Rivendell, la Maison d'Elrond



Crédits

Auteur/Concepteur : Terry Kevin Amthor.

Responsable de la série : Peter C. Fenlon.

Contributions rédactionnelles : John Ruemmler.

Dessin de couverture : Angus Mc Bride.

Illustrations : Denis Loubert, Liz Danforth.

Cartes en couleur : Pete Fenlon, Jessica M. Ney.

Conception et réalisation des dessins architecturaux : Lambert Bridge, Jessica M. Ney.

Production : Jessica M. Ney, Kurt Fischer, Suzanne Young.

Contributions spéciales : Pete Fenlon, Bill Downs, Sterling Williams, John Breckenridge, Larry Taylor, Kurt Rasmussen, Jessica Ney, Chris Christensen, Deane Begiebing, Rick Britton, Kathleen Connor, John Ruemmler, Kurt Fischer, Bill Covert, Karl Borgster, Carolyn Weary, Bruce Neidlinger, Coleman Charlton et Mr. Swink.

Remerciements : Christopher Wren, Thomas Jefferson, Nicole Williamson, Smetana, Tommy Judd et Guy Bennet.

Titre original : *« Rivendell, The House of Elrond »*.

Traduction : Antoine Langer.

Correcteur-réviseur : Thierry Betty.

Copyright

Copyright @1987 TOLKIEN ENTERPRISES, une division d'ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA.

Rivendell, la maison d'Elrond, Bilbo le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans cette aventure, sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

Créé par : IRON CROWN ENTERPRISES,Inc.

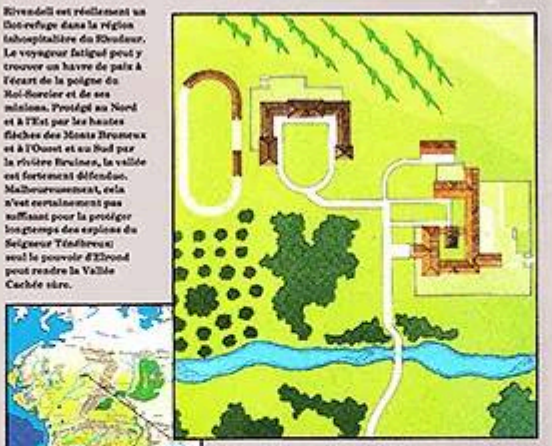
Produit et distribué sur le marché français par : HEXAGONAL, 8 Galerie Monhnartre,75002 Paris, France



RIVENDELL

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

Rivendell est réellement un lieu-refuge dans la région inhospitalière du Rhudaur. Le voyageur fatigué peut y trouver un havre de paix à l'écart de la poigne du Roi-Sorcier et de ses sbires. Protégé au Nord et à l'Est par les hautes flèches des Monts Brumeux et à l'Ouest et au Sud par la rivière Bruinen, la vallée est fortement défendue. Malheureusement, cela n'est certainement pas suffisant pour la protéger longtemps des espions du Seigneur Ténébreux: seul le pouvoir d'Elrond peut rendre la Vallée Cachée sûre.



Dans RIVENDELL, vous trouverez:

• 4 PAGES EN COULEURS: une sur le Nord de la Rivendell, une sur la partie Est du Rhudaur et deux sur la Vallée de Rivendell.

• PLANS PRINCIPAUX: la Maison d'Elrond, y compris le Hall du Feu et la Salle du Conseil.

• CARACTERISTIQUES DE JEU: sur Elrond, Glorfindel, le puissant Anneau Elfique Vilya et quelques Elfes de Rivendell.

• RENSEIGNEMENTS CULTURELS: sur quelques peuples du Rhudaur: Hommes des Collines, Dúnedain et Dunlendings.

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

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

Créé par Iron Crown Enterprises, Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 6 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

0051

01 · Indications

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

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

L'œuvre du Professeur Tolkien

Chaque module est le résultat d'une recherche approfondie et essaie de présenter les fameux modèles associés à l'œuvre de Tolkien. Des données rationnelles de linguistique, de culture et de géologie sont utilisées. Les éléments d'interprétation n'ont été intégrés qu'avec de grandes précautions et uniquement lorsqu'ils entraient dans des motifs et des schémas préexistants. I.C.E. ne prétend pas que son interprétation soit la seule ou la meilleure possible ; nous espérons plutôt donner au lecteur l'impulsion de la procédure créatrice et l'atmosphère de la région concernée.

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

Définitions

Avari (Q. « *Ceux du refus* ») : Elfes qui n'entreprirent pas le Grand Voyage (voir chapitre 4).
Bruinen (S. « *Vifflot* ») : Rivière traversant l'Eriador et marquant la frontière Nord de l'Eregion. En amont de Tharbad, elle rejoint la Mitheithel pour former le Gwathló.
Cirith Caradhras (S. « *Col du Rubicorne* » ou « *Porte du Rubicorne* » ; Kh. « *Lagil Barazinbar* ») : Le haut col qui coupe les Monts Brumeux entre les montagnes Caradhras et Celebdil. Il relie l'Eregion à la Lórien. Du côté Est, la route dévale par l'intermédiaire d'un escalier de Nains qui court parallèlement aux chutes qui alimentent le Kheled- Zâram.
Dúnedain (S. « *Edain de l'Ouest* » ; sing : « *Dúnadan* ») : Ces Hommes du Haut sont les descendants des Edain qui colonisèrent l'île-continent occidentale de Núménor vers 2A 32. Les Dúnedain revinrent pour explorer, commercer avec, coloniser et, plus tard, conquérir de nombreuses régions le long des côtes Ouest, Sud et Est d'Endor, au cours du Deuxième Age. Malheureusement, leur orgueil et leur désir de puissance les conduisirent à tenter une invasion des Terres Éternelles des Valar

(Valinor). Le résultat fut qu'Eru (l'Unique) détruisit leur demeure insulaire en 2A 3319. Ceux nommés les « Fidèles » s'opposèrent à la politique de haine et à la jalousie envers les Elfes qui amenèrent cette « Chute ». Les Fidèles furent sauvés lorsque Núménor s'engloutit ; ils naviguèrent vers l'Est jusqu'aux Terres du Milieu du Nord-Ouest Là, ils fondèrent les « Royaumes Exilés » : les royaumes d'Amor et du Gondor. Bien que peu peuplé, l'Arthedain (en Amor) comprend une grande majorité de Fidèles et fait preuve de la plus pure culture Dúnadan de tout l'Endor. De nombreux groupes « d'infidèles » (les Núménoréens Noirs) survécurent également vivant dans des colonies et en états indépendants tels qu'Umbar. Le terme Dúnedain fait référence aux Núménoréens et à leurs descendants dans les Terres du Milieu, des groupes qui possèdent une force physique et mentale considérables, une longévité et une riche culture influencée par les Elfes. L'Adûnaic est leur langue natale.

Eldar (Q. « *Elfes* » ; « *Peuple Stellaire* ») : Les **Calaquendi** (Q. « *Grands Elfes* ») qui firent le Grand Voyage jusqu'aux Terres Éternelles. Voir chapitre 4.

Eregion (W. « *Houssaie* ») : La région des hautes terres de l'Eriador entre les rivières Glanduin et Bruinen est composée pour la plus grande part des contreforts des escarpements sur le flanc occidental des Monts Brumeux. L'Eregion oriental grimpe jusqu'à la saillie des montagnes, tandis que les étendues de l'Ouest sont constituées du moutonnement des collines séparées par des ruisseaux et des marais. Une longue cordillère montagneuse orientée Est-Ouest, la Crête Houssaie, traverse le centre de la région. L'Eregion s'est essentiellement dépeuplé depuis 2A 1697 et est maintenant connu pour ses nombreux arbres à houx. Il contient également la porte Ouest de la Moria, qui fait face à la rivière Sirannon, principal affluent du Glanduin.

Eriador : Tout le territoire au Nord de la rivière Isen et entre les **Montagnes Bleues** (S. « *Ered Luin* ») et les **Monts Brumeux** (S. « *Hithaeglir* »). Sa frontière Nord s'étend le long de la crête des hautes terres qui court en direction du Nord-Ouest depuis Car Dûm pour se jeter dans la Baie de Glace de Forochel. Certains récits situent sa frontière Sud le long de la ligne marquée par les rivières Flotgris (S. « *Gwathló* ») et Vol-de-Cygnes (S. « *Glanduin* »). La plupart la tiennent pour être cette région au Nord de la traditionnelle frontière occidentale du Gondor. Eriador se traduit approximativement par « Terres Vides » et comprend les régions de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur, Arthedain et, pour partie, le Pays de Dun et l'Enedwaith.

Gwaith-i-Mirdain (S. « *Confrérie des Orfèvres-Joailliers* ») : Guilde, école et atelier créé par Celebrimbor en Houssaie. Cet ordre atteignit le plus haut niveau de technicité qui puisse se concevoir et personne dans les Terres du Milieu ne pouvait rivaliser avec l'un de ses membres ou l'ordre entier sauf Fëanor et peut-être Annatar, bien que le pouvoir des anneaux des Elfes ait été tel que même l'Unique ne pouvait totalement les dominer.

Hollin : Voir « Eregion ».

Lórien (S. « *…de Rêve* ») : Connue également à différentes époques comme Lothlórien (S. « *Fleur de Rêve* »), Laurelindórenan (S. « *Pays de la Vallée à l'Or Chantant* »), Lórinand, Lindórinand (N. « *Pays des Chanteurs* ») et Dwimordene (R. « *Vallée Hantée* »). La Forêt d'Or fut établie en premier par Galadriel en 3A 1375, bien qu'un certain nombre d'Elfes Nandor l'y aient précédé. Voir le chapitre 6 pour plus de détails.

Moriquendi (Q. « *Elfes Sombres* ») : Elfes n'ayant pas fait le Grand Voyage. Voir chapitre 4.

Nandor (S. « *Ceux qui Firent Demi-Tour* ») : Elfes qui refusèrent de continuer le Grand Voyage au-delà des Monts Brumeux. Voir chapitre 4.

Noldor (Q. « *Les Sages* » ou « *Elfes Profonds* ») : Deuxième Lignée des Eldar. Voir chapitre 4.

Ost-in-Edhil (S. « *Forteresse des Eldar* ») : Capitale et citadelle de l'Eregion. Elle fut habitée jusqu'en 2A 1697, année où elle fut prise d'assaut et pillée par les armées de Sauron.

Sindar (S. « *Elfes Gris* » ou « *Elfes du Crépuscule* ») : Ces Elfes ne sont ni des Moriquendi, ni des Calaquendi.

Sylvains : Tout Elfe ne faisant pas partie des Eldar. Voir chapitre 4.

Vanyar (Q. « *Elfes Clairs* ») : Première Lignée des Eldar. Voir chapitre 4.

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

Conversion

Conversion des caractéristiques pour tous les principaux systèmes de JRAF

Toutes les caractéristiques et les informations chiffrées utilisées dans ce module sont données sous la forme de jets normaux de dé ou de Jets Sans Limite, sur une base de 1-100. Us sont conçus pour l'utilisation de dé de pourcentage (D100). Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer les bonus appropriés ou pour convertir les résultats de 1-100 dans une échelle compatible avec les systèmes n'utilisant pas les pourcentages.

Tableau – bonus des caractéristiques et conversion

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

Conversion des 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.

02 · Introduction

Bien qu'il aborde d'autres parties de la région orientale du Rhudaur, ce livret sera centré sur la vallée cachée d'Imladris (S. « Vallée Profonde »). C'est là que s'installèrent les rescapés du plus grand royaume Elfe sur les Terres du Milieu, tenant en échec les Ténèbres pendant plus d'un Age.

02.1 Histoire globale de Rivendell

A la fin de 2A 1697, Elrond le Semi-Elfe arriva avec quelques centaines de réfugiés dans une vallée protégée, à la frontière Nord du défunt royaume d'Eregion. Après délibération avec Gil-Galad, Elrond décida qu'il serait sage d'établir un refuge Elfe supplémentaire dans le Nord, en plus du Lindon et mieux isolé que celui-ci.

La construction des édifices commença immédiatement. Un modèle d'architecture simple et solide fut choisi, plus modeste que les hautes tours de marbre d'Ost-in-Edhil. Grâce à l'aide de nombreux maçons venus du Lindon, la plus grande partie du Pavillon principal fut achevée en quelques années seulement ; la construction des Forges et du Pavillon Est continua à une allure plus tranquille. Au fil des ans, la population Eldarin de Rivendell décrût peu à peu, au fur et à mesure que de plus en plus de ses habitants partaient se réfugier dans les Terres Etemelles.

Dans la dernière partie du Troisième Age, Rivendell devint un havre non seulement pour les Eldar mais aussi pour les derniers descendants des Rois d'Arnor. C'est là que se tenaient les quartiers généraux des Rangers, ainsi que les Héritages d'Arnor. Elrond garda à l'abri le Sceptre d'Annüminas, l'Anneau de Barahir et les Tronçons de Narsil jusqu'à ce que le Roi fut prêt à les revendiquer en même temps que son trône.

Rivendell était également le lieu de réunion du Conseil Blanc, ce groupe de Sages qui cherchait à combattre Sauron sous toutes ses formes et à instaurer la paix pour les Peuples Libres.

Mais, et cela est peut-être tout aussi important, Rivendell offrait un havre de sécurité au voyageur fatigué (et bien renseigné). Dans les terres sauvages qui s'étendaient dans l'ombre occidentale des Monts Brumeux, peu d'endroits offraient un abri sûr contre les Trolls, les Hommes de Dun, les Hommes des Collines, les loups et même les Orques en maraude. Rivendell était l'un de ces endroits - à la seule condition de savoir le trouver.

02.2 Chronologie

Deuxième Age

env. 750 - Fondation du royaume Noldo de la Houssaie en Eregion, gouverné par Galadriel et Celeborn depuis la capitale, Ost-in-Edhil (S. « *Forteresse des Eldar* »). Celebrimbor l'Orfèvre crée le vaste complexe de forges et la Guilde des Forgeurs, le Gwaith-i-Mirdain (S. « *Peuple des Orfèvres-Joailliers* »). Des liens commerciaux sont tissés avec les Nains de Khazad-Dûm.
env. 1000 - Les Núménoréens fondent Tharbad en Eregion central. Depuis Ost-in-Edhil (à la naissance du Gwathló), la ville est à quelques jours de voyage en descendant le Glanduin.

Celebrimbor forge la seconde Pierre Elfique Elessar (la première ayant été faite par Fëanor et perdue depuis) et la donne à Galadriel.
1200 - Sous un déguisement respectable et se faisant appeler Annatar (« *Le Seigneur des Dons* »), Sauron essaie de gagner les faveurs des Elfes. Gil-Galad se méfie de ses intentions et lui refuse l'entrée au Lindon. Le Maia déchu d'Aulë réussit mieux avec les Eldar d'Eregion et, usant de sa fourberie, commence à séduire Celebrimbor. Toutefois, Galadriel refuse toute relation avec lui.
1200-1500 - Annatar (Sauron) enseigne aux Mirdain (les Orfèvres-Joailliers Elfes) de nouvelles manières de forger (et apprend beaucoup auprès de Celebrimbor).
1350-1375 - Sauron persuade les Orfèvres d'Eregion (dont l'influence à Ost-in-Edhil est grande) de se rebeller contre l'autorité de Galadriel et Celeborn.
1375 - Après avoir abdiqué, Galadriel traverse Khazad-Dûm avec de nombreux Noldor et accepte de devenir la gardienne de la forêt nommée Lórinand qui pousse à l'Est des Monts Brumeux. Elle fonde le royaume de Lórien. Celeborn, qui a refusé de pénétrer dans la Cité des Nains, reste en Ost-in-Edhil.
env. 1500 - Les Orfèvres Elfes, à l'apogée de leur puissance, commencent à forger les Anneaux de Pouvoir sous l'œil vigilant de Sauron.
1580 - Sauron retourne au Mordor pour commencer à forger I 'Unique.
1580-1590 - Celebrimbor crée seul les Trois Anneaux.
1600 - Sauron forge l'Anneau Unique sur l'Orodruin et réalise ainsi ses noirs desseins. A l'instant même où le Seigneur Ténébreux passe l'anneau à son doigt, Celebrimbor, à des lieues de là en Eregion, comprend qu'il a été trompé. Il dissimule les Trois.
1601 - Furieux que les Elfes ne soient pas tombés dans son piège comme prévu, Sauron exige d'eux qu'ils lui remettent les Anneaux de Pouvoir, ce qu'ils refusent. Celebrimbor se repent et se rend en Lórien pour demander pardon et conseil à Galadriel. Il lui offre Nenya, l'un des Trois. Elle recommande de ne pas faire usage des Anneaux tant que Sauron est en possession de l'Unique.
1693 - La guerre commence entre les Elfes et Sauron. Celebrimbor expédie au Nord les deux des Trois Anneaux restants (Narya et Vilya) à Gil-Galad au Lindon.
1695 - Elrond est envoyé par Gil-Galad au secours des Noldor de la Houssaie.
1697 - Ost-in-Edhil est assaillie. La Maison des Mirdain est pillée et Sauron trouve neuf anneaux ; Celebrimbor est capturé et torturé pour qu'il révèle où se trouvent les Sept qui furent donnés aux Nains. Comme il refuse de dire où les Trois sont cachés, le Seigneur Ténébreux le tue. L'Eregion tombe. Elrond se replie en Imladris et y fonde un refuge avec bon nombre des Noldor rescapés. La Moria est fermée. Ost-in-Edhil est abandonnée et tombe en mine ; elle ne sera jamais plus habitée.
1699 - Sauron contrôle désormais l'Eriador.
1700 - Les forces du Seigneur Ténébreux sont vaincues par une armée de Núménor venue au secours des Elfes du Lindon. Sauron est chassé d'Eregion.
1780 - Conseil en Imladris. Gil-Galad donne le plus puissant des Anneaux des Elfes, Vilya, à Elrond le Semi-Elfe.
env. 2200 - Première apparition des Neufs Spectres de l'Anneau (Nazgûl).
3319 - Chute de Núménor.
3430 - La Dernière Alliance des Hommes et des Elfes est formée. Gil-Galad donne l'Anneau Rouge à Círdan.
3441 - Dans la bataille finale, sur les flancs de l'Orodruin, Sauron est vaincu. Gil-Galad et Elendil sont tués. Isildur tranche l'Anneau Unique du doigt du Seigneur Ténébreux et - malgré les conseils de Círdan et d'Elrond - le garde pour lui. Elrond récupère les Tronçons de Narsil, qu'il rapporte en Imladris. Les Spectres de l'Anneau passent de ce monde dans celui des ombres. Fin du Deuxième Age.

Troisième Age

Désormais les Elfes peuvent utiliser librement leurs Anneaux, et c'est ce qu'ils font, au profit des Terres du Milieu dont ils soignent les blessures que Sauron lui a infligées. Le Lindon, Imladris et, plus tard, la Lórien, deviennent des refuges sûrs.

100 - Elrond épouse Celebrian.
env. 1000 - Sauron reprend forme sur les Terres du Milieu. Première apparition des Istari, ces Maïar venus des Terres Éternelles pour combattre les Ténèbres.
env. 1050 - Sauron étend sa domination sur Dol Guldur. Le Sud de la Forêt Verte tombe sous l'influence de l'Ombre et devient Mirkwood.
1409-1636 - Lente désagrégation et chute finale du royaume du Cardolan.
1635-1637 - La Grande Peste ravage la plus grande partie du Gondor et de l'Eriador.
1975 - La Bataille de Fornost : le Roi-Sorcier est vaincu mais trop tard pour que les derniers vestiges d'Amor puissent être sauvés.
1976 - Aranarth devient le premier Chef des Rangers. Ceux-ci, qui opèrent depuis Rivendell, continuent la lignée des Rois dans le Nord.
1980 - Le Balrog surgit de la Moria. Beaucoup d'Elfes quittent la Lórien.
2060 - La puissance à l'œuvre à Dol Guldur s'accroît. Les Sages craignent que ce soit Sauron qui prenne à nouveau forme. La Lórien maintient une étroite surveillance sur son voisin.
2063-2460 - Les Loups infestent l'Eriador.
2463 - Le Conseil Blanc est (re)formé ; il comprend cette fois les Istari.
2509 - Celebrian est attaquée par des Orques au Col du Rubicorne. Ses fils la secourent peu après mais elle a reçu une blessure empoisonnée durant l'attaque et éprouve dès lors une grande lassitude de ce monde. Elle part au-delà des mers l'année suivante.
2911-2912 - Le Cruel Hiver. Des Loups Blancs apparaissent en grand nombre de part et d'autre des Monts Brumeux. La Lórien et Rivendell font partie des rares havres épargnés.
2941 - Première visite de Bilbo à Rivendell. Le Conseil Blanc (qui comprend les Istari, les porteurs des Trois et d'autres Sages) chasse Sauron de Dol Guldur.
2951 - Sauron, à présent au Mordor, se fait reconnaître et proclame ses intentions rapaces. Dol Guldur est réoccupée par les Nazgûl et le Seigneur Ténébreux commence à reconstruire Barad-dûr.
3001 - Bilbo s'installe à Rivendell.
3018-3019 - La Guerre de l'Anneau. Sauron est abattu. L'Anneau Unique est détruit ; les autres anneaux qui n'ont pas été détruits perdent tous leurs pouvoirs.
3021 - Passage des Porteurs d'Anneaux (dont Elrond, Galadriel, Gandalf, Frodo et Bilbo) vers les Terres Éternelles. Caras Galadhon est abandonnée. Elladan et Elrohir restent encore quelques temps à Rivendell puis partent au-delà des mers. La Dernière Maison Simple est fermée et abandonnée.

03 · Les alentours de Rivendell

Rivendell est véritablement un îlot, refuge en plein territoire hostile : le Rhudaur. Premier des trois États successeurs d'Amor à tomber dans les griffes du Roi-Sorcier, le Rhudaur s'est rapidement détérioré en une région déserte. Dès l'an 1300 du Troisième Age, ce pays déjà quelque peu stérile est tombé sous l'emprise d'Angmar et se change peu à peu en une étendue sauvage et abandonnée.

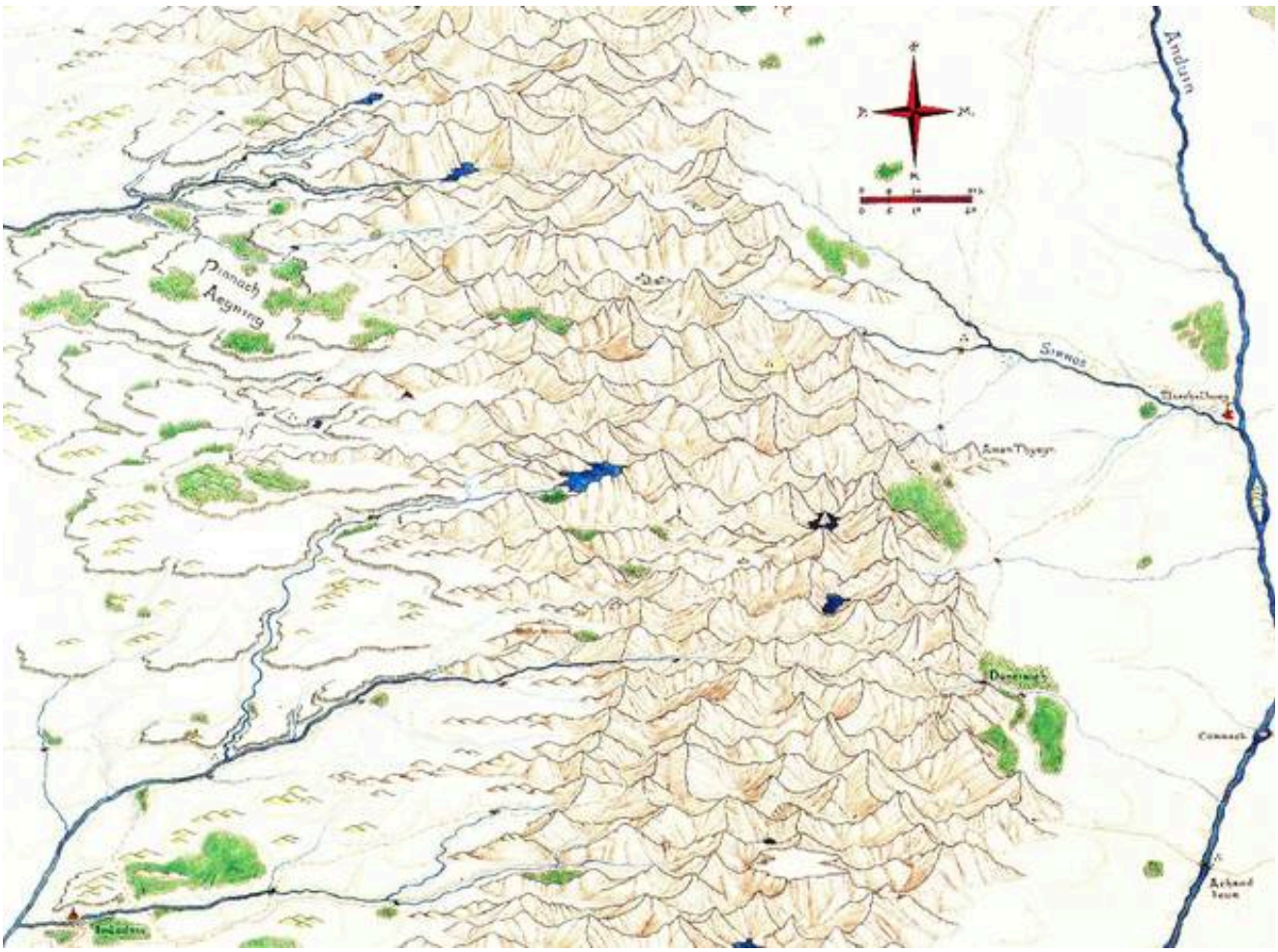
Légende de la carte en couleurs

1.2 LEGENDE DE LA CARTE COULEUR

(1) 2,5 cm = 32 km
(2) Montagnes =
(3) Collines =
(4) Forêts mixtes =
(5) Forêts de résineux =
(6) Haies, taillis, fourrés =
(7) Fleuves =
(8) Rivières =
(9) Ruisseaux =
(10) Cours d'eau intermittents =
(11) Glaciers et coulées de glace =
(12) Champs de neige de montagnes et régions enneigées n'ont pas de représentation en couleurs.
(13) Routes principales =
(14) Routes secondaires =
(15) Chemins / pistes =
(16) Ponts =
(17) Gués =
(18) Cités =
(19) Villes =
(20) Manoirs, auberges, petits villages =
(21) Citadelles et grands complexes fortifiés =
(22) Petits châteaux, places fortes, tours, forts =
(23) Monastères =
(24) Observatoires =
(25) Tumulus et lieux de sépulture =
(26) Grottes et entrées de cavernes =
(27) Buttes et plateaux =
(28) Lacs =
(29) Dunes =
(30) Terrain très accidentés =
(31) Déserts =
(32) Haut-fonds =
(33) Récifs =
(34) Ruines =
(35) Marais et régions marécageuses =
(36) Jungles =
(37) Lacs asséchés ou périodiques =
(38) Escarpement et coteaux =
(39) Villages marécageux =
(40) Tours de guet =

Légende de la carte en couleurs

Il faut noter que les symboles sont applicables à toutes les cartes de ce livret, qu'elles soient en couleurs ou en noir et blanc. L'échelle peut, néanmoins, ne pas être la même. Quand cela n'est pas mentionné, le haut de la carte correspond au bord Nord.

