Réf. 00303

Les CRÉATURES des TERRES du MILIEU™

UN BESTIAIRE DES ANIMAUX ET DES MONSTRES

Des créatures tirées de BILBO LE HOBBIT et du SEIGNEUR DEs ANNEAUX de J.R.R. Tolkien pour le ***Jeu de Rôle des Terres du Milieu***, ***Rolemaster*** ou n'importe quel autre Jeu de Rôle.

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.
Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL,
8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

Réf. 00303

Scanné par SKERD

france rpg
•Hub Address: lancedragon.no-ip.com:1411
•Web Address: http://robesnoires.free.fr

LES CRÉATURES DES TERRES DU MILIEU ™

UN BESTIAIRE DES ANIMAUX ET DES MONSTRES

1.0 INTRODUCTION

2.0 UTILISATION DES CRÉATURES DES TERRES DU MILIEU
2.1 INDICATIONS 2
2.2 GLOSSAIRE DES CRÉATURES 2
2.3 GÉNÉRATION DES CRÉATURES ET RENCONTRES 2
2.4 TABLES 2

3.0 INDICATIONS
3.1 ABRÉVIATIONS 2
3.2 DÉFINITIONS 3
3.3 CONVERSION DES CARACTÉRISTIQUES 4
3.31 Conversion des Points de Coup et des Bonus 4
3.32 Conversion des Caractéristiques pour tout système de JRAF 5
3.33 Note sur les Niveaux 5
3.4 DESCRIPTION DES CODES 5
3.41 Climat Préféré 5
3.42 Habitat Préféré 5
3.43 Fréquence des Rencontres 5

4.0 ORIGINES
4.1 LA FAUNE ET LA FLORE EN ARDA 6
4.2 LES MONSTRES DE MORGOTH 6

5.0 GLOSSAIRE DES ANIMAUX
5.1 LES OISEAUX ET CHAUVE-SOURIS 7
5.2 LES CRÉATURES AQUATIQUES 13
5.3 LES POTILI (Insectes et Araignées) 17
5.4 LES RÁVATSAR (Amphibiens et Reptiles) 18
5.5 LES LASSANAKÛNI (Mangeurs de Feuilles) 24
5.6 LES ANIMAUX DE MONTE ET DE SOMME 27
5.7 LES APSANAKÛNI (Mangeurs de Viande) 31
5.8 AUTRES ANIMAUX DANGEREUX 37

6.0 GLOSSAIRE DES MONSTRES
6.1 LES MONSTRES DÉMONIAQUES AQUATIQUES 39
6.2 LES DÉMONS 41
6.3 LES DRAGONS 44
6.31 Les Drakes des Cavernes 47
6.32 Les Drakes d'Eau 47
6.33 Les Drakes du Feu 48
6.34 Les Drakes du Froid 50
6.35 Les Vers-Garous 51
6.4 LES MONSTRES VOLANTS 52
6.5 LES MONSTRES GÉANTS 53
6.51 Les Géants 53
6.52 Les Trolls 53
6.6 LES CRÉATURES PÚKEL 54
6.7 LES ARAIGNÉES ET INSECTES GÉANTS 55
6.8 LES MORTS-VIVANTS 56

7.0 GÉNÉRATION ET RENCONTRES
7.1 GÉNÉRATION DES CRÉATURES 58
7.2 RENCONTRES 58

8.0 TABLES
8.1 PRINCIPAUX ANIMAUX 60
8.2 PRINCIPAUX MONSTRES 62
8.3 CRÉATURES SPÉCIFIQUES 63

AVANT-PROPOS

Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est proche d'une nouvelle vécue, dans laquelle les joueurs seraient les personnages principaux. Sous la conduite d'un arbitre, le Maître de Jeu, chaque joueur contrôle son personnage et permet ainsi d'écrire une nouvelle histoire. Chaque partie est une nouvelle aventure unique.

Ce produit de la gamme est conçu comme une aide flexible pour le Maître de Jeu qui désirerait introduire dans son monde des animaux et monstres majeurs tirés de BILBO LE HOBBIT et du SEIGNEUR DES ANNEAUX. Ce livret est un recueil des remarquables créatures rencontrées dans les travaux de J.R.R. Tolkien. Ce supplément est adaptable à la majorité des principaux jeux de rôle.

Ce livret 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. ICE ne prétend pas que son interprétation soit la seule ou la meilleure possible mais espère plutôt donner au lecteur l'impulsion de la procédure créatrice de chaque créature.

Cet ouvrage dument autorisé est dérivé de BILBO LE HOBBIT et du SEIGNEUR DES ANNEAUX; il a été développé de telle manière qu'aucune contradiction ne puisse apparaître par rapport à l'une des principales autres publications. Souvenez-vous que les sources d'informations 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.

Copyright © 1988 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING Inc., Berkeley, CA., USA. *Les Créatures des Terres du Milieu, Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*, ainsi que tous les personnages et lieux décrits, 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 Montmartre, 75002 Paris.

Réf. 00303

1.0 INTRODUCTION

Comment faire pour affronter Smaug le Doré ou pour chasser un Kraken dans les eaux tumultueuses de la Mer Séparatrice? Pouvez-vous distancer un Féroce Ailé ou défaire un Wight des Tumulus? N'avez-vous jamais essayé d'apprivoiser un Kine Sauvage ou d'échapper à une meute de Wargs affamés? Dorénavant, vous le pouvez.

