin. Le jeune Nain fit remarquer que le meurtre menaçait l'honneur de leurs ancêtres et le destin de leur lignée. Roin refusa et accosta son fils. Une lutte s'engagea et Rin tomba dans le même puits que l'Elfe. C'est ainsi que Roin tua son aîné et que les cavernes souillées furent surnommées « la cicatrice de Roin ».

Ironiquement, c'est ce meurtre qui coûta la vie à Roin. Arrêté et exécuté, le seigneur gardien a payé pour la mort tragique de Rin. Il fut enterré, sans honneur, à côté de l'endroit où il avait commis tant de climats. La légende dit que son fantôme hante désormais les lieux. Certains disent qu'une malédiction tient son esprit agité en haleine, et que le sort ne peut être rompu tant que l'Angoturma n'est pas rendu aux Noldor de Forlindon.

Oin note que la même malédiction veut qu'aucun Nain ne puisse plus porter le bouclier. Il a des amis Nains qui aimeraient bien récupérer l'artefact et le renvoyer à Vinyathrad, mais aucun n'est autorisé à voyager librement dans les manoirs nains. L'un de ces Elfes, Camgalen de Lórien, se trouve actuellement à Khazad-dûm, et l'aubergiste aimerait lui léguer le bouclier.

Le défi

Oin demande aux PJ de relever le défi de retrouver le bouclier perdu. Après tout, la cicatrice de Roin se trouve à proximité et, compte tenu de la visite de Camgalen, c'est l'occasion idéale pour les Naugrim de réparer une grave erreur commise à l'encontre des Noldor. Camgalen a même donné à Oin une carte des Grottes, afin que l'aubergiste puisse prendre des dispositions pour une telle édition exp.

En guise d'encouragement, Camgalen offre 50gp par aventurier. Oin est prêt à offrir une récompense supplémentaire : un univers de « Grandes tasses », qui se remplissent d'eau sur commande.

La mission

Les PJ doivent se rendre à la Cicatrice de Roin, vaincre le Fantôme de Roin et sécuriser l'Angoturma.

Ni pièges ni gardes Nains ne menacent les aventuriers ; la première étape de la mission est donc simple. La cicatrice de Rom est évitée par la plupart des Nains et est généralement inoccupée. Les Naugrim ne l'utilisent que comme voie d'accès à d'autres Grottes, et comme réserve de nourriture en cas de problème.

Le fantôme de Roin, quant à lui, pose un problème redoutable. Grand guerrier, le Gardien maudit reste un ennemi dangereux, à supposer qu'il existe vraiment. Les PJ doivent également se souvenir de deux aspects de la légende : aucun Nain ne peut tuer le spectre, et aucune hache ne peut le blesser. (Les armes normales d'autres variétés fonctionnent bien).

Enfin, l'Angoturma reposerait dans un coffret de pierre non verrouillé, caché dans la forêt de Lemsang « Chapitre 04 · Plantes & Animaux » près de la « Fosse de Rin ». La cache scellée à la cire repose dans un large bassin peu profond peuplé de 2 à 20 Cerech Ceren (S. « mâchoires rouges »). Nichée à un mètre sous la surface de l'eau, elle devrait être assez accessible.

Une belle promesse

L'univers : Azanulbizar et les hauteurs de la cité adjacente de Khazad-dûm. L'épisode commence à l'Escalier de Ruisselombre (Voir le « Chapitre 11 · Organisation de la Moria »). Il se termine aux Yeux de la Porte de l'Est (cf. « #60 »).

Période : N'importe quand après T.A. 1980.

Exigences : Un groupe d'au moins quatre et d'au plus huit aventuriers. Au moins un membre du groupe doit parler le sindarin, et au moins un doit être capable de discerner les artefacts magiques.

Aides : Une carte de Sinda de la vallée de Dimrill.

Récompenses : Pour chaque aventurier, une broche en argent précieux indiquant son statut d'« ami des elfes ».

Le récit

Carsilien est une jeune fille Sinda, poète, historienne et cartographe. Fille d'Araval, le fils unique (et « perdu ») d'Annael (le père adoptif de Turgon), elle est une âme solitaire. Sa prédilection pour les étendues sauvages de l'Hithaeglir est conforme aux traditions particulières de sa famille. Comme son père et son grand-père, elle préfère le calme et la fraîcheur des grottes à la compagnie de ses congénères. Carsilien réside dans une haute maison de flet à la limite nord-ouest de la Lórien, mais elle passe le plus clair de son temps à explorer les hauteurs autour de la Porte du Cornerouge (S. « *Cirith Caradhras* »). Elle passe souvent l'hiver à Nanduhirion. En été, elle campe généralement le long de la route des elfes.

Jeune, rusée, impétueuse et belle, Carsilien a brisé plusieurs cœurs elfiques lorsqu'elle est tombée amoureuse. Elle retint sa passion jusqu'à ce qu'elle s'attache à un capitaine dunadan nommé Orodhil. Le lien qui les unissait la conduisit à quitter le Bois d'Or et à errer dans les hauteurs à l'ouest, car Orodhil souffrait d'une maladie tragique et se confina dans les montagnes. Il fit le vœu de

rester solitaire jusqu'à sa mort, et résolut de passer ses derniers jours au service de son espèce. Cartographiant et décrivant les hauteurs d'Hithaeglir, il commença à rédiger un ouvrage intitulé « D'Olvar et de Kelvar, de roche et de glace, parmi les flèches de brume ».

Carsilien a rompu la solitude d'Orodhil et a capturé son esprit. Elle partagea sa passion, marchant, écrivant et dormant à ses côtés jusqu'à ce qu'il ne puisse plus se tenir debout. Elle le soigna alors qu'il était allongé dans leur campement près de l'escalier de Dimrill, regardant les flèches argentées et tendant la main pour toucher le doux visage d'Illuvatar. Elle l'embrassa en fermant ses yeux remplis de larmes et en laissant son cœur aux cieux. Elle l'enterra.

Carsilien promit à Orodhil d'achever son œuvre et de la léguer aux Dunedain comme cadeau d'un homme qui portait un amour inégalé aux montagnes d'Endor. La romantique garde forestière de Sinda poursuivit et acheva la tâche après de nombreuses années d'études inlassables et de vastes randonnées. Ce faisant, elle faillit remplir son serment.

Un elfe nommé Aralas relia le livre, l'enfermant dans une couverture de mithril ornée d'un seul saphir étoilé. La pierre précieuse représentait l'esprit de son amant dunadan. Satisfaite du merveilleux travail d'Aralas, Carsilien entreprit un voyage vers la patrie d'Orodhil.

Malheureusement, la belle Sinda ne termina jamais son voyage et ne s'acquitta pas de la tâche qu'elle s'était assignée. Au lieu de cela, elle rencontra un groupe de Nains dirigé par Blain Blackaxe alors qu'elle remontait la route des Elfes par l'escalier de Dimrill. Le groupe de Blain affronta Carsilien et, apprenant qu'elle portait un grand objet en mithril, la tua. Elle tomba dans les eaux froides du Naragul, le Célébrant supérieur, à quelques dizaines de mètres seulement sous le plateau couvert de mousse qui supporte le tertre d'Orodhil. Enveloppé dans du mallorn finement sculpté, son journal s'est immobilisé parmi les fougères au bord de la rivière.

Les meurtriers ont emporté le tome inestimable chez eux, à Khazad-dûm. Dépouillé de sa couverture de mithril, il se retrouva plus tard dans une petite archive située dans la flèche la plus haute des Yeux (nord) de la Porte de l'Est. C'est là que les Nains ont utilisé le livre comme référence. Il s'est avéré être un outil inestimable pour ceux qui tentaient de déchiffrer les schémas météorologiques et de discerner les points de repère à l'extérieur de la Moria.

Le défi

Les PJ trouvent le journal de Carsilien soit par accident (c'est-à-dire en voyageant sur la route des Elfes), soit par prescription (c'est-à-dire en cherchant le livre sur l'ordre de commanditaires elfiques). Dans les deux cas, ils trouvent la boîte de mallorn coincée entre quelques rochers bien usés près de l'endroit connu aujourd'hui sous le nom d'Escalier d'Orodhil. Le récit de l'histoire jusqu'au meurtre de Carsilien est consigné dans le journal qui s'y trouve. Sa dernière entrée (citée « Mile Nelde Re ») se lit comme suit :

> *« J'ai rencontré un groupe de sept Naugrim ce matin. Leur chef à la barbe noire se faisait appeler Blain. Il a prétendu qu'ils étaient des gardiens des tours de la Porte de l'Est, et que j'étais en train d'empiéter sur les terres sacrées de Nain. Ce n'est pas un ami des Eldars, et je crains qu'il n'y ait des problèmes.*

En récupérant le journal, les PJ peuvent souhaiter consommer la « Belle Promesse de Carsilien ». Pour ce faire, ils doivent récupérer son livre et soit le renvoyer en Lórien, soit le remettre aux Dunedain du Nord.

La tâche

Les PJ doivent se rendre à Maria et déterminer l'emplacement du livre perdu. Les indices sont peu nombreux : (1) Blain a servi comme gardien à la porte de l'Est ; (2) la tradition Elda tient Blain pour responsable de la brève fermeture de la route des Elfes ; (3) les archives de la Chambre de Mazarbul montrent que la lignée de Blain s'est éteinte avec sa mort ; et (4) Blain a légué sa fortune à son unité de gardiens.