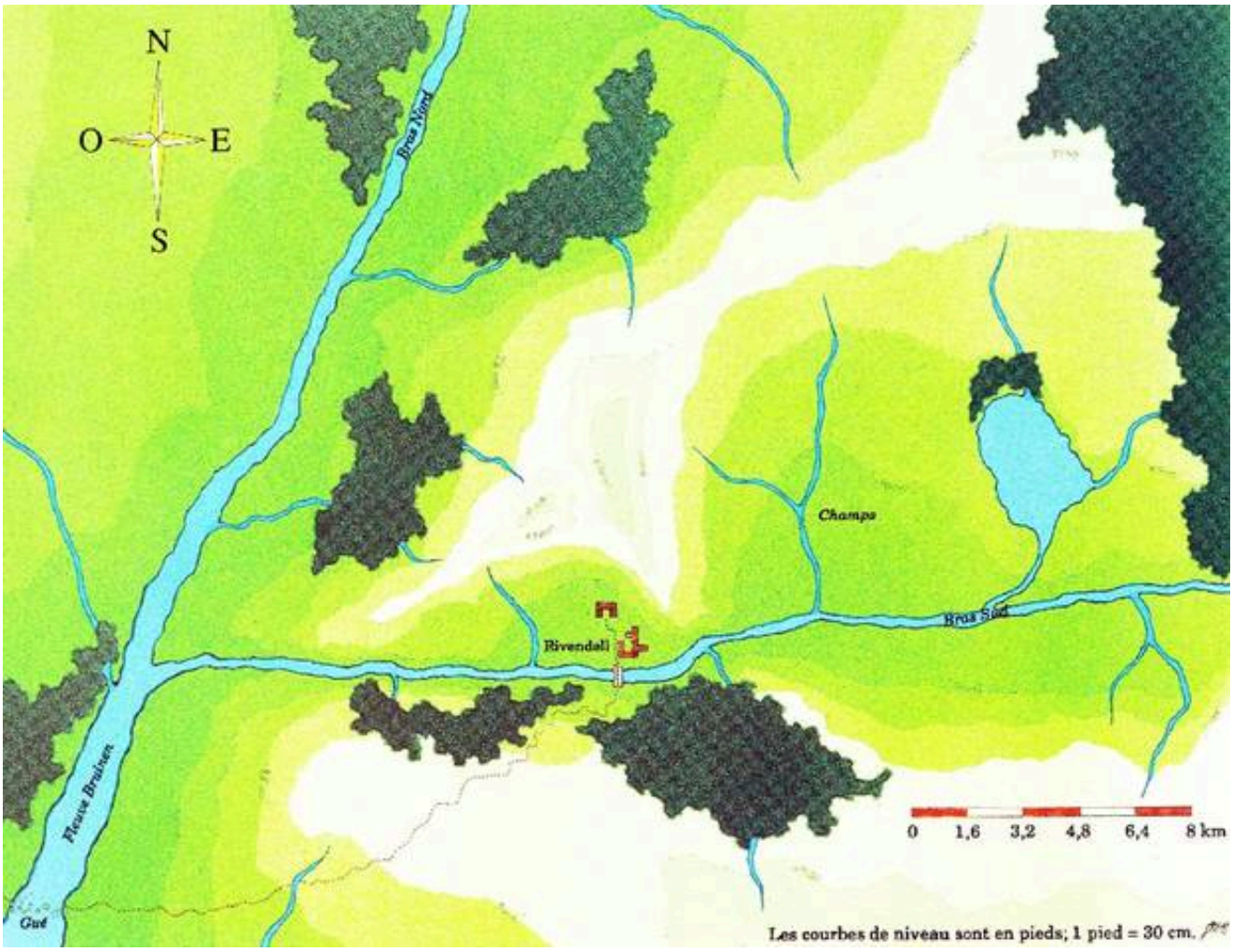


Les alentours de Rivendell

3.1 La géographie

Le Rhudaur est loin d'être un vaste territoire ; pourtant, vu sa taille, il offre une variété de paysages étonnamment grande. La forme du terrain peut aller de larges collines, juste aux pieds des Monts Brumeux, jusqu'à de plates étendues de plaines et de forêts denses tout aussi hautes et vieilles que certaines autres en Terres du Milieu. On peut grossièrement diviser le Rhudaur en trois zones : les Hautes Terres, les Trollshaws (Bosquets aux Trolls) et les Basses Terres. Les Hautes Terres comprennent les contreforts orientaux des Monts Brumeux couronnés de neige et l'éperon montagneux appelé les Collines du Géant, ces deux formations constituant les frontières Nord et Est du Rhudaur. Les Hautes Terres du Nord se divisent en deux parties : les Ettenmoors (Landes d'Etten) et les Ettendales (Vaux d'Etten) ; tandis que celles du Sud et de l'Est sont appelées les Falaises Froides ou les Falaises aux Pins. Les Trollshaws forment la partie centrale du Rhudaur, qui s'étend entre les rivières Mitheithel et Bruinen. Toute cette région est parsemée de petits bois, avec une seule véritable forêt au Sud, l'Yfelwyd (ou Bois Maudits). Les Basses Terres forment les bords Sud et Ouest du Rhudaur. Au Sud de l'Yfelwyd et entre les rivières, se trouve la région que l'on appelle

l'Angle (S. « *En Egladil* »). À l'Ouest de la rivière Mitheithel s'étend la vaste plaine septentrionale d'Eriador, nommée Oiolad (« *Plaine Sans Fin* »), sur laquelle la frontière du Rhudaur a avancé et reculé maintes fois. C'est une région peu habitée, à tel point que la plaine située juste à l'Ouest de la Mitheithel est connue sous le nom d'En Eredoriath, « *Les Terres Solitaires* ».



Rivendell

3.11 Les Hautes Terres

Les Hautes Terres du Rhudaur sont une région de grandes collines, certaines d'entre elles atteignant une altitude de 450 m. Ces collines sont disposées selon des courbes irrégulières qui vont du Sud-Ouest au Nord-Est et sont relativement « jeunes » ; c'est-à-dire que leurs contours sont encore très découpés et peu érodés par le temps et qu'elles n'ont que très peu d'humus. Cette description convient particulièrement bien aux collines les plus septentrionales, les Ettenmoors, que les Hommes des Collines appellent « Mer de Granit » dans leur langue. Ce nom provient moins des nombreuses collines que du paysage lui-même, jonché de blocs de granit à nu ou en partie enfouis. La taille de ces rochers va de la grosseur d'une balle d'enfant à celle d'une vaste demeure et ces rocs sont souvent amoncelés de manière tellement chaotique qu'aucune créature plus grosse qu'un lapin ne peut espérer passer. Au Sud des Ettenmoors, les collines se font plus petites et les rochers moins abondants, formant la région dite des Ettendales. Ces derniers sont bien pourvus en ruisseaux qui

viennent nourrir la rivière Mitheithel ; cependant, la région souffre d'un mauvais drainage, ce qui entraîne la présence de nombreux marais stagnants. Les Hautes Terres directement au Sud et à l'Est ressemblent beaucoup aux Ettendales, sauf qu'elles sont bien drainées et recouvertes de forêts. La plupart des arbres de cette région sont à feuilles persistantes, c'est pourquoi on appelle cette région Falaises aux Pins.

3.12 Les Trollshaws

La région des Trollshaws, ou Bosquets aux Trolls, tire son nom - étonnant, non ? - de ses habitants, les Trolls des Collines. C'est un pays vallonné mais peu de collines s'élèvent au-dessus de 250 m. Les Trollshaws sont une contrée boisée mais, pour la plupart, les arbres sont regroupés en petits bosquets touffus, séparés l'un de l'autre par de vastes clairières. D'épaisses broussailles poussent en lisière de ces bosquets, aux endroits où les arbres se font plus clairsemés ; vers l'intérieur du bois ; ce terrain est souvent fréquenté par les loups. Malgré ces dangers, les Trollshaws accueillent en hiver les grands troupeaux de Losrandir (S. « *Errants des Neiges* ») du Rhudaur. C'est également la seule région du Rhudaur dont on puisse prétendre que le sol y est fertile, bien que même ici il ne soutienne pas la comparaison avec la terre que l'on trouve dans le reste de l'Eriador.

3.13 Les Basses Terres et les Rivières

L'Angle et l'Oiolad se ressemblent assez : toutes deux sont des régions campagnardes légèrement vallonnées, avec ici et là un bouquet d'arbres courbés et meurtris par le vent. Presque partout, les bourrasques continuelles venant du Nord-Est emportent avec elles l'humus, de sorte que l'agriculture est totalement impossible, à part sur les terres relativement fertiles le long des rivières. La vive et scintillante Mitheithel (« *Grise Fontaine* ») prend sa source dans les neiges des Ettenmoors et les ruisseaux des Ettendales. Au printemps, lorsque la neige fond, elle se change en un torrent bouillonnant mais, même au début de l'automne, elle est impossible à franchir à gué entre le Iant Methed (S. « *Dernier Pont* ») et les Ettendales. La Mitheithel gèle au plus froid de l'hiver ; la force du courant sous la glace rend toute traversée dangereuse et peu s'y risqueront à moins d'être en situation désespérée.

Les bras du Bruinen (Vifflot), qui prennent naissance dans les neiges des Monts Brumeux, sont bien plus calmes que sa sœur - que le Bruinen rejoint à l'extrême pointe de l'Angle. Les Hommes des Collines croient (assez justement du reste) que cette rivière est sous l'influence magique des Elfes de Rivendell, aussi l'évitent-ils autant que possible. Le lieu de jonction des deux bras du Bruinen est le point le plus occidental du petit royaume d'Elrond.

3.2 La flore

Bien que le Rhudaur ait une réputation de pays désert, la contrée s'enorgueillit de posséder quelques plantes aux propriétés intéressantes, parfois bénéfiques et parfois mortelles.

Le **Lawrin** est un lichen que l'on trouve souvent sur les blocs découverts de granit, surtout dans les Ettenmoors. Sa couleur orangée est d'une nuance suffisamment rare pour servir de mise en garde contre sa nature dangereuse : lorsque le Lawrin est mis en contact avec la peau, il provoque dans les

deux jours qui suivent une violente éruption qui démange furieusement et qui, si on ne la traite pas, va s'étendre rapidement et provoquer des engourdissements (activité à -25) aux endroits affectés. Un remède consiste à prendre un bain dans lequel on a ail préalable fait bouillir des aiguilles de pin.

Le **Sha** est un nénuphar qui se rencontre dans les marécages des Ettendales. Les fleurs de Sha sont d'une grande utilité : une fois séchées et réduites en poudre, elles confèrent à leur utilisateur plusieurs rounds d'une puissante infravision - mais à un coût élevé : quatre à cinq jours de douloureuses diarrhées s'en suivront (pendant 1 à 5 rd, l'utilisateur peut voir à 90 m, excepté dans le noir absolu, mais il le paie par une affliction qui le réduira de -25 jusqu'à sa guérison).

La **Faghiu** est une petite fleur bleue et blanche d'une extraordinaire beauté, qui ne pousse que sur les plus hautes collines de granit de l'Est. D'aucuns prétendent que le jus extrait des pétales à la pleine floraison fait un philtre d'amour très efficace. Cette légende est vraie : ceux qui succombent à l'enchantement ne causeront aucun mal à celui qui leur a fait prendre la boisson pendant 1 à 100 jours. Bien au contraire, les victimes s'efforceront de servir l'être nouvellement aimé aussi fidèlement que possible - sauf si toutefois cela devait mettre leur propre vie en danger. Ceux qui se sont épris d'une personne du sexe opposé peuvent éprouver jusqu'à un violent désir pour leur nouvel amour.

L'**If aux Baies Blanches** est un arbuste que l'on rencontre fréquemment dans les bois du Rhudaur. Manger ses baies mûres peut entraîner une mort rapide (1 à 10 rd) et indolore. Dans les jours d'antan, c'est ce moyen qu'employaient pour se suicider ceux qui avaient perdu leur honneur. Si les baies ne sont pas mûres, leur absorption n'entraînera que des vomissements.

La **Mousse Hiam** est un petit champignon qui ronge les nombreux hêtres du Rhudaur. Une fois préparée par un herboriste compétent, elle a un effet stimulant sur l'humeur et nourrit pleinement à elle seule son utilisateur pour la journée entière. Les Fui Hiams, ou Hommes des Collines Bersekers, consomment régulièrement cette mousse pour rester alertes et vigoureux. Cependant, ceux qui ne se nourrissent que d'elle ne peuvent le faire plus de quatre jours consécutifs, après quoi ils doivent se reposer (à -75) deux fois aussi longtemps qu'ils ont été soutenus par ses effets. De nombreuses personnes sont allergiques à la Mousse Hiam ; il y a 5% de chances pour que celui qui l'absorbe pour la première fois soit frappé de convulsions et meure.

Les **Vignes Noires** sont des plantes inutiles et dangereuses. On les rencontre au plus profond de l'Yfelwyd, la difficulté qu'on a à les trouver étant leur seul bon côté. La Vigne Noire a une tige très fine, garnie de rares et chétives feuilles noires, et elle pousse au milieu des racines apparentes des grands arbres. Un contact prolongé avec les feuilles (par exemple en s'asseyant ou en dormant dessus) plonge la victime dans une brève euphorie si intense qu'elle frôle l'hallucination. Pendant que le rêveur soupire et rêve de bonheur, la Vigne Noire pousse à une vitesse prodigieuse tout autour de lui et abaisse les racines pour étouffer sa proie perdue en plein délire. Cette dernière est pleinement consciente de ce qui lui arrive mais n'a aucune envie de faire quoi que ce soit pour l'empêcher… Sans aide extérieure, le pauvre insensé expire en 2-20 rd.

3.3 La faune

Les collines autour de Rivendell sont peuplées par une étonnante diversité de bêtes sauvages - certaines étant plus dangereuses que d'autres.

3.31 Les prédateurs

À part l'Homme et le Troll, les principaux prédateurs du Rhudaur sont l'Ours Brun et le Loup, les deux espèces étant assez répandues dans toute la région. Leurs plus grands cousins, respectivement l'Ours des Cavernes et le Ouargue (ou Loup de Guerre), rôdent fréquemment dans les hautes collines du Nord et de l'Est mais ne descendent que rarement plus bas.

L'ours

Les Ours mangent des plantes et, quand ils le peuvent, les charognes que d'autres prédateurs ont laissées derrière eux. Ils sont cependant tout à fait capables de tuer en solitaire lorsque la faim les tenaille. Les Ours Bruns, que les Hommes des Collines appellent Barg-dign (« *Petits Ours* »), atteignent souvent un poids de 150 kilos et sont aussi grands qu'un homme. Les Ours Noirs mesurent un peu moins d'un mètre de plus et pèsent le double du poids de leurs cousins bruns. L'Ours Noir, appelé Barg-moigh ou « *Grand Ours* » par les Hommes des Collines, mène une existence solitaire dans les nombreuses grottes naturelles des Hautes Terres. Il est considéré comme peu avisé, même sous une pluie diluvienne ou une soudaine tempête de neige, d'essayer de se réfugier dans la même caverne qu'un Ours Noir adulte.

Le loup

Contrairement aux Ours, les Loups chassent toujours en meute, utilisant la ruse et la tactique pour attraper les faibles ou les malades parmi les Losrandir. Le Loup ordinaire, ou Degmurg, a à peu près la taille d'un gros chien et chasse en meute d'une douzaine. Les Ouargues, ou Degmoig, pèsent environ 70 kilos, ne craignent pas l'homme et peuvent servir de monture aux Orques - après une période adéquate de dressage. Les Ouargues possèdent leur propre langage ; ils sont facilement aussi intelligents que la plupart de leurs cavaliers - et tout aussi malfaisants. On en distingue deux sortes : il y a les Ouargues ordinaires qui ne sont que d'énormes Loups ; on ne rencontre les vrais Ouargues, les Deg-lic ou « *Loups Fantômes* », que beaucoup plus rarement que leurs frères. Un Loup Fantôme ressemble parfaitement à un autre Ouargue à part que c'est un Mort-Vivant : à sa mort, son corps se dissipe. Rencontrer des Ouargues est cependant chose rare, qui ne se produit jamais à proximité de Rivendell même.

Le chatmoig

Les hautes collines servent également de résidence au Chatmoig, ce grand félin gris extrêmement rare, aux énormes pattes antérieures et aux longs crocs. Le Chatmoig est la seule créature naturelle que craignent les Hommes des Collines.

Le gaich

Le principal petit prédateur du Rhudaur est un gros renard appelé Gaich ou Changeur ; sa fourrure est noire en été et blanche en hiver. Le nettoyage des charognes que le Gaich a laissées derrière lui

constitue le travail principal des nombreuses volées de Corneilles et de Gorcrows (Crebain) qui pullulent dans presque toutes les parties du Rhudaur central et oriental.

3.32 Les grands prédateurs rares

On prétend que des Géants et des Fantômes errent sur les Hautes Terres du Rhudaur, gardant des trésors depuis longtemps perdus, se nourrissant de ce qu'ils rencontrent. Des Grands Aigles ont été aperçus dans le ciel, au-dessus des montagnes.

3.33 Les créatures plus petites

On trouve également sur ces terres une grande variété de petites créatures. Lapins, souris, rats et porcs-épics abondent. Par contre, le castor et le vison des rivières ont pratiquement disparu. Les Dúnedain attachent une grande valeur à leur belle fourrure et les paient bien. Ces animaux n'ont jamais été très nombreux, aussi bientôt les Hommes des Collines les eurent-ils tous capturés ou presque. Les corneilles mises à part, il n'y a pas autant d'oiseaux au Rhudaur que dans le reste de l'Eriador. Toutefois, on rencontre un grand nombre de canards à tête bleue sur les berges des rivières ainsi que dans les marais des Ettendales. Les chauves-souris sont assez répandues et il existe quelques espèces de serpents, dont l'une est assez dangereuse : l'Aspic Cliquetant ; c'est un petit serpent gris assez commun et au venin puissant. Son seul mérite est de porter autour du cou un jeu d'anneaux en écaille qui font un bruit caractéristique lorsque le serpent se tord, surpris, ou lorsqu'il se prépare à frapper.

Losrandir et caru

Les Losrandir (Hc. « *Feithan* ») mesurent un peu plus d'un mètre vingt au garrot et, mis à part leur épaisse fourrure et leurs courts bois moussus, ressemblent beaucoup au petit cerf de l'Ouest. Les Losrandir migrent vers les Hautes Terres au printemps et se rassemblent en d'énormes troupeaux qui couvrent plus d'un demi- hectare. Ils mettent bas leurs petits alors que le printemps touche à sa fin. Plus tard, alors que la neige commence à tomber dru, ils se retirent sur les terres boisées en groupes d'une douzaine.

Les Losrandir ont des sabots très pointus, ce qui leur permet de creuser la neige pour chercher de la nourriture en hiver. Ces sabots sont leur principal moyen de défense : le mâle comme la femelle peuvent ruer habilement. Les bois de la femelle demeurent assez tendres toute l'année, tandis que ceux des mâles durcissent suffisamment pour qu'ils puissent s'en servir au début de l'hiver - la saison du rut. Les Losrandir ne se nourrissent généralement que de sinblas, l'herbe grise du Rhudaur, cette maigre pitance à elle seule assurant leur survie. Au cours des hivers particulièrement rudes, les Losrandir mangent aussi les buissons et l'écorce des arbres.

En règle générale, les mâles les plus robustes patrouillent à la périphérie de la harde afin de tenir les prédateurs éloignés. Dans les groupes plus petits, les Losrandir se fient à leur vitesse et à leur endurance dans la neige épaisse ; ils sont capables de piquer une brève mais stupéfiante pointe de vitesse. Si nécessaire, les mâles tenteront une sortie pour attaquer et, en dernier recours, les Losrandir se regrouperont en rangs serrés, se défendant de tous côtés par un mur de sabots d'airain.

Cette tactique suffit contre les Loups ou les Ours mais n'a aucune efficacité face à des Humains résolus.

Les Hautes Terres sont également parcourues par de plus petites hardes de Caru (Hc., Du. « *Wapiti* »), qui migrent et se nourrissent de la même manière que les Losrandir. On aperçoit fréquemment ces deux types d'animaux dans la vallée de Rivendell.

04 · Les habitants

Outre les habitants Immortels de Rivendell, quelques autres races se partagent les terres du Rhudaur oriental.

4.1 Les Elfes de Rivendell

La nature des Elfes, leur apparence et leurs attributs ne seront traités ici que brièvement. Pour de plus amples informations sur les Premiers Nés, voir le module : « Lórien & les Guildes des Orfèvres Elfes » et le supplément au JRTM : « Les Seigneurs des Terres du Milieu, Vol. I » (non encore traduit).

4.11 Attributs généraux

Leurs sens ont une acuité exceptionnelle, en particulier l'ouïe et la vue. Les Elfes sont capables de voir la nuit à la seule lueur des étoiles comme s'ils étaient en plein jour. Leur champ de vision diminue proportionnellement sous moins de lumière, jusqu'à ne plus atteindre que quelques dizaines de centimètres lorsqu'il fait, comme dirait un Humain, « noir comme dans un four ».

Les Elfes, contrairement aux Humains et aux Nains, n'ont pas besoin de dormir pour reposer leur corps ; à la place, ils entrent, pour quelques heures par jour, dans une espèce de transe, sorte de rêve éveillé au cours duquel ils peuvent se rappeler les jours heureux qu'ils ont connus jadis au cours de leur longue vie.

Un fait sans doute plus remarquable est que les Elfes ne vieillissent ni ne sont marqués par le temps et que leur corps est immunisé contre toutes les maladies et infections. Ils sont pratiquement immortels, à moins de périr de mort violente. Si un Elfe est tué, son âme est transportée dans les Cavernes de Mandos au Valinor où, après un certain temps, son corps est réincarné ; il peut alors vivre librement sur les Terres Éternelles - mais il lui est interdit de retourner sur les Terres du Milieu jusqu'à la fin du monde.

Les blessures des Elfes cicatrisent vite, sans laisser de trace ; cependant, les Elfes ne peuvent pas régénérer les organes ou les parties de leur corps qui ont été gravement endommagés. Leur corps atteint la pleine maturité à la suite d'une adolescence légèrement plus longue que celle des mortels, après quoi le processus de vieillissement s'arrête. C'est seulement au plus profond de leurs yeux que l'on peut discerner, chez les plus grands Elfes, une petite lueur qui témoigne de leur véritable âge - et encore, uniquement chez ceux pour lesquels le poids des Terres du Milieu est désormais lourd à porter. Mais les lignées mineures gardent, même après des millénaires, la beauté et l'insouciance de la jeunesse.

4.12 Aspect et habillement

Bien que leur aspect extérieur ressemble fondamentalement à celui des Humains sous bien des angles, les Elfes n'en présentent pas moins quelques différences importantes (même si elles sont subtiles).

En tant que race, ils sont plus grands que la plupart des Humains (grands Edain exceptés) avec cependant une stature plus fine. La taille des mâles va en général de 1,83 m à 2,05 m ; leur poids, respectivement, va de 80 à 125 kilos. Les femmes des Elfes mesurent d'habitude entre 1,67 m et 1,88 m et sont, elles aussi, assez sveltes. Bien qu'aux yeux de certains cette race puisse paraître fluette, les Elfes sont généralement tout aussi forts que n'importe quel guerrier humain. Du reste, les Seigneurs Eldarin avaient une carrure musclée et étaient indiscutablement les individus des Terres du Milieu les plus puissants physiquement.

Les Elfes mâles sont en règle générale imberbes. Le système pileux des Elfes est moins développé que chez les Humains. Us résistent bien aux températures extrêmes, froid et chaud d'origine naturelle, aussi ne portent-ils des vêtements que pour l'ornement, le camouflage ou, peut-être, par pudeur. Les Elfes ont invariablement une apparence plus belle que leurs cousins mortels, ayant des traits plus fins et une peau toujours lisse.

Les Noldor

Les Noldor ont des cheveux allant du brun foncé au noir d'ébène et des yeux marrons foncés ou gris - la seule exception étant les enfants de Finwë, Roi des Noldor, et d'Indis des Vanyar : leurs fils, Fingolfin et Finarfin, avaient tous deux une chevelure dorée comme leur mère et ce trait est aussi passé à leur descendance, à laquelle appartient, bien sûr, Glorfindel.

La plupart des Elfes de cette lignée sont clairs de peau et forts de carrure. Les Noldor étaient parmi les plus grands guerriers du Premier Age ; certains d'entre eux furent même capables de tenir un combat singulier avec un Valarauko (Balrog), un grand démon de Morgoth. Même à Rivendell, les Noldor aiment porter de fins et amples vêtements gris ou blancs et ont un goût plus prononcé pour les bijoux que leurs cousins.

Les Teleri

Cette lignée a les cheveux blonds ou châtain clair et les yeux gris ou noisette. Il y a d'une manière générale davantage de brassage de caractères chez ce groupe que chez les Noldor ou les Vanyar. Ils sont aussi bien sûr plus nombreux ; il y a donc davantage de possibilités de variations en leur sein. Les Calaquendi Teleri n'habitent pas à Rivendell.

Les Sindar et les Nandor

Moins grands et moins majestueux que les Eldar, ces Elfes n'en sont pas moins plus nobles que les Avari. Tous sont en général élancés ; leur force est nerveuse et leur agilité est grande. Physiquement, ils ressemblent aux Teleri - puisqu'ils en sont issus - mais il leur manque une certaine « aura » car ils n'ont jamais contemplé la Lumière d'Aman. Ces Elfes s'habillent de gris ou d'autres teintes neutres.

Les Avari Moriquendi

Ceux-là sont les Elfes Sylvains, les plus rustiques des Elfes et les plus nombreux. Leur apparence est semblable à celle des Sindar, avec cependant une taille légèrement plus petite et des yeux et des

cheveux (dont la couleur varie d'ordinaire entre le châtain et le marron foncé) plus sombres. H y a assez peu d'Elfes Sylvains à Rivendell ; beaucoup de ceux qui y vivent s'occupent des terres et des besoins agricoles de la Maison. D'autres montent la garde avec leurs frères Sindar. Néanmoins, les Elfes Sylvains sont de loin les plus insouciants - à un point tel que plus d'un mortel les taxerait d'idiot. En face des Noldor à la figure sévère, ils semblent presque puérils. Les Elfes Sylvains s'habillent souvent de vert et de marron ; ceux de Rivendell sont particulièrement enclins à arborer des couleurs vives.

4.13 Société

Les structures sociales de Rivendell ne sont pas sans rappeler celles de n'importe quel vaste territoire isolé. Elrond est le Seigneur de la Maison et l'autorité suprême pour toute affaire. Il y a un certain nombre d'autres seigneurs Noldorin qui résident là mais tous s'inclinent devant Elrond. Beaucoup des Elfes présents sont des artisans qui exercent leur talent dans les ateliers et les forges. Au sein des groupes Sindar et Sylvains existe une hiérarchie mais celle-ci est librement reconnue et acceptée par tous. Presque tous les Elfes Sylvains sont ravis de servir leurs frères Eldarin, tirant plaisir des tâches simples. Les membres Dúnedain de la maisonnée ont une place à part, puisqu'on leur demande de participer à bon nombre de travaux domestiques et qu'on les entraîne comme des guerriers Elfes mais avec un certain respect.

4.14 Forces armées

Presque tous les habitants de Rivendell sont capables de participer à la défense de la Maison, si jamais cette dernière se trouvait un jour confrontée à une telle crise. Cependant, des groupes de Sylvains font régulièrement des patrouilles ; parfois, on trouve à leur tête un Sinda ou un Noldo. Les Rangers y participent aussi, quoique rarement à plus d'un par groupe : ils sont (aux oreilles d'un Elfe) si bruyants !