Les ***Créatures des Terres du Milieu*** vous permettent de rencontrer les créatures les plus puissantes ou les plus remarquables d'Endor, les célèbres ou infâmes monstres et bêtes qui affectent l'histoire des Terres du Milieu. Vous y trouverez toutes les principales créatures rencontrées dans *Bilbo le Hobbit* et dans *Le Seigneur des Anneaux*. Cet ouvrage est un supplément ayant pour but d'apporter aux Maîtres de Jeu (MJ) une source unique d'informations classant les créatures par ordre alphabétique et leur permet de les générer dans leurs aventures et campagnes dans les Terres du Milieu.

2.0 UTILISATION DES *CRÉATURES DES TERRES DU MILIEU*

Ce livret est divisé en quatre parties:

2.1 INDICATIONS

Elles fournissent les moyens de se servir des ***Créatures des Terres du Milieu*** dans votre JRAF. Ce chapitre comprend les abréviations, les définitions des termes de jeu et les notes de conversion. Comme ce livret fait référence au ***JRTM*** et à ***RM***, des renseignements sur comment convertir les caractéristiques et bonus pour s'en servir dans d'autres jeux sont donnés.

2.2 GLOSSAIRE DES CRÉATURES

Chaque section débute avec un survol de l'histoire générale de la classe de créatures considérée et différencie les familles (par ex. les Grands Drakes par rapport aux Vers-Garous). Une entrée alphabétique des créatures suit l'histoire générale.

Chaque créature est décrite selon son apparence, ses motivations, ses habilités et son historique. De plus, ses caractéristiques en terme de jeu pour ***JRTM*** et ***RM*** sont fournies dans les tables.

Aucune créature de ce livret n'est donnée de façon aussi exhaustive que dans les Modules de Campagne dans les Terres du Milieu d'ICE. L'accent a plutôt été mis sur l'apport d'informations pertinentes et significatives. L'habitat et les possessions principales, par exemple, ont été indiqués mais ne sont pas très détaillés. Ce livret est une aide de jeu générale; il n'est en aucun cas à substituer aux produits qui mettent en valeur des lieux ou des individus particuliers.

La matière des ***Créatures des Terres du Milieu*** est tirée de sources autorisées et, quand cela a été approprié, des citations de *Bilbo le Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux* ont été indiquées. Quand ICE a extrapolé des informations, cela est mentionné par des règles et suppléments au ***JRTM*** d'ICE. Des informations supplémentaires sur les ouvrages et sur l'utilisation de leurs citations sont données dans les Indications ci-dessous.

2.3 GÉNÉRATION DES CRÉATURES ET RENCONTRES

Une section sur la génération des créatures est située en fin de livret. Elle fournit un moyen rapide de générer des créatures, des renseignements sur comment jouer des créatures de haut niveau (11 et plus), des indications sur les créatures douées de pouvoir (sorts et objets magiques) et des indications complètes sur les rencontres et leur gestion.

2.4 TABLES

En fin de livret, vous trouverez une description des créatures en terme de jeu pour ***JRTM*** et ***RM***. Ce chapitre est divisé en trois parties: Animaux ordinaires, Monstres extraordinaires et Créatures spécifiques.

3.0 INDICATIONS

Le manque de place nous empêche d'inclure les données chiffrées des principaux jeux de rôle d'aventures fantastiques; c'est la raison pour laquelle sont incluses ci-après les abréviations, les définitions, les indications concernant les citations et les notes de conversion.

La section 3.1 couvre les abréviations. Les définitions des termes fréquemment employés sont données dans la section 3.2. La section 3.3 permet de transformer les données chiffrées en valeurs utilisables dans la plupart des autres jeux de rôle d'aventures fantastiques. La section 3.4 détaille les codes utilisés dans les glossaires des créatures.

3.1 ABRÉVIATIONS

Les abréviations les plus courantes sont données par ordre alphabétique dans chaque catégorie.

Systèmes de jeu

JRTM*.....*Jeu de Rôle des Terres du Milieu
RM*.....*Rolemaster

Sources

Hob.....*Bilbo le Hobbit*
SdA.....*Le Seigneur des Anneaux*
SdAI.....*La Communauté de l'Anneau* (tome 1)
SdAII.....*Les Deux Tours* (tome 2)
SdAIII.....*Le Retour du Roi* (tome 3)
Sil.....*Le Silmarillion*

Caractéristiques des personnages

AD ... Autodiscipline (***RM***)
AG ... Agilité (***JRTM/RM***)
CO ... Constitution (***JRTM/RM***)
EM... Empathie (***RM***)
FO ... Force (***JRTM/RM***)
IG .... Intelligence (***JRTM***)
IT .... Intuition (***JRTM/RM***
ME .. Mémoire (***RM***)
PR ... Présence (***JRTM***/R
RP ... Rapidité (***RM***)
RS ... Raisonnement (***RM***)

Termes de jeu

AM..... Arts martiaux
BD ..... Bonus défensif
BO ..... Bonus offensif
Carac.. Caractéristique(s)
CC ..... Coup critique
D..... Dé(s)
D100... Dé de pourcentage
JR..... Jet de résistance
JRAF.. Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques
MJ ..... Maître de Jeu
Mod. ... Modificateur ou Modification
mR..... mètre de rayon
niv. ..... Niveau (d'expérience ou d'un sort)
pb .....Pièce(s) de bronze
pc .....Pièce(s) de cuivre
pe .....Pièce(s) d'étain
pf.....Pièce(s) de fer
PJ.....Personnage Joueur
pj.....Pièce(s) de jade
pm.....Pièce(s) de mithril
PNJ.....Personnage Non Joueur
po .....Pièce(s) d'or
PP .....Point(s) de Pouvoir
R.....Rayon
rd .....Round (période de 10 secondes)
TA.....Type d'Armure