Chemins éructant et grésil brûlant

Contexte : La partie inférieure de la Moria et la partie supérieure des souterrains adjacents. L'épisode s'ouvre sur la descente du groupe par la cheminée de Durin (cf. « #5 »). Le point culminant se produit dans la chambre isolée connue sous le nom de Tombes Levées (voir « Chapitre 13 · Les Sous-Profondeurs »).

Période : N'importe quand après T.A. 1980 (surtout après T.A. 3020).

Exigences : Un groupe d'aventuriers vertueux de haut niveau.

Aides : Un guide Nain nommé Khun, qui possède une carte détaillée de l'intérieur de la Moria. Des spéléologues et des grimpeurs expérimentés seraient d'une grande aide.

Récompenses : Chaque aventurier reçoit au choix 75 gp ou une part du magot de Felyashono, un trésor connu sous le nom de « revendication suspendue ».

Le récit

Felyashono, un féroce Balrog, s'est enfui d'Angband à la fin du Premier Âge. Voyageant dans les profondeurs souterraines, le démon de feu se dirigea vers l'est puis vers le sud en empruntant une avenue souterraine créée par son mentor (Morgoth), une route connue sous le nom de « Oldest Road » (le plus vieux chemin). Son périple s'acheva dans une grande chambre de lave appelée « Tombes Levées ». C'est là, sous le Caradhras et près de Khazad-dûm, que Felyashono rassembla ses fidèles et prépara son retour à la surface d'Endor. Son attente dura plus de cinq millénaires.

Lorsque les Naugrim ont involontairement libéré le Balrog dans l'A.T. 1980, ils ont ouvert un lien entre la Moria et les profondeurs souterraines. Leurs recherches s'étendirent jusqu'à une caverne humide qu'ils appelèrent les Portes Souterraines. Cette chambre jouxte la Route la plus ancienne et se trouve à environ trente-six miles au sud de Tombes Levées.

Les légendes parlent des grands trésors de Tombes Levées. On dit que le Balrog a rassemblé un trésor inestimable de bijoux, de pierres précieuses, de pièces de monnaie et d'armes, dont la plupart ont été rapportés du Hadhdrond par les serviteurs trolls du démon. Les histoires racontent que tout cela est gardé avec zèle et que la cache est enfermée dans soixante-six énormes coffres de fer de six tonnes, suspendus au plafond de la chambre, haut de sept cent vingt pieds.

Ces récits sont véridiques. En fait, les coffres sont suspendus comme décrit, prêts à tomber si un intrus descend les chaînes de fer géantes, longues de soixante-douze pieds, qui supportent leur immense poids. Des mares de lave crachotantes et surchauffées s'étendent en contrebas, prêtes à engloutir la majeure partie de la Fortune de Durin.

Le chemin qui mène aux Tombes Levées n'est pas plus engageant que la chambre elle-même. Des puits bouillonnants de roche en fusion bloquent le passage. Des éruptions de « Burning Sleet » tombent parfois par des ouvertures dans le plafond le long de la plus vieille route. De la fumée et de la vapeur s'échappent des évents et des fissures, brûlant et étouffant les explorateurs les plus habiles. L'endroit rappelle en tous points Utumno et dépasse donc l'entendement de presque tout le monde.

Le défi

Un Nain du nom de Khun veut vérifier la véracité des récits les plus extravagants sur la revendication suspendue. Il espère s'enfoncer dans les profondeurs et trouver le trésor. En traçant le chemin, il pense pouvoir rentrer chez lui avec suffisamment de preuves pour convaincre son Seigneur de lancer une expédition pour récupérer tout ou partie de la fortune perdue.

Khim contacte les PJ et, s'ils sont d'accord, leur donne rendez-vous en Moria. Il leur donne une carte et leur donne rendez-vous dans deux semaines, à l'endroit où l'escalier de Durin descend dans le Premier Gouffre.

La tâche

Note Notez qu'Umagaur, le Roi des Trolls, réside près des portes souterraines. (Voir « Chapitre 17.5 · L'Héritage de Durin »). C'est lui - et non le Balrog - qui est le gardien de l'entrée dans les entrailles de la terre. Avec sa garde, il représente le plus grand défi « actif » à la réussite de la mission.

Les aventuriers doivent descendre par le puits de Hwain dans les profondeurs souterraines. Une fois arrivés aux portes souterraines, ils doivent trouver leur chemin sur la plus vieille route jusqu'à Tombes Levées. Là, ils doivent déterminer l'emplacement de la revendication suspendue. S'ils survivent à leur séjour, ils doivent sortir avec des cartes et/ou des trésors en main.

19 · Tables



Ces tables sont fournies pour être utilisées par le MJ.

Table : Random Feature

150	19.I RANDOM FEATURE TABLE												
STRUCTURE	CITY AVENUE	ON A CITY ROAD			ON A CITY ACCESSWAY			IN THE MINES				SPECIFIC FEATURE	
		Upper	Central	Lower	Upper	Central	Lower	Avenue	Road	Accessway	Mineway	City	Mine
Nothing	01-40	01-15	01-10	01-15	01-10	01-10	01-10	01-60	01-30	01-10	01-10	01-15	01-40
Passage bends left †	—	—	—	—	11-15	11-15	11-14	—	—	11-15	11-13	—	—
Passage bends right †	—	—	—	—	16-20	16-20	15-18	—	—	16-20	14-16	—	—
Passage straightens †	—	—	—	—	21-25	21-25	19-23	—	—	21-25	17-20	—	—
Passage slopes down †	—	—	—	—	26-29	26-28	24-25	—	—	26-29	21-23	—	—
Passage slopes up †	—	—	—	—	30-31	29-31	26-29	—	—	30-33	24-26	—	—
Passage levels off †	—	—	—	—	32-36	32-36	30-34	—	—	34-38	27-31	—	—
Dead-end †	—	—	—	—	37-39	37-38	35-37	—	—	39-44	32-36	—	—
Light Shaft	41-45	16-19	11-13	16	40-41	39	—	60	31	—	—	16-25	41-42
Spring Pool/Well	46-50	20-21	14-15	17	42	40	38	61-63	32-35	45	37	26-35	43-45
Creek-trough	51-55	22-23	16-17	18	43	41	39	64-65	36-37	—	38-40	36-40	46-48
Lava pool	—	—	—	19-21	—	—	40-41	—	—	—	41-43	41-42	49-53
Guard-post	56-65	24-25	18-20	22-23	—	—	—	66-67	38	—	—	43-52	—
Accessway **	66-85	26-40	21-35	24-38	44-58	42-56	42-56	68-77	39-48	46-55	44-48	53-67	54-68
Mineway **	—	—	—	—	—	—	—	—	—	56-60	—	—	—
Stairwell §	86-89	41-42	36-38	39-40	59-60	57-58	57	78-80	49-50	61	49	68-73	69-70
Rampway §	90-92	43-44	39-41	41-42	—	—	—	81-86	51-58	62	50-55	74-77	71-76
Elevator §	93-94	45	42	43	—	—	—	—	—	—	—	78-80	—
Slide Chute §	95-96	46	43	44	61-62	59-61	58-59	86	59	63-65	56	81-83	77-78
Pole Chute §	97-98	47	44	45	63-64	62-64	60-61	87	60	66-68	57	84-86	79-80
River ††	—	48	45	46-47	65	65	62	88	61-63	69	58-60	87-89	81-85
Pit ††	—	49	46	48-49	66-67	66-67	63-65	—	64-66	70-71	61-63	90-92	86-90
Minor Chasm ††	—	50	47	50-51	68-69	68-69	66-68	89-90	67-69	72-73	64-66	93-95	91-95
Dwarf-lodgings *	—	51-76	48-57	52-53	70-81	70-74	69	—	—	—	—	—	—
Crypt *	—	77-80	58-62	54-65	82-85	75-78	70-74	—	—	74-76	—	—	—
Store-room *	—	81-92	63-77	66-73	86-91	79-85	75-78	—	—	—	—	—	—
Smelting-hall *	—	—	—	74-76	—	—	79-80	—	—	—	—	—	—
Forging-hall *	—	—	—	77-79	—	—	81-82	—	—	—	—	—	—
Metal-hall *	—	—	—	80-82	—	—	83-84	—	—	—	—	—	—
Dungeon *	—	—	—	83-85	—	—	—	—	—	77	—	—	—
Craft Chamber *	—	—	—	86-88	—	—	85	—	—	—	—	—	—
Minor Armory *	—	—	78-80	—	—	86	—	—	—	—	—	—	—
Muster Room *	—	—	81-84	—	—	87-88	—	—	—	—	—	—	—
Guard Chamber *	—	—	85-88	—	—	89-90	—	—	—	—	—	—	—
Reception Room *	—	—	89-90	—	—	91	—	—	—	—	—	—	—
Barrack/Mess Halls *	—	—	91-98	—	—	92-95	—	—	—	—	—	—	—
Library *	—	93-95	—	—	92-93	—	—	—	—	—	—	—	—
Watch Room *	—	96-98	—	—	94-95	—	—	—	—	—	—	—	—
Cavern/Grotto *	—	—	—	89-98	—	—	86-95	91-95	70-73	78-82	67-70	—	—
Store-hall *	—	—	—	—	—	—	—	—	74-77	83-85	71-73	—	—
Excavation Chamber *	—	—	—	—	—	—	—	—	78-81	86-88	74-79	—	—
Quarry *	—	—	—	—	—	—	—	—	82-83	89-90	80-83	—	—
Large-elevator Hall *	—	—	—	—	—	—	—	96-99	84-86	91	84	—	—
Junction Chamber * ¥	—	—	—	—	—	—	—	—	87-98	92-96	85-99	—	—
Special *	99-00	99-00	99-00	99-00	96-00	96-00	96-00	00	99-00	97-00	00	96-00	96-00

Note: When in Moria, a group is either in THE CITY or THE MINES, and is on an avenue, a road, an accessway, a mineway, or at a specific feature (i.e., a room, a hall, a cavern, a lodging, etc.). If a group is in the City, it is in the "upper city" (Levels 4-7), in the "central" city (Levels 1-3 and Deeps 1-3), or in the "lower" city (Deeps 4-7). These three pieces of information determine which column of this table is used.