4.15 Économie

Puisque Rivendell est un microcosme totalement isolé et autarcique, ses habitants n'ont pas besoin d'argent. Il est vrai que les gens d'Elrond commercent de temps à autres avec les Dúnedain d'Amor (et même du Rhudaur dans les Jeunes Années de ce royaume) mais la monnaie a rarement été utilisée. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a aucun trésor à Rivendell : même le peu qui a été sauvé d'Ost-in-Edhil constitue déjà une fortune appréciable et les Orfèvres de Rivendell ont une habileté considérable à créer d'eux-mêmes de magnifiques objets.

4.16 Religion

La religion, dans n'importe quel sens qui impliquerait une idée d'organisation, est une chose inconnue des Elfes, particulièrement des Eldar, qui voient les Valar plus comme des éducateurs estimés et révérés que comme de véritables divinités. Presque tous les Elfes vénèrent Eru Ilúvatar (l'Unique) comme le créateur de toute chose. En ce sens, ils se considèrent eux-mêmes comme étant sur le même plan que toutes les autres créatures (bien que, peut-être, différents d'elles). H n'y a

cependant pas de formalité pour le culte d'Eru : aucun besoin d'un temple spécifique ni d'une construction plus élaborée qu'un simple jardin en plein air. Il existe certains jours de fête saisonniers au cours desquels se déroulent des cérémonies mais le rituel est dans ce cas infime. La musique, l'Essence d'Arda, y joue forcément un rôle important.

Tout cela ne signifie pas pour autant que les sociétés elfiques sont dépourvues de tout rituel : par le chant et la mélopée, les Elfes manipulent l'Essence et élaborent des sorts d'une forte puissance et d'une grande subtilité. La maison d'Elrond est toujours emplie de musique et cela contribue à la magie qui a tenu les ténèbres à distance pendant si longtemps.

4.17 Langage

Ce sont les Elfes - ou encore, précisément, les Quendi (« *Ceux qui parlent avec la Voix* ») ainsi qu'ils se nomment eux-mêmes - qui ont appris le langage à toutes les autres races et créatures, chacune l'ayant ensuite adapté à sa manière. De fait, cela peut s'être produit très tôt, dès que Linwë, Elwë et Olwë s'en revinrent d'Aman en compagnie d'Oromë le Vala. La version parlée du langage mental devint le Quenya.

Les Sindar apprirent le Quenya mais l'adaptèrent à leur propre usage ; ils créèrent ainsi un langage moins formel et plus pratique pour la conversation et l'écriture de tous les jours. Avec le temps, même les Noldor en vinrent à utiliser le Sindarin comme langue commune ; ils réservèrent le Quenya à un emploi plus formel, plus rituel. Cela est aussi vrai dans la maison d'Elrond où le Sindarin est le langage que ses habitants parlent entre eux.

Les Tengwar sont les premières lettres écrites qui aient jamais été conçues ; elles furent inventées par le poète Noldorin Rumil de Tirion. Cette version pure des Tengwar n'est connue et employée qu'aux Terres Éternelles. Plus tard, Fëanor adapta et révisa cet alphabet et l'usage des Tengwar Fëanoriennes se répandit bien davantage dans les Terres du Milieu. L'écriture de ces deux alphabets est cursive, c'est-à-dire que leurs lettres sont conçues pour être attachées, écrites d'un seul trait comme avec un stylo, ce qui n'est guère commode pour les graver mais les Grands Orfèvres comme ceux qui étaient en Eregion - et aussi Sauron - furent à la hauteur de la tâche. L'inscription de l'Anneau est écrite en script ou caractères cursifs.

Bien après cela, le barde Sinda Daeron inventa les runes que l'on appela plus tard les Certhas Daeron (« *Cirth* » ou encore « *Lettres* » de Daeron). Celles-ci sont plus angulaires et donc mieux adaptées à la gravure sur pierre. Les Nains de la Moria trouvèrent ce style d'écriture particulièrement à leur goût et l'adoptèrent.

Les Noldor parlent Quenya entre eux et avec les Vanyar en Aman mais la forte majorité qui se trouve en Terres du Milieu a adopté le Sindarin comme langue de travail, reléguant autant que possible le Quenya au rang d'un langage rituel pour les occasions spécifiques. La plupart d'entre eux sont également capables de communiquer dans presque tous les dialectes Sylvains de l'Ouest.

4.2 Les Trolls

Ces créatures - dont l'espèce la plus fréquente est celle des Collines - sont éparpillées dans tout le Rhudaur occidental. Elles sont carnivores et préfèrent la chair humaine à tout autre mets. Bien que

les Trolls soient souvent seuls, il arrive tout de même qu'on les rencontre par groupes de 2 à 4 mâles ou en petites unités familiales. Les Trolls de Pierre sont plus grands et plus féroces que les Trolls des Collines mais les pires de tous restent les Trolls des Cavernes : ces derniers emploient souvent des armes et sont plus intelligents que leurs congénères.

4.3 Les Hommes des Collines

Bien que les Hommes des Collines soient les habitants Humains les plus répandus de cette région, on ne les rencontre guère fréquemment sur les grandes routes car ils préfèrent s'en tenir aux endroits écartés.

4.31 Aspect et habillement

Relativement peu impressionnants, les Hommes des Collines sont l'un des types Humains les plus petits des Terres du Milieu. La taille des hommes va de 1,60 m à 1,70 m, les femmes ont environ 10 cm de moins. Ils forment cependant un peuple trapu, fort et vigoureux. Les hommes arborent souvent de longues barbes mais toutes sont soigneusement taillées ; beaucoup se rasent le menton. Les Hommes des Collines ont le teint sombre, avec des cheveux marrons foncés ou noirs et des yeux sombres. Les personnes des deux sexes portent les mêmes habits et la même coiffure, les cheveux noués en trois longues nattes, une de chaque coté et une dans le dos. Souvent, ils ornent leur chevelure d'anneaux en os sculptés, aux motifs très élaborés.

Les vêtements sont simples et avant tout utilitaires. On porte le Kalth et le Kullodo tout au long de l'année : ce dernier est une courte veste de fourrure avec des manches qui descendent jusqu'au coude ; quant au Kalth, il s'agit d'une sorte de jupe ou de kilt en peau de Losrandir qui monte jusqu'au nombril. Au plus fort de l'hiver, les Hommes des Collines portent en plus un long manteau en fourrure et des bottes montantes ; ils préfèrent les mocassins le reste du temps.

4.32 Origines

Les Hommes des Collines- arrivèrent pour la première fois au Rhudaur alors que les Jours Anciens touchaient à leur fin ; ils demeurèrent en petits groupes séparés jusqu'en 3A 2000 environ. Ils sont manifestement apparentés aux nombreuses peuplades Dunéennes de l'Ouest ; ils sont restés séparés d'eux trop longtemps pour ressentir encore un quelconque lien de parenté avec ces Dunlendings qui ont migré vers le Nord et pénétré au Rhudaur.

4.33 Société

Les Hommes des Collines sont des chasseurs ; leur existence est donc liée à celle des grands troupeaux de Losrandir du Rhudaur. Ils font la cueillette de certaines plantes, recherchant particulièrement les noix du Pin Bleu, mais les fruits recueillis avec tant d'efforts ne sont là que pour accompagner le produit de la chasse. Les Hommes des Collines vivent en petites communautés nomades qu'ils nomment Dacaithan, ou partis, et qui suivent à peu près les migrations des Losrandir. Leur abri consiste en une hutte de peau semi-circulaire, appelée la Taigh, qui se démonte et se

transporte très facilement. Chaque parti a son emplacement sacré permanent (Hc. « *Maigban* ») dans les Trollshaws, où il établit son campement pour l'hiver.

4.34 Classes sociales

La société des Hommes des Collines est divisée en trois classes : les Chefs, les Chasseurs et les Travailleurs. À la différence de la plupart des autres cultures, ces classes ne sont pas fondées sur le sexe ou le sang mais plutôt sur le talent. Dès leur plus jeune âge, les Hommes des Collines sont rigoureusement testés afin de déterminer leur futur statut. On encourage fortement tous les enfants à entreprendre les tests nécessaires pour devenir des Chasseurs ; tests qui consistent à survivre, seul dans la nature, tout un long hiver et, en fin d'adolescence, à tuer un Loup en combat singulier. Ceux qui échouent ou qui ne se risquent pas à ce rite deviennent des Travailleurs ; ce sont eux qui assureront toutes les tâches qui ne relèvent pas de la chasse, tâches qui vont du travail de la forge à la garde des enfants. Leur rang social est bas mais leur rôle est respecté et ils sont protégés. Les Chasseurs, bien évidemment, chassent et assurent également la défense du campement. Il y a constamment des raids entre partis rivaux, raids qui font offices de distraction et d'entraînement plutôt qu'autre chose. Tout Chasseur peut se faire élire Chef ; une série d'épreuves, propres à chaque tribu, permet de déterminer le nouveau dirigeant de chaque parti.

4.35 Politique

Tous les partis d'Hommes des Collines appartiennent à l'une des neufs tribus (Hc. « *Ne Dreubhan* »). Les Hommes des Collines n'aiment guère les lois mais ils respectent les coutumes, aussi aucun clan ne fera de raid contre un parti de sa tribu. Les tribus n'ont pas de territoire délimité, encore qu'elles aient des préférences régionales variables. Chaque tribu est dirigée par un Tiark, dont l'autorité dépend de ses propres qualités. Lorsque l'ancien Targ-Arm, ou Grand Chef, meurt, les neufs Tiark élisent celui d'entre eux qui le remplacera. En temps de paix, la fonction de Targ-Arm est surtout honorifique ; cependant, lorsqu'éclate une crise, l'autorité du Grand Chef est réelle et respectée.

Les affaires quotidiennes du parti sont réglées par la sagesse collective des Chasseurs présents. Il n'est pas rare de voir l'individu le plus fort ou le plus courageux se comporter en chef, encore que tout ceci reste en dehors des formalités. Chaque parti comporte également en son sein une Wegec, une femme Mage qui surveille les affaires religieuses. C'est la seule charge qui soit héréditaire chez les Hommes des Collines.

4.36 Forces armées

Les Hommes des Collines ont le raid dans le sang, ce qui influence beaucoup leur façon de faire la guerre. Des « règles » en bonne et due forme insistent fortement sur le caractère furtif du raid et sur une bonne connaissance des bois. Les Hommes des Collines préfèrent résoudre leurs querelles par un combat dans les règles entre des champions qu'ils ont eux-mêmes choisis ; leurs ennemis étrangers ne se fient pas à ces méthodes. Toujours très pratiques, les Hommes des Collines combattent ces étrangers avec leur accueil favori en temps de guerre : une embuscade nocturne dans la plus pure tradition, avec une écrasante supériorité numérique.

L'arme qu'utilisent principalement les Hommes des Collines est une très lourde lance appelée le creg. Ce creg peut se lancer, en le projetant au-dessus de sa tête à l'aide d'une fronde spéciale en cuir que l'on tient des deux mains. La portée de cette lance est courte (7,5 m) mais elle peut transpercer l'armure la plus solide (à considérer comme +15 contre Plates et Cotte de Mailles). Les Hommes des Collines utilisent des javelots légers pour la chasse. La plupart d'entre eux portent un couteau mais ils ne s'en servent que pour couper ou graver. Puisque la plupart de leurs armes sont en bronze, les lames plus longues sont plus rares. D'habitude, les Hommes des Collines ne portent pas d'armure, bien que de temps à autre ils revêtent un lourd manteau en peau. En revanche, ils ne jurent que par les casques ; ils décorent ces derniers avec des os sculptés et avec leurs propres cheveux tressés qu'ils font passer par des trous adéquats. Ils considèrent que les autres types d'armure sont trop lourds et trop encombrants pour l'usage dans les bois.

4.37 Économie

Les Hommes des Collines dépendent des Losrandir pour la plupart de leurs besoins quotidiens. Ils se rendent régulièrement dans les innombrables mines de cuivre (« l'or rouge ») du Rhudaur afin de pouvoir couler le bronze qui leur sert pour les armes, les ustensiles et les ornements. Par contre, ils sont obligés d'acheter à d'autres contrées le fer et l'acier. Les Hommes des Collines les obtiennent, ainsi que d'autres métaux, en échange de viande séchée, de peaux et de fourrures. Il n'y a pas de cours officiel mais une peau de Losrandir traitée et tendue a une valeur étalon reconnue (d'environ 5 pièces d'argent). Autrement, le troc est le seul moyen d'échange.

4.38 Religion

Contrairement à la grande majorité de leurs voisins, les Hommes des Collines rejettent en bloc les Valar et le Culte Noir de Sauron. Leur attitude s'explique par leur méfiance presque instinctive vis-à-vis des coutumes étrangères, à laquelle s'ajoutent d'étranges légendes ancestrales, d'anciens chants dans lesquels leurs ancêtres déclarent avoir été « trahis et par la Lumière et par les Ténèbres » .En tout cas, les Hommes des Collines sont aussi chatouilleux sur le chapitre de leurs pratiques religieuses que le sont les Nains. Comme les Naugrim, ils pratiquent le culte des ancêtres mais, chez les Hommes des Collines, ce culte est basé sur une adoration craintive de puissants Fantômes. Des chants lyriques et des ballades épiques racontent les histoires de ces étranges êtres.

4.39 Langage

Les Hommes des Collines possèdent leur propre langage, le Blarm ou « *Parler* ». Le Blarm est un proche parent de la Langue Côtière du Sud des peuples Dunéens du Gondor, particulièrement du Dunael parlé par les Dunlendings. Cependant, ce langage s'est développé isolément pendant des siècles, de sorte qu'aucune compréhension mutuelle n'est désormais possible entre des

Hommes des Collines et des Hommes de Dun. Celui qui connaît le Dunael peut toutefois apprendre le Parler des Hommes des Collines deux ou trois fois plus vite que quelqu'un qui ne parlerait que le Westron (Commun).

4.4 Les Dúnedain du Rhudaur

En plus des Rangers, qui résident pour la plupart à Rivendell, un certain nombre de Dúnedain habitent au Rhudaur, du moins jusqu'à ce que les guerres avec l'Angmar et les États-Frères ne les aient chassés. À partir de la seconde moitié du Troisième Age. les seuls véritables Dúnedain qui restent sont les Rangers.

4.41 Aspect

Même à leur apogée, vers 3A 900, il n'y eut jamais plus de quelques centaines de Dúnedain de sang pur au Rhudaur. Ces véritables Hommes du Haut sont aisément reconnaissables à leur grande taille : en moyenne 1,90 m pour les hommes, et 1,75 m pour les femmes. Leur couleur de cheveux peut aller du châtain clair au noir de jais ; leurs yeux sont généralement gris ou d'une autre teinte pâle. Ils sont invariablement clairs de peau et peu d'entre eux ont du poil apparent sur le visage : presque tous sont soigneusement rasés. Bien sûr, les Hommes du Haut du Rhudaur sont en général des Dúnedain « Inférieurs » de sang mêlé. Malgré cela, ils ressemblent jusqu'à un certain point à leurs cousins, surtout pour ceux qui ont du sang d'Homme du Nord dans les veines.

Les Dúnedain du Rhudaur s'habillent de différentes manières : un pantalon de laine et une longue veste en peau font un costume typique, bien que la tenue des Hommes des Collines soit devenue de plus en plus populaire au fil des ans. Ceux qui sont de lignée pure portent des robes Núménoréennes à l'occasion des cérémonies. Bleus et noirs profonds sont leurs couleurs préférées avec des ornements de blanc et d'argent.

4.42 Origines

Les premiers colons Dúnedain arrivèrent au Rhudaur aux environs de l'an 2A 2000. Ils rencontrèrent quelques Hommes du Nord et Dunlendings Eriadoriens mais la plupart des habitants étaient les solitaires Hommes des Collines. Ces premiers colons faisaient partie des vagues de colonisation venues de Núménor ; c'était des hommes courageux et dominateurs qui se sentaient à l'étroit sur leur sereine et glorieuse île. Seule une poignée d'entre eux s'en vint sur les terres froides et âpres du Rhudaur et ils ne s'écartèrent guère de l'Angle. Étant des Marchands, des Astrologues, des Rangers et des Mystiques, ils apportèrent des connaissances prodigieuses à qui voulait bien les recevoir. Certains s'établirent pour de bon, essentiellement sur les hauteurs qui dominent les rivières près de l'Angle. Les Puristes, les Núménoréens Fidèles les plus fervents, commencèrent à fuir la corruption de leur culture peu après cela, s'installant presque exclusivement sur les terres qui allaient devenir l'Arthedain. Cependant, certains des enfants des Puristes ne se satisfirent pas du terne mysticisme de leurs ainés et quelques-uns s'en allèrent chercher à l'Est une vie plus passionnante, fis furent rejoints par beaucoup plus de Dúnedain inférieurs, qui devaient affronter des préjugés considérables dans leur région natale. Ces nouveaux arrivants s'installèrent essentiellement dans l'Oiolad. Le nombre des Dúnedain augmenta très lentement avec le temps, jusqu'à ce que les guerres de destruction réciproque entre les Royaumes Frères n'amènent leur rapide déclin vers le milieu du 3ème Age.

4.43 Société

Les Dúnedain colonisèrent le Rhudaur d'une manière différente de celle qu'avaient employé leurs compatriotes au Sud et à l'Ouest. Ici, sans des efforts considérables, l'agriculture ne donnait aucun résultat et les villas ouvertes à tous les vents étaient autant d'invitation pour des pillards. Au lieu de cela, les Dúnedain bâtirent des maisons en pierre regroupées autour d'une petite tour ou bien érigèrent des fortifications autour de leurs grandes demeures. A la première construction, ces villages avaient une population de l'ordre de 100 habitants ; cela changea à partir de 3A 300 car ce fut l'époque où les tribus Dunéennes furent autorisées à s'installer dans les Basses Terres. Par la suite, beaucoup d'Hommes de Dun furent contraints de s'installer à l'intérieur ou autour des villages comme fermiers. Certains vivaient véritablement en esclaves car les Dúnedain n'avaient pas abandonné la vielle pratique Dunlending de dette-servitude. Avec le temps, ces communautés rassemblèrent diverses ethnies : Dúnedain inférieurs, Hommes du Nord, Hommes des Collines et Dunlendings - le tout restant sous la coupe d'un petit lot de Dúnedain plus purs.

Après 3A 861, peu de Dúnedain émigrèrent vers le Rhudaur ; en fait, beaucoup se réfugièrent en Arthedain, affaiblissant ainsi la position des Hommes du Haut. Les guerres avec le Cardolan (env. 1210-1220) et avec l'Angmar (vers 1301-1350) amoindrirent encore les forces Dúnedain dans le pays et leur effet cumulatif dépeupla maintes régions. En 3A 1409, les villages du Rhudaur furent dévastés lors de leur bataille finale contre le Roi-Sorcier. À la suite de quoi, les rares Dúnedain qui avaient survécu se terrèrent généralement dans leurs fortins.

4.44 Politique

Les Thengyn (sing. Thangon) et les Requain (sing. Roquen) - les seigneurs et les chevaliers héréditaires des Maisons les moins nobles des Dúnedain - prêtent serment de fidélité à l'un des seigneurs, ou Erain (sing. Aran), des Grandes Maisons.

Il n'y a jamais eu plus de cinq Erain au Rhudaur. Ces cinq seigneurs sont chacun responsables d'une région aux contours assez vagues autour de leurs villages ; en fait, leur autorité s'arrête bien souvent dès que le donjon du château n'est plus en vue. Bien qu'il ait juré d'être au service du Roi d'Amor, un Aran possède des pouvoirs presque illimités sur son territoire et ses subordonnés. Même pour les premiers Rois d'Amor et du Rhudaur, l'exercice du pouvoir central fut difficile, voire franchement impossible sans l'aide d'un Palantír (S. « *Celui qui voit au loin* » ; « *Pierre de Vision* ») ou de forces armées écrasantes. En fait, le dernier Roi qui contrôla d'une manière effective tous les Erain fut l'Homme des Collines Rhuggha.

4.45 Forces militaires

Les Dúnedain du Rhudaur ont toujours été trop peu nombreux et trop dispersés pour pouvoir employer les méthodes militaires Dúnedain classiques qui s'appuient sur une forte infanterie bien entraînée. Jusqu'à la Division d'Arnor en 3A 861, l'exercice militaire se bornait à la défense passive des villages et, à l'occasion, à une expédition punitive symbolique et le plus souvent inefficace contre des tribus rebelles. D'ordinaire, les troupes étaient menées par des Dúnedain et composées

d'Hommes Libres de la région appuyés par des Serfs ou des Esclaves-débiteurs. Le seul changement qu'apporta le temps fut que les troupes s'amenuisaient et que le nombre des Dúnedain diminuait.

4.46 Économie

L'économie des premiers colons reposait largement sur la chasse aux multitudes d'oiseaux migrateurs qui faisaient halte dans l'Oiolad et, en hiver, aux Losrandir des Trollshaws. Comme ils attrapaient une quantité de gibier bien supérieure à leurs besoins, ils échangeaient le surplus avec les Dúnedain du Nord contre des produits finis et des objets de luxe. Un commerce très important de fourrures apparut avec les Hommes des Collines ; les visons d'eau et les castors furent chassés jusqu'à leur extinction. L'économie Dúnadan s'effondra brutalement après les premières rébellions des Dunlendings ; ce déclin encouragea sans doute l'invasion et l'installation des tribus Dunéennes. Peu à peu, l'économie se diversifia au fur et à mesure que l'agriculture et la pêche y prenaient une place dominante. Cependant, les perturbations de la fin du Troisième Age ont grandement endommagé les liens commerciaux et la régularité des moissons.

4.47 Religion

Les premiers colons du Rhudaur n'étaient probablement pas plus enclins au mal que ceux du Cardolan ou du Gondor ; pourtant, seul le Rhudaur devint l'allié du Roi-Sorcier et c'est uniquement au Rhudaur que les Dúnedain célèbrent ouvertement le Culte Noir. Toutefois, même après 3A 1409, quelques rares Dúnedain du Rhudaur ont continué en secret à célébrer les Grands Festivals et à maintenir les anciennes traditions de la déchue Núménor.

4.48 Langage

Dans la vie courante, la plupart des Dúnedain du Rhudaur emploient la langue des Elfes Gris, le Sindarin. Ils utilisent également l'Adûnaic, la langue de Núménor, dans certaines occasions mais son usage a décliné dès les premiers jours d'Arnor. Bien entendu, presque tous les Dúnedain parlent le Westron et beaucoup d'entre eux connaissent également le Blarm.

4.5 Les Hommes de Dun ou Dunlendings

Bien que les Dunlendings soient relativement peu nombreux dans la région de Rivendell, on en dira quelques mots ici. (Pour plus de détails sur eux, voyez JRTM chapitre 8.0 page 106.)

4.51 Aspect

Les Hommes de Dun du Rhudaur sont des hommes ordinaires. Leur taille est généralement entre 1,68 m et 1,78 m, les femmes mesurant environ 10 cm de moins. Les Hommes de Dun ont les yeux et les cheveux marron ; leur peau est basanée - surtout d'après les critères des gens du Nord. Les femmes Dunéennes indigènes portent de longues robes flottantes en laine et en lin. Quant aux hommes, ils portent des chemises bouffantes qui leur descendent en dessous de la taille et d'amples

pantalons en fourrure ou, plus souvent, en peau. Les hommes comme les femmes sont chaussés de bottes en cuir l'hiver et de mocassins l'été.

4.52 Origines

Au début du Troisième Age, les Hommes de Dun colonisèrent le Sud des Montagnes Blanches, une couche de la société modérément avancée qui était alors près de s'effondrer. La plupart des Hommes de Dun furent absorbés par le Gondor mais les autres se regroupèrent en tribus semi nomades et migrèrent vers le Nord. Certains parvinrent rapidement en Eriador mais la majorité migra lentement, fondant le Pays de Dun dans les contreforts Sud-Ouest des Monts Brumeux. En 3A 300, même ces tribus avaient atteint les limites Sud d'Arnor et se mirent bientôt à faire des incursions au Rhudaur.

Alors que la puissance des Dúnedain déclinait et que croissait l'influence maléfique d'Angmar, les Hommes de Dun furent aisément corrompus. Le Roi-Sorcier sut profiter intelligemment des querelles incessantes entre les Dunlendings et les Hommes des Collines en prenant le parti des Dunlendings. Après 3A 1700, quand commença la disparition des grands troupeaux de Losrandir, beaucoup de ces Dunéens quittèrent le Rhudaur pour émigrer vers le Sud, au Pays de Dun. D'autres restèrent, certains au service du Roi-Sorcier dans sa guerre contre l'Arthedain (qui s'acheva en 3A 1975).

4.53 Société

L'existence des Dunlendings du Rhudaur repose à part égale sur l'agriculture et sur la chasse, étant donné qu'ils vivent dans des villages nomades de 80 à 180 habitants qu'ils appellent Magtu. Les Hommes de Dun ne connaissent que l'agriculture sur brûlis et, sur les sols pauvres du Rhudaur, cette technique permet tout au plus deux récoltes d'orge et d'avoine, après quoi le sol est épuisé et les terres ne peuvent plus rien fournir. Les femmes se chargent du travail agricole tandis que les hommes chassent, pêchent et combattent. Par rapport au reste de l'Eriador, la chasse au Rhudaur est bonne. On doit insister sur l'agressivité des Dunlendings.

4.54 Politique

Les villages sont regroupés en tribus selon des liens de parenté ou de tradition. Chaque tribu est dirigée par un Ceanaird (Hc. « *Acrosma* »), ou Chef, qui est élu. Au sein des tribus gouvernées par les Dúnedain, le Ceanaird a vite perdu toute influence, même due à sa position.

4.55 Forces armées

Les Hommes de Dun opèrent un grand nombre de raids entre eux mais la plupart de ces expéditions se réduisent à un simple vol, sans violence. Les Dunlendings ne sont pas de taille à lutter contre les raids des Hommes des Collines ; aussi ont-ils eu recours à des moyens déloyaux pour chercher à se venger. Dans les batailles de front, les Hommes de Dun du Rhudaur comptent traditionnellement sur leur grand nombre et essaient d'encercler l'ennemi. Les guerriers utilisent une lance et un bouclier en cuir, ainsi qu'un lourd gourdin de lancer qu'ils appellent weeb. Rares sont ceux qui portent une armure. Les Dúnedain ont bien essayé de leur apprendre à manier d'autres armes et à employer d'autres tactiques de combat mais ces tentatives se sont soldées par des échecs spectaculaires.

4.56 Économie

La subsistance des Dunlendings dépend autant de leurs récoltes que de leur chasse au Caru et au Losrandir. Les impôts sont payés en grain. Contrairement aux Hommes des Collines, les Hommes de Dun élèvent des animaux domestiques, en particulier des chiens et des poulets. Bien qu'ils soient familiarisés avec l'utilisation de la monnaie, ils préfèrent le troc pour leurs propres besoins.

4.57 Culte

Les Dunéens se conforment à un Animisme primitif en relation avec les esprits des morts. Une cérémonie se déroule à chaque nouvelle lune mais ces rites tiennent autant de la fête que de la liturgie. La terreur et la tradition maintiennent Tordre au sein d'une superstition intimidante. Les sacrifices sont très courants.

4.58 Langage

Les tribus Dunéennes parlent divers dialectes, tous dérivés de la même Langue Côtière du Sud. Beaucoup se basent sur le langage Dunael, très répandu, qui fournit une structure et un vocabulaire communs ; aussi la communication entre les tribus n'est-elle pas trop difficile. Cependant, les Dunlendings jouent beaucoup sur les mots et les intonations, de sorte qu'une discussion sur des idées complexes peut très bien déboucher sur de graves malentendus ou simplement embarrassants.

05 · Politique et pouvoir

Dans le cadre de ce module, on ne traitera que des personnages importants de Rivendell, ainsi que de quelques personnalités choisies.