Termes des Terres du Milieu

1A.... Premier Âge
2A.... Deuxième Âge
3A.... Troisième Âge
4A.... Quatrième Âge
A..... Adûnaic
Ap.... Apysaic
Dn.... Daenael (Ancien Dunael)
Du.... Dunael (Dunlending)
E..... Edain
El..... Eldarin
Es .... Easterling
H..... Hobbit (variante du Westron)
Har.. Haradrim
Hc.... Homme des Collines
Kd.... Kuduk (Ancien Hobbit)
Kh.... Khuzdul (langue Naine)
NP ... Noir Parler
Or .... Orque
P ..... Pel
Q..... Quenya
R..... Rohirric
Rh.... Rhovanion
S ..... Sindarin
Sy .... Sylvain
Teng Tengwar
V..... Variag
W ..... Westron (langue commune)
Wm.. Womaw
Wo ... Woses (Drúedain)

3.2 DÉFINITIONS

La majorité des termes uniques sont décrits dans le texte. Ceux définis ci-dessous sont fréquemment utilisés et/ou très importants.

Abîme: Tout ce qui est en dehors de l'Existence (Eä); aussi appelé le Vide ou le Néant.

Aman (le Royaume Béni)**:** Le continent à l'Ouest des Terres du Milieu, au-delà du Belegaer. Il comprend le Valinor (la patrie de la plupart des Valar et Maiar et de nombreux Elfes), l'Eldamar et la Maison des Morts (Halls d'Attente).

Animaux: Toute créature née de la Grande Musique, le Chant de la Création ou Ainulindalë. Ces créatures furent conçues par Eru et entrèrent en Arda en accord avec sa vision.

Arda (le Royaume)**:** Le monde entier créé par Eru, par l'intermédiaire de ses servants les Valar, comprenant l'Endor (les Terres du Milieu) et l'Aman mais pas le Menel. Au Premier Âge et durant la plupart du Deuxième Âge, il est circulaire et plat; au Troisième Âge, il a la forme d'une sphère.

Belegaer (S. *Grande Mer*)**:** L'océan qui sépare l'Aman (à l'Ouest) des Terres du Milieu (à l'Est). Aussi appelé la Puissante Mer ou la Mer Séparatrice.

Beleriand (Grand Pays)**:** Partie Nord-Ouest du continent; c'est la région des Terres du Milieu à l'Ouest des Montagnes Bleues. La plupart de cette région sombra dans l'océan et fut détruite lors de la bataille cataclysmique qui clôtura le Deuxième Âge. La portion restante du Beleriand fut appelée le Lindon. Également appelé la Grande Terre ou Pays de Balar.

Déchu: Adjectif décrivant une créature maléfique, féroce, sauvage, cruelle, impitoyable, redoutable et/ou terrible.

Drake: Terme synonyme de Dragon mais de signification légèrement plus générique.

Eä (Q. *Existence*)**:** L'Eä est tout ce qui existe, l'entière Création d'Eru et comprend l'Arda et le Menel. Née de la Grande Musique (l'Ainulindalë) qui définit l'ordre divin de l'existence, l'Eä reste liée aux schémas (Essence) du Chant. À l'extérieur de l'Eä se trouvent les Halls Éternels d'Eru (L'Unique), les Ainur (Esprits Sacrés) et le Vide Éternel (le Néant).

Ekkaia (Q. *Mer Encerclante*)**:** Le grand océan qui entoure l'Arda. Elle baigne les côtes Nord, Est et Sud des Terres du Milieu; le Belegaer en baigne les côtes Ouest. Également appelée la Mer Extérieure. Depuis le Premier Âge et durant une grande partie du Deuxième Âge, elle fut entourée par les Murs de la Nuit; plus tard dans le Deuxième Âge, quand l'Arda fut agencé en sphère, elle fut redéfinie et couvre désormais la plupart du monde.

Endor (S. *Pays du Milieu* ou *Terres du Milieu*)**:** L'Endor est la version Sindarin pour le Continent du Milieu d'Arda. Connu aussi sous le nom d'Ennor ou d'Endóre.

Garou: Esprit mort-vivant lié à une forme animale mais capable de se transformer dans sa forme d'origine. Il ne peut être affecté que par des armes magiques (ie. Sacrées, Magiques ou Tueuses) ou en Argent (y compris le Mithril). Une créature-garou ne peut jamais être tuée de façon permanente à moins qu'un objet béni ne lui transperce le cœur.

Haragaer (S. *Mer Sud*): L'océan au Sud des Terres du Milieu; faisant partie de l'Ekkaia (Mer Encerclante), l'Haragaer sépare l'Endor des terres du Grand Sud.

Huorn: Arbre enchanté ou créature-arbre ou Ent très sédentarisé.

Kelvar (Q. *Animaux* ou *Choses qui Bougent*; sing. Kelva): Les choses vivantes qui se meuvent ou, comme le définit Yavanna, qui "peuvent fuir" (*Sil*). Les Kelvar sont sous la dépendance de la Valië Yavanna. Ils ne comprennent pas les monstres ou les Enfants d'Ilúvatar (Eru): les Elfes, les Hommes, les Nains, etc.

Lycanthropie: Malédiction qui se manifeste comme une maladie et qui transforme ses victimes en créatures-garous (lycanthropes). Ce puissant enchantement, dont Morgoth est à l'origine, crée un type de Mort-Vivant.