Note: The Gamemaster should regularly determine the appropriate column and roll for possible features. We suggest a distance of 100' for each set of rolls in the city and 500' in the mines. Features should be generated until a "nothing" or a "direction change" (marked with a †) result is obtained. If more than one feature is obtained, the Gamemaster should distribute their locations over the length of the 100' (or 500' in the mines). Certain features will require more than one roll to generate, as specified below. If some results seem to be inappropriate, ignore them and reroll.

Note: When traveling along an accessway or mineway not specifically drawn on the main maps, the route is assumed to progress in the last direction given (i.e., straight, bending, sloping, etc.) until a result indicates that the direction changes or until a feature given on the main map is reached.

Special — When this result is obtained the Gamemaster can either make up and use an unusual feature or structure or use a feature not normally found in that section or he can ignore the special result and reroll. This result is included to give the Gamemaster an indication of when to inject the unusual features that show up in anything as complex as Moria.

* — These features require further rolls on the appropriate "SPECIFIC FEATURE" column until a "nothing" result is obtained.

§ — These features (minor stairwells, rampways, elevators, slide chutes, and pole chutes) usually only go up or down 1 or 2 levels. Make a roll as follows to determine how far up or down they go: 01-35, up one tier; 36-70, down one tier; 71-80 up one tier and down one tier; 81-90 up two tiers; 91-00 down two tiers. Ignore results that would result in going below the 7th Deep or above Level 7.

** — A second roll is required to determine the direction that these features (accessways and mineways) lead: 01-40, left; 41-80, right; 81-00, left and right. A roll is also required to determine the slope of each passage: 01-70, level; 71-85, slanting downward; 85-00, slanting upward.

¥ — Whenever a junction chamber is encountered, make a roll as to determine how many mineways join in the chamber: 01-35, three; 36-85, four; 86-95, five; 96-00, seven.

† — These are "direction change" results, which (along with the "nothing" result) halt the feature generation process for a given section of passage. If the passage being traversed is on the main maps, ignore these results and reroll.

†† — Make a roll to determine the presence of bridges or aqueducts: 01-10, none; 11-70, fixed arch bridge; 71-80, aqueduct; 81-90, draw-bridge; 91-00, swivel-bridge. The presence of other features can be determined by making further rolls until a "nothing" result is obtained: 01-15, nothing; 16-35, cliff stairs up; 36-55, cliff stairs down; 56-65, path to left; 66-75, path to right; 76-85, path both ways; 86-93, pulley-way; 94-97, ramp down; 98-00, ramp up. If some results seem to be inappropriate, just ignore them and reroll.

Table : Encounters

19.2 ENCOUNTER TABLE

	The City					The Mines			
Encounter	L7,L6,L5	L4,L3	L2,L1, D1,D2	D3,D4	D5,D6,D7	L7,L6,L5 L4,L3	L2,L1 D1,D2	D3,D4,	D5 D6,D7
Chance of Encounter	15%	10%	20%	12%	40%	10%	8%	6%	10%
Distance (in miles)	.5	1	.2	.5	.2	2	1	2	..
Time (in hours)	4	8	2	8	4	8	4	6	8
Chute Trap *	01-05	01-07	01-07	01-10	01-10	01-03	01-05	01-07	01-05
Dart Trap *	06-20	08-22	08-15	11-15	11-15	04-10	06-15	08-12	06-08
Plate Trap *	21-25	23-30	16-20	16-25	16-25	11-13	16-19	13-19	09-14
Pit Trap	26-35	31-42	21-30	26-35	26-35	14-23	20-29	20-29	15-24
Spike Trap	36-38	43-47	31-36	36-40	36-38	24	30-32	30	25
Steam Trap *†	39	48-49	37-38	41-49	39-49	25	33-34	31-40	26-40
Wheel Trap	40	50	39-40	50	50	—	35	—	—
Bats	41-50	51-60	41-48	51-58	51-56	26-46	36-47	41-50	41-53
Chamber Birds	51-53	61-62	49	59	57	47-52	48-49	51-52	54
Cave Bear	—	63	50-51	60	—	—	50	—	—
Cave-trolls	54-59	64-69	52-53	61-66	58-60	53-60	51-57	53-61	55-59
Cave-worm†	—	—	—	67	61-63	—	58	62-64	60-65
Cavern Wings	60-61	70-71	54	68-69	64	61-66	59-60	65-67	66-68
Death Shrews	62-63	72-73	55	70-71	65-66	67-68	61	68-70	69-72
Dire Wolves	—	—	56-58	—	—	—	62	—	—
Echo Hawks	64-65	74-75	59	72	67	69-74	63-64	71-72	73
Ghosts, Lesser	66-67	76-77	60	73-74	68	75-76	65	73	74
Greater	68	78	61	75-76	69-71	77	66	74-75	75-76
Ghouls	69-70	79-80	62	77-78	72-73	78	67	76	77
Red Jaws *	71-72	81-82	63	79	74	79-81	68-69	77-78	78-79
Skeletons, Lesser	73-74	83-84	64	80-81	75	82-83	70	79	80
Greater	75	85	67	82-83	76-78	84	71	80-81	81-82
Specters	76	86	68	84-85	79-81	85	72	82-84	83-85
Vault Shrikes	77-78	87-88	69	86-87	82	86-91	73-74	85-86	86-87
Wargs	79	89	70-72	—	—	92	75-76	—	—
Water-drake *	—	—	—	88	83-85	—	77	87-89	88-92
Wight, Minor	80-81	90-91	73	89-90	86	93	78	90-91	93
Lesser	82-83	92-93	74	91-92	87-88	94	79	92-93	94
Major	84	94	75	93-94	89-90	95	80	94	95
Normal Orc Patrol	85-94	95-97	76-90	95-96	—	96-98	81-92	95-96	—
Larger Orc Group	95-99	98-99	91-98	97	91	99	93-99	97	96
Balrog Orc Patrol†	00	00	99-00	98-00	92-97	00	00	98-00	97-98
Elite Trolls†	—	—	—	—	98-99	—	—	—	99
The Balrog†	—	—	—	—	00	—	—	—	00

* — These encounters have a special requirement such as water, steam, a chasm, an air duct, etc. Reroll if such requirements are not present.

Note: This chart is designed to aid a Gamemaster using Moria during the post T.A. 1981 period. It can be used to determine the location and occurence of encounters which are not set in a fixed place by this package or the Gamemaster. If an encounter is rolled that is inappropriate, just reroll until an appropriate one is obtained.

Note: Use the D7 column when resolving encounters in the Under-deeps, where you should only apply † results.

Note: An encounter does not always require a fight or similar activity; a group can avoid or placate some of the above dangers with proper action or good maneuver rolls. This chart only gives the Gamemaster a guide for encounters with unusual or potentially hostile traps or creatures.

Note: Some traps will not be functional due to not being activated or maintained. For each 20 years (round down) that have passed since 1981, there is a 1% chance the trap will not take effect whenever it would normally be set off (due to disuse and no maintenance). For example, in T.A. 2600 (619 years, rounded down to 600 years) there would be a 30% chance that a trap would not go off. Such a trap still has a chance of going off every time that someone hits the trigger mechanism (i.e., a trap might not go off when the first person hits the trigger, but it might still go off later). The Gamemaster may also want to assign a chance that traps are not activated (i.e., not armed or primed to go off). We suggest a 10-20% chance overall.

Codes: When in Moria, a group is either in THE CITY or THE MINES. Further more, a group is on one of the seven Levels (L7, L6, L5, L4, L3, L2, L1) or one of the seven Deeps (D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7). These two pieces of information determine which column is used in the encounter process. Every so often in game time, the Gamemaster should determine the appropriate column and then roll for a possible encounter. The period of time covered by an encounter roll is either the Time given on the chart or the time it takes the group to cover the Distance given on the chart, whichever is shorter. If an encounter roll is less than or equal to the Chance of Encounter given on the chart, a second roll (1-100) is made to determine the nature of the encounter.