5.1 Elrond

> *« Le visage d'Elrond était sans âge, ni vieux ni jeune mais on pouvait y lire maints souvenirs à la fois heureux et tristes. Sa chevelure était sombre comme les ombres au crépuscule et elle était couronnée par un bandeau en argent ; ses yeux étaient gris comme un soir clair et, en eux, brillait une lumière rappelant celle des étoiles. Vénérable, il semblait comme un roi couronné par d'innombrables hivers et cependant robuste comme un guerrier éprouvé dans la maturité de sa force. Il était le Seigneur de Rivendell, puissant parmi les Elfes comme parmi les Humains. » SdA I, livre II chapitre I*

Elrond et son frère Elros, les fils d'Eärendil le Marin et d'Elwing la Blanche, furent les premiers des Peredhil (« *Semi-Elfes* »). En pratique, toutefois, leur sang était un mélange de sang Maia, Eldar et Adan du Haut, puisqu'ils descendaient à la fois de Melian et de Thingol, de Beren et de Lúthien. En raison de ce croisement de lignages mortels et immortels, les Valar laissèrent à Elrond et à Elros le choix d'être immortels comme les Elfes ou bien de mourir un jour comme le font les Humains, leur âme partant alors en un lieu connu de Mandos seul. Elrond choisit de vivre comme les Premiers Nés, la vie sans fin ni âge des Elfes.

Elrond servit en tant que Hérault de Gil-Galad, au Beleriand comme dans les premiers temps du Deuxième Age, lorsque ce dernier devint Roi du Lindon. Peu après le début de la Guerre entre les Elfes et Sauron, Gil-Galad envoya Elrond à la tête d'une armée à la rescousse de Celebrimbor. Furieux de voir que les Noldor n'étaient pas asservis par l'Anneau Unique, le Seigneur Ténébreux lança un assaut contre l'Eregion et assiégea Ost-in- Edhil, en vue de récupérer les anneaux par la force. Elrond ne parvint pas à sauver l'Eregion mais il se retira avec un certain nombre de rescapés dans une étroite vallée qui longeait les flancs occidentaux des Monts Brumeux. Ce fut à cette époque (env. 2A 1697) qu'il fonda Imladris, la Dernière Maison Simple. Ce refuge, tout en n'étant pas une forteresse, devint un havre sûr pour les Elfes comme pour les Edain pour le reste du Deuxième Age et la totalité du Troisième.

Lors de la Guerre de la Dernière Alliance, Elrond vint à nouveau guerroyer aux côtés de Gil-Galad ; il assista à sa chute (en même temps que celles d'Anarion et d'Elendil des Edain) face à Sauron. L'Alliance fut pourtant victorieuse et Elrond put sauver le Plus Puissant des Trois Anneaux des Elfes : Vilya, l'Anneau de l'Air. Avec ce combat s'acheva le Deuxième Age.

L'influence d'Elrond se fît également sentir, bien sûr, à la fin du Troisième Age, lorsqu'il offrit un abri à Frodo. C'est aussi lui qui présida le Conseil au cours duquel fut décidé le sort de l'Anneau Unique, sa sagesse étant grandement nécessaire en cette période de crise.

Principaux Objets d'Elrond

Helkaluinë (Q. « *Glace Bleue Étincelante* ») - Épée large +50 forgée au Beleriand, en Ithilnaur avec un tranchant luisant en laen (verre enchanté) bleu clair. Comme maintes armes forgées à cette époque, elle émet une lueur bleue tremblotante lorsqu'elle est à proximité d'Orques (faiblement, sur les bords, lorsqu'ils sont à moins de 300 m ; brillamment, à moins de 30 m). C'est aussi une arme Sacrée Tueuse d'Orques. Par ailleurs, Helkaluinë est une arme du froid : lorsque son porteur le désire, elle émet un froid intense qui inflige un Coup Critique de Froid chaque fois qu'un autre coup critique est délivré. Aucune Maladresse n'est possible avec cette épée lorsqu'un Elfe la manie ; enfin, elle Hâte son porteur sur simple ordre mental.

Manteau de Doriath - Tissée par son ancêtre Melian, c'est une grande cape de tissu gris qui confère à son porteur les pouvoirs suivants, à volonté : Déplacement V, Invisibilité Suprême, Déflexions V et Trouble.

Bandeau - Agit comme un armet, a également 50% de chances d'annuler simplement tout Coup Critique à la tête. Le porteur est continuellement sous les effets du sort Absence.

Armure - Fine cotte de mailles en Ithilnaur qui protège comme un TA 18 (-30) mais qui n'encombre absolument pas.

Pouvoirs Spéciaux d'Elrond

Soins - Le Maître de Rivendell a des pouvoirs qui dépassent certains des concepts et des restrictions qui existent dans les Listes de Sorts. Elrond, qui est le seul à combiner les compétences de soins du Soigneur et du Clerc, est capable d'accomplir des prouesses de rétablissement sans pareilles dans toutes les Terres du Milieu. L'ampleur du pouvoir d'Elrond doit être fixée par le MJ ; toutefois, il est suggéré qu'il connaisse une combinaison des sorts de Soigneur et de Théurgie au niv. 50 et qu'il possède des pouvoirs équivalents à ceux des Listes de Guérisseur, sans l'inconvénient de devoir prendre des blessures sur lui-même.

Sorts - 2340 PP. Objet x9 PP. Elrond connaît toutes les Listes Libres et Réservées de Théurgie et du Mentalisme au niv. 50. Il dispose également des Listes de Base de Barde et de Clerc au niv. 50.

Objets Mineurs d'Elrond

Harpe d'Argent, ajoute +30 à tous les Chants Bardiques et ne se désaccorde jamais.

Arc long Elfique, +35 et a une portée trois fois plus grande que la normale.

5.2 Autres Elfes importants

5.21 Glorfindel

> *« Glorfindel était grand et droit ; ses cheveux brillaient comme l'or, son clair visage était jeune, sans peur et reflétait la joie ; ses yeux étaient brillants et perçants et sa voix mélodieuse comme un chant ; sur son front se lisait la sagesse et dans son bras était la force. » SdA I, livre II chapitre I*

Glorfindel est un Prince Noldorin de haut lignage et de grande force ; il est le chef des Gardiens de Rivendell. Il quitta les Terres Éternelles avec ses frères (bien qu'un peu à contrecœur), combattit vaillamment contre Morgoth et survécut à la chute de l'Eregion et à la Guerre entre les Elfes et Sauron. Lors de la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes, il dirigea une armée et c'est lui qui commanda l'Ost de Rivendell qui contribua à la défaite de l'Angmar dans la Bataille de Fornost (3A 1975). Vers la fin du Troisième Age, il en restait peu de sa valeur sur les Terres du Milieu.

En plus d'être un guerrier dont le courage surpassait la force des Humains, Glorfindel était compté parmi les Sages et fut membre du Conseil d'Elrond. C'est lui qui, à la Bataille de Fornost, prophétisa le destin du Roi-Sorcier :

> *« … Eärnur chevauchait maintenant vers lui mais Glorfindel, regardant les ténèbres qui s'amoncelaient, dit : « Ne le poursuivez pas ! Il ne reviendra pas dans ce pays. Encore bien lointain est son destin et ce n'est pas par la main de l'homme qu'il tombera. » SdA Appendices A, I, iv*

Glorfindel, dernier des grands Seigneurs Elfes, fit voile vers l'Ouest avec les Porteurs de l'Anneau lorsque s'acheva le Troisième Age.

Il était haut de taille (2,05 m) et solidement bâti, avec des yeux bleus, clairs et brillants et des cheveux d'or.

Principaux Objets de Glorfindel

Macilrómen - (« *Épée du Soleil Levant* »). Macilrómen est une épée à deux mains légère, qui a une lame en alliage d'or, avec un énorme globe en topaze dans le pommeau. C'est une arme +45 qui, lorsqu'on la tire du fourreau, a le même effet que le sort d'Astrologue Aura Aveuglante, sauf que l'attaque d'Aveuglement affecte tous ceux qui sont dans un rayon de 9 m et que le malus de -25, qui s'applique à tous les ennemis, dure tant que l'épée est tirée. Les Orques ont un malus de -30 pour tous leurs JR et sont à -50 lorsqu'ils attaquent Glorfindel. Tous les compagnons de Glorfindel à moins de 9 m de lui bénéficient de +30 pour tous leurs JR (même pour le moral). L'épée confère également l'Anti-feu à son possesseur, ce dernier ne pouvant pas commettre de Maladresse avec elle s'il est un Elfe ; c'est une arme Sacrée qui délivre x3 les Points de Coup normaux. Enfin, son porteur est sous Hâte à volonté et est apte à parer toutes les armes, même les projectiles.

Bottes - Ce sont des bottes Elfiques qui confèrent au porteur tous les sorts de Course des Rangers, ainsi que le mouvement silencieux, le Passage Sans Trace et +50 à l'Escalade.

Tabard - Blanche avec l'emblème de sa maison sur la poitrine, cette tunique protège comme un TA 17 (-30) mais n'a aucun encombrement.

Lorglîn (« *Lueur d'Or* ») - Anneau Elfique inférieur, forgé par Celebrimbor avant que les grands Anneaux ne soient créés avec « l'aide » d'Annatar ; il est en or serti d'une topaze jaune. Lorglîn fait bénéficier son porteur d'un bonus de +30 au BD, le fait bénéficier des effets du sort Régénération au rythme de 3 Points de Coup par round, multiplie les PP du Mentalisme par 6 et peut lancer Invisibilité 6 fois par jour.

Pouvoirs Spéciaux de Glorfindel

Soins - Comme beaucoup des grands Elfes qui ont vécu en Aman, Glorfindel possède certains pouvoirs limités de soins qui lui sont propres, équivalents aux Listes de Théurgie Purifications et Soins Superficiels au niv. 10.

Sorts - 1200 PP. Objet x6 PP. Glorfindel connaît les Listes de Base de Mentaliste Parler Spirituel et Présence au niv. 10, les Listes Libres et Réservées Brillance au niv. 20, Maîtrise Mentale et Camouflages au niv. 10.

Objets Mineurs de Glorfindel

Cape, ajoute 50 aux bonus de Dissimulation.

Bandeau, qui sert d'armet.

Bracelets, qui protègent les avant-bras comme des Protections et qui empêchent les Coups Critiques aux poignets/avant-bras dans 60% des cas.

5.22 Arwen Undomiel

> *« Jeune elle était et pourtant pas tant que cela. Aucun fil blanc ne venait déparer les tresses de sa noire chevelure ; ses bras blancs et son visage clair étaient doux et sans défaut ; les étoiles brillaient dans ses yeux, gris comme une nuit sans nuage ; de plus, son port était celui d'une reine et dans son regard se lisaient des pensées et un savoir d'une nature que seul le poids de maintes années peut apporter. » SdA I, livre II chapitre I*

Arwen est la ravissante fille Eldarin d'Elrond et de Celebrian. Née en 3A 241, elle passa la plus grande partie de sa vie à Rivendell (S. « *Imladris* »), bien qu'elle ait également rendu fréquemment visite à ses grands-parents Galadriel et Celeborn en Lórien. Après la Guerre de l'Anneau, elle épousa Aragorn en 3A 3019 (après 39 ans de fiançailles). À cette époque, elle avait plus de vingt-sept siècles.

Après son mariage, Arwen emménagea à Minas Tirith au Gondor ; elle y vécut comme Reine jusqu'à la mort de son époux en 4A 120. Alors, elle se retira en Lórien où elle passa les derniers mois de sa

vie. À sa mort, pendant l'hiver de 4A 121, elle fut enterrée sur le Cerin Amroth, là même où elle et Aragorn s'étaient jurés leur amour quelques 162 ans auparavant.

A l'instar de son père Elrond et de son oncle Elros, Arwen eut à déterminer le cours de sa vie, comme le font tous les Semi-Elfes (S. « *Peredhil* »). Elle pouvait vivre et mourir comme une humaine mortelle ou bien opter pour l'existence des Premiers Nés immortels. Après avoir épousé Aragorn, elle choisit le destin de son mari et devint ainsi mortelle. Arwen donna à Aragorn plusieurs enfants, dont un fils.

En raison de sa sombre beauté flamboyante (qui rappelait celle de son ancêtre Lúthien) et du déclin de la présence des Elfes en Endor, elle fut appelée l'Etoile du Berger de son peuple.

Principaux Objets d'Arwen

Cape d'Elfe (« *Imladagollo* ») ; (S. « *Cape de la Vallée Profonde* »). Cette cape gris-vert, à capuchon, confère à son porteur un bonus de +50 pour les manœuvres de Filature/Dissimulation et lui donne un bonus de +100 pour les manœuvres d'Escalade, d'Acrobatie ou de Réception/Atterrissage.

Couronne d'Arwen - Ce délicat symbole en mithril a la forme d'une couronne de feuilles. C'est un multiplicateur x6 PP (pour Mentalisme/Théurgie) qui annule 60% des Coups Critiques à la tête (jet de 01-60) et qui sert d'armet (sans empêcher le lancer de sorts).

Pouvoirs Spéciaux d'Arwen

Sorts - 45 PP. Objet x6 PP. Connaît toutes les Listes de Base de Barde au niv. 10 et 5 Listes Libres du Mentalisme au niv. 10.

Objets Mineurs d'Arwen

Long-couteau, équivaut à une rapière Sacrée +45 et délivre un sort de Sommeil au niv. 20 (1 rd par 10 points d'échec du JR) à chaque Coup Critique qu'il porte.

Robe Royale, n'encombre pas et sert de TA CR/12 (+35 au BD), confère au porteur un bonus de +25 pour toutes les Manœuvres en Mouvement.

5.23 Celebrian

Véritable dame Eldarin, Celebrian est (apparemment) le seul enfant de Celeborn et de Galadriel ; elle est l'épouse d'Elrond et la mère d'Elladan, d'Elrohir et d'Arwen l'Etoile du Soir.

Tragiquement, le petit groupe avec lequel elle voyageait d'Imladris vers la Lórien tomba dans une embuscade et fut assailli par des Orques des Monts Brumeux. Bien qu'elle ait été secourue assez rapidement pair ses fils et qu'Elrond ait soigné ses blessures empoisonnées, elle souffrait encore tellement qu'elle se lassa des Terres du Milieu et partit au-delà de la Mer dans l'année.

Celebrian était douce, paisible, bonne et calme. Naturellement, en raison de son lignage, elle a un maintien noble, une grande taille (1,92 m) et une chevelure blonde. Elle ne s'intéresse pas à ce qui a trait à la violence : ni aux armes, ni aux armures, ni à la guerre. Elle ne se conduit pas non plus avec la fierté ou l'arrogance qui sont si courantes dans sa famille. Au contraire, elle est humble et effacée. Elle adore les enfants, son foyer au coin du feu, sa famille, les jardins et les choses qui dégagent une

beauté calme. Souvent, le soir, elle prend plaisir à se promener ou à aller nager dans les étangs et les torrents d'Imladris la bienheureuse.

Pouvoirs Spéciaux de Celebrian

Sorts - 70 PP. Multiplicateur x7 PP. Connaît toutes les Listes de Base de Prophète au niv. 30, toutes celles Libres et Réservées du Mentalisme au niv. 20.

Objets Mineurs de Celebrian

Robe argentée ou blanche, +30 BD, +20 aux Manœuvres en Mouvement, +25 en Filature/Dissimulation.

Dague en argent et en laen, +30.

Bâtonnet en or, x7 PP du Mentalisme, pas de Maladresse pour les sorts non-agressifs, peut mettre en réserve 3 sorts jusqu'au niv. 20, portée des sorts de Prophète x5, lance Déplacement III 3x/jour.

5.24 Elladan et Elrohir

Elladan et Elrohir étaient les deux fils jumeaux d'Elrond et de Celebrian. Ils jurèrent de se venger de tous les Orques lorsque leur mère fut capturée et détenue par ces créatures. Les frères parvinrent à secourir leur mère mais jamais ils n'oublièrent combien elle avait souffert et chassèrent dès lors les Orques impitoyablement.

Elladan et Elrohir montrèrent maintes fois leur immense bravoure et leur grande sagesse au cours de la Guerre de l'Anneau. Us chevauchèrent vers le Nord avec les Dúnedain pour venir en aide à Aragorn ; ils l'accompagnèrent sur le Chemin des Morts et se frayèrent un chemin à coups d'épée jusqu'à Pelargir. De là, ils prirent le bateau avec l'ost du Lebennin et d'Anfalas et arrivèrent à un moment crucial de la Bataille des Champs du Pelennor.

En plus de ces formidables exploits, tous deux furent autorisés à participer aux conseils des Seigneurs de l'Ouest et peuvent même avoir été considérés comme des seigneurs eux-mêmes.

Les frères étaient des Semi-Elfes, aussi avaient-ils le même choix à faire qu'Elrond et Elros : une vie humaine et la mort au bout ou bien une vie Elfique avec l'immortalité. En fin de compte, ils décidèrent de demeurer avec les Dúnedain dans le Quatrième Age, après le départ d'Elrond au-delà des mers, et choisirent le statut de mortels, tout comme leur sœur Arwen.

Principaux Objets d'Elladan et Elrohir

Gurthdur (S. « *Pourfendeuse des Ténèbres* », à Elladan) et **Gordur** (S. « *Terreur des Ténèbres* », à Elrohir), épées jumelles en mithril +20, Tueuses d'Orques et de Trolls, émettent une lueur d'un bleu froid à proximité d'Orques (lueur faible à moins de 300 m ; très vive à moins de 30 m) ; lancent Hâte X sur le porteur 3x/jour.

Cubragol (S. « *Vif-Arc* », à Elladan) et **Cucaran** (S. « *Arc Rouge* », à Elrohir), arcs jumeaux ; ce sont des arcs +25 en Tasarang et en Ogamur, qui peuvent tirer chaque round sans malus, toutes les portées

sont triplées et les Points de Coup infligés doublés. Silencieux.

Capes (« *Menelcollo* ») ; (S. « *Capes du Ciel* ») Ajoutent 30 au BD, Atterrissage Suprême continu et, 5x/jour, Bond Majeur ; normalement bleu clair mais prennent la couleur de l'environnement si souhaité (+50 en Dissimulation). Ces Capes permettent de planer en se jetant depuis une hauteur (descente de 30 m/rd et vitesse de vol de 30 m/rd) autant de fois que Ton veut (nécessite un endroit élevé d'où se lancer).

Pouvoirs Spéciaux d'Elladan et d'Elrohir

Sorts - 100 PP. Multiplicateur x4 PP. Connaissent toutes les Listes de Base de Ranger au niv. 20 et 4 Listes Libres de Théurgie au niv. 10.

Objets Mineurs d'Elladan et d'Elrohir

Armure de plates, en acier bleu foncé et en mithril ; TA 20 ; +20 BD ; n'a qu'un malus de manœuvre minimum de 20.

Anneau, x4 PP. Permet de se déplacer continuellement sans laisser de traces de pas et en silence.

5.25 Erestor

Erestor, le Conseiller en Chef d'Elrond, est un Noldo de très haut lignage. Il était un érudit d'une certaine réputation en Ost-in-Edhil et s'enfuit avec les autres rescapés lors de l'attaque de Sauron.

Pouvoirs Spéciaux d'Erestor

Sorts - 80 PP. Multiplicateur x5 PP. Connaît toutes les Listes de Base de Prophète au niv. 30 et toutes les Listes Libres et Réservées du Mentalisme au niv. 20.

Note : S'il le peut, Erestor lance d'habitude Aura Suprême et Déplacement III avant un combat.

Objets Mineurs d'Erestor

Bâton en Mallorn avec un globe de cristal, multiplicateur x5 PP du Mentalisme, permet de lancer les sorts des Listes Libres ou Réservées du Mentalisme au tiers du coût normal (arrondir les fractions au supérieur).

Epée large +25 en laen gris, lance Paralysie I 5x/jour.

Rondache +20.

5.26 Gildor Inglorion

Ce Grand Elfe de la Maison de Finrod habitait à Rivendell mais parcourait souvent les Terres du Milieu occidentales. H était le chef d'un groupe d'Eldar qui, en route vers le Lindon, rencontra - et sauva par inadvertance - Frodo.

Principaux Objets de Gildor

Pendentif, additionneur +5 pour Barde, permet de mettre en réserve jusqu'à 3 sorts, que l'on peut ensuite lancer quand on le veut. Le pendentif est en or et soutient un gros diamant à facette.

Pouvoirs Spéciaux de Gildor

Sorts - 30 PP. Additionneur +5. Gildor connaît toutes les Listes de Base de Barde au niv. 30, ainsi que les Listes du Mentalisme de Brillance, Détections et Anticipations au niv. 10.

Objets Mineurs de Gildor

Tunique chatoyante qui ajoute +30 au BD.

5.27 Hilvanar

Hilvanar (S. « *Suivant aux Cheveux Clairs* ») est un Elfe Sylvain qui a des cheveux exceptionnellement clairs (d'un blond doré) pour quelqu'un de sa race. H est l'un des Elfes de Rivendell les plus insouciants, encore plus que son espèce ne Test par nature. B est toujours en train de fredonner un air joyeux et nul dans la vallée cachée n'a été épargné par ses traits d'esprit mordants. Comme ses frères à Rivendell, il passe la plupart de son temps dehors à soigner les vignobles qui font sa fierté et sa joie. On dit également qu'il imbibe quelquefois un peu trop du vin fort qu'on en tire et qu'il devient alors plein d'humour dans ses petites plaisanteries. Certains des Noldor les plus sérieux désapprouvent sa conduite mais ses intentions sont toujours bonnes et il prend ses responsabilités au sérieux.

Pouvoirs Spéciaux d'Hilvanar

Sorts - 50 PP. Multiplicateur x5 PP. Hilvanar connaît toutes les Listes de Base de Barde au niv. 10.

Objets Mineurs d'Hilvanar

Flûte, x2 la portée de tous les sorts en rapport avec le son.

Bracelet, multiplicateur x5 PP.

5.28 Ascarnil

Ascarnil porte ce nom (S. « *Jeunesse Impétueuse* ») car il semble n'avoir jamais perdu une certaine témérité, ce qui est un trait extrêmement rare chez les Elfes. Certains croient que c'est sa taille (ou plutôt sa petite taille : Ascarnil mesure à peine 1,75 m) qui motive son désir de prouver sa bravoure. Comme il est l'un des éclaireurs de Rivendell, il est souvent au loin au Rhudaur pour tenir Elrond au courant de ce qu'il s'y passe. Malheureusement, Ascarnil essaie souvent de régler les problèmes tout seul ; plus d'une fois, il a réussi de justesse à rentrer à Rivendell, blessé lors d'une rencontre avec une bande d'Orques ou un Troll.

Outre le fait de posséder une faible ossature (ce qui est chez lui le trait le plus frappant), Ascarnil a des yeux verts et des cheveux brun-sable.

Principaux Objets d'Ascarnil

Rúnya (Q. « *Flamme Rouge* »), une épée large assez grossière, qui convient parfaitement à la façon de combattre d'Ascarnil. Elle émet une lueur jaune à proximité d'Orques, rouge près de Trolls. Sur commande en jaillissent de vives flammes délivrant un Coup Critique supplémentaire de même sévérité que celui infligé. Elle est également Tueuse de Trolls. Ce qu'Ascarnil semble par contre ignorer, c'est que l'épée attire les Trolls. Tous les Trolls à moins de 4,8 km de l'épée doivent résister à une attaque de Théurgie de niv. 3 ou bien être attirés par elle ; tous ceux qui sont à moins de 90 m doivent résister contre une attaque de niv. 30 ou être attirés. Les Trolls ne savent pas pourquoi ils sont attirés, ils savent simplement qu'ils doivent y aller. Ils trouvent cet appel irritant, aussi sont-ils inévitablement furieux lorsqu'ils tombent sur Ascarnil.

Pouvoirs Spéciaux d'Ascarnil

Sorts - 60 PP. Multiplicateur x5 PP. Ascarnil connaît les Listes de Base de Ranger Révélation des Chemins, Lois du Déplacement et Lois de la Nature, au niv. 10. Il a aussi k pouvoir de parler avec les renards, une curieuse compétence qu'il tient de sa mère Sylvain.

Objets Mineurs d'Ascarnil

Armure de cuir +15, renforcée par des bandes de métal peintes en vert. Fait office de TA 10 (-20) mais a l'encombrement d'un TA 5.

Arc composite +20.

Cape à capuchon, qui ajoute +50 en Dissimulation dans les bois ou dans les broussailles épaisses.

5.29 Vilyadhol

Cet Elfe Sindarin quelque peu distrait n'en est pas moins le chef jardinier et herboriste de Rivendell. Sa connaissance des plantes est pratiquement sans égale ; Elrond lui-même s'en remet au savoir du jardinier pour certaines questions concernant des herbes médicinales. On ne peut en revanche absolument pas se fier à lui pour tout ce qui sort de son domaine. Il a tendance à partir se promener pendant des jours sans prévenir en laissant ses réserves d'herbes sans surveillance.

Principaux Objets de Vilyadhol

Déplantoir avec trois sachets - On peut retirer du sol une petite plante à l'aide du déplantoir et la mettre dans un sachet sans abîmer la plante. On peut la transporter ainsi jusqu'à trente jours de suite sans qu'il y ait besoin de soins ou de précautions puis la transplanter avec 96% de chances qu'elle prenne racine (en admettant que le nouvel environnement possède les conditions adéquates).

Amulette - Multiplicatrice x6 PP ; c'est une grosse gemme verte en forme de feuille et au contour en mithril. Vilyadhol la porte autour du cou au bout d'une délicate chaîne en mithril.

Pouvoirs Spéciaux de Vilyadhol

Sorts - 150 PP. Multiplicateur x6 PP. En plus de connaître toutes les Listes de Base d'Animiste au niv. 20, Vilyadhol a le pouvoir de doubler les effets de n'importe quelle plante médicinale nécessitant une préparation (c.-à-d. le niveau d'efficacité de l'herbe, la vitesse d'action et/ou le nombre de Points de Coup soignés sont doublés). B a un bonus de +50 pour toutes ses tentatives de localisation d'une herbe médicinale dans la nature.

Objets Mineurs de Vilyadhol

Robe, donne +40 en Dissimulation dans n'importe quel environnement (elle change de couleur pour mieux s'y fondre).

Ceinture avec 24 petites poches, chacune pouvant garder protégées et préservées jusqu'à trois doses d'herbe.

5.3 Vilya, l'Anneau Elfique de l'Air

Vilya est le plus puissant des Trois Anneaux de Pouvoir des Elfes. Gil-Galad le donna à Elrond avant de partir combattre Sauron en tant que co-général de la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes. Tant que Sauron n'avait pas l'Unique en sa possession, les porteurs des Anneaux Elfiques ont pu les utiliser au maximum de leur puissance en toute liberté.

Il peut sans doute paraître étrange - même si Rivendell est situé dans une vallée encaissée dont l'entrée est camouflée - que ce lieu soit resté caché si longtemps. Les serviteurs de Sauron fouillaient toute la région et semblaient pourtant incapables de percer le voile qui entourait Imladris. De fait, Imladris et la Lórien revêtaient une importance particulière, mais imprécise, aux yeux du Seigneur Ténébreux. Sauron était certainement renseigné sur la Lórien (et avait sans aucun doute deviné qui se trouvait au cour du royaume) mais, sans l'Anneau Unique, il était incapable de déchirer le voile de brame qui l'entourait et d'atteindre Galadriel de son regard. D devait certainement connaître la nature enchantée de la Forêt d'Or et de la Vallée Cachée et peut-être se doutait-il même que derrière chacun de ces lieux, un Anneau des Elfes était à l'œuvre. Mais les Trois et leurs porteurs - tant que l'Unique était perdu - étaient si puissants que le Seigneur Ténébreux ne fut pas capable d'agir d'après ses soupçons.