Maiar (sing. Maia): Les Ainur inférieurs qui entrèrent dans l'Eä en tant que servants des Valar. Egalement appelés Peuple des Valar, Servants de Valinor ou Servants des Gardiens. Les ignorants (notamment parmi les Hommes) les appellent les "Dieux Inférieurs".

Menel (Q. *Firmament*): Littéralement la "Région des Étoiles"; il comprend tous les cieux et se tient au-dessus de l'Arda.

Monstre: Toute créature ou race de créatures dont la nature a été pervertie ou corrompue par rapport à l'originelle conception d'Eru. Ils ne sont pas conformes au schéma d'origine d'Eru, tel qu'il se manifesta dans la Grande Musique (l'Ainulindalë). La plupart des monstres sont la création de Morgoth (Melkor), le Vala Déchu; d'autres sont l'œuvre de Sauron ou de pourvoyeurs maléfiques inférieurs.

Morenórë (Q. *Noire Terre* ou Móryarmene ou Hyarmenórë): Morenórë est le terme Quenya pour le petit continent au Sud des Terres du Milieu, le pays reculé séparé d'Endor par l'Haragaer.

Mort-Vivant: Être dont le corps est mort mais dont l'esprit n'est pas encore parti d'Arda ou créature des Ténèbres qui reste liée au monde mortel suite à un odieux enchantement.

Núménor (Ouesternesse): La grande île-continent située au milieu de la Grande Mer jusqu'à sa destruction (la Chute) en 2A 3319. Du début du Deuxième Âge jusqu'à sa Chute, Núménor fut occupée par les Hommes du Haut (les Edain) qui se nommèrent eux-mêmes les Núménoréens. Ces Hommes furent les ancêtres de la race Dúnadan. Núménor signifie littéralement "Terre de l'Ouest" et fut la patrie la plus occidentale des Hommes mortels.

Olvar (Q. *Choses qui Poussent dans la Terre avec des Racines*; sing. Olva): Les choses vivantes qui ne bougent pas ou, comme les définit Yavanna, qui "ne peuvent pas fuir" (*Sil*). Oromë (Araw) est le Vala le plus proche des Olvar; les arbres sont les plus grands des Olvar.

Romenëar (Q. *Mer Est*; S. Rhunugaer): L'océan à l'Est des Terres du Milieu. Faisant partie de l'Ekkaia, ou Mer Encerclante, le Romenëar séparait jadis (avant 2A 3319) l'Endor des Murs de la Nuit dans le Grand Est.

Terres Éternelles: Parfois considérées comme le synonyme d'Aman, elles comprennent l'Aman et Tol Eressëa. Ses habitants — Elfes, Maiar et Valar — sont immortels, d'où leur nom. Le pays, en lui-même, ne confère pas l'immortalité.

Valar (Q. sing. Vala; S. "Belain", sing. Balan): Les plus grands des Ainur qui entrent en Arda en tant que gardiens et exécuteurs de la vision d'Eru. À l'origine, ils sont au nombre de quinze puis Melkor tombe en disgrâce, laissant sept mâles et sept femelles Valar. Ceux qui sont appelés les Aratar sont les huit plus puissants Valar. Le nom de Morgoth ne sera plus jamais prononcés par les Exaltés; il est considéré comme le plus puissant des Grands Ennemis. Les Valar sont aussi connus comme les Puissants, les Illustres, les Seigneurs d'Arda, les Gardiens, les Seigneurs du Valinor, les Seigneurs de l'Ouest et, par les ignorants, les Dieux.

Valinor (Q. *Terre des Valar*): La région à l'Est d'Aman qui est la patrie des Valar, de la plupart des Maiar et des Élfes Vanyar. Elle se trouve à l'Ouest de l'Eldamar et sa capitale s'appelle Valimar.

Ver: Terme vaguement synonyme de Dragon ou de Drake mais souvent utilisé plus généralement pour décrire toute créature serpentine puissante.

Warg: Énorme loup enchanté créé tout d'abord par Morgoth. Cette race maléfique est surnaturellement puissante mais maudite. Son corps disparaît dès sa mort et son esprit passe dans l'Abîme.

Wight: Esprit Mort-Vivant qui habite et anime le corps mort d'autrui, prenant la forme de sa "proie" et utilisant la prouesse physique de sa victime, tout en conservant ses propres habilités magiques éventuelles.

3.3 CONVERSION DES CARACTÉRISTIQUES

Lorsque vous utilisez ce livret avec votre Jeu de Rôle préféré, notez avec soin les caractéristiques des créatures avant de commencer à jouer. Si des ajustements doivent être faits, considérez les indications suivantes. Les valeurs fournies sont en pourcentages et ont pour but de donner au lecteur une image relativement claire des forces et faiblesses de la créature concernée. Toutes les données sont exploitables avec la plupart des systèmes de JRAF; la conversion sera simple. Rappelez-vous, cependant, qu'il existe des dizaines de règles de Jeu de Rôle et la conversion des caractéristiques donnée ici peut se révéler ennuyeuse.