Table : MERP / RM Beasts

19.3 MERP/ROLEMASTER BEAST TABLE

Type	Lvl	# Enc.	Size	Speed**	Hits	AT	DB	Attack (Primary/ Secondary/Tertiary)	Notes
Bat	0	1-100	S	VF/VF	4	No/1	60	25Ti/—/—	Found throughout Moria.
Chamber Bird	2	21-30	M	F/F	25	No/1	30	40MPi/45MCl/—	Uses smell and bat-like sonar for sensing.
Cave Bear	12	1-5	H	MF/F	300	SL/8	40	95HBa/90HCl/85HGr	Use Large Creature Criticals.
Cave-troll, Adult	12	1-2	L	M/M	175	RL/11	25	100HCl/85We/—	Use Large Creature Criticals. Usually solidary or part of small group.
Young	5	1-5	L	M/M	100	RL/11	20	60HCl/40We/—	As above; usually part of a family group.
Cave-worm	10	1	H	MF/F	160	RL/12	30	90HGr/110HHo/120HBi	Use Large Creature Criticals, grapples foes and then uses other attacks.
Cavern Wing	2	2-100	S	F/VF	35	No/1	50	40SCl/30SBi/—	Sneaky, ferocious, dominated by a leader.
Death Shrew	1	1-5	T	M/F	5	RL/11	60	45Ti/—/—	Secretes a foul-smelling spray; carries "The Blue Hand" disease.
Dire Wolf, Adult	5	2-40	L	VF/F	120	No/4	40	80LBi/—/—	Intelligent, social, nocturnal .
Young	2	1-20	M	VF/F	90	No/3	40	60LBi/—/—	Predators. 2-11 in a family group; 1-5 family groups in a pack.
Echo Hawk	3	1-2	S	VF/BF	30	No/1	60	50MCl/50MPi/—	Uses infravision and bat-like sonar for sensing.
Ghost, Lesser	7	1-5	M	F/F	100	No/1	30	Special/60MBa/50We	Uses Large Creature Citicals. Drains 3 CON pt/rnd (10'R).
Ghost, Greater	15	1-2	M	VF/VF	165	No/1	50	Special/110We/90LBa	As above; appears as living being. Casts "Trance" spell (10'R). Drains 5 CON pt/rnd (10'R).
Ghoul, Lesser	1	any	M	M/F	25	No/1	10	25SBa/30SCl/10SBi	Stupid, animated corpse; infects wounds.
Ghoul, Greater	3	any	M	MF/F	50	No/1	20	40MBa/50SCl/45We	As above; Casts "Fear" spell (10'R).
Red Jaw	4	1-5	M	F/VF	80	No/4	30	70MBi/—/—	Voracious, scavenger fish.
Skeleton, Lesser	7	any	M	F/F	100	No/1	30	50We/60MBa/—	Casts "Fear" (10'R); after 3 rnd, drains 2 CON pt/rnd (10'R).
Skeleton, Greater	10	any	M	VF/VF	135	No/1	40	95We/70LBa/—	As above, except drains 4 CON pt/rnd.
Specter Creature	5	1-5	L	VF/VF	200	No/1	100+40	Shock Bolt (range: 5')	Only affected by concussion hits; use Large Criticals.
Vault Shrike	1	1-5	T	VF/BF	5	No/1	60	45Ti/—/—	Elusive, agressive red bats; secrete toxic nerve poison.
Warg	5	1-10	L	F/VF	160	No/4	55	85LBi/50MCl/—	Large, intelligent, vicious wolves.
Water-drake	18	1	H	F/F	240	Pl/20	40	150HBa/120HGr/180HBi	Uses Super Large Creature Criticals. Primary attack is actually a +120 Water Bolt (range:200').
Wight, Minor	10	1	L	M/M	90	Rl/11	30	90We/80LBa/—	Uses Large Creature Criticals. Casts "Fear" (15'R). Paralysis and sleep, upontouch.
Wight, Lesser	15	1	L	M/M	120	Ch/16	30	110We/80LBa/—	Uses Large Creature Criticals. Casts "Fear" (30'R). Paralysis and sleep, upon touch.
Wight, Major	25	1	L	M/M	170	Pl/19	30	150We/80LBa/—	Uses Super-Large Creature Criticals. Casts "Fear" (60'R). Paralysis and sleep, upon touch.

Codes: The statistics given describe a typical creature of that type. Most of the codes are self-explanatory: Lvl (level), #/Encoun (number encountered), Size (Tiny, Small, Medium, Large, or Huge), Hits, and DB (defensive bonus). The more complex statistics are described below.

Speed: A creature's Speed is given in terms of "Movement Speed / Attack Quickness": C = Creeping, VS = Very Slow, S = Slow, M = Medium, MF = Moderately Fast, F = Fast, VF = Very Fast, and BF = Blindingly Fast.

AT (Armor Type): The two letter code gives the creature's *MERP* armor type (No = No Armor, SL = Soft Leather, RL = Rigid Leather, Ch = Chain, Pl = Plate); the number is the equivalent *Rolemaster* armor type.

Attack: Each attack code starts with the attacker's Offensive Bonus. The first letter indicates the size of the attack: T = Tiny, S = Small, M = Medium, L = Large, and H = Huge. The last two letters indicate the type of attack: Ti = Tiny, Pi = Pincher/Beak, Ba = Bash, Bi = Bite, Cl = Claw, Cr = Crush, Gr = Grapple, Ho = Horn, TS = Trample/Stomp, St = Stinger, and We = Weapon. These codes differ slightly from the *MERP* codes and the *Rolemaster* codes.

(Primary/Secondary/Tertiary): Each creature usually initiates combat using its "Primary" attack. Depending upon the situation or success of the Primary attack, it may later use its "Secondary" attack or "Tertiary" attack.

Table : MERP / RM Military

19.4 MERP/ROLEMASTER MILITARY TABLE 153

Name/#	Race	Lvl	Hits	AT	DB	Sh	Gr	Melee/Mis.	Secondary	Mov M	Notes
Durbaghâsh (First and Second Deeps)											
Bodyguard/36	Lesser Orc	4	75	Ch/15	30	Y	A/L	80sc	60sp	5	Wolf-riders.
(Wolf mounts)	Great Wolf	3	90	SL/3	30	N	—	65LBi	—	30	Very fast; if ridden, fast.
Hvy. Warriors/50	Lesser Orc	3	50	Ch/16	25	Y	A/L	60fa	20sp	-5	Some use spears in melee.
Adult War./90	Lesser Orc	3	45	No/3	35	Y	—	65sc	20sp	5	Use oval shields.
Young War./100	Lesser Orc	2	35	No/3	35	Y	—	50sc	20sb	5	Use oval shields.
Wargs/10	Warg	5	150	SL/4	30	N	—	80LBi	LCl60	30	Very fast and vicious.
Snagahai (First and Second Deeps)											
Orc-lords/6	Lesser Orc	5	70	Ch/14	35	Y	A/L	80sc	80sb	10	Also see NPC Table.
Guard/50	Lesser Orc	3	50	Ch/14	30	Y	A/L	60sc	50sb	5	Also use spears.
Adult War./250	Lesser Orc	2	40	Ch/13	30	Y	—	45sc	50sb	0	Also use spears.
Young War./300	Lesser Orc	1	30	Ch/13	25	Y	—	35sc	40sb	-5	Also use spears.
Uruk-Ungingúrz (Sixth Deep)											
Bodyguard/3	Cave-troll	10	140	RL/11	25	N	(A/L)	120ba	100HCl	5	Use Large Creature Critical Tables..
Guard/50	Mixed Uruk	6	85	Pl/18	15	N	A/L	90th	85sb	10	Take ears as trophies.
Adult War./200	Mixed Uruk	4	70	Pl/17	35	Y	—	75ss	75ha	5	Some use handaxes or 2-H scimitars.
Young War./50	Mixed Uruk	2	55	Pl/17	30	Y	—	60ss	65sb	5	Some use handaxes or 2-H scimitars.
Balrog's Guard											
Elite Guard/18	Olog	15	180	RL/11	35	N	(A/L)	185th	120Rock	10	Use Large Creature Critical Tables.
Trolls/18	Olog	12	160	RL/11	30	N	(A/L)	160ba	100Rock	5	Use Large Creature Critical Tables.
Elite War./108	Uruk	8	110	Pl/19	40	Y	A/L	105bs	90cb	15	Some use a variety of other weapons.
Dwarven Mansion Watch (Khazad Army)											
Lord Warder/1	Khazad	21	165	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	200wh*	120ha*	15	Mithril equipment.
High Mystic/1	Khazad	21	160	Pl/20	77	Y20	(A/L)	185wh*	110ha*	15	Has Dwarven Symbols on shield.
Old Mystic/7	Khazad	18	155	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	177wh*	100ha*	10	Has Dwarven Symbols on shield.
Mystic Warders/49	Khazad	14	145	Pl/20	77	Y20	(A/L)	165wh*	90ha*	10	Has Dwarven Symbols on shield.
Warden/1	Khazad	18	160	Pl/20*	7	Y20	(A/L)	177ma*	110hcb	10	Mithril equipment.
Deep-warden/7	Khazad	14	155	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	160ma*	95hcb	10	Mithril equipment.
Guard-warden/49	Khazad	10	120	Pl/20*	60	Y15	(A/L)	140ma*	85hcb	10	Adarcer equipment.
Guards/343	Khazad	7	105	Ch/16	55	Y15	(A/L)	110ma*	75hcb	5	Adarcer equipment.
Dwarven Weapon-host (Khazad Army)											
Weapon-lord/1	Khazad	21	165	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	190wh*	110ha*	15	Mithril equipment (+20).
Unit-lord/3	Khazad	18	155	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	170wh*	90ha*	15	Mithril equipment (+20).
Attack-lord/21	Khazad	14	150	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	150wh*	80ha*	10	Mithril equipment (+20).
Lot-herd/147	Khazad	10	125	Pl/20*	60	Y15	(A/L)	130wh*	70ha*	10	Adarcer equipment (+20).
Guard-herd/441	Khazad	6	95	Pl/19*	55	Y15	(A/L)	100wh*	65ha	5	Commander of 21 battle-guards.
Axe-herd/441	Khazad	5	80	Ch/16	50	Y15	(A/L)	90ha	60ha	5	Commander of 21 axemen.
Bow-herd/147	Khazad	4	77	Ch/13	25	N	L	80wh	70hcb	10	Commander of 7 archers.
Battle-guard/3087	Khazad	4	70	Pl/19	45	Y10	(A/L)	80wh	50ha	5	Some use maces or mattocks.
Axemen/3087	Khazad	3	60	Ch/16	40	Y10	(A/L)	60ha	50ha	0	Some use 2-H war-axes.
Archers/1029	Khazad	2	45	Ch/13	20	N	L	45sp	50hcb	5	Some use long battle-axes.
Levy/entire tribe	Khazad	1	30	Ch/16	35	Y5	(A/L)	35wh	25ha	0	Weapons and armor vary with situation.