Pouvoirs Spécifiques de Vilya

Sorts continus de Base de Mystique : Absence et Non- Détection et de Base de Mentaliste : Barrière. Ces sorts peuvent aussi être étendus à la protection d'une zone toute entière.
Double le niveau de résistance de son porteur lorsque celui- ci doit affronter les pouvoirs de détection du Seigneur Ténébreux.
L'utilisateur peut employer un sort continu de Prière (bonus aux JR et aux manœuvres de +30 à tous les amis à moins de 9 m ou dans le champ de vision).

+33 au Bonus de Constitution et au Bonus Défensif.
Permet au porteur le libre usage des listes du Mentalisme de Manipulation des Gaz, Manipulation des Liquides et Manipulation des Solides au niv. 60. La portée peut varier mais vaut en général 10 à 100 fois la portée normale du sort. Par exemple, Elrond pouvait contrôler le Bruinen et était capable d'influer au besoin sur le temps dans la vallée entière.
Tout soin fait par le porteur prendra un tiers du temps normal de guérison et cette guérison sera toujours totale (à de rares exceptions près).
Le porteur (ou toute personne qu'il touche) se régénère au rythme de 10 Points de Coup par round.
Le porteur ne peut pas être Étourdi.
Vilya sert aussi de Multiplicateur de PP x9 (pour toutes professions).
Peut-être plus encore que les deux autres anneaux, Vilya est un anneau curatif et fortifiant. Nenya procurait à une contrée une tranquillité complète - presque une retraite ; Narya enflammait les cœurs pour l'action. C'était à Rivendell, demeure de Vilya, que les décisions étaient prises et que Ton décidait du cours des actions.

Aspect (pour ceux qui peuvent le voir : uniquement les Porteurs d'Anneaux et quelques autres parmi les Sages) Vilya est un anneau d'or jaune pur sur lequel est serti un gros saphir bleu clair.

5.3 Place de Rivendell dans l'histoire

Rivendell était un lieu unique dans les Terres du Milieu, comme l'étaient les deux autres patries occidentales d'Elfes : le Lindon et la Lórien. Ni une grande colonie en plein air comme les Havres Gris, ni une forêt complètement isolée et presque nébuleuse comme la Lórien, Rivendell était plutôt comme une auberge cordiale aux yeux de ses visiteurs, un grand manoir pour ses habitants et un lieu de réunion sûr pour les Sages du Conseil Blanc.

5.31 Le refuge

Rivendell, comme la Lórien, tenait une place particulière dans les Terres du Milieu. Elrond et Galadriel pouvaient exercer leur volonté et (grâce à leurs Anneaux) garder leurs demeures à l'abri du regard de Sauron. Cela devint encore plus remarquable lorsqu'on considère combien Sauron devait avoir d'informations sur la localisation de chacun de ces lieux. La Forêt d'Or était située juste de l'autre côté de la rivière coulant de Dol Guldur, la demeure du Seigneur Ténébreux pendant une longue période au début du Troisième Age. Rivendell se trouve en bordure du Rhudaur, un pays qui a été dominé par le Roi-Sorcier pendant la plus grande partie de cet Age. Aussi, simplement par l'évidence la plus claire, Sauron devait bien avoir eu une petite idée de l'identité de ceux qui se trouvaient au centre de chaque havre. Il connaissait Galadriel de son séjour en Eregion sous l'apparence d'Annatar et s'était trouvé face-à-face avec Elrond à la fin du Deuxième Age, en compagnie d'Elendil et de Gil-Galad qui l'avaient battu en combat singulier. Ces deux Eldar, il avait des raisons de les haïr et de préparer sa cruelle vengeance.

Et cependant, tous deux purent cacher leurs pensées et leurs demeures hors de la vue du Seigneur Ténébreux, chacun selon le but qu'il poursuivait. Pendant le Deuxième Age, leur situation était plus périlleuse puisque tant que Sauron possédait l'Unique ils n'osaient pas utiliser leurs Anneaux, de peur d'être repérés ou même vaincus. Mais, avec l'aube du Troisième Age et la disparition de l'Anneau Souverain, les Trois furent enfin libres de soigner les blessures de la terre. Apparemment,

quelqu'un comme Elrond, avec l'aide d'un Anneau de Pouvoir, était capable de faire obstacle aux pensées de Sauron - et à refouler l'idée même de sa localisation ou de ses intentions. Ainsi que le dit Galadriel à Frodo :

> *« Je perçois le Seigneur Ténébreux et connais ses pensées, du moins toutes celles qui concernent les Elfes. Et lui cherche toujours à l'aveuglette à me voir et à percer mes pensées. Mais la porte est toujours close ! … Il a des soupçons mais il n'est pas sûr - pas encore… si vous échouez, alors nous serons nus devant l'Ennemi. » SdA I, livre II chapitre VII*

Ainsi, ce fut seulement lorsque les Cavaliers Noirs poursuivirent Frodo, jusqu'aux bords mêmes de Rivendell, que Sauron trouva enfin l'emplacement de l'un des havres des Elfes. Et pourtant, même ainsi, il était incapable d'exercer sa volonté sur quelqu'un comme Elrond, qui portait Vilya. Les Nazgûl osèrent essayer de prendre la Vallée d'assaut et furent repoussés, leurs montures tuées. Dispersés, ils furent obligés de retourner au Mordor avec des renseignements plutôt flous pour leur Maître.

5.32 Le Conseil Blanc

Ce groupe, que ses membres avaient baptisé le Conseil Blanc, est l'un de ceux qui eurent la plus longue vie dans l'histoire des Terres du Milieu. Constitué (en diverses époques) par des Grands Elfes (et peut-être par quelques autres Elfes sélectionnés, comme Círdan, un Teler Sinda) et par les Istari, il se réunissait à intervalles irréguliers pour discuter de la stratégie à adopter pour combattre les incarnations du mal dans le monde. Depuis sa création en 2A 1780, le Conseil s'est toujours tenu à Rivendell - mais à cette époque il ne comptait en son sein que des Grands Noldor. Voici maintenant le résumé de quelques-unes de ses sessions les plus importantes :

3A 2463 - Le Conseil Blanc fut reformé à la demande de Galadriel avec les Istari. Bien qu'elle désirât que Gandalf présida le groupe, c'est Saroumane qui tint ce rôle, puisqu'il était à la tête de l'Ordre des Magiciens (Heren Ithryn).

3A 2851 - Nouvelle réunion du Conseil pour discuter de l'Anneau. C'est à cette époque que Gandalf commença à deviner les motivations de Saroumane bien qu'il ne se doutait apparemment pas encore que le Magicien Blanc glissait déjà sur la pente de la corruption.

3A 2941 - Le Conseil chasse Sauron de Dol Guldur. Cela se passa lorsque Gandalf fut obligé de laisser Bilbo et les Nains se débrouiller seuls dans Mirkwood - ce qui mena le groupe au bord de la catastrophe. Et, en fin de compte, l'action du Conseil à cette date se révéla vaine car Sauron avait prévu cette attaque depuis longtemps et avait préparé Mordor à l'accueillir de nouveau.

3A 2953 - Dernière séance du Conseil dans les annales. À cette époque, Saroumane avait une assez bonne idée de l'endroit où se trouvait l'Anneau, ayant retrouvé sa trace dans l'Anduin, où Sméagol et Déagol s'étaient battus pour sa possession. Pourtant, Saroumane mentit au Conseil et déclara que l'Anneau avait probablement été emporté jusqu'à la mer.

Les Membres du Conseil

Ainsi qu'on l'a mentionné plus haut, le Conseil des Sages n'était à l'origine constitué que par les Elfes Seigneuriaux - notamment **Galadriel**, **Elrond**, **Círdan**, **Glorfindel** et d'autres parmi les Grands Noldor. Les Istari n'étaient pas encore arrivés sur les Terres du Milieu.

Vers 3A 1000, vinrent les **Istari** ; il apparut bientôt que leur cause serait mieux servie s'ils s'unissaient aux Eldar. Théoriquement, le Conseil comprenait tous les Magiciens, bien qu'**Alatar** et **Pallando** n'y assistèrent que rarement et uniquement aux premières sessions. À mesure que les années passaient, ils devinrent de plus en plus occupés dans leurs propres affaires dans l'Est. **Radagast** assista à plus de réunions mais son attention était facilement distraite et son apport fut minime.

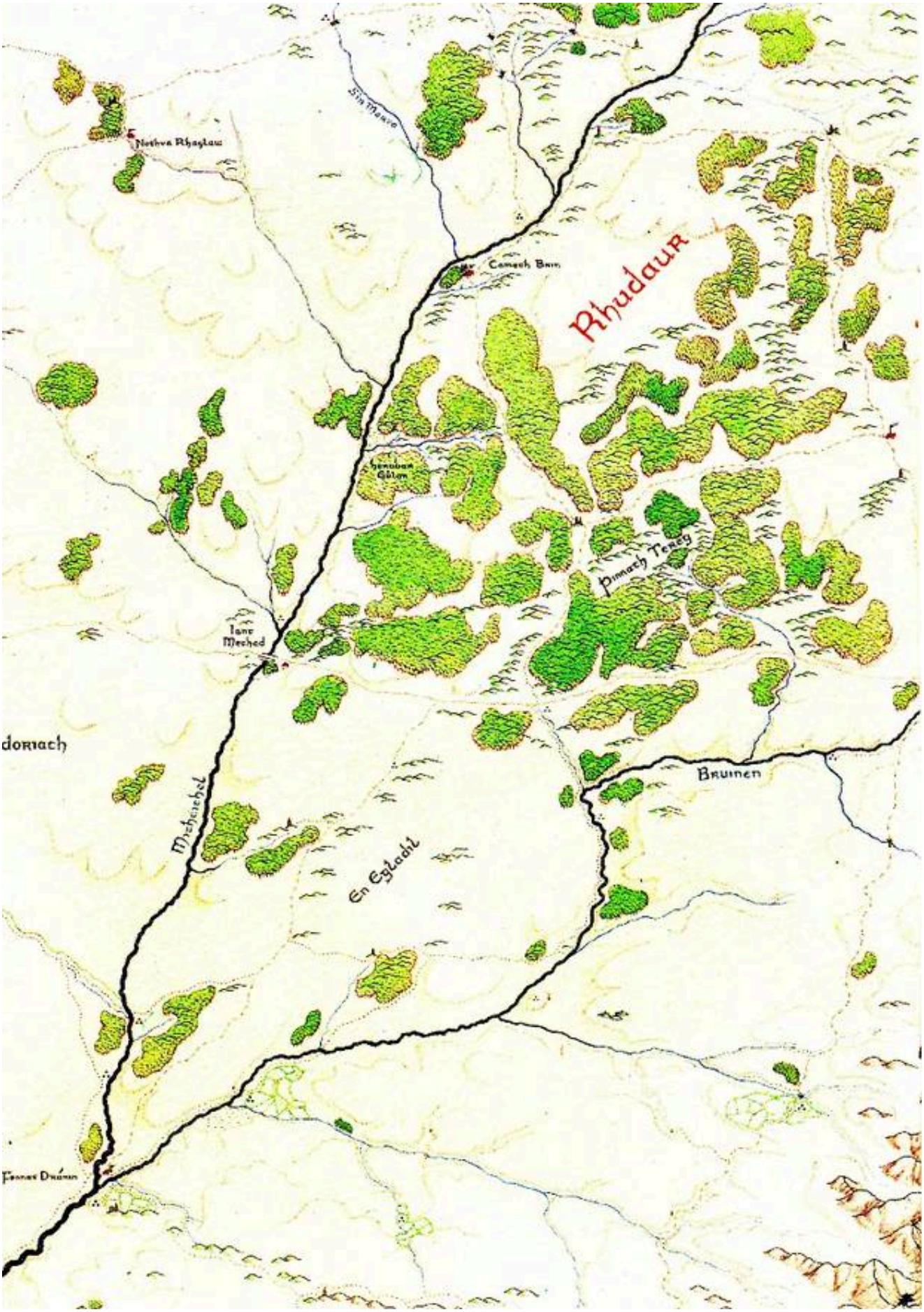
Il est clair que **Galadriel**, **Elrond**, **Gandalf** et **Saroumane** étaient les principaux éléments moteurs des actions du Conseil et que Saroumane dominait si complètement les débats qu'ils furent aveuglés par la confiance qu'ils lui accordèrent pendant tant d'années, croyant que l'Anneau Unique était effectivement perdu d'une manière ou d'une autre. Leur confiance les trahit, cependant, car ce beau parleur si convaincant ne faisait qu'attendre son heure, guettant le moment où l'Anneau ferait sa réapparition.

06 · Rivendell

La « *Dernière Maison Simple à l'Est de la Mer* » est en fait bien plus qu'une maison et même plus que la plupart des manoirs. Tout en étant sans prétention dans sa conception, la demeure d'Elrond contient un vaste ensemble de grands pavillons et d'élégantes maisons. La résidence des survivants Noldor d'Eregion et d'Ost-in-Edhil est loin d'être une vulgaire cabane.

6.1 La vallée

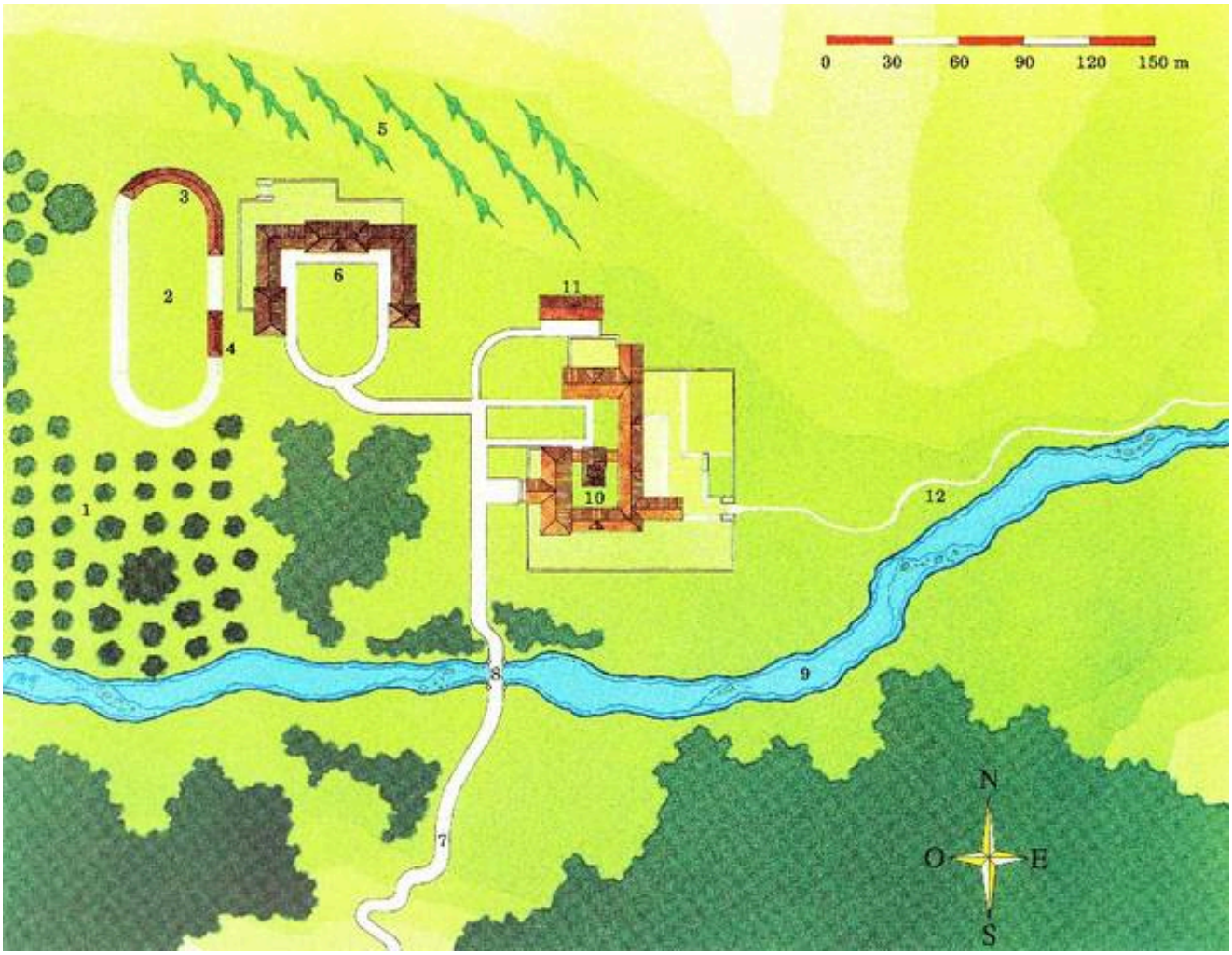
Le royaume d'Elrond est niché au creux d'une vallée profonde et étroite qui se trouve entre les bras Nord et Sud du Bruinen (S. « *Vifflot* »). Protégé au Nord et à l'Est par d'abrupts éperons des Monts Brumeux et au Sud et à l'Ouest par la rivière, le val possède de formidables défenses naturelles. Elles n'auraient toutefois certainement pas suffi à le garder à l'abri des espions du Seigneur Ténébreux ; seul le pouvoir d'Elrond a permis de protéger la Vallée Cachée.



Les alentours de Rivendell

La seule voie d'accès à Rivendell depuis l'Ouest passe par le gué, par un bois épais qui recouvre la rive Sud du Bruinen (bras Sud), ensuite il faut descendre un chemin escarpé battu, par les vents, puis traverser une étendue de prairies jusqu'à un pont étroit.

À l'Est de la maison, la vallée s'élargit quelque peu et s'ouvre sur un certain nombre de vergers, de vignobles et de champs labourés. Un petit étang, nourri par des torrents glacés, irrigue les terres et isole encore plus la vallée.



Rivendell

1. **Verger** : On cultive des pommes dans ce bocage ; on fait pousser d'autres fruits dans des vergers situés dans la partie occidentale du vallon.
2. **Le stade** : Cette grande arène en plein air accueille les spectateurs lors des nombreuses compétitions athlétiques que font les Elfes. Bien que les groupes Sindar et Sylvains n'aient pas un enthousiasme démesuré pour des jeux athlétiques organisés, les Noldor, qui ont l'esprit de compétition, apprécient fort bon nombre de luttes par équipes ou individuelles. L'édifice est en pierre et peut accueillir plusieurs centaines de personnes.
3. **Sièges abrités** : Une toiture protège en permanence cette partie des gradins qui s'appuient sur un mur derrière eux.

4. **Écuries** : En plus d'être une entrée couverte, cette partie abrite les écuries de Rivendell. Vastes et propres, ces dernières sont la demeure de certains des plus beaux chevaux légers de l'Ouest.
5. **Vignobles**.
6. **Complexe du Pavillon Ouest**.
7. **Chemin** : Cette route conduit au Gué du Bruinen.
8. **Pont**.
9. **Le Bruinen** (bras Sud).
10. **La Maison d'Elrond** : Ceci est la maison principale proprement dite, premier bâtiment à avoir été érigé à Rivendell ; c'est ici que vit Elrond.
11. **Ateliers**.
12. **Chemin** : Cette voie pavée de pierre va vers l'Ouest, longe le Bruinen jusqu'aux champs qui sont de l'autre côté de la crête.

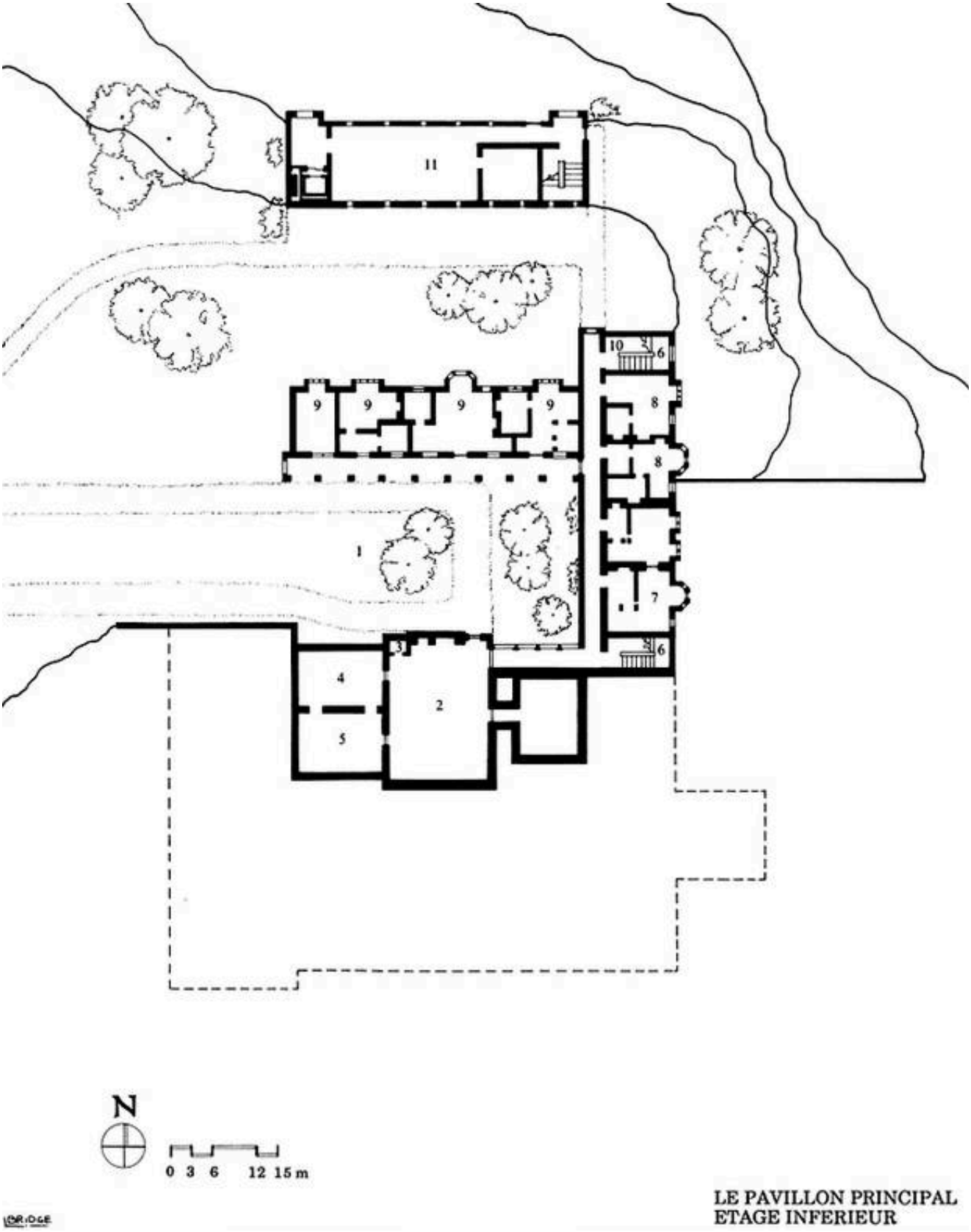
6.2 Le Pavillon Principal

C'est le centre de Rivendell, là où habitent son seigneur et la plupart des Eldar rescapés d'Ost-in-Edhil. L'édifice, bâti en pierres de taille, a été ainsi conçu : les salles les plus grandes ont des voûtes en pierre, les plus petites étant soutenues par des poutres en chêne. Tous les toits sont en ardoise et sont hérissés de cheminées issues des innombrables âtres à l'intérieur. Toutes les fenêtres ont des volets solides, beaucoup d'entre eux étant décorés de magnifiques lambris peints.

Rivendell est un bâtiment bien plus modeste que la plupart de ceux que les Eldar avaient érigés en Ost-in-Edhil - il est robuste, tout en possédant une élégance discrète. Chaque pièce est richement aménagée, les poutres du plafond sont sculptées en profondeur, les murs intérieurs sont recouverts de lambris faits des bois les plus somptueux. Les lits sont moelleux et douillets et la nourriture est toujours abondante et délicieuse.

Ainsi qu'il apparaît sur les plans, le Pavillon Principal est bâti sur un terrain surélevé et entoure une cour intérieure. En son centre se dresse un haut bâtiment central, qui abrite le hall principal et le clocher. Autour de la cour se trouvent de nombreuses chambres d'hôte, des quartiers résidentiels et des salons tranquilles. L'aile Nord de l'édifice abrite des chambres supplémentaires, qui servent essentiellement aux nombreux Elfes qui vivent là. Plus au Nord, juste au pied de la falaise, se trouvent les ateliers.