3.31 CONVERSION DES POINTS DE COUP ET DES BONUS

- Lorsque vous convertissez des valeurs de 1-100 en un système de 1-20, une règle s'applique: chaque +5 sur 1D100 correspond à +1 sur 1D20.
- Les valeurs en Points de Coup rencontrés dans ce livret représentent la douleur générale et les traumatismes. Ils recouvrent plus les bleus et les petites coupures que les plaies. Le système de Coups Critiques est utilisé pour couvrir les plaies importantes et les coups mortels. Les Points de Coup infligés sont moins importants que dans les systèmes de jeu où la mort survient lorsque les points de vie du personnage sont épuisés. Si vous utilisez un système de jeu qui n'utilise pas de système de coups critiques particuliers comme, par exemple, *Donjons & Dragons* ® de TSR Inc., doublez simplement le nombre de Points de Coup que reçoit le personnage ou divisez par deux les valeurs en Points de Coup de ce livret.

3.32 CONVERSION DES CARACTÉRISTIQUES POUR TOUT SYSTÈME DE JRAF

Toutes les caractéristiques et informations chiffrées utilisées dans ce livret sont données sous la forme de jets de pourcentage normaux ou de Jets Sans Limite. Elles sont conçues pour être utilisées avec 1D100. Servez-vous de la table ci-après 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.

Carac. 1-100	Bonus D100	Bonus D20	Carac. 3-18	Carac. 2-12
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	—
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	—
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

3.33 NOTE SUR LES NIVEAUX

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

3.4 DESCRIPTION DES CODES

Un code à lettres et chiffre, en italique, fait suite au nom de chaque créature des glossaires des chapitres 5.0 et 6.0. Ces trois codes, séparés entre eux par un trait d'union, fournissent des renseignements sur les trois aspects de la nature de la créature: le climat qu'elle préfère, l'habitat privilégié et les chances de la rencontrer dans l'écosystème favori.

3.41 CLIMAT PRÉFÉRÉ

Le premier code est représenté par une ou plusieurs lettres en minuscule représentant le(s) climat(s) préféré(s) par la créature.

Exemple: *"as" indique que la créature aime les climats aride (a) et semi-aride (s).*

Code Climat

a.....aride (chaud et sec)
c.....chaud/modéré
d .....doux (humidité/températures moyennes)
f.....froid/sec (semi-aride ou aride mais froid)
g.....glacial (aride et très froid)
h .....chaud/humide
i .....tiède/humide
r.....frais/modéré (marin: humide à tempéré mais frais)
s.....semi-aride (tiède et sec)
t.....tempéré (sec à tempéré et frais)

3.42 HABITAT PRÉFÉRÉ

Le deuxième code est représenté par une ou plusieurs lettres en majuscule caractérisant les environnements préférés par la créature. Il existe trois sous-environnements, dont les lettres du code sont séparés par une virgule quand plusieurs sont représentés.

Exemple: *"SV,FJ,KZ" indique que la créature préfère les régions à cavernes (S) et à volcans (V) dans des forêts à feuilles caduques (F) ou dans la jungle (J) à proximité de zones rurales inhabitées (Z) ou près de ruines (K).*

TERRAIN

A..... alpin/haute altitude/montagneux
D..... désert (peut être cactus et buissons épars, pas d'herbe)
E..... berge/côte (eau douce)
G..... glacier/champ de glace
L..... littoral marin/hauts-fonds
M ..... marais/marécage
N..... océan
O..... oued/faille
S ..... souterrain (caverne, etc.)
T..... terres incultes
V..... volcan

VÉGÉTATION

B..... broussailles/bruyère/garrigue
C..... forêts de conifères/taïga
F..... forêts d'arbres à feuilles caduques/de conifères/diversifiées
J..... jungle/forêts pluvieuses
P ..... plaines/prairies (souvent arbres épars et buissons)
U..... toundra (lichens/mousses, lichens/herbes)

SPÉCIAL

H..... site funéraire
I..... jonction entre dimensions
K..... ruines
Q..... lieu enchanté/magique
R..... repaire/antre/surplomb
W ..... près de et en cité/ville/château
X..... croisement/route/chemin/sente
Y..... champ de bataille/naufrage
Z ..... zone rurale inhabitée

3.43 FRÉQUENCE DES RENCONTRES

Le troisième code est un chiffre de 1 à 9 correspondant à un modificateur aux chances de rencontrer une créature dans son habitat. Le MJ peut s'en servir en conjonction avec la table de rencontres de la troisième partie pour générer des rencontres aléatoires.

Exemple: *"2" indique qu'il est Aisé de rencontrer une telle créature dans son habitat, le Jet de Rencontre étant modifié de +20.*

Code Chances/fréquence (Modificateur)

1..... Routine (+30)
2..... Aisé (+20)
3..... Facile (+10)
4..... Moyen (+0)
5..... Difficile (-10)
6..... Très Difficile (-20)
7..... Extrêmement Difficile (-30)
8..... Pure Folie (-50)
9..... Absurde (-70)

4.0 ORIGINES

Eru, Ilúvatar, L'Unique est le commencement et la fin. Lui seul peut donner ou prendre la vie. Lui seul crée ce qui est et sera. De sa pensée jaillit l'Inextinguible Flamme, la superbe merveille qui nourrit l'esprit de tout être. L'âme de toutes les créatures est liée à ce feu éternel de la vie.

La pensée d'Eru donne naissance aux Ainur, les plus grands des Valar, ou Puissances, les plus grands esprits en Eä (l'Existence). Il réunit ses ouailles et leur apprend la musique, leur demandant de chanter ensemble. Ils chantent durant des temps infinis jusqu'à ce que leurs mélodies originales et réfléchies deviennent parfaites et que leurs voix s'accordent à l'unisson en une glorieuse harmonie appelée la Grande Musique (l'Ainulindalë) qui donne naissance à l'Eä. Ce Chant est à la base de la Création, l'Essence de tout ce qui existe.