* — Armor or weapon is magical or specially made.

Codes: The statistics given describe each type of combatant. Some of the codes are self-explanatory: Race, Lvl (Level), Hits, Sh (Shield), and Mov M (Movement and Maneuver bonus). For descriptions of the more complex statistics see The NPC Table (19.5).

Note: Uruk-hai and Olog-hai can operate freely in daylight. Lesser Orcs fight with a subtraction of -100 in true daylight and -25 in magical or enchanted daylight; normal artificial light will not bother them. Hungry Orcs may eat the enemy and/or their own dead. Stone-trolls turn to stone in real or magical daylight. Other lesser Trolls operate as lesser Orcs.

Note: Unless indicated otherwise, Dwarven equipment is at least steel (+5 or +10).

Note: The Dwarven forces occupy Moria prior to T.A .1981, while the other forces occupy it after that.

Note: Dwarven Symbols are actually spells implanted in items (usually shields). These spells are activated (cast) by reading a Khuzdul inscription on the surface of the item. Such spells are usually castable 7 times per day. Each of the Mystic-warders and their leaders have at least one Dwarven Symbol on the inside of their shields. Standard Symbols include: *Sudden Light* with the effect on the front of the shield, *Stun Relief III* for all within a 14' radius, *Bless* with a 14' radius (similarily, *Prayer* and *Resistance*), and many other similar spells from the Channeling Realm.(See Sec. 6.3.)

Table : MERP / RM NPC

154 — 19.5 MERP/ROLEMASTER NPC TABLE

Name	Lvl	Hits	AT	DB	Sh	Melee Gr	Missile OB	Mov OB	M	Notes
Balrog	(36)	420	Pl/20	60	N	(A/L)	240wp	120sp	50	Valarauko. 66th lvl Fire-spirit. Sword strikes as 240th. Thrown rocks strike as 120LCr. See Section 14.1 for a complete description.
Orcs (Yrch)										
Maugrath	9	130	Ch/16*	25	N	A/L	120th*	100sp*	10	Uruk Lord of the Durbaghâsh. +15 Adarcer equipment.
Ulzog	7	100	Ch/14	30	Y	A/L	100sc	90sb	5	Uruk Lord of the Snagahai.
Gorthak	6	80	Ch/14	35	Y	A/L	90sc	70sc	10	Ulzog's son.
Shagog	5	75	Ch/13	35	Y	—	80sc	90sb	10	Ulzog's son.
Trolls (Tereg)										
Ufgamog	12	175	RL/11	55	Y	(A/L)	150ba*	100ro	0	Cave-Troll. Lord of the Uruk-Ungingúrz. +15ba Uses Large Creature Criticals.
Lugronk	15	200	RL/11	35	N	(A/L)	175hb*	120ro	5	Olog leader of the Balrog's Troll-guard. +15hb. Uses Large Creature Criticals.
Muranog	20	220	RL/11	40	Y	(A/L)	200fl*	140ro	10	Very intelligent Olog; High Lieutenant of the Balrog. Uses runes. +20 flail. Uses Large Creature Criticals.
Dwarf-kings										
Durin I	49	177	Pl/20*	7	Y20	(A/L)	232wh*	200wh*	10	+20 armor and shield. +30 war hammer (does double damage and can be summoned by weilder from a distance up to 777'). 14 Dwarven symbols on his shield (see Section 6.3).
Durin II	14	120	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	177wh*	177hcb*	5	Dwarven Bard, vain son of Durin I, died relatively young. Only known blonde Dwarf; Elves denied that he was a Bard, saying "you can't call that music."
Durin III	35	177	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	220wh*	190wh*	10	Same equipment as Durin I.
Báin	21	177	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	190wh*	160wh*	0	Same equipment as Durin I.
Durin VI	28	177	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	210wh*	180wh*	10	Same equipment as Durin I.
Náin I	21	150	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	200wh*	177wh*	10	+20 armor and shield. +30 war hammer; returns up to 232' when thrown.
Balin	28	177	Pl/20*	65	Y15	(A/L)	200wh*	177hcb*	10	+15 armor, war hammer and crossbow.
Thorin III	21	177	Pl/20*	60	Y15	(A/L)	190wh*	177hcb*	5	+15 armor, war hammer and crossbow.
The Embassy to the Dwarven King (17.1)										
Falin	18	147	Pl/20*	65	Y20	(A/L)	160wh*	110ha*	0	Dwarf Warrior/Fighter. +20 armor and weapons.
Grolin	7	100	Ch/13*	30	N	—	90ma*	80ha*	15	Dwarf Warrior/Fighter. +15 armor and weapons.
Brís	10	77	RL/10*	70	—	(A)	49ma*	49ha*	15	Dwarf Animist/Healer. Balin's Queen. +25 robes act as AT10. +25 weapons.
Bwalin	17	149	Pl/19*	70	Y20	(A/L)	70ma*	160ba*	70ha*	Dwarf Warrior/Fighter. Attack-lord, First Rank in Eastern Khazad-dûm. +20 armor and weapons.
A Mission to Steal (17.2)										
Gáin	10	125	Pl/20*	65	Y15	(A/L)	140ma*	85hcb*	10	Dwarf Warrior/Fighter. +15 armor and weapons.
Fróin	7	95	Pl/19	45	Y10	A/L	90wh	60ha	5	Dwarf Warrior/Fighter. +10 armor and weapons.

Table : MERP / RM NPC continued

19.5 MERP/ROLEMASTER NPC TABLE – CONTINUED 155

Name	Lvl	Hits	AT	DB	Sh	Gr	Melee OB	Missile OB	Mov M	Notes
The Exploration Expedition (17.3)										
Tili	5	70	Ch/13*	45	Y10	—	70ma*	65hcb*	10	Dwarf Warrior/Fighter. +10 armor and weapons.
The Search for Balin (17.4)										
Tali	5	83	Ch/13	25	N	—	60ma	50lcb	0	Dwarf Warrior/Fighter. +10 armor and weapons.
Tili	6	77	Ch/15*	45	Y10	(A/L)	80ma*	70hcb*	5	Dwarf Warrior/Fighter. +10 armor and weapons.
Quest for Durin's Legacy (17.5)										
Umagaur	33	333	RL/12	50	N	A/L	220wh	160sp	15	Olog Warrior/Fighter. Troll-king of the Hithaeglir after the death of Durin's Bane. Uses Large creature criticals. His alternate weapon is his armored tongue (see Sec. 17.5.2).
The Closing of the Under-deeps (17.6)										
Cori	14	150	Ch/13	20	Y20	A/L	150ba	80ha	10	Dwarf Warrior/Fighter. +15 armor and weapons.
Ulgrunk	15	215	RL/11	70	N	(A/L)	170hb*	115ro	5	Olog Warrior/Fighter. Lord of the Uruk-Ungingúrz. +15 armor and weapons.
Episodes (18.0)										
Óin	7	81	Ch/14*	10	Y10	(L)	85ma*	65sp*	10	Dwarf Warrior/Fighter. +10 armor and weapons.
Róin	21	77	RL/11*	20	N	—	170ba*	—*	10	Dwarf-ghost. +20 battle axe. Can only be harmed by enchanted (or mithril) weapons.
Camgalen	9	105	Ch/13*	45	Y5	—	130bs*	120lb*	10	Sinda Ranger. +5 armor and weapons.
Khím	12	147	Pl/19*	45	Y15	(A)	125ha*	90ha*	5	Dwarf Warrior/Fighter. Attack-lord of the First Rank in Eastern Khazad-dûm. +10 armor and weapons.

Table : Artifacts

156 **19.6 ARTIFACTS TABLE**

Moria is home to countless artifacts. The following items specifically pertain to the adventures and episodes in sections 17.0 and 18.0.