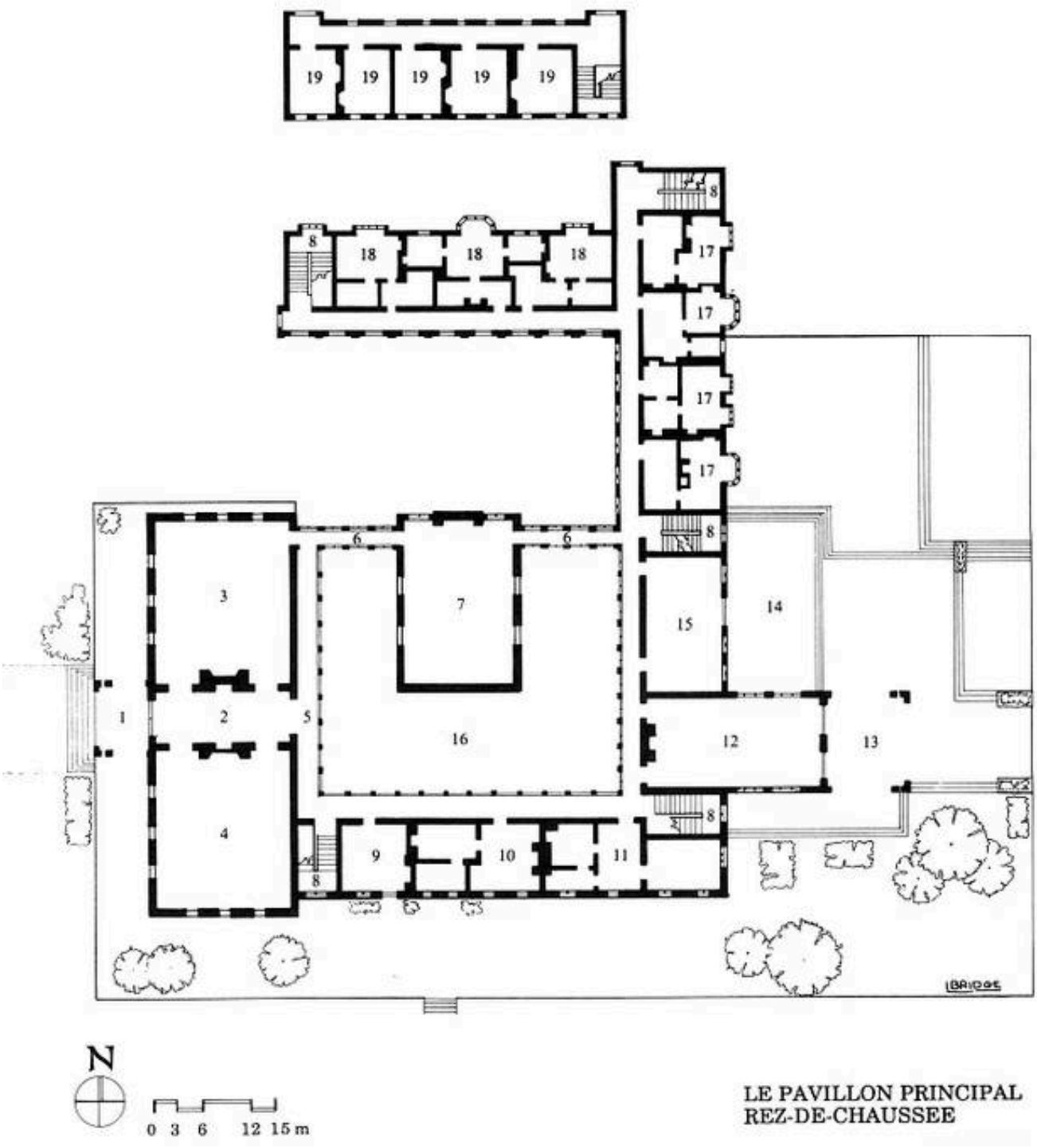
Étage Inférieur (Rez-de-chaussée de l'Aile Nord)



Le Pavillon Principal - Étage Inférieur

1. **Cour Basse** : Un chemin pavé mène aux cuisines, où l'on peut facilement déposer des vivres.
2. **Cuisines** : Bien que les habitants de Rivendell ne dînent normalement pas tous dans le Grand Hall au-dessus, cette vaste cuisine est suffisamment bien équipée pour servir un festin royal. La grande cheminée qui occupe une partie du mur Nord n'est que la principale ; de nombreux fourneaux dans cette pièce sont reliés à elle par des tuyaux.
3. **Escalier** : Ce petit escalier relie les cuisines au Grand Hall à l'étage du dessus.
4. **Garde-Manger** : Presque entièrement sous terre, cette salle demeure fraîche toute l'année ; on y stocke une grande variété de denrées périssables.
5. **Cave à Vins** : On trouve ici certains des plus grands crus du Dorwinion, conservés avec de nombreux vins issus des propres vignes de Rivendell. Contre un mur sont rangés de grosses barriques qui contiennent de l'ale et de l'hydromel.
6. **Escaliers** : De larges escaliers relient entre eux les différents étages de l'édifice.
7. **Bains** : Cette salle est en fait un ensemble de pièces, comprenant un sauna, un bain de vapeur, une petite piscine et des cabines de bain. La chaleur est fournie par des sources thermales naturelles.
8. **Résidences** : Ce sont toutes des suites résidentielles occupées par les Elfes Sylvains qui travaillent aux cuisines ou à d'autres tâches qui s'y rattachent. Beaucoup d'entre eux sont à plusieurs dans une même suite. Chacune se compose d'un salon et d'une chambre à coucher, avec un poêle et des sanitaires.
9. **Résidences** : Ces chambres, semblables à 8, donnent directement sur la cour et abritent d'autres Elfes qui travaillent à Rivendell.
10. **Passage Secret** : Cette trappe est Extrêmement Difficile (30) à détecter. Elle s'ouvre sur un passage secret qui mène à un panneau similaire sous la cage d'escalier dans les Ateliers et qui permet ainsi aux habitants d'aller d'un endroit à l'autre sans passer par l'extérieur.
11. **Ateliers** : Ce bâtiment abrite certains des artisanats légers, comme le travail du bois ou bien le soufflage du verre. L'élévateur dans le coin S-0 est un appareil mécanique, qui fonctionne par un système de contrepoids et un volant, menant aux forges souterraines. Cet élévateur peut être verrouillé depuis le haut à l'aide d'une clé compliquée, qui barre efficacement l'accès au complexe souterrain. (Voir 6.3 pour le détail des Forges).

Rez-de-chaussée (1er étage de l'Aile Nord et des Bâtiments Extérieurs)



Le Pavillon Principal - Rez-de-chaussée

1. **Entrée** : La route pavée qui vient de la rivière s'arrête à cette entrée, une volée de marches en pierres menant à un portique couvert d'un toit.
2. **Vestibule** : Une double porte faite de lourds panneaux en chêne protège l'entrée principale de la maison d'Elrond. On peut les verrouiller, elles sont alors Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter mais elles ne sont d'habitude fermées que par un loquet. Vu

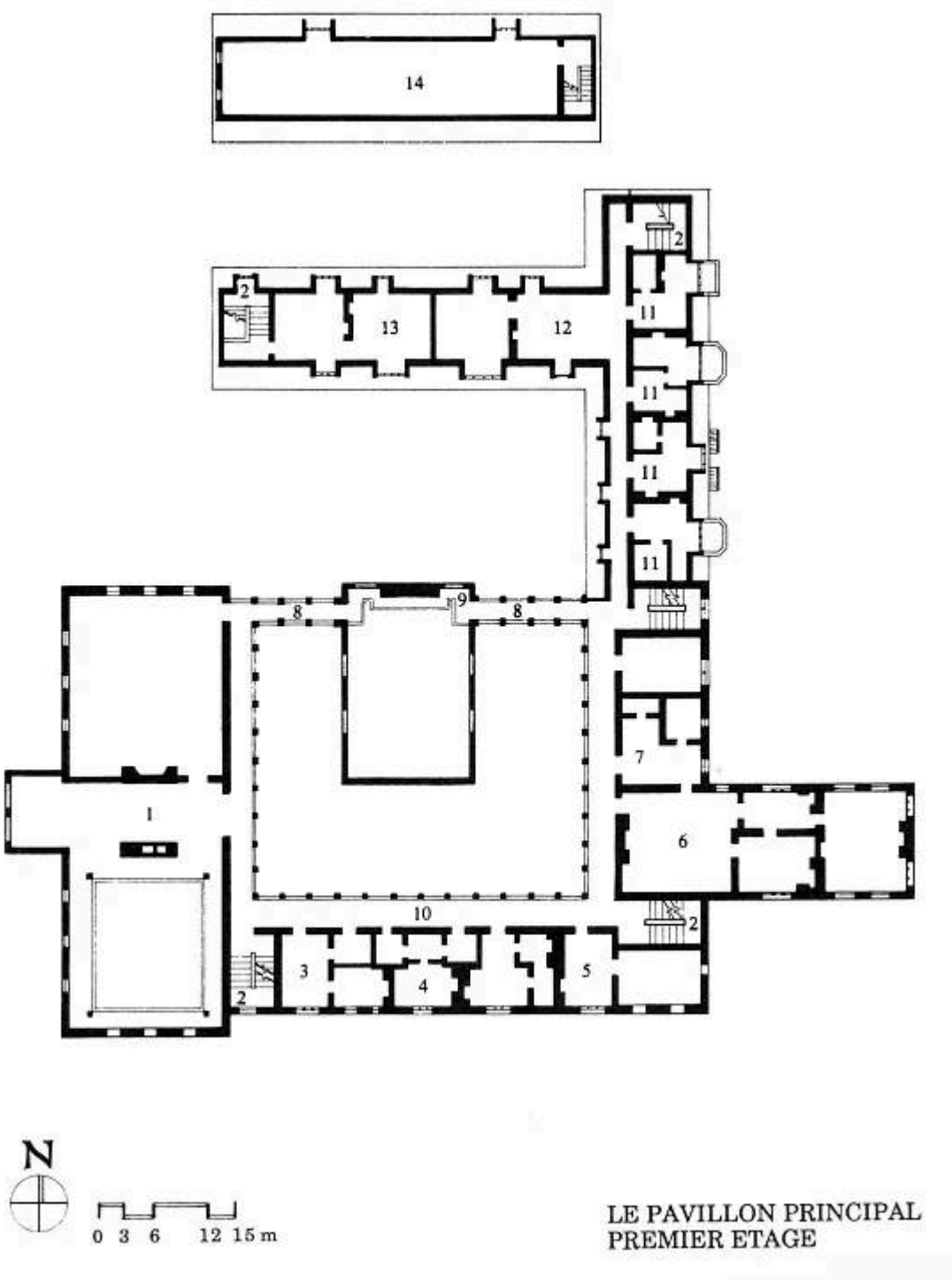
qu'il y a des Elfes dans les parages de la maison à toute heure, on n'a que peu de chances (10%) de trouver le vestibule laissé sans surveillance.

3. **Hall du Feu** : Cette vaste salle est le principal lieu de réunion de la maison. Éclairé essentiellement par un énorme foyer que l'on maintient allumé en permanence, c'est l'endroit où sont chantés les chants et sont contés les contes. De nombreux bancs meublent la salle, ainsi que des chaises confortables et des coussins un peu partout sur les bords.
4. **Bibliothèque** : La bibliothèque d'Elrond est l'une des plus vastes des Terres du Milieu : ses premiers documents remontent aussi loin qu'au Premier Age. Outre les livres, on y trouve de nombreuses cartes enroulées, qui couvrent la totalité du continent (à divers degrés de précision). Les murs sont lambrissés de bois noirs et la pièce est meublée de grandes tables et de bergères confortables. Des escaliers en colimaçon mènent à l'étage supérieur. 4A. **Compartiment Secret** : Pure Folie (-50) à découvrir, ce compartiment contient les Livres de Sorts d'Elrond. Bien que le Seigneur de Rivendell n'ait plus besoin de consulter ces volumes, ils peuvent être utiles à ceux qui apprennent des sorts (on peut les lancer comme des Runes, 1 seule fois chacun, sauf si l'on appartient au même royaume et que l'on a déjà le pouvoir de lancer un tel sort ; dans ce cas, on peut les réutiliser). Les livres contiennent toutes les Listes Libres et Réservées du Mentalisme et de Théurgie et les Listes de Base de Clerc, de Guérisseur, de Soigneur et de Barde. 4B. **Bureau** : Ce bureau massif en chêne comporte plusieurs tiroirs, emplis de plumes et de matériel pour écrire. Au fond de l'un des tiroirs se trouve un compartiment secret, Très Difficile à repérer (-20), à l'intérieur duquel est rangé un paquet de 10 feuilles de parchemin runique sur lesquels on peut inscrire des sorts de niv. 30 maximum.
5. **Colonnade Intérieure** : Ce passage couvert donne sur la cour et est protégé tout du long par des portes en verre renforcé. On peut ouvrir les portes les jours de beau temps pour permettre à l'air de circuler.
6. **Loggia Intérieure** : Ce hall est bordé des deux côtés par des colonnes entre lesquelles sont situées des fenêtres délicatement ouvragées, qui montent jusqu'au plafond, et que l'on peut ouvrir. Ce passage aéré offre la vue sur le Nord, surplombant la Cour Basse et, au Sud, sur la Cour Intérieure qui se trouve au même étage.
7. **Grand Hall** : La grande salle à manger d'Elrond est une pièce haute de plafond, soutenue par de magnifiques voûtes en bois. Une longue table en occupe la majeure partie, d'autres tables plus petites étant rangées le long des murs pour les très grandes assemblées. Des tapisseries colorées sont suspendues aux murs et de hautes fenêtres dans les murs Nord et Sud laissent entrer la lumière en abondance pendant la journée. A la nuit tombée, on allume de grands chandeliers en argent et en cristal qui baignent la pièce de leur chaude lumière.

8. **Escaliers** : Ces larges escaliers en bois poli relient les différents étages de l'édifice.
9. **Salle du Matin** : Cette petite pièce est aménagée de couleurs vives et est la salle favorite de Bilbo et de certains Elfes pour le petit-déjeuner.
10. **Appartements du Jardinier** : Le domicile de Vilyadhol est simple et modeste - et rempli de plantes. Étant le Chef Jardinier et l'herboriste de Rivendell, il s'entoure de son travail. L'un des murs est garni de rayons couverts de livres sur la culture et la préparation des herbes (ce qui donne un bonus de +20 pour ces opérations une fois les livres lus et assimilés).
11. **Appartements de Bilbo** : De 3A 3002 jusqu'à la fin de cet Age, le brave Hobbit s'établit à Rivendell et s'installa dans ce domicile. Bien que les pièces soient maintenues dans un état de propreté impeccable, son cabinet de travail est plutôt en désordre, avec des papiers et des livres éparpillés sur son bureau.
12. **Salle du Conseil** : Cette grande salle est seulement meublée d'une longue table en chêne et de nombreuses chaises confortables. C'est là qu'Elrond tient toutes ses réunions avec ses conseillers ; là se réunirent les Sages pour les Conseils Blancs ; c'est aussi dans cette salle que fut décidé le sort de l'Anneau Unique. Le plafond est plat, en plâtre blanc, soutenu par des poutres de bois sombre ; les murs sont lambrissés, percés de nombreuses fenêtres ainsi que de portes en verre qui s'ouvrent au Nord sur une véranda et à l'Est sur un portique couvert. De même que toutes les portes en verre de cet étage, celles-ci sont munies de solides volets en bois, que l'on peut fermer sur elles, les protégeant ainsi de l'extérieur.
13. **Portique** : Ce porche recouvert d'un toit est adjacent à la Salle du Conseil ; cet endroit pavé de pierres reste en permanence exposé aux éléments.
14. **Véranda** : Cette véranda est orientée à l'Est ; cet endroit, dont le sol est fait de dalles grises lisses, est un haut lieu de réunion le matin. De solides meubles en pierre y sont installés ici et là.
15. **Salon** : Avec ses nombreuses grandes portes en verre qui s'ouvrent sur la véranda, cette pièce est claire et aérée, particulièrement les jours d'été ensoleillés.
16. **Cour Intérieure** : Cette cour est pavée sur son périmètre, avec de l'herbe et quelques arbres à fleurs au milieu. En son centre se trouve une grande fontaine, alimentée par une source souterraine très profonde. Cette source fournit également l'eau des cuisines à l'étage du dessous.
17. **Résidences** : Ces chambres lumineuses, plein Est, sont au premier étage, et sont occupées par un certain nombre d'habitants Elfes.
18. **Résidences** : Comme en 17, sauf que ces pièces donnent sur le Nord, avec un long couloir qui surplombe la Cour Basse.

19. **Résidences des Artisans** : Dans ces chambres logent certains des orfèvres et des artisans de Rivendell.

1er étage (2ème étage de l'Aile Nord et des Bâtiments Extérieurs)



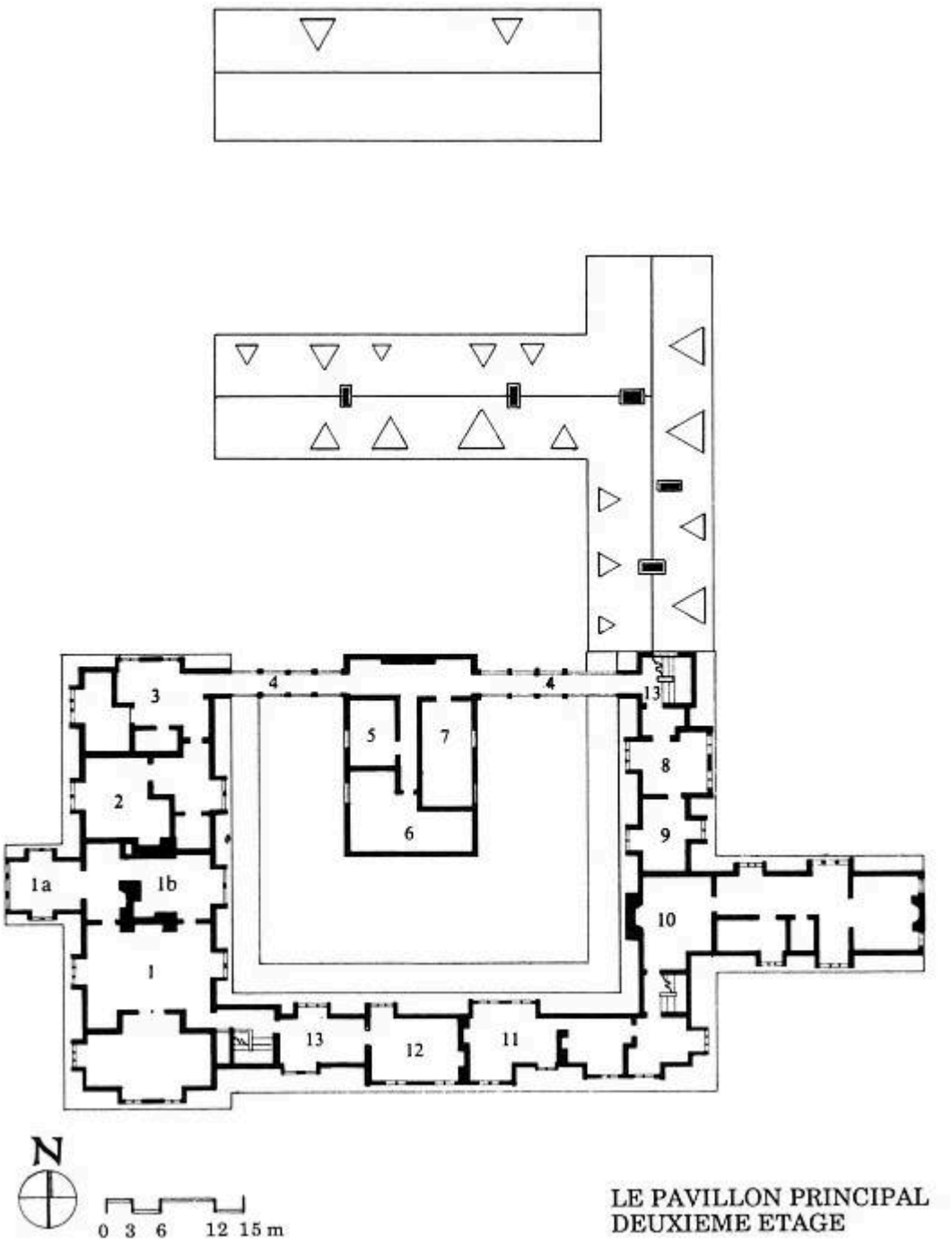
Le Pavillon Principal - 1er étage

1. **Bibliothèque (étage supérieur)** : L'étage supérieur de la bibliothèque est en fait un peu plus qu'un simple passage le long des murs couverts de rayons supplémentaires. La

plupart de ces rayons sont garnis de rouleaux de parchemin et de cartes. La partie Nord est cependant plus spacieuse et comporte quelques tables et chaises pour l'étude.

2. **Escaliers**.
3. **Appartements d'hôte** : Pièces richement décorées pour les invités d'Elrond.
4. **Appartements d'hôte** : Comme en 3.
5. **Appartements d'hôte** : Cette suite qui fait l'angle était la résidence favorite de Gandalf.
6. **Appartements d'Arwen** : Dans ces pièces habite la fille d'Elrond. Elles sont meublées avec goût et portent indiscutablement la trace d'une présence féminine.
7. **Résidences** : Pour les dames d'honneur d'Arwen.
8. **Loggia Intérieure**.
9. **Balcon** : Ce balcon, qui s'enroule autour du foyer de la cheminée et qui couvre tout le mur Nord, domine la salle à manger.
10. **Colonnade Intérieure** : En surplomb au-dessus de la Cour Intérieure, cette colonnade est protégée par un mur de verre.
11. **Résidences** : Belles chambres pour les habitants de Rivendell. Celles-ci se trouvent au dernier étage de l'aile Nord et toutes les fenêtres sont mansardées.
12. **Appartements du grenier** : Ces appartements un peu plus isolés ont été aménagés dans la plus haute partie de l'édifice ; elles ont donc un plafond en pente et des fenêtres mansardées.
13. **Appartements du grenier** : Comme en 12 mais on n'y accède que par l'escalier Ouest.
14. **Grenier de stockage des ateliers** : Divers matériaux légers et outils sont entreposés ici, avec entre autres un certain nombre de bois rares.

2ème étage (Toit de l'Aile Nord et des Bâtiments Extérieurs)



Le Pavillon Principal - 2ème étage

1. **Appartements d'Elrond** : Le Seigneur de Rivendell loge dans des pièces spacieuses et néanmoins rustiques. Les nombreuses fenêtres mansardées ne laissent entrer qu'une lumière voilée ; le plafond incliné donne à la pièce un caractère unique. Ces pièces sont occupées par une vaste collection de trésors fabuleux (et sans prix) qu'Elrond a assemblé au cours de sa longue existence. 1A. **Âtre** : Un panneau secret dans la cheminée, Absurde (-70) à trouver, ainsi que verrouillé et Pure Folie (-50) à crocheter,

contient les héritages des Humains : le Sceptre d'Annúminas, l'Anneau de Barahir et, jusqu'à ce qu'ils soient confiés à Aragorn, les Tronçons de Narsil. 1B. **Cabinet de travail d'Elrond** : Située au-dessus du portique principal, cette pièce offre une vue dégagée vers l'Ouest. Elrond vient souvent ici pour méditer.

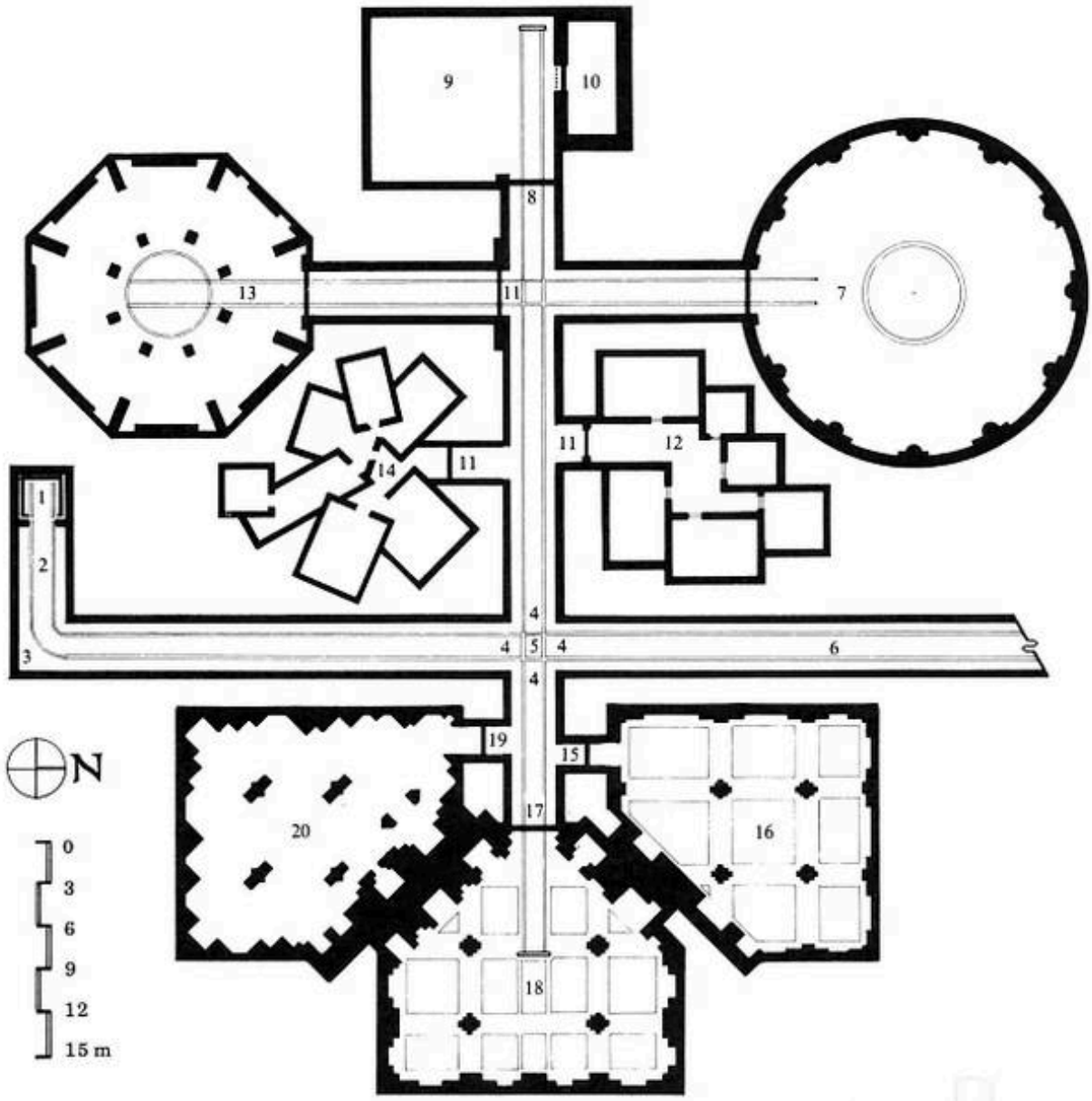
2. **Résidence d'Erestor**.
3. **Résidence de Gildor**.
4. **Loggia Intérieure**.
5. **Salon** : Cette pièce est au-dessus du Grand Hall. C'est ici que beaucoup se retirent après un repas.
6. **Salon d'Hiver** : C'est une pièce chaude et claire, exposée au Sud, qui est rarement vide les mois les plus froids.
7. **Salon** : Comme en 5.
8. **Résidences**.
9. **Résidences**.
10. **Suite d'Hôte d'apparat** : Ces pièces absolument somptueuses constituent les appartements pour hôte les plus richement aménagés de la maison. C'est ici que logeait Saroumane lorsque le Conseil se réunissait.
11. **Résidences**.
12. **Résidences d'Hôtes** : Ces pièces accueillirent Frodo lors de son séjour en ce lieu. Elrond l'installa ici de manière à ce qu'il soit tout près, au cas où son état aurait empiré des suites de sa blessure.
13. **Escaliers**.

La tour : étages supérieurs

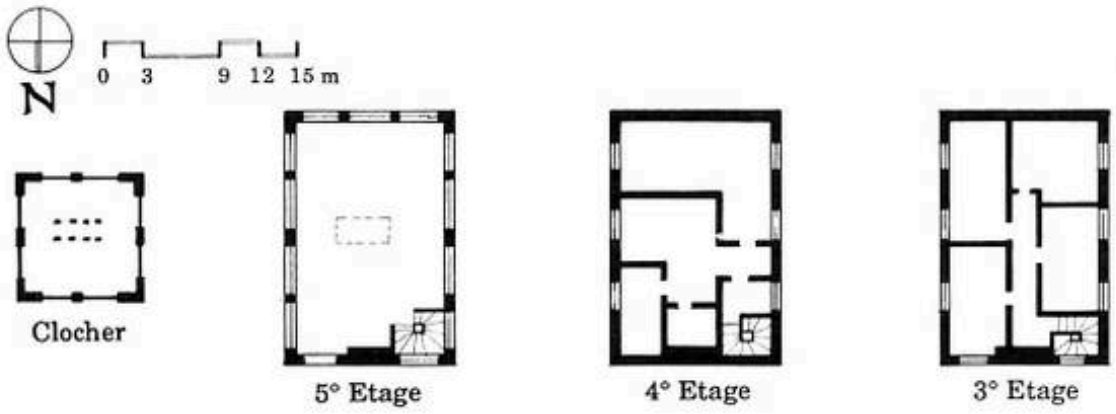
3ème Étage : Résidences. Certains des Grands Noldor réfugiés d'Ost-in-Edhil habitent dans ces belles chambres. **4ème Étage** : Appartements de Glorfindel. Les pièces de ce Grand Noldo sont peu meublées mais avec élégance. **5ème Étage** : Grande Salle d'Observation. Cette salle, qui offre une vue dégagée dans toutes les directions, est idéale pour le guet. Les cloches à l'étage du dessus sont contrôlées d'ici par une série de cordes. **Clocher** : Cette tour n'est accessible que par une trappe et une échelle ; elle contient un jeu de cloches qui émettent chacune un son différent.

6.3 Les forges et les entrepôts supplémentaires

Cet ensemble souterrain contient les forges de Rivendell qui, bien que petites si on les compare aux vastes complexes d'Ost-in- Edhil, n'en sont pas moins complètes et bien équipées.