Ensemble, les Ainur forgent le Firmament (le Menel) et la Terre (l'Arda). Malheureusement, l'un des leurs recherche sa propre création et dérange leur innocente unité; désirant créer en son nom propre, Melkor (Q. *Le Puissant qui se Dresse*) chante selon son bon plaisir. Melkor s'efforce de manipuler l'Inextinguible Flamme pour sa propre création. Dans son horrible recherche, il échoue et devient l'Ainu Déchu; son abjecte vision en tête, il donne naissance au Mal car il est le Mal incarné. Plus tard, il devient connu sous le nom de Morgoth, le "Noir Ennemi".

Eru interrompt la Grande Musique et admoneste les Valar désunis. Ensuite, il force Melkor, le puissant Vala renégat, à se soumettre. Le Noir Ennemi se plie à la volonté de son Seigneur et éprouve du remords mais le germe de la haine s'enracine profondément et douloureusement dans l'âme de Melkor.

Eru pardonne sa fière progéniture; il emmène les Ainur hors de leur superbe demeure dans les Halls Éternels et les conduit hors du Vide en Eä, leur conférant la mission de mouler le monde en accord avec la gloire qui les anime. Ainsi, les Valar se mettent à façonner le splendide joyau de la création. Ils sculptent l'Arda et arrangent le Firmament. Après un certain temps, Melkor se rebelle de nouveau et un conflit éclate en Eä, détruisant le placide Équilibre des Choses.

4.1 LA FAUNE ET LA FLORE EN ARDA

La conception d'Eru implique une création à multiples paliers. C'est, sans nul doute, le cas pour les choses vivantes car il existe un ordre distinct en place en Eä. Les Valar commandent le plus haut palier, les nombreux servants Maiar juste en dessous d'eux. À leur tour, les Maiar supervisent les Olvar, les Kelvar et les Enfants d'Ilúvatar — les Elfes, les Humains, les Nains, etc.

LA CHAÎNE DE LA VIE

Eru (Ilúvatar)
|
Valar
|
Maiar

Enfants d'Ilúvatar	Olvar	Kelvar
(Elfes, Humains, Nains, etc.)	(Arbres, Herbes, etc.)	(Oiseaux, Mammifères, Poissons, etc.)

Ce livret parle aussi des Kelvar, les choses vivantes qui bougent. Les Kelvar comprennent tous les êtres vivants autres que les Olvar et les Enfants d'Ilúvatar. Au sein de cette catégorie, certaines créatures doivent cependant être tout particulièrement considérées car elles sont une perversion de la vie et se tiennent à l'écart du schéma originel d'Eru. Ce sont les monstres.

4.2 LES MONSTRES DE MORGOTH

Tous les monstres sont les rejetons du Mal et sont directement ou non liés aux pensées et incantations du Noir Ennemi. Ils ne sont pas les créations de Morgoth ou de ses servants mais plutôt des créatures dont l'esprit racial ou individuel a été manipulé afin d'altérer le modèle original. Seul Eru pouvant donner ou prendre la vie, tous les esprits, même ceux des monstres, lui doivent leur origine. Cependant, à la différence des animaux, les monstres sont, par nature, artificiels. Ils apprécient les durées de vie plus longues, les pouvoirs extraordinaires et les fortes personnalités. Par là même, ils trichent avec la Destinée et souffrent du manque total ou partiel des faveurs ou de la bienveillance d'Eru. Leur esprit brûle d'une flamme corrompue vacillante ne correspondant plus à l'Inextinguible Flamme. Leur être profond est le fruit d'une manipulation de l'Essence et ne fait plus partie de l'Équilibre des Choses.

5.0 GLOSSAIRE DES ANIMAUX

Les Elfes les appellent les "Kelvar", ce qui signifie "les choses vivantes qui bougent". Ce sont des créatures naturelles ayant leur propre volonté et limitées seulement par leurs attributs personnels et leur mortalité. Comme les Olvar et les Enfants d'Ilúvatar, ils correspondent à la vision d'Eru et vivent en accord avec l'Équilibre des Choses.

5.1 LES OISEAUX ET CHAUVE-SOURIS

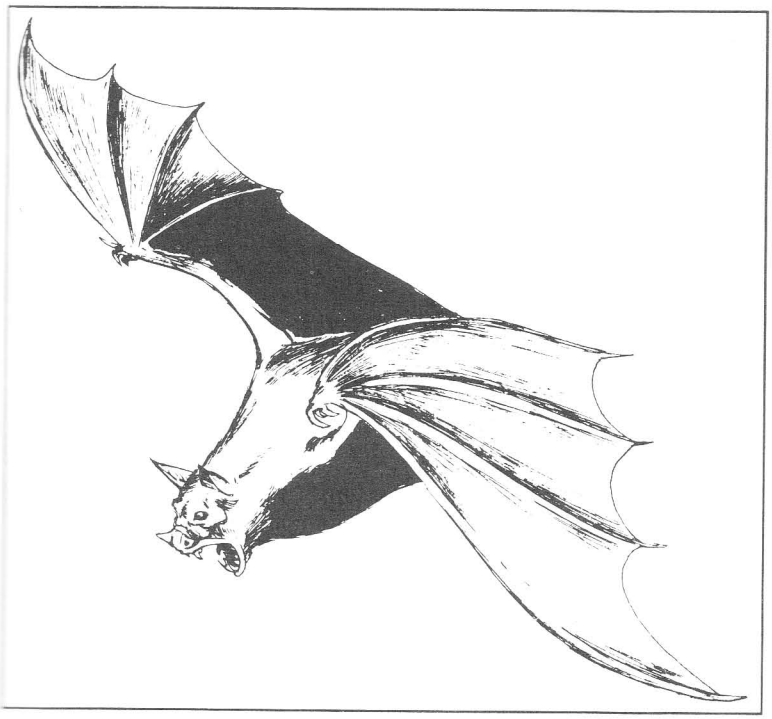
Étant donné que les oiseaux et les chauve-souris considèrent le ciel comme leur domaine, ils sont les plus proches du Firmament; Manwë et Varda (respectivement le Roi et la Reine des Valar) leur accordent quelques faveurs. Bien entendu, les Grands Aigles sont considérés comme les plus nobles des Kelvar. Ils servent aux Valar de messagers, d'éclaireurs et de combattants.