Artifact	Type	Origin	Location	Nature
Angoturma	Shield	Nogrod	Róin's Scar	(Q. "Snake-shield") Round-shield of Noldo design. Silvery surface looks like a coiled serpent (gilded snake-head serves as shield-boss). Composed of adarcer and inlaid with mithril filigree, it protects bearer from Dragon-fire. MERP/RM: +20 full-shield Reduces all Heat criticals by 3 severity levels (e.g., "E" becomes "B"). LOR: +1 Melee/Missile DB, -1 Damage. (See Sec. 18.1.)
Calris	Sword	Angband	Balrog	(S. " Light Cleaver.") Giant, flaming Sword (treat as 2-hander) of black eog; weighs 18 lbs. Sword is on fire only when held by the Balrog, and only when Demon is also on fire. MERP/RM: +30 Two-hand sword. All regular crits accompanied by Heat criticals of 1 less severity level. LOR: +2 Melee OB, +4 Damage. (See Sec. 17.3, 17.4, 17.5, 18.3.)
Cuivigurth	Whip	Angband	Balrog	(S. "Awakening Death.") Felyashono's giant, flaming, black ogamur whip has a strike range of 36 feet and weighs 24 pounds. Whip is on fire only when held by the Balrog, and only when the Demon is also on fire. MERP/RM: Treat as +30 Whip or Flail. All regular crits accompanied by Heat criticals of 2 less severity levels. LOR: +2 Melee OB, +2 Damage. (See Sec. 17.3, 17.4, 17.5, 18.3.)
Khazad-baruk	Axe	Khazad-dûm	King's Armory	(Kh. "Dwarf-axe") Aka "Durin's Axe," it is the Lord of the First House's ceremonial battle axe. Fashioned from eog and mithril, it delivers 2x normal damage and can be summoned by the Dwarf-king from 777' away (appears in 1 round). MERP/RM: +30 OB; casts 1 spell/day from the Earth Law or Locating Ways lists (RM) or Directing Channeling lists (MERP). LOR: +3 OB, +3 Damage; wielder may find any path within 1 mile of axe 1x/day. (See Sec. 17.1, 17.3, 17.4, 17.5, 17.6.)
Naukokassa	Helm	Khazad-dûm	King's Armory	(Q. "Dwarf-helm"; S. "Naugithôl") Aka "Durin's Helm," it is the Lord of the First House's ceremonial battle helmet. Fitted with a movable cowl shaped like a beast-head (≈ to a racoon or badger) and fashioned from eog and mithril, it shields wearer from normal fire. MERP/RM: +10 DB. LOR: +1 DB. (See Sec. 17.1, 17.3, 17.4, 17.5, 17.6.)
Naukorankollo	Helm	Khazad-dûm	King's Armory	(Q. "Dwarf-armor") Aka "Durin's Armor," it is the Dwarf-king's ceremonial battle armor. Actually half-plate and scales, it protects like full plate. MERP/RM: AT Pl/20, +10 DB. LOR: +1 DB. (See Sec. 17.1, 17.3, 17.4, 17.5, 17.6.)
Naukoturma	Helm	Khazad-dûm	King's Armory	(Q. "Dwarf-shield") Aka "Durin's Shield," it is the Lord of the First House's ceremonial battle shield. A simple mithril, round-shield, it is adorned with 14 enchanted Khuzdul symbols (see 6.3), which are castable 7x/day and must be read in Khuzdul. RM: +20 DB. Symbols (spells)— Light Law "Sudden Light," Surface Ways "Stun Relief III," "Protections Prayer" and "Resistance I" for all followers within 14' rad.; Nature's Protections "Deflections Organic," Nature's Law "Stonespeech," Concussion's Ways "Regeneration I" and other Channeling spells. MERP: +20 DB. Symbols (spells)— Light Law "Sudden Light," Surface Ways "Stun Relief III," "Protections Prayer," "Resistance I" (for all followers within 14' rad.) and "Deflections Organic," Essence Hand "Vibrations," Surface Ways "Regeneration III," and other Channeling spells. LOR: +2 DB. Symbols (spells)— (1) cause bright flash of light, blinding all (save wielder) gazing toward shield; (2) "Protection from Magic" spell with +4 magical bonus for all followers within 14' rad.; (3) "Shield" spell with bonus vs organic materials; and (4) "Healing" spell. (See Sec. 17.1, 17.3, 17.4, 17.5, 17.6.)
Rhítorog	Crown-helm	Utumno	Umagaur	(S. "Troll-crown") A wrought iron crown shaped like a perforated pot helm, adorned with six horn spikes., and fitted with a chain hood liner. The hood covers the face and neck. The lower portion can be pulled up, thereby covering the mouth and nose. MERP/RM: +10 DB; +10 RRs. LOR: +1 DB, -1 Damage v. Melee/Missile attacks. (See Sec. 17.5, 17.6, 18.3.)
Tanqil Quendil	Brooch	Ost-in-Edhil	Lórien	(S. "Elf-friend's Brooch") Fashioned out of silver, it denotes wearer as a friend of the Quendi. MERP/RM: +5 to all RRs. LOR: -1 Damage v. Melee/Missile attacks. (See Sec. 18.2.)

20 · Glossaire



Définitions

Quelques termes essentiels sont détaillés ci-après.

Azanulbizar · (Kh. « Vallée de Ruisselombre » ; S. *Nanduhirion* ; W. « Val de Ruisselombre », « Vallée des Rigoles Sombres », « *Dimrill Dale* ») Cette vallée se trouve à l'est des Montagnes de Brume, aux sources de la rivière Celebrant, et elle est nichée entre les trois grands pics de Fanuidhol, Caradhras, et Celebdil. Les Grandes Portes (Porte Est) de la Moria font face à l'Azanulbizar. Un escalier nain sort de l'entrée, rejoint l'Escalier de Ruisselombre et, le long d'une série de courtes cascades, descend à travers la vallée. Il devient une route qui descend vers la Lorien. Un lac enchanté appelé le Miralonde (Kh. « *Kheled-zâram* ») se trouve au centre de la vallée. En l'an 2799, une bataille décisive s'y déroula ; elle se termina par la mort du seigneur orque Azog et la victoire des Nains, mettant ainsi fin à la Grande Guerre entre les Nains et les Orques.
Caradhras · (S. « Corne Rouge » ; Kh. « *Barazinbar* » ; W. « Cornerouge », « Rubicorne », « *Redhorn* ») Surnommé « le Cruel », le Cornerouge est plus haut des trois grands pics qui s'élèvent au-dessus de la Moria. A la différence des montagnes environnantes, le Caradhras n'est pas d'un gris terne ; au lieu de cela, il est composé de roches volcaniques roses. En temps normal, il reflète les rayons du soleil à son lever et à son coucher, et, quand le ciel le permet, il prend une teinte flamboyante.
Cirith Caradhras · (S. « Porte du Cornerouge » ; alt. « Col du Cornerouge » ; Kh. « Lagil Barazinbar » ; W. « Porte (ou Col) du Rubicorne », « Col du Caradhras », *Redhorn Gate*) La Porte du Cornerouge est un haut col traversant les Montagnes de Brume entre les sommets du Caradhras et du Celebdil. Il relie l'Eregion à la Lórien. Du côté est, la route descend par un escalier nain qui longe les chutes qui alimentent le Kheled-zâram. Cet escalier est appelé l'Escalier de Ruisselombre (W. « Escalier des Rigoles Sombres », *Dimrill Stair*).
Celebdil · (S. « Pic d'Argent » ; Kh. « *Zirak-zigil* » ; Eng. *Silvertine* ; surnommé « Celebdil le Blanc »). Le Pic d'Argent est la plus méridionale des trois montagnes qui surplombent la Moria. Fortement enneigée, c'est la plus « blanche » de la triade. Sur une saillie près de son sommet se niche la Tour de Durin ; en dessous d'elle est creusé « l'Escalier Sans Fin » qui relie le sommet de la montagne, la Cité des Nains et les Profondeurs au cœur de la terre.
Celebrant · (S.« Cours d'Argent » ; Kh.« *Kibil-Nâla* ») Le Cours d'Argent s'écoule vers l'est depuis les Montagnes de Brume pour se jeter dans le Kheled-Zâram. Il est rejoint en aval par la Nimrodel (W. « femme blanche des cavernes »), traverse la Lórien et rejoint finalement l'Anduin.