LES FORGES ET LES
ENTREPOTS SUPPLEMENTAIRES



Les forges et les entrepôts supplémentaires

1. **Ascenseur** : Il fonctionne grâce à un treuil et un système de contrepoids et relie les forges aux ateliers ci-dessus (voir texte correspondant).
2. **Rails** : Des rails en acier fixés sur le sol relient toutes les parties de ce complexe. On fait rouler un petit chariot plat sur ces rails pour faciliter le déplacement des matériaux lourds.
3. **Panneau Secret** : Dans l'angle se trouve un panneau secret caché des deux côtés, Pure Folie (-50) pour le détecter, qui donne sur un passage menant à l'extérieur. R s'ouvre lorsque l'on presse trois pierres sur le mur à côté dans le bon ordre, ce qui (si on a réussi à détecter le panneau) est Extrêmement Difficile (-30) à faire.
4. **Portes** : L'ouverture de ces lourds panneaux d'acier est commandée par une serrure fichée dans le mur adjacent. Chacune correspond à une clef qui lui est propre, Pure Folie (-50) à crocheter. Les panneaux glissent vers le haut suivant un rail et débloquent la voie en rentrant dans le plafond.
5. **Plaque tournante** : Permet à un chariot de tourner et d'emprunter n'importe laquelle des quatre directions. Cette plaque est commandée par un levier dans un des murs.
6. **Mines et Fonderie** : Ce couloir descend dans la zone de fonderie et continue jusqu'à une petite mine d'où l'on extrait du fer, de l'argent et même quelques pierres précieuses.
7. **Forge à Froid** : La porte qui garde cette salle est en Fort- Verre (du verre traité, trempé pour qu'il ait une plus grande résistance à la chaleur, au froid et aux chocs). Elle est verrouillée, Absurde (-70) à crocheter. A l'intérieur se trouve une vaste salle au plafond en dôme ; au milieu se dresse une forge enchantée. Les feux à froid brûlent au centre d'un foyer en pierre noire, au-dessus duquel est suspendu un tuyau en verre flamboyant, lui-même relié à un tube transparent qui évacue le froid intense. Le feu-à-froid, qui émet une vive lueur d'un bleu glacé, illumine la pièce entière en flamboyant au sein du foyer et en s'élevant en volutes vers l'évacuation. On travaille ici le laen (ainsi que d'autres matériaux exotiques qui ne se ramollissent que sous un froid intense). Un certain nombre d'enclumes sont disposées tout autour dans la pièce et des porte-outils sont suspendus le long des murs.
8. **Porte des Chambres Fortes** : La porte qui s'ouvre sur les Chambres Fortes d'Elrond est en Acier Dur et est épaisse de 8 cm. Elle est pourvue de trois serrures, chacune Absurde (-70) à crocheter. Seuls Elrond et quelques Orfèvres en ont les clés.
9. **Chambre Forte Extérieure** : Cette grande salle contient des lingots de plusieurs métaux précieux qui servent de matériau à forger pour les Orfèvres.
10. **Chambre Forte Intérieure** : Dans le mur de droite se trouve une autre porte, en laen fumé, de 5 cm d'épaisseur. Elle a aussi trois serrures, chacune Absurde (-70) à crocheter.

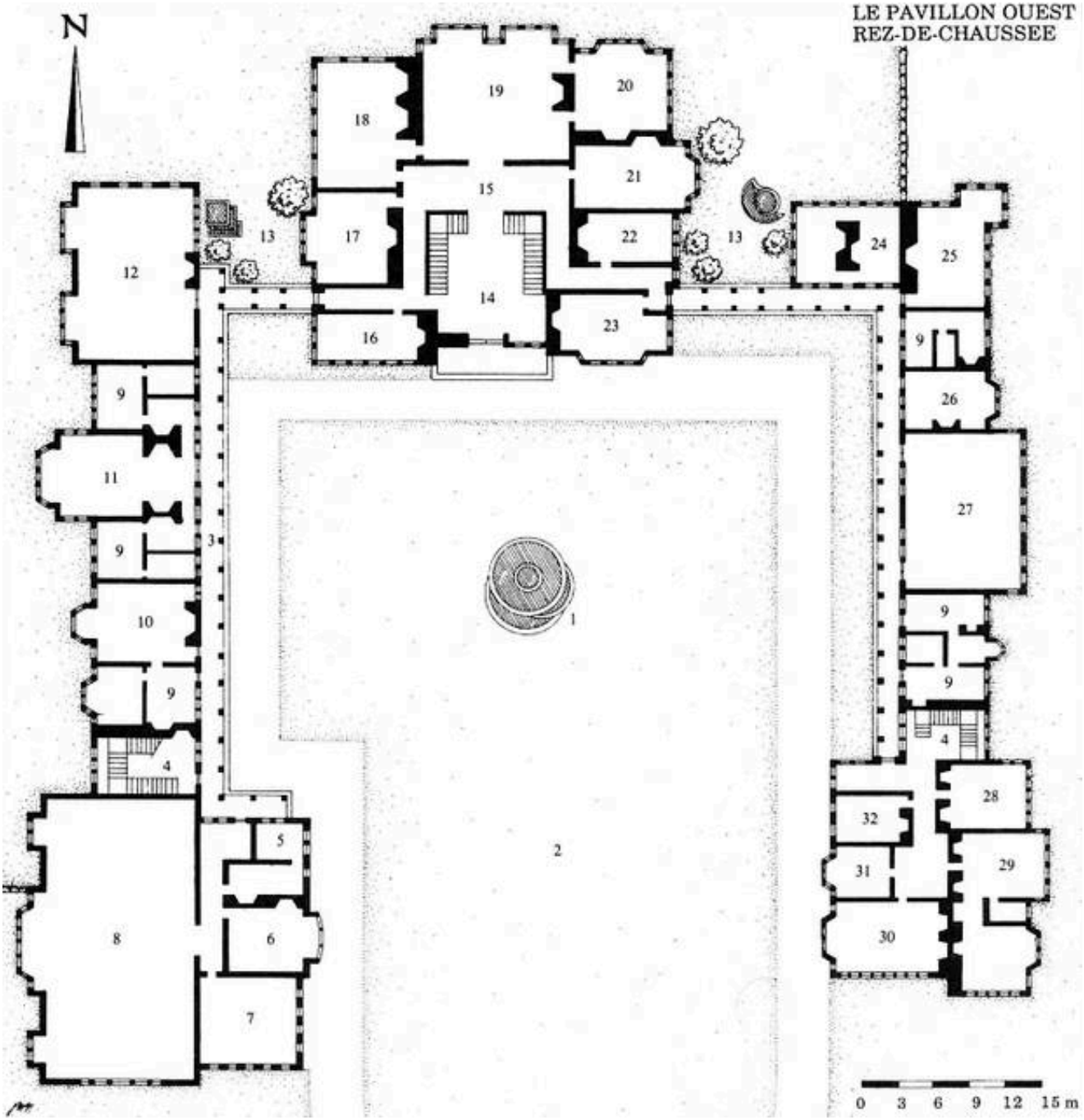
À l'intérieur sont gardés de nombreux trésors (gemmes, joyaux, armes enchantées) ainsi que des pièces d'or et de mithril en abondance.

11. **Portes** : Ces doubles portes qui mènent aux ateliers sont en chêne renforcé par de l'acier. Elles s'ouvrent au moyen d'une serrure dans un mur adjacent, en glissant sur le côté dans une fente à l'intérieur du mur.
12. **Atelier du Bois** : Cet atelier, qui contient une vaste panoplie d'outils de menuiserie, est équipé pour la fabrication de n'importe quel objet allant d'un beau meuble jusqu'à un arc composite.
13. **Atelier du Verre** : Le soufflage et le façonnage du verre se font dans cette salle.
14. **Atelier à Joyaux** : Une belle salle où les pierres précieuses sont polies, taillées en facettes puis serties dans d'élégantes montures.
15. **Porte** : Cette porte, qui barre l'accès aux Forges d'Armes, est en acier et verrouillée, Extrêmement Difficile (-30) à crocheter.
16. **Forges d'Armes** : Salle contenant des enclumes, des forges et tous les outils nécessaires à la fabrication d'armes de qualité supérieure.
17. **Porte** : Cette porte en laen noir est verrouillée, Absurde (-70) à crocheter, elle protège le matériel magique.
18. **Forge Enchantée** : Cette salle arbore plusieurs forges ouvragées, des enclumes en laen et en autres matériaux adamantins et une vaste panoplie d'outils magiques.
19. **Porte** : Cette porte en bronze poli est verrouillée, Extrêmement Difficile (-30) à crocheter.
20. **Armurerie** : Équipée de forges, d'outils et de nombreux moules pour donner forme aux armures.

6.4 Le Pavillon Ouest

Au Nord-Ouest de l'édifice principal est érigé un grand bâtiment en forme de « U », qui abrite d'autres habitants de Rivendell, ainsi qu'un certain nombre d'installations sportives. Tout le long du bâtiment est occupé par les chambres de la majeure partie des habitants de Rivendell et par des « Appartements ». Certains de ces derniers sont occupés par des habitants permanents, les autres sont réservés pour les hôtes. Chacun de ces appartements possède un nom, en fonction duquel il est décoré.

Rez-de-chaussée



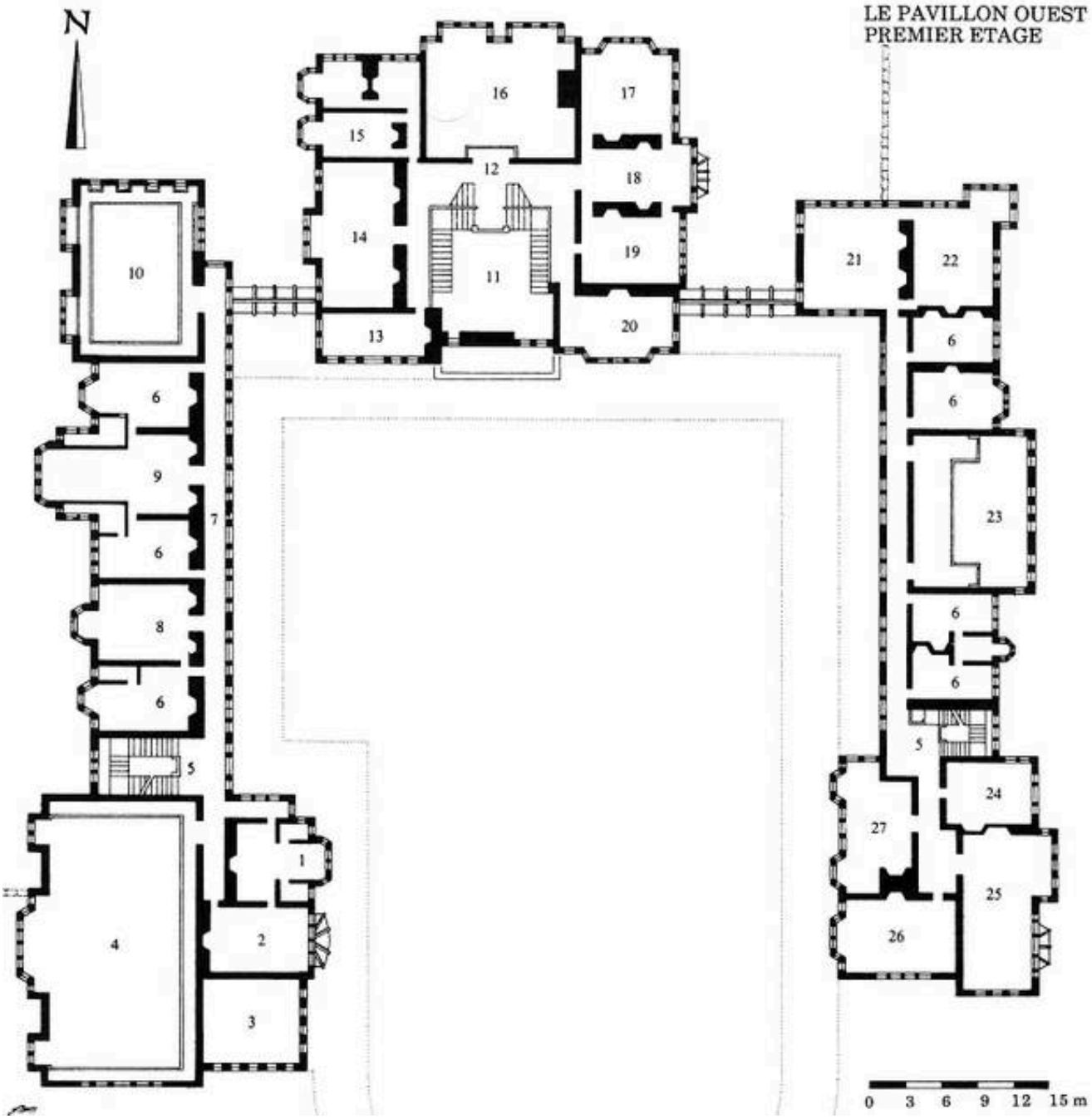
Le Pavillon Ouest - Rez-de-chaussée

1. **Fontaine** : Cette grande fontaine circulaire est alimentée par une source souterraine. Elle est dotée de plusieurs sculptures ; l'une d'entre elles représente Ulmo très fidèlement.
2. **Cour** : Cette étendue d'herbe dégagée est un endroit où les gens aiment se rassembler les jours de beau temps. Quelquefois, le repas de midi est servi ici.
3. **Colonnade** : Cette colonnade à ciel ouvert rattache le bâtiment principal à ses ailes Est et Ouest.

4. **Escaliers** : Quatre escaliers relient les trois niveaux des ailes.
5. **Vestiaire** : Cette partie est en fait tout un ensemble de vestiaires/salles d'habillage, constitué par des salons particuliers ou semi-particuliers.
6. **Bains** : Série de bains chauds, tièdes et froids.
7. **Sauna** : Cet endroit, qui comprend un sauna et un bain de vapeur, a un toit en verre.
8. **Gymnase** : Ce hall haut de deux étages est fait d'une seule vaste pièce et est conçu pour accueillir plusieurs activités en salle.
9. **Résidences** : La plus grande partie des habitants vivent dans ces logements, consistant en une série de pièces : un salon/bureau, une petite salle de bains et une chambre à coucher.
10. **Salon Ouest**.
11. **Hall en Dir** : Ainsi nommé en raison des boiseries en Dir, ce bois noir si précieux, qui couvrent les murs et le plafond de cette pièce.
12. **Bibliothèque** : Elle n'est pas aussi grande que la bibliothèque d'Elrond qui se trouve dans la Maison Principale. Cette pièce n'en contient pas moins un grand choix de textes, dont toute une collection de textes historiques et de poèmes. La salle comporte un étage, avec un balcon sur les bords et ouverte au centre.
13. **Jardin** : Ce lieu est abrité de deux côtés par des bâtiments ; ici poussent plusieurs plantes et arbustes rares. On y trouve également des statues et un bassin miroitant parmi les fougères et les jeunes arbres.
14. **Grand Vestibule** : C'est le hall d'entrée du bâtiment principal : ce grand espace est haut de deux étages et mis en valeur par un gigantesque lustre en cristal.
15. **Couloir** : Ce passage, qui s'ouvre sur le vestibule, donne accès à toutes les pièces du premier étage.
16. **Bureau**.
17. **Salle à Manger Ouest** : Cette salle est adjacente à la Grande Salle. On l'utilise lorsqu'il y a un très grand nombre de personnes à dîner en même temps.
18. **Cuisines** : Ces cuisines sont grandes, bien équipées et desservent la totalité des habitants de cé Pavillon.
19. **Grande Salle à Manger** : Cette splendide pièce, au plafond haut de deux étages d'où pendent des bannières de fête, est meublée de bancs et de longues tables. De grandes fenêtres dans le mur Nord fournissent un éclairage indirect.
20. **Salle du Matin** : On y sert parfois le repas matinal lorsque des petits groupes dînent ensemble.

21. **Appartements du Printemps**.
22. **Appartements du Jardin**.
23. **Salle de Musique** : Une série d'instruments sont gardés ici, offerts au bon plaisir des habitants et des invités.
24. **Appartements du Feu** : Ainsi nommés à cause de l'immense cheminée qui se trouve dans le salon.
25. **Bureau Est**.
26. **Appartements de l'Été**.
27. **Auditorium** : Salle à plusieurs étages, avec une scène surélevée, des sièges et un balcon.
28. **Hall du Chêne Rouge**.
29. **Appartements en Marbre** : Le sol - et effectivement certains des meubles - de cette pièce sont en fin marbre blanc veiné de bleu.
30. **Hall du Chêne Blanc**.
31. **Appartements en Albâtre**.
32. **Salle de Jeu** : Une salle agréable, où sur tous les dessus de table sont incrustés des plateaux de jeux populaires d'adresse ou de hasard.

Premier étage

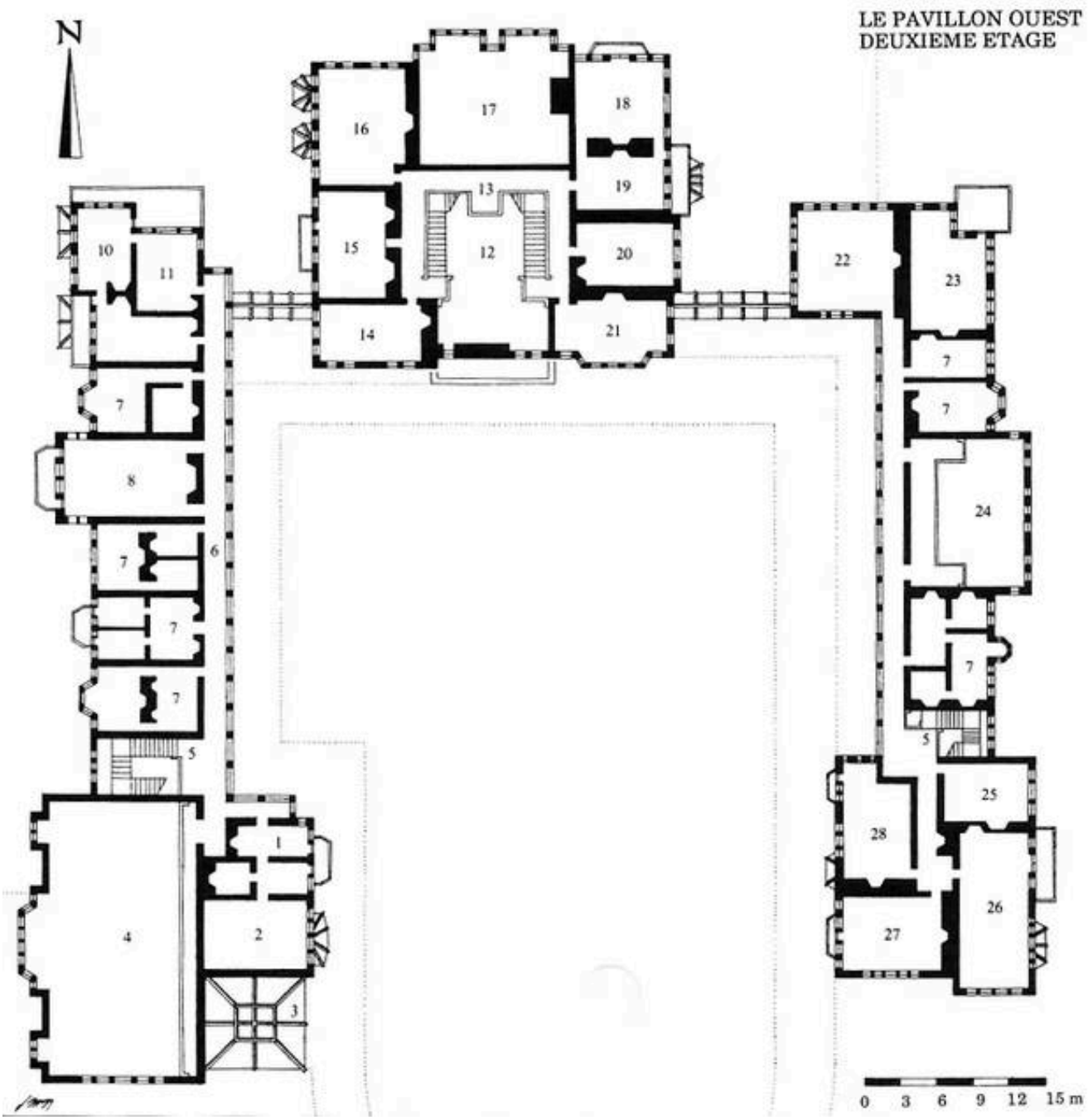


Le Pavillon Ouest - Premier étage

1. **Vestiaire** (Cf. Rez-de-chaussée)
2. **Bains** (Cf. Rez-de-chaussée)
3. **Sauna** (Cf. Rez-de-chaussée)
4. **Gymnase** (Cf. Rez-de-chaussée)
5. **Escaliers**.

6. **Résidences** : La plus grande partie des habitants vivent dans ces logements, qui consistent en une série de pièces : un salon/ bureau, une petite salle de bains et une chambre à coucher.
7. **Galerie** : Ce long couloir, construit au-dessus de la colonnade du rez-de-chaussée, est fermé par des fenêtres qui donnent sur la cour.
8. **Salon**.
9. **Hall de l'Érable**.
10. **Bibliothèque** (Cf. Rez-de-chaussée)
11. **Vestibule**.
12. **Balcon** : Ce balcon, qui surplombe le Grand Vestibule, est relié au rez-de-chaussée et au deuxième étage par un grand escalier. Il permet par ailleurs d'accéder à toutes les salles de cet étage.
13. **Hall du Cristal** : Ainsi nommé en raison des nombreuses magnifiques sculptures en verre et en cristal exposées dans cette pièce.
14. **Appartements de Minuit**.
15. **Résidences** : Le personnel des cuisines ha : te dans cette grande suite de chambres. Un escalier mène directement aux cuisines.
16. **Grande Salle à Manger** : (Cf. Rez-de-chaussée)
17. **Appartements des Roses**.
18. **Hall du Chêne Blanc**.
19. **Salon**.
20. **Bureau**.
21. **Appartements en Ambre**.
22. **Salle de Réunion** : L'essentiel de cette pièce est occupé par une grande table ovale en acajou poli ; elle contient également 12 sièges confortables.
23. **Auditorium** : (Cf. Rez-de-chaussée)
24. **Appartements Bleus**.
25. **Hall des Coquillages** : Tire son nom de sa grande collection de coquillages de toutes formes et tailles possibles.
26. **Salon Sud**.
27. **Appartements d'Azur**.

Deuxième étage



Le Pavillon Ouest - Deuxième étage

1. **Vestiaire** (Cf. Rez-de-chaussée)
2. **Bains** (Cf. Rez-de-chaussée)
3. **Sauna** (Cf. Rez-de-chaussée)
4. **Gymnase** (Cf. Rez-de-chaussée)
5. **Escaliers**.

6. **Galerie** : Comme son homologue du premier étage, ce couloir est percé de fenêtres donnant sur la cour.
7. **Résidences** : La plus grande partie des habitants vivent dans ces logements, qui consistent en une série de pièces : un salon/ bureau, une petite salle de bains et une chambre à coucher.
8. **Hall du Soleil Couchant** : Ainsi nommé en raison de la vue parfaite qu'il offre sur le soleil couchant.
9. **Appartements Écarlates**.
10. **Appartements d'Émeraude**.
11. **Appartements du Crépuscule**.
12. **Vestibule** (Cf. Rez-de-chaussée)
13. **Balcon**.
14. **Bureau**.
15. **Appartements de Lavande**.
16. **Appartements Arnoriens** : Presque un musée dédié au royaume disparu, ces appartements sont décorés du drapeau d'Amor, ainsi que d'une armure, d'armes et de cartes qui ont été sauvés de ce pays.
17. **Grande Salle à Manger** (Cf. Rez-de-chaussée)
18. **Appartements des Vignobles** : Offrent la vue sur certaines des vignes d'Elrond.
19. **Salon**.
20. **Appartements d'Or**.
21. **Appartements de Bronze**.
22. **Appartements d'Ébène** : Ces chambres sont ornées de ce précieux bois noir poli.
23. **Appartements des Montagnes** : Offrent une vue à en couper le souffle sur les Monts Brumeux.
24. **Auditorium** (Cf. Rez-de-chaussée)
25. **Appartements de l'Hiver**.
26. **Appartements de Vue Matinale**.
27. **Appartements de l'Automne**.
28. **Salon**.

07 · Conseils pour les aventures

Ce chapitre fournit au Maître de Jeu des notes utiles sur la façon de mener une aventure dans la région de Rivendell. Le MJ devrait lire ces conseils avant de sélectionner et d'étudier une des aventures du chapitre 8.0.

7.1 Sélection de l'aventure

Le chapitre 8.0 renferme des scénarios typiques d'aventures agencés en fonction de la difficulté.

Le MJ devrait estimer la force et l'expérience des PJ impliqués et choisir l'aventure qui pourrait leur faire rencontrer des difficultés équilibrées sans pour autant les mener au suicide.

7.2 Choix de la période

Il est possible que ceux des MJ qui désirent une aventure simple ne se sentent pas concernés par le choix d'une période de temps particulière. Ils peuvent néanmoins jouir d'une plus grande flexibilité et ajouter des détails de leur cru en choisissant une époque différente de la période mentionnée dans ce module.

7.3 Suggestions pour gérer les aventures

Une fois que vous êtes familiarisés avec le matériel de hase fourni dans les chapitres 2.0 à 6.0, parcourez les résumés statistiques exprimés dans les tables du chapitre 9.

Puis apprenez à connaître les Personnages Non Joueurs (PNJ). Lisez les descriptions des PNJ et de penser comme ceux-ci le feraient.

Examinez les plans complexes d'habitation et notez où sont situés les pièges, les postes de garde et les points faibles. Même si une pièce n'est pas signalée comme ayant un occupant, considérez la possibilité qu'elle soit occupée quand les Personnages Joueurs y pénètrent.

7.4 Rencontres

Le havre de Rivendell est un lieu peu ordinaire des Terres du Milieu ; les rencontres au sein du royaume d'Elrond devront être soigneusement examinées.

7.5 Pièges, armes et sorts

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

Pour se rendre compte de l'échec ou de la réussite des tentatives de désarmement ou de crochetage de ces mécanismes, faites faire un jet de dé au PJ impliqué, ajoutez les bonus appropriés et

soustrayez le facteur de difficulté assigné au mécanisme. Puis référez-vous, pour JRTM, à la table TM-2 et, pour Rolemaster, au Manuel des Personnages.

Les résultats d'attaques par Chute/Projection/Écrasement et d'attaques des animaux sont résolus, pour JRTM, dans les tables TSC-2 et TA-5 ou TA-6 et, pour Rolemaster, dans le Manuel des Combats.

Les attaques par armes sont contenues, pour JRTM, dans les tables TSC-1 et TA-1 à TA-4 et, pour Rolemaster, dans le Manuel des Combats.

Les sorts sont gérés, pour JRTM, au paragraphe 7.1 et, pour Rolemaster dans le Manuel des Sorts.

08 · Aventures autour de Rivendell

On ne risque guère de croiser l'aventure au détour d'un chemin dans la vallée protégée de Rivendell. Toutefois, la Dernière Maison Simple peut servir de refuge et de base de départ pour un certain nombre d'aventures. En effet, les terres sauvages des environs fourmillent de dangers de toutes sortes : loups, Orques, Trolls et d'autres créatures plus terribles abondent. Le MJ devrait cependant faire attention à ne pas trop abuser de l'hospitalité d'Elrond. Celui-ci accepte d'accueillir les personnes en grand besoin et les Amis-des-Elfes à l'occasion mais on ne doit pas s'attendre à ce qu'il serve d'aubergiste ou de guérisseur gratuit. Si les joueurs abusaient trop souvent de la gentillesse d'Elrond, ils pourraient avoir de plus en plus de difficulté à trouver la Vallée Cachée…

8.1 La Vallée Cachée

Date : N'importe quand après 2A 1700.

Participants Requis : Un groupe ayant besoin de trouver la Vallée Cachée pour une raison quelconque.