L'avifaune d'Endor comprend plus de 10 000 espèces. Elles vont du minuscule colibri nain, qui ne pèse que quelques grammes, au Grand Aigle, capable de transporter un cavalier imposant et son équipement. Elles font partie d'un biotope bien défini sous n'importe quelle latitude. Leurs couleurs chatoyantes, leurs chants remarquables et leurs prouesses aériennes époustouflantes font naître à leur égard aux Enfants d'Eru des sensations de plaisir, de merveille, de crainte et d'envie.

Les oiseaux sont des vertébrés au sang chaud et au métabolisme très actif; ils ont quatre membres et sont les seuls animaux à avoir des plumes. Leurs membres antérieurs sont des ailes, permettant à la majorité d'entre eux de voler. Les plumes de la queue leur procure une surface de contact accrue avec l'air et sont rattachées au croupion.

Les chauve-souris sont des vertébrés au sang chaud capables de vol à voile (par opposition au vol plané). À la différence des oiseaux, leurs ailes sont des membranes rattachées aux quatre doigts effilés de chaque membre antérieur et aux chevilles et/ou à la queue.

Note: *Dans leur ensemble, les oiseaux et chauve-souris des Terres du Milieu sont plus gros, plus éveillés et plus magiques que la plupart de nos volatiles.*



AIGLE ÉCARLATE: *drt-AE,CF,QR-6; corps: 1,35 m, envergure: 7,50 m*

Le ciel de l'Est est dominé par l'Aigle Écarlate. Cousin plus petit du Grand Aigle, rare en Eriador Oriental, ce magnifique prédateur est assez répandu et pose une menace aux voyageurs dans les Montagnes Rouges et dans les Montagnes du Vent. Fort heureusement, il préfère chasser les chèvres ou les chevaux sauvages. L'Aigle Écarlate est reconnu à la teinte rouge sombre qui accentue l'extrémité de ses plumes dorées; son bec est écarlate.

AIGLE VEREUT: *drt-EO,CFP,KRZ-5; corps: 50 cm, envergure: 1,80 m*

L'Aigle Vereut habite dans les collines de l'Eriador oriental. Son plumage est noir avec une coloration pourpre sombre près du visage et au bout des ailes; le bec et les yeux offrent un contraste saisissant car ils sont de couleur jaune brillant. Lorsqu'il chasse, il vole silencieusement au ras du sol ce qui lui permet de contourner le sommet des collines et des crêtes pour surprendre ses proies favorites telles que le chien de prairie. Cette méthode de chasse est surprenante pour ceux qui ne connaissent pas cette créature; plus d'un Eriadorien s'est brutalement retrouvé au contact d'un Aigle Vereut au sommet d'une colline; de nombreux Hommes de Dun portent des cicatrices sur leur visage, attestant que ces rencontres hasardeuses peuvent être dangereuses.