Profond · L'un des sept niveaux inférieurs de Khazad-dûm (qui se trouvent tous sous les Portes Extérieures).
Eregion · (S. « Pays du Houx » ; W. « Houssière », ancien « Houssaie ») La région montagneuse de l'Eriador entre les rivières Glanduin et Bruinen est composée principalement de contreforts sur le flanc ouest des Montagnes de Brume. L'Eriador oriental s'étend jusqu'au bord des montagnes, tandis que les parties occidentales sont des collines ondulantes séparées par des ruisseaux et des tourbières. Une longue chaîne de montagnes est-ouest, la crête de la Houssière, traverse le centre de la région. L'Eregion a été pratiquement dépeuplée depuis 2A 1697 et est maintenant connue pour ses nombreux houx. On y trouve également la porte ouest de la Moria, qui fait face à la rivière Sirannon, principal affluent du Glanduin. À son apogée, l'Eregion était un royaume elfe du *Gwaith-i-Mirdain* ou « Peuple des Orfèvres ». Dirigés par Celebrimbor, ces Elfes Noldor créèrent de grandes œuvres, dont les Trois Anneaux de Pouvoir : *Vilya*, *Nenya* et *Narya*. La principale colonie elfique se trouvait à *Ost-in-Edhil*, à l'est du marais appelé Nîn-in-Eilph (W. « Eaux-des-Cygnes »), au confluent du Sirannon et du Glanduin.
Eriador · (S. « Étendue Sauvage » ; W. ancien « Terre de l'Ouest ») Ensemble des territoires situés au nord de la rivière *Isen* (S. *Sir Angren*) et entre les Montagnes Bleues (S. *Ered Luin*) et les Montagnes de Brume (S. *Hithaeglir*). Sa frontière Nord se situe le long de la crête montagneuse qui s'étend vers le nord-ouest depuis *Carn Dûm* et atteint la Baie des Glaces de *Forochel*. Certains récits placent la frontière sud le long de la ligne délimitée par les rivières Flotgris (S. « *Gwathló* ») et Vol-de-Cygnes (S. « *Glanduin* »). La plupart considèrent qu'il s'agit de la région située au nord de la frontière occidentale traditionnelle du Gondor. L'Eriador se traduit approximativement par les « Terres Vides » et comprend les régions de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur, Arthedain et, pour certains, Dunland et Enedhwaith.
Fanuidhol · (S. « Tête Nuageuse » ; Kh. *Bundushathûr*) Le plus oriental et le plus gris des trois sommets surplombant la Moria. Ses hauteurs sont le plus souvent enveloppées de brume.
Frise · Bande ornementale (sculptée ou peinte) entourant un mur ou ornant un autre élément fixe.
Grandes Portes · Porte Est de Khazad-dûm, également appelée Porte de Ruisselombre. Elle s'ouvre vers l'Est sur l'Azanulbizar.
Hadhodrond · Terme sinda à base phonétique désignant Khazad-dûm. Voir *Khazad-dûm*.
Khazad-dûm · (Kh. « Palais des Nains » ; S. « *Hadhodrond* » ; Q. « *Casarrondo* » ; W. « La Creusée des Nains », « Cavenain », « Château-Nain », « Naine-Cité », « *Dwarrowdelf* »), également connu en tant que *Moria* (S. « Gouffre Noir »). Khazad-dûm se dresse, à la fois citadelle, château et ville-forte du Peuple de Durin, la plus noble des Sept tribus Naines. Fondé dans les premiers temps du Premier Âge des grottes sous les Montagnes de Brume, il entoure et contient la sainte vallée nommée l'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 Âge, les Nains y découvrirent le *Mithril* (S. « Flamme-Grise » ; W. « Vrai-Argent »), et ils furent nombreux à émigrer des Montagnes de Brume vers la Maison de Durin. Khazad-dûm fut abandonné en 3.A 1982 deux ans après la libération du Balrog. Tel un royaume, inclut l'Azanulbizar et tous les passages et chambres sous les montagnes.
Kheled-Zâram : (Kh. « Lac du Miroir » ; S. « *Nen Cenedril* » ; W. « Miralonde », « Étang-Miroir », « Lac-de-Verre », « *Mirrormere* »). Lisse et sombre comme du verre, ce lac peu étendu mais profond est révéré par les Nains en tant que lieu sacré. C'est ici que Durin l'Immortel (Durin I) eut une vision qui lui confirma son titre de Roi et l'envoya à la recherche de Khazad-dûm. La légende dit qu'au cours du Premier Âge, Durin contempla l'eau et y vit le reflet de sept étoiles. Bien qu'on fût en plein jour, elles formaient une « couronne » au-dessus de sa tête. De nos jours, un obélisque est dressé à l'endroit où se tenait Durin, et les étoiles peuvent toujours être vues dans l'eau, quelle que soit la lumière ; toutefois, aucun visage ne se reflète jamais dans les eaux du Miralonde. Le lac s'étend dans la vallée appelée *Azanulbizar*. Ayant approximativement la forme d'une tête de lance dont la pointe est orientée au Nord-Ouest dans les montagnes, le *Kheled-Zâram* est alimenté par une chute d'eau qui

est la plus basse d'une série de petites cataractes naissant dans le *Cirith Caradhras*. A son tour, il donne naissance à la rivière *Celebrant*.
Khuzdul · (Kh. « Langage des Nains ») La langue véritable ou « cachée » des Naugrim.
Kibil-nâla · (Kh. « Source Froide ») La source qui sert d'exutoire au *Kheled-zâram*. Selon les chroniqueurs nains, c'est la source traditionnelle de la rivière *Celebrant*.
Niveau · L'un des sept niveaux supérieurs de Khazad-dûm (qui se trouvent tous au-dessus des Portes Extérieures).
Mithril · (S. « Flamme-Grise ») Terme sindarin désignant l'argent véritable.
Moria · (S. « Gouffre Noir » ; W. « Mines de la Moria » , « Puits Noir », « Gouffre Ténébreux » ; « *Black Pit* », « *Black Chasm* ») Le nom de Moria fut donné à la cité naine de Khazad-dûm par les Elfes. Ceux-ci n'aimaient guère vivre dans des cavernes, et ce nom lui fut sans doute donné de façon quelque peu péjorative. Voir *Khazad-dûm* ci-dessus.
Naragul · (Kh. « Eau Noire ») Connu sous le nom de *Mornen* par les Elfes de Lorien, ce grand cours d'eau sert de source principale au *Kheled-zâram* (W. Miralonde). Il contourne le flanc nord de la Pic d'Argent et tombe sur une série de petites chutes avant de se jeter dans l'Azanulbizar.
Naugrim · (S. « Armée de Nains » ; Q. *Naukar*) Le terme sinda pour les Nains (Kh. *Khazad*).
Sirannon · (S. « Rivière de la Porte ») Le Ruisseau de la Porte jaillit des Montagnes de Brume à l'Ouest, juste au-dessus de la Porte de l'Ouest de la Moria. Le *Sirannon* rejoint le *Glanduin* près de l'ancien site elfique d'*Ost-in-Edhil*. Un bassin formé par le cours du *Sirannon* garde l'entrée de *Khazad-dûm*, car il se trouve près de la porte et est habité par le Kraken maléfique d'eau douce appelé le « Guetteur des Eaux ». On dit que le Guetteur a endigué la rivière.
Niveau · Les sept niveaux et les sept abîmes constituent les quatorze étages de Khazad-dûm.
Porte de l'Ouest · L'entrée ouest de Khazad-dûm ; également appelée la Porte de Durin, la Porte de l'Ouest ou la Porte des Elfes. Composée d'*Ithildin* (S. « Étoile-Lune ») à base de mithril, elle n'est visible qu'à la lumière des étoiles ou de la lune et, même dans ce cas, doit être touchée par quelqu'un qui prononce la phrase appropriée. Pour passer, il faut prononcer le Mot d'Ouverture *Mellon* (S. « Ami »). La Porte de l'Ouest donne sur un petit bassin de la rivière Sirannon et fait face à l'Eregion. Bien qu'elle ait été construite par le nain Narvi, c'est le forgeron elfe Celebrimbor, roi d'Eregion, qui a dessiné les mots de l'inscription de la porte. Elle se lit comme suit :

> *Ennyn Durin Aran Moria Pedo mellon a minno.*

En dessous se trouve un message faiblement lisible :

> *Im Narvi hain echant. Celebrimboro Eregion teithant i thiw hin.*

On peut traduire ainsi ces mots du Sindarin :

> *La Porte de Durin, Seigneur de Moria Parlez (dites le mot), ami, et entrez.*

> *Moi, Narvi, l'ai construite. Celebrimbor de la Houssière a gravé ces signes.*

21 · Appendices



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 Fantastiques. Vu que les différentes règles des JRAF ont leurs propres méthodes de combat, leurs propres sorts et leur propre création 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, 3D6 et D10 peut être faite avec une relative facilité (cf. paragraphe « Bonus de compétence » 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.

Garder en mémoire le fait que le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques 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 :

Lisez le module dans son intégralité pour avoir une idée de la région.
Relisez les parties consacrées au MJ et convertissez les caractéristiques en celles de votre système de jeu.
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 boette 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.
Réunissez toutes les sources (cf. lectures suggérées) que vous jugerez nécessaires.
Recherchez la période que vous avez choisie et faites-en l'ébauche nécessaire en plus du matériel fourni ici.

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.
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.

Conversion vers d'autres Jeux de Rôles

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 Jeux 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 + 5 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 valeurs des caractéristiques

Table : Conversion des caractéristiques

Carac. 1-100	Bonus sur 1D100*	Bonus sur 1D20	Carac. 3-18	Carac. 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

* Si approprié, ce bonus varie avec la race.

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-dessus 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.

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. II 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 barde, etc.
- **Raisonnement** : intelligence, capacité d'apprendre, capacité d'étude, analyse, rapidité mentale, logique, déduction, esprit, jugement, QI, 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 (Ndr il s'agit d'un des livrets de la boite Rolemaster). Les règles suivantes aident également à la conversion.

Les bonus de force et de rapidité ont été déterminés en fonction du tableau 1.321 précédent. Notez les caractéristiques que vous utilisez et déterminez les bonus en utilisant les règles de votre système.

Les bonus lors des 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 »,

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 « Bonus de compétence » ci-dessous.

Les Types d'Armure sont les suivants :

Type d'Armure & description de l'armure

Peau nue (ou vêtements normaux /légers).
Robe : robe longue protée professionnellement par des lanceurs de sort et certains combattants.
Cuir : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. :cerf. chien, loup).
Cuir épais : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. : buffle, éléphant, sanglier).
Pourpoint en cuir : vêtement en cuir couvrant le buste jusqu'à la ceinture ou jusqu'à mi-cuisses, mais pas les bras.
Veste de cuir : vêtement en cuir couvrant les bras et le buste jusqu'à mi-cuisse.
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.
Veste de cuir renforcée : comme 7, mais les jambes sont aussi protégées.
Plastron en cuir : protection en cuir rigide couvrant le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
Plastron en cuir avec protection de jambes : comme 9, mais, de plus, couvrant les avant-bras et les jambes.
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).
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).
Chemises de mailles : couvre le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
Chemises de mailles et protection de jambes : comme 13, mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont couverts.
Cotte de mailles : couvre la plupart du corps, sous la forme d'une chemise et d'un pantalon.
Haubert de mailles : chemise longue de mailles ouverte à la taille devant et derrière pour faciliter le déplacement ; certains dragons peuvent avoir ce type d'Armure.
Plastron en métal : plastron en étal avec des plaques de métal plus petites couvrant le torse jusqu'à mi-cuisse et les bras.
Plastron en métal avec protection de jambes : comme 17, mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont protégés.
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.
Armure de plates : armure rigide de plates comme 19, mais avec des plates se chevauchant aux articulations, et armure de plates couvrant les jambes.
Notez la description de l'armure et substituez-la au Type/Classe d'Armure approprié à votre système de JRAF.