Aides : Aucune.

L'histoire

Au plus profond d'une faille aux pieds des Monts Brumeux se trouve la Vallée cachée d'Imladris. Dans ce val se dresse la Dernière Maison Simple à l'Est de la Mer : Rivendell. On dit que seuls les cours purs et ceux qui ont un urgent besoin de repos peuvent trouver le vallon caché. Les PJ sauront-ils repérer la demeure secrète d'Elrond ?

Cette aventure est assez facile mais on peut la corser un peu à l'aide de maintes circonstances : un membre du groupe blessé, des forces maléfiques aux trousses, etc.

La tâche

La Vallée Cachée est encore plus difficile à trouver qu'il ne l'apparaît sur les cartes. Au-delà du gué, la route est mal tracée - elle n'a pas été entretenue depuis le déclin du Rhudaur - et l'embranchement sur le côté qui descend jusque dans la Vallée est dissimulé par des arbres et des broussailles, ainsi que par des enchantements contre ceux qui ne sont pas sûrs de ce qu'ils cherchent. Globalement, on considère comme Absurde (-70) le fait de tomber sur ce chemin par hasard, comme Pure Folie (-50) de le trouver en l'ayant précisément cherché et en ayant quelque connaissance de la région. Les Elfes, ainsi que tous ceux qui ont la compétence de Pistage, bénéficieront d'un bonus. Même pour ceux qui ont déjà été à Rivendell, le chemin sera Très Difficile (-20) à retrouver.

Toute personne du côté du Mal ou ayant de mauvaises intentions concernant les habitants de la Vallée aura en plus un malus de -100 pour emprunter le début du chemin. Si jamais des êtres hostiles parvenaient d'une manière ou d'une autre jusqu'au Bruinen, ils risqueraient de trouver le gué barré. Dans tous les cas, Elrond serait immédiatement averti de la proximité d'une présence maléfique.

L'approche finale dans la vallée serait particulièrement difficile, les créatures maléfiques ou hostiles se sentant de plus en plus mal à l'aise. A traiter comme une attaque de niv. 10 de Théurgie à bout portant pour chaque minute (six rounds) passée dans la vallée même et qui provoque la Frayeur chez la victime. Au contraire, les voyageurs bien intentionnés, en particulier ceux qui ont déjà été en ce lieu auparavant et/ou ceux qui y sont attendus, commencent à se sentir mieux et plus détendus lorsqu'ils pénètrent dans la vallée.

8.2 Le Messager

Date : N'importe quand après 2A 1700.

Participants Requis : Un groupe de bons samaritains en voyage…

Aides : Aucune.

L'histoire

En voyageant à travers le Rhudaur ou dans le Nord de la Houssaie, le groupe tombe sur une bande d'Orques en train d'attaquer un messager solitaire. Son cheval a été tué et, incapable de s'échapper à pied, il est obligé de les combattre. Au moment où le groupe entre en scène (en supposant qu'ils viennent au secours de l'Elfe), ce dernier se fait grièvement blesser et les Orques qui l'encerclent se rapprochent pour le tuer. Heureusement, le groupe parvient à les chasser et à stabiliser les blessures de l'Elfe. Il a été atteint par une flèche empoisonnée et il ne lui reste plus que quelques jours à vivre, même si l'on soigne toutes ses autres blessures.

La tâche

Le groupe doit ramener à temps le messager Elfe à Rivendell. La difficulté de cette entreprise peut être grandement variée. Bien entendu, si les aventuriers sont déjà allés dans la Vallée Cachée, ce sera nettement plus facile pour eux la seconde fois. Cependant, le voyage, avec un Elfe à transporter sur une civière, peut être semé d'embûches : des Trolls, d'autres Orques également à la poursuite du messager ou même (si l'époque le permet) une rencontre avec un Nazgûl ou un autre dangereux serviteur du Seigneur Ténébreux.

8.3 Reconnaissance pour Elrond

Date : 3A 1300 à 1975 ou bien n'importe quand après 3A 1300.

Participants Requis : Un petit groupe de vaillants et discrets aventuriers qui ont déjà été à Rivendell et qui pourraient bien vouloir faire un peu d'espionnage. Des mortels conviendraient particulièrement bien à la situation.

Aides : Elrond peut fournir aux PJ quelques cartes de la région, ainsi que des indications, comme par exemple ce qui mériterait d'être espionné.

L'histoire

Votre groupe, qui a déjà eu l'occasion d'apprécier l'hospitalité d'Elrond au moins une fois, arrive à Rivendell pour un repos nécessaire après un long voyage. Un soir, le sage Seigneur Elfe vous fait mander tous ensemble et vous présente une requête. Elrond s'inquiète bien sûr de l'activité du Roi-Sorcier (avant 1975) dans le Nord près de Rivendell. (Après 1975, il y a un certain nombre de petits seigneurs rivalisant pour le pouvoir qui pourraient également préoccuper le Seigneur Elfe). Il pourrait envoyer ses Elfes mais ils sont plutôt voyants ; tandis qu'un petit groupe d'humains et/ou de Nains attirerait moins les regards et pourrait plus facilement glaner des informations concernant les prochaines attaques, les raids prévus, etc. Elrond serait très reconnaissant au groupe si celui-ci pouvait traverser cette région et rassembler autant de renseignements que possible sur les mouvements des troupes Angmarim, la situation au Rhudaur, etc.

La tâche

Rassembler des informations pour Elrond par n'importe quel moyen approprié qui se présente. Cela peut être un raid contre un camp ennemi, l'interception de messagers ou simplement la tournée des tavernes du Rhudaur en quête de rumeurs.

> ***Note pour le MJ*** *: On peut facilement relier cette aventure aux modules « Les Hommes des Collines des Trollshaws »* ou « La Porte des Gobelins et l'Aire de l'Aigle »*. En se servant de Rivendell comme base, les aventuriers pourraient être lancés dans n'importe laquelle de ces aventures. Le MJ devrait faire des recherches sur les faits et gestes d'Angmar durant cette période pour les coordonner avec une telle mission.*

* Il s'agit de modules d'aventures pour JRTM pas encore traduits.

La récompense

Elrond et le messager seront tous deux très reconnaissants aux PJ de ce qu'ils ont fait ; ils souhaiteront sans aucun doute les accueillir à toute heure dans l'avenir et leur offrir d'autres cadeaux (mais rien d'excessif : Elrond n'a pas pour habitude de distribuer à la ronde des Epées Sacrées Tueuses de Balrog +30 ou autres objets du même genre).

09 · Tables

09.1 Table des herbes

9.1 TABLE DES HERBES

Nom	Codes	Forme/Prép	Prix	Effets
Herbes				
Panier d'Elendil	g-B-3 N	Racine/infusion	8 po	Purifie l'eau, ralentit 10 fois les effets du poison. Dure 12 h.
Faghiu	g-M-9 N-O	Fleur/infusion	330 po	La victime aime ou sert pendant 100 j la personne qui lui a donné la potion. La victime ne se fera aucun mal.
Mousse Hiam	f-Z-6 N-O	Champignon/infusion	9 po	Rend alerte et nourrit pour 24 h; pas plus de 4 j d'usage à la suite; entraîne 1 repos égal à 2x la période d'usage; 5% de chances de mourir à la 1e utilisation si le JR contre une attaque niv. 2 rate.
Latha	f-E-4 N	Pétiole/ingestion	10 pa	Bonus de +10 aux JR contre la maladie. Guérit les rhumes. Soigne 12 PdeC.
Menelar	f-Z-5 N	Cône/infusion	65 po	Soigne les infections.
Sha	f-B-7 N-O	Fleur/poudre	10 po	Infravision pendant 1-5 rd: l'utilisateur peut voir jusqu'à 90 m dans le noir (sauf dans le noir total). 4 à 5 j de coliques affaiblissantes (-25) s'en suivent 11 à 20 h après usage.
Ul-Naza	e-T-7 N	Feuille/ingestion	450 po	Antidote pour tout poison si on l'absorbe dans les 24 h.
Nourriture et Boissons Spéciales				
Miruvor			?	Le "Cordial d'Imladris" est une liqueur aux propriétés enchantées. Il a le pouvoir de renouveler jusqu'à 3x par jour l'Endurance du Buveur, ajoute pendant 3 heures +30 aux JR en rapport avec la fatigue morale ou physique et laisse généralement une sensation chaleureuse de force retrouvée. Comme tous les stimulants, ses effets sont temporaires et ne peuvent remplacer le repos indéfiniment.
Ale de Rivendell			?	Cette délicieuse boisson n'a pas d'autre vertu que d'être une ale légère et rafraîchissante, dont on dit qu'elle n'entraîne aucun des effets désagréables ordinaires à de tels breuvages.
Poisons				
Jus de Vigne Noire	f-Z-9 N-O	Feuille/liquide	205 po	(niv. 7) Echec du JR = euphorie et inactivité pour 1-100 h.
Lawrim Bouilli	g-M-7 N-O	Lichen/pâte	25 po	(niv. 3) Echec du JR = douleur pour 1-10 rd (-20 à l'activité) puis paralysie variable (victime à -01 jusqu'à -100) pendant 1-10 h.
Camadarch	f-S-9 N-O	Champignon/liquide	175 po	(niv. 3) Echec du JR = peau vire au bleu en 24 h puis chaque appendice externe (nez, doigt, etc.) doit tirer un JR ou pourrir dans les 1-10 h qui suivent.
Acide de Camadarch	**	Mixture/application	230 po	Mélange liquide avec de l'alcool. Pas de JR. 1-2 Critiques "E" de Chaleur le 1er rd; 1-2 "C" le 3ème rd; 1-2 "A" le 5ème rd.
Lawrim	g-M-7 N-O	Lichen/liquide	10 po	(niv. 2) Echec du JR = éruption galopante; victime à -25 à l'activité pour 1-5 jours.
If aux Baies Blanches	f-Z-8NO	Baie/ingestion	103 po	(niv. 2) Echec du JR = mort indolore en 1-10 rd.

** Préparé à partir de plusieurs ingrédients que l'on trouve tous aussi bien dans l'Ouest, le Nord-Ouest que dans le centre de l'Endor.

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

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

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

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

Forme et Préparation: application (telle quelle ou en cataplasme, 1-10 rd); infusion (bouilli, attendre 20 rd); gaz (vapeur, inhalation); ingestion (mangé, mâché, inhalation ou bu); injection (comme ingestion mais peut être administré au combat avec résultat des Critiques); liquide (reste actif 1 h et peut enduire une arme ou dans la nourriture); pâte (reste active 1 semaine); poudre (peut être mélangée à de la nourriture dans une boisson).

Coût: Normal si disponible.

Effets: Basés sur une dose de 15 g. Pour les poisons, les effets sont les mêmes sans tenir compte de la potentialité de la dose bien que le niveau de l'attaque puisse affecter les capacités de la victime à résister.

Voir *JRTM* TS-5 pages 89-90 pour plus de renseignements.

Table des herbes

09.2 Table des principaux PNJ

9.2 TABLE DES PRINCIPAUX PNJ

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot Mêlée	BO Proj	BO	MM	Notes
Elrond	65(85)	230	PL/18	143+	O 25	B/J	268 el*	250 al	35	Animiste/Clerc (Barde, Soigneur, Guerrier) Elda/Adan/Maia. Carac ***RM*** : CO 102, AG 99, AD 93, ME 102, RS 101, FO 98, RP 100, PR 102, EM 100, IT 101. Carac ***JRTM*** : FO 98, AG 99, CO 102, IG 101, IT 101, PR 102. AP 105. Compétences: AMf 90, AMpb 90, Ba 116, Cro 73, DéfA 50, DéP 68, DirS 125, Emb 20, Equ 103, Esc 98, F/D 130, Ling 45*, MAd 80 (les 5), Nat 108, Per 151, Run 126; Comp. Secondaires: Acr 60, Adm 126, Arch 101, Art 95, Cha 120, Cmdt 145, Com 131, Dipl 130, EIP 130, Est 116, ExC 85, Gli 95, Inc 130, MaS 140, Mat 95, Méd 135, Mét 126, Mus 142, Nav 65, PrS 150, ReE 138, Séd 100, Sig 115, SNa 90, Spo 81, Str/Tact 125, TrC 80.
Glorfindel	50	225	PL/17	110+	N	B	290 dm*	265 al*	45	Guerrier (Barde)/Guerrier (Mentaliste) Noldo (Maison de Finarfin). Carac ***RM*** : CO 101, AG 101, AD 98, ME 92, RS 89, FO 102, RP 102, PR 102, EM 94, IT 91. Carac ***JRTM*** : FO 102, AG 101, CO 101, IG 91, IT 91, PR 102. AP 104. Compétences: AMf 80, AMpb 80, Ba 56, Cro 76, DéP 56, Emb 100, Equ 136, Esc 120, F/D 131, Ling 23*, Nat 90, Per 126, Run 76; Comp. Secondaires: Acr 80, Adm 70, Cbt 85, Chu 81, Cmdt 84, Com 80, Dipl 111, EIP 72, ExC 86, Flè 70, Fré 80, Gli 65, Inc 115, Mét 106, Mus 91, Pis 92, PrS 106, ReE 88, ScpB 35, Séd 85, SNa 83, Spé 50, Spo 91, Str/Tact 108.
Arwen	15	90	CR/12	95+	N	B/J	160 ra*	135 ky	50	Barde Semi-Elfe. Carac ***RM*** : CO 90, AG 99, AD94, ME 101, RS 97, FO 84, RP 102, PR 105, EM 100, IT 100. Carac ***JRTM*** : FO 84, AG 99, CO 90, IG 100, IT 100, PR 105. AP 104. Compétences: Ba 76, DirS 15, Equ 60, Esc 60, F/D 110, Ling 16*, Nat 75, Per 96, Run 85; Comp. Secondaires: Art 45, Cha 101, ExC 90, Gli 79, Méd 85, Mus 73, PrS 65, ReE 89, Séd 95.
Elladan/Elrohir	25	150	PL/20	120	O 15	B/J	170 el*	165 al*	25	Ranger Semi-Elfe. Carac ***RM*** : CO 98, AG 102, AD 100, ME 97, RS 100, FO 101, RP 102, PR 98, EM 94, IT 103. Carac ***JRTM*** : FO 101, AG 102, CO 98, IG 98, IT 103, PR 98. AP 99. Compétences d'Elrohir: AMpb 60, Cro 91, DéP 35, Emb 16, Equ 96, Esc 81, F/D 106, Ling 13*, MAd 60 (les 5), Nat 91, Per 105, Run 45; Comp. Secondaires: Acr 60, Cha 105, Cmdt 80, Com 67, Flè 75, Fré 55, Gli 83, Inc 95, MaC 55, Mar 40, Mat 65, Méd 89, Mét 55, Mus 105, Nav 55, Pis 76, PrS 75, ReE 45, ScpB 40, Séd 76, Sig 90, SNa 96, Spé 50, Spo 70, Str/Tact 74, TrC 71, Trp 15. Compétences d'Elladan: AMf 65, Ba 65, Cro 42, DéP 86, Emb 12, Equ 101, Esc 91, F/D 111, Ling 16*, MAd 80 (les 5), Nat 86, Per 96; Comp. Secondaires: Acr 40, Cha 110, Cmdt 80, Com 35, Dress 30, Flè 65, Fré 65, Gli 75, Inc 95, MaC 45, Mar 30, Mat 50, Méd 90, Mét 60, Mus 112, Nav 65, Pis 100, PrS 85, ReE 55, ScpB 35, Séd 82, Sig 90, SNa 92, Spé 68, Spo 80, Str/Tact 80, TrC 68, Trp 12.
Erestor	40	95	CM/14	85+	O 20	B/J	115 el*	-	10	Animiste/Prophète Noldo. Carac ***RM*** : CO 77, AG 80, AD 102, ME 101, RS 103, FO 70, RP 82, PR 102, EM 98, IT 99. Carac ***JRTM*** : FO 70, AG 80, CO 77, IG 103, IT 99, PR 102. AP 100. Compétences: Ba 85, Equ 80, Esc 40, F/D 85, Ling 21*, Nat 50, Per 112, Run 88; Comp. Secondaires: Acr 85, Adm 75, Cha 68, Cmdt 111, Dipl 96, EIP 85, Est 60, MaS 98, Mat 105, Méd 100, Mét 86, Mus 95, ReE 103, Str/Tact 65.
Celebrían	35	130	S/1	60+	N	N	105 da	60 da	35	Barde/Prophète Sinda/Noldo; épouse d'Elrond, fille de Galadriel et de Celeborn, mère d'Arwen. Carac ***RM*** : CO 80, AG 97, AD 102, ME 101, RS 98, FO 78, RP 88, PR 102, EM 99, IT 100. Carac ***JRTM*** : FO 78, AG 97, CO 80, IG 100, IT 99, PR 102. AP 102. Compétences: Ba 85, DirS 45, Equ 81, Esc 56, F/D 61, Ling 21*, Nat 71, Per 91, Run 106; Comp. Secondaires: Adm 30, Ali 98, Art 101, Cha 101, Com 60, Dipl 83, Dress 68, ExC 98, Gli 85, MaS 75, Méd 102, Mét 83, Mus 106, PrS 95, ReE 94, Séd 80.
Gildor Inglorion	30	120	S/1	80+	N	N	165 el*	170 al*	25	Ranger Noldo. Carac ***RM*** : CO 89, AG 97, AD 83, ME 92, RS 86, FO 93, RP 99, PR 99, EM 79, IT 96. Carac ***JRTM*** : FO 93, AG 97, CO 89, IG 89, IT 96, PR 99. AP 102. Compétences: AMf 62, Cro 45, DéP 30, Emb 10, Equ 81, Esc 65, F/D 90, Ling 17*, Nat 62, Per 112, Run 20; Comp. Secondaires: Acr 35, Adm 40, Cha 89, Com 25, Dipl 56, EIP 43, ExC 70, Mét 60, Mus 85, PrS 72, ReE 77, SNa 90.
Hilvanar	12	85	S/1	45	O	N	80 da	110 al	40	Ranger Sylvain. Carac ***RM*** : CO 86, AG 93, AD 33, ME 75, RS 68, FO 88, RP 95, PR 81, EM 96, IT 77. Carac ***JRTM*** : FO 88, AG 93, CO 86, IG 72, IT 77, PR 81. AP 96. Compétences: Equ 81, Esc 40, Ling 11*, Nat 35, Per 40; Comp. Secondaires: Acr 35, Cbt 35, Cha 85, Com 42, ExC 82, Mus 74, Séd 35, Spo 50, Trg 20, Trp 15.
Ascarnil	15	130	CR/10	65	O	O	160 el	145 al	25	Guerrier/Guerrier Noldo/Sylvain. Carac ***RM*** : CO 95, AG 97, AD 53, ME 66, RS 32, FO 94, RP 99, PR 85, EM 60, IT 59. Carac ***JRTM*** : FO 94, AG 97, CO 95, IG 45, IT 59, PR 85. AP 100. Compétences: AMf 40, Emb 10, Equ 85, Esc 45, F/D 62, Ling 10*, Nat 60, Per 80; Comp. Secondaires: Acr 20, Cha 40, Fré 60, Gli 45, Inc 37, Mus 30, Pis 30, PrS 40, Sig 45, SNa 60.
Vilyadhol	20	100	S/1	30	N	N	90 da	125 al	15	Animiste Sinda. Carac ***RM***: CO 80, AG 90, AD 23, ME 56, RS 87, FO 86, RP 90, PR 77, EM 80, IT 99. Carac ***JRTM***: FO 86, AG 90, CO 80, IG 78, IT 99, PR 77. AP 94. Compétences: Ba 15, DéP 20, Equ 42, Esc 70, Ling 21*, Nat 35, Per 90, Run 35; Comp. Secondaires: Alc 80, Ali 84, Art 48, Cor 28, Cot 20, Méd 30, Mét 60, Nav 46, Pis 45, PrS 96, ScpB 41, SNa 124, Spé 61, TrC 25.
Aiwë	10	86	S/1	25	N	N	85 da	90 al	20	Animiste Sinda (S. "Petit Oiseau"); chef cuisinier de Rivendell. Carac ***RM*** : CO 63, AG 89, AD 81, ME 71, RS 89, FO 67, RP 90, PR 85, EM 87, IT 95. Carac ***JRTM*** : FO 67, AG 89, CO 63, IG 65, IT 95, PR 85. AP 89. Compétences: Equ 30, Ling 11*, Nat 55, Per 30; Comp. Secondaires: Adm 37, Alc 22, Ali 85, Cha 35, Dress 30, SNa 40.
Aranto	14	114	S/1	20	N	N	90 el	85 al	20	Guerrier/Guerrier Teler (S. "Voix de la Noblesse"); Intendant de Rivendell. Carac ***RM*** : CO 81, AG 87, AD 80, ME 75, RS 76, FO 88, RP 91, PR 90, EM 67, IT 85. Carac ***JRTM*** : FO 88, AG 87, CO 81, IG 80, IT 85, PR 90. AP 93. Compétences: Equ 25, Esc 40, Ling 20*, Nat 30, Per 40; Comp. Secondaires: Adm 45, Cmdt 25, Com 30, Dipl 68, EIP 35, Mus 30.
Nardhol	24	130	CM/14	45	O*	O*	130 el	110 al	20	Guerrier/Alchimiste (Orfèvre) Noldo (S. "Tête Embrasée"); Orfèvre en chef de Rivendell. Surnommé ainsi à cause de ses cheveux roux clair. Carac ***RM*** : CO 90, AG 98, AD 79, ME 86, RS 68, FO 96, RP 99, PR 96, EM 63, IT 87. Carac ***JRTM*** : FO 96, AG 98, CO 90, IG 80, IT 87, PR 96. AP 100. Compétences: Ba 60, Cro 81, DéP 45, Equ 62, Esc 35, Ling 18*, Nat 20, Per 80, Run 40; Comp. Secondaires: Adm 35, Alc 65, Arch 70, Art 102, Est 88, For 125, Mat 68, ScpB 68, Séd 45, TaP 40, TrC 60.

Coibor Dan 20 114 S/1 25 N N 90 el 95 da 25 Clerc Sylvain (S? "Main Preneuse de Vie").
Connaît toutes les Listes de Base de **Clerc** au niv. 20 et 4 Listes de Théurgie au niv. 10. Bâton x5 PP en Théurgie. Fréquent émissaire de l'Est (Horl).
Carac ***RM*** : CO 80, AG 98, AD 32, ME 81, RS 70, FO 85, RP 99, PR 101, EM 60, IT 99. Carac ***JRTM*** : FO 85, AG 98, CO 80, IG 82, IT 99, PR 101.
AP 102. Compétences: Ba 60, Equ 45, Esc 20, F/D 80, Ling 12*, Per 79, Run 68, Transm 90; Comp. Secondaires: Alc 41, Cha 32, Com 65, Dipl 62, Inc 40, MaS 70, Mat 45, Méd 50, Mét 30, Nav 67, Séd 89.

LEGENDE

* Indique que le Bouclier est obtenu par le sort plutôt que par la pièce d'équipement; indique aussi une armure et/ou une arme enchantées.

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

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

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

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

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

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

Compétences: AMf-Arts Martiaux Frappe, AMpb-Arts Martiaux Projections/Balayages, Ba-Bâton/Baguette ou Utilisation d'Objets, Cro-Crochetage, DéfA-Défense Adrénale, DéP-Désarmement de Pièges, DirS-Direction de Sorts, Emb-Embuscade, Equ-Equitation, Esc-Escalade, F/D-Filature/Dissimulation, Ling-Linguistique (* indique le nombre de Degrés de Maîtrise à répartir dans des langages), MAd-Mouvement Adrénal, Nat-Natation, Per-Perception, Run-Runes ou Lecture des Runes, Transm-Transmission. *Comp. Secondaires:* Acr-Acrobaties, Adm-Administration, Alc-Alchimie, Ali-Alimentation, Arch-Architecture, Art-Artisanat, Cbt-Culbutes, Cha-Chant, Chu-Chutes, Cmdt-Commandement, Com-Comédie, CoP-Construction de Pièges, Cor-Commerce, Cot-Contorsionnisme, Dipl-Diplomatie, Dress-Dressage, EIP-Eloquence en Public, Est-Estimation, ExC-Expression Corporelle, Fal-Falsification, Flé-Flècherie, For-Forge, Fré-Frénésie, Gli-Glisse, Inc-Inconscience, Jeu-Jeu, MaC-Maîtrise de la Corde, Mar-Marine, MaS-Maîtrise de Sort, Mat-Maths, Méd-Méditation, Mét-Météo, Mus-Musique, Nav-Navigation, Pis-Pistage, PrS-Premiers Soins, ReE-Repérage aux Etoiles, ScpB-Sculpture sur Bois, Séd-Séduction, Sig-Communication par Signaux, SNa-Survie dans la Nature, Spé-Spéléologie, Spo-Sport, Str/Tact-Stratégie/Tactique, TaP-Taille des Pierres, TrC-Travail du Cuir, Trg-Trucages, Trp-Troupeaux.

Table des principaux PNJ

09.3 Table des principales créatures

9.3 TABLE DES PRINCIPALES CREATURES

Type	Niv	Nb Renc.	Taille/ Vitesse	PdeC	TA	BD	BO Prim./Sec.	Crit.	Localisation
Aigle Géant	25	1	G/TR	280	3	60	100EGr/95GMo	Gdes	Montagnes
Cerf Blanc	6	1	G/TR	210	3	40	75GCo/60GPi	Norm	Bois
Chatmoig	18	1	E/AV	330	3	55	75EGr/70GMo	Gdes	Montagnes
Chauve-Souris arboricole	1	1-50	T/TR	5	1	60	25PMo/20PGr	Norm	Partout
Corneille	1	1-10	P/RA	6	1	50	30PMo/20PGr	Norm	Partout
Elan	4	1-3	G/LE	240	4	15	55GBo/35GPi	Gdes	Bois
Fantôme	5	1-12	M/MO	65	1	40	45MGr/sorts	Norm	Partout
Géant, Gros	20	1-3	E/LE	350	11	30	130EBo/110 gourdin	Gdes	Htes Terres
Géant, Inférieur	14	1-3	G/LE	250	11	20	90GBo/75 gourdin	Gdes	Htes Terres
Losrandir	2	1-1000	M/RA	130	4	15	40GPi/30MBo	Norm	Partout
Loup	3	2-40	M/TR	110	3	30	60GMo/30MGr	Norm	Partout
Loup Fantôme	10	1-24	G/RA	200	4	45	60GMo/-	Norm	Partout
Ours des Cavernes	12	1	E/TR	300	8	30	65ESa/160EGr	Gdes	Htes Terres
Ours Noir	5	1-5	M/RA	150	4	20	50GSa/150GGr	Norm	Partout
Troll de Pierre	7	1-5	G/LE	120	11	15	80GBo/65GGr	Gdes	Partout
Troll des Cavernes	12	1	G/MO	175	11	25	100EGr/85Am	Gdes	Htes Terres
Troll des Collines	10	1-3	G/LE	150	11	20	95GBo/85GGr	Gdes	Partout
Troll des Forêts	6	1-6	M/MO	100	11	10	70GGr/60GMo	Norm	Bois
Troll, Jeune	4	1-4	M/MO	80	11	10	45GGr/35MMo	Norm	Partout
Wapiti, Grand	4	1-4	G/RA	200	4	20	50GCo/45GBo	Norm	Bois
Warg	5	4-20	G/TR	160	4	50	70GMo/-	Norm	Partout
Wight	7	1-5	M/MO	100	2	75	100Am/55MBo	Norm	Partout
Asfaloth (cheval de Glorfindel)	15	1	G/TR	200	3	50	80MCh/60MMo	Norm	Rivendell

Table des principaux PNJ



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 ».