Les bonus défensifs sont fonction des bonus de rapidité du PNJ tels qu'ils sont notés dans le tableau 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.

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 :

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).

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).

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 :

A quand le niveau de compétence est de zéro (0), le bonus est un malus de - 25, c'est le reflet d'une incompétence fondamentale ;

B un bonus de + 5 correspond au niveau de compétence 1 (écart de + 30) ;

C 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) ;

D 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) ;

E pour chaque niveau de 21 à 30, le bonus est de + 1 (par exemple, niveau 28 donne + 78) ;

F 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 termes 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.

Plantes de la Moria

Codes : Les Codes donnent une lettre minuscule pour le climat sous lequel l'herbe (ou le poison) rencontre normalement, une lettre majuscule pour le type de site dans lequel on peut normalement rencontrer l'herbe, et un nombre indiquant la difficulté de trouver une dose de l'herbe en question.

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

Codes des Terrains : A = Alpin ; B = Broussailles/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 ; Jungle/Forêt tropicale humide ; L = Littoral mer/océan ; M = Montagne ; O = Oueds/Failles ; S = Souterrains (cavernes, etc.) ; T = Terres incultes ; V = Volcan ; Z = Forets de conifères (feuillage persistant)

Difficulté de la découverte : 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 de la séquence indique la région du continent principal où l'herbe est indigène, ou des plus communes. « U » = Universel ; « M » = Continent Moyen

Forme et Préparation

Infusion : Il faut compter 20 rounds après que l'eau ait bouilli, alors elle peut être bue.
Ingestion : Peut être mangée, mâchée, bue ou inhalée, suivant les cas.
Application : II faut 1-10 rounds pour la préparer. L'herbe est alors appliquée sur la zone blessée.
Pâte : Le poison est présenté sous forme d'une pâte qui peut être appliquée sur des armes tranchantes ou pointues. Il restera actif jusqu'à une semaine, ou jusqu'à ce qu'un adversaire soit touché. Si un Coup Critique est obtenu, l'adversaire doit réussir un Jet de Résistance ou subir les effets. Si le résultat de l'attaque n'est qu'un nombre de Points de Coup, le poison est parti. Il peut également être mêlé à la nourriture ou la boisson.
Liquide : Comme pour la pâte, à la différence que son efficacité est réduite à 1 heure.
Poudre : Elle ne peut être appliquée sur des armes ; elle doit être mêlée à la nourriture ou la boisson.
Coût : Coût normal si disponible.
Effet : Un maximum d'une dose peut agir sur un personnage à chaque round, L'effet est celui d'une dose pesant 15 g.
Assuétude : Un Maitre de Jeu peut vouloir lier à certaines herbes un effet de Dépendance. Dans ce cas l'usage de l'herbe deviendra moins efficace et l'herbe deviendra indispensable afin d'être au mieux de sa forme (voir Merrig, dans les Modificateurs de Caractéristiques, comme exemple).

Herbes

Nom	Codes	Form/Prép.	Coût	Effet
Lemsang	t-S-5N-0	Champignon Ingestion	25pa	Une livre (500g) équivaut à une semaine de rations séchées
Lothfelag	t-S-70	Fleur Ingestion	490po	Les Fleurs des Cavernes préserveront et conserveront un Nain blessé jusqu'à sept mois dans un état de « Rétention vitale » et redonneront la vie (comme « Don de la Vie ») à un Nain mort dans les sept heures précédentes. D'autres mangeant de ces fleurs enchantées se verront soulagés de tous les effets des coups commotionnants ou des chocs étourdissants. La préparation adéquate nécessite de retirer la résine toxique (voir Poisons ci-dessous)
Madarch	t-S-6N-0	Champignon Liquide	42po	Lorsqu'il est mêlé à une quantité égale d'eau, il forme une potion violette qui réchauffe le corps et, en moins de 2 heures (1-100 min.), guérit toutes les coupures et soigne les vaisseaux sanguins du consommateur, et restaure le cours normal du sang.
Zur	h-S-40	Champignon Infusion	12po	Se trouve dans les grottes chaudes et humides. Accroît (+ 50) l'odorat et l'ouïe durant une heure.

Poisons

Nom	Codes	Form/Prép.	Coût	Effet
Gorfang	t-S-8N-0	Mousse Liquide	210po	(Niveau 3) La surface humide de la mousse contient un poison neurotrope : les victimes manquant un JR de 01-50 perdent les sensations, et l'usage de 1-4 extrémités (mains et pieds) ; ceux qui le manquent de 51 ou plus meurent lorsque leurs nerfs se dissolvent simplement en un liquide rose vif.
Gwinwin Rynd	t-S-8N-0	Chauve-souris Liquide	84po	(Niveau 2) La secrétion de la langue du Hurleur des Voûtes est utilisée comme poison neurotrope. Dans le cas d'une application externe, la victime doit réussir un JR ou être paralysée dans la zone du corps atteinte (en général les zones entre les articulations, comme l'avant bras). Le poison n'affectera pas d'une façon critique les organes internes, à moins d'être ingéré. Dans de telles circonstances, un JR manqué de 01-50 indiquera une paralysie totale pour une durée de 01-100 jours, un JR manqué de 51 ou plus indiquera la mort immédiate due à une complète destruction des nerfs.
Lothfelag	t-S-70	Résine Ingestion	70po	(Niveau 1) Les victimes manquant leur JR de 01-50 tombent dans un sommeil dont on ne peut sortir durant 1-10 heures, un échec dans le JR de 51 ou plus indique un coma de 1-7 mois.
Nen Calgalen	t-S-7N-0	Racine Pâte	35po	(Niveau 2) Une victime échouant son JR se verra envahie par une coloration verte pour 1-100 rd. Celle qui le manque de 01-25 est ralentie ne pouvant se déplacer plus vite qu'en marchant, et c'est à-50 pour 1-100 rd ; un échec de 26-50 entraîne 1-100 Points de Coup et une intense douleur qui cessera au bout de 1-10 heures. Un échec au JR de 51 + indique une brûlure de l'esprit très douloureuse, avec perte pour la victime de 1-100 points de caractéristique de sa Constitution et de ses caractéristiques mentales (JRTM : le, IT, PR ; RM : EM, IN, ME, PR, RS). Si la Constitution de la victime tombe à zéro ou moins, celle-ci meurt.
Pelenaur	t-S-6N-0	Champignon Pâte	80po	(Niveau 2) Madarch non dilué qui doit être injecté ou ingéré pour produire un effet. La victime échouant à son JR par 01-50 voit ses blessures non cicatrisées se rouvrir et saigner 2 fois plus vite qu'avant. La victime échouant de plus de 50 expire car ses vaisseaux sanguins explosent.

Maladie

E Luincam - t-S-4N-0 - Morsure/Bactérie - (Niveau 4) - Non-contagieuse.

Transmise par la morsure de la Musaraigne de la Mort. Un échec au JR de 01-10 entraîne une décoloration de la peau en bleu (-20 à la Présence et/ou l'Apparence) et un ralentissement occasionne ! de l'activité (Jetez les dés chaque jour : un résultat de 01-05 laisse la victime à -25 en activité jusqu'à ce qu'elle soit complétement reposée). Un échec de 11 + au JR donne les mêmes effets plus : (1) de gros furoncles (jetez les dés chaque jour : un autre résultat de 01-05 laisse la

victime avec des furoncles qui réduisent temporairement de moitié ses caractéristiques d'Apparence et de Présence la laissant avec la moitié de ses Points de Coup) ; et (2) des saignements du nez et des oreilles (jetez les dés chaque jour une troisième fois : un résultat de 01-05 laisse la victime avec 01-10 Points de Coup et sujette à des écoulements de sang au double du taux normal).

Lectures conseillées

Voyager en Terre du Milieu, c'est s'exposer à d'immenses périls. Il ne faut pas s'y lancer à la légère. Aussi, n'oublie pas les Livres :

[CA] Le Seigneur des Anneaux 1 : La Communauté de l'Anneau (Presses Pocket n° 2657)
[DT] Le Seigneur des Anneaux 2 : Les Deux Tours (Presses Pocket n° 2658)
[RR] Le Seigneur des Anneaux 3 ; Le Retour du Roi (Presses Pocket n° 2659)
[SI] Le Silmarillion (Presses Pocket n° 2276)
[PA] Contes et légendes inachevés 1 : le Premier Age (Presses Pocket n° 2896)
[SA] Contes et légendes inachevés 2 : Le Second Age (Presses Pocket n° 2897)
[TA] Contes et légendes inachevés 3 : Le Troisième Age (Presses Pocket n°2898)
Et si tu as besoin de points de repère, tu les trouveras dans le tome IV du Seigneur des Anneaux : Appendices et Index (paru chez Bourgeois).



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 ».