AILE DES CAVERNES: *dirst-SV,RQ-5; envergure: 30 à 60 cm*

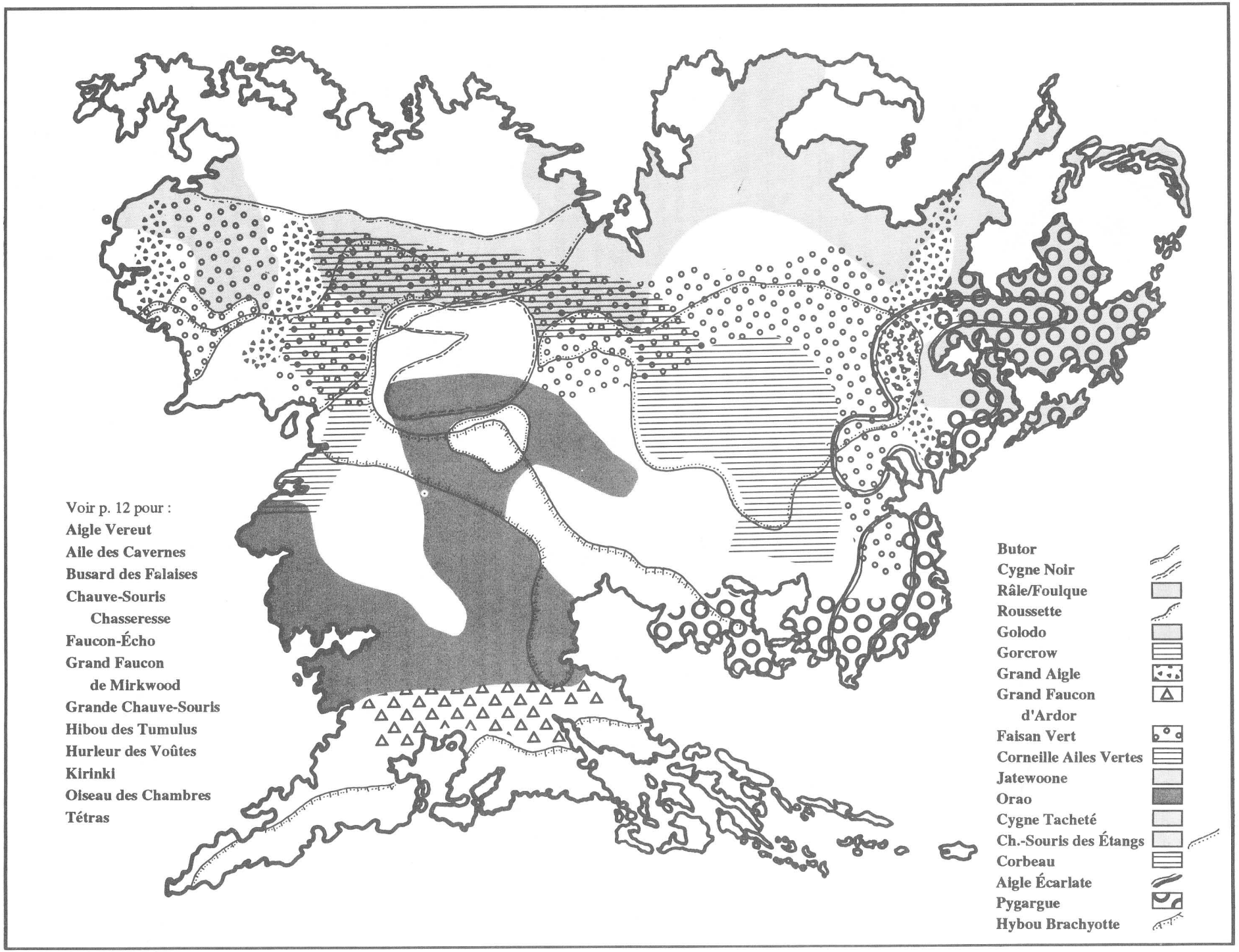
L'Aile des Cavernes est une grosse chauve-souris intelligente rencontrée principalement dans la Moria; elle est également rencontrée dans d'autres grottes des Monts Brumeux. Elle semble avoir un "ordre d'attaque" plutôt sophistiqué, dont le chef est le premier à attaquer; c'est un phénomène observé chez aucune autre espèce de chauve-souris. Durant leur partie de chasse en groupe, le chef dirige, ordonnant d'attaquer ou non une victime potentielle. Les principales armes de l'Aile des Cavernes sont ses serres acérées comme des rasoirs dont elle se sert pour découper sa proie en lambeaux afin que la gueule puisse les happer. Son cri est assez peu aigu pour une chauve-souris, ce qui permet à la plupart de leurs victimes de les entendre arriver - cela leur sert rarement car les Ailes des Cavernes sont très rapides et manœuvrent très bien. Leur fourrure est gris foncé à noire, souvent tachetée chez les jeunes. La meilleure défense à adopter contre elles est de repérer le chef car, une fois qu'il est mort, le reste de la nuée fera retraite pour aller se choisir un autre chef.

BUSE DES FALAISES: *dirt-AE,CF,KRY-4; envergure: 1,80 m*

La Buse des Falaises est un gros oiseau des montagnes au plumage noir. Elle niche sur d'inaccessibles falaises. Plusieurs couples nichent souvent dans la même zone, comportement plus courant chez les corvidés (corneilles, etc.) que chez les rapaces (faucons, etc.). Elle fait preuve, pour un oiseau, d'une grande intelligence et chasse en groupe; elles se réunissent pour chasser une grosse créature, l'amenant à tomber de la falaise afin de pouvoir se repaître de la carcasse démantibulée. Toute créature blessée, quelle que soit sa taille, se verra porter une attention toute particulière de la part des Buses des Falaises. Elles sont plus répandues sur le versant Sud des Montagnes Blanches.

BUTOR: *dfrt-M-2; envergure: 1,20 m*

Le Butor est un échassier vivant dans les deltas du Nord-Ouest de l'Endor; il est aussi appelé Héron Septentrional et est reconnaissable à son cri qui évoque le mugissement du taureau. C'est un chasseur lent, rusé et volontaire qui se nourrit de serpents, de crustacés et de poissons. Il migre pour aller passer l'hiver dans les terres humides le long des côtes maritimes tempérées et vit l'été dans les lacs et deltas du Nord.


Voir p. 12 pour :
Aigle Vereut
Aile des Cavernes
Busard des Falaises
Chauve-Souris
Chasseresse
Faucon-Écho
Grand Faucon
de Mirkwood
Grande Chauve-Souris
Hibou des Tumulus
Hurleur des Voûtes
Kirinki
Oiseau des Chambres
Tétras
Butor
Cygne Noir
Râle/Foulque
Roussette
Golodo
Gorcrow
Grand Aigle
Grand Faucon
d'Ardor
Faisan Vert
Corneille Ailes Vertes
Jatewoone
Orao
Cygne Tacheté
Ch.-Souris des Étangs
Corbeau
Aigle Écarlate
Pygargue
Hybou Brachyotte

CHAUVE-SOURIS CHASSERESSE: *di-AEU,CF-5; envergure: 0,90 à 1,80 m*

Cette grosse chauve-souris carnivore des Montagnes Blanches est attirée par l'odeur du sang. Elle fondra sur une victime perdant son sang, la déchirant jusqu'à l'os grâce à ses dents acérées comme des rasoirs. De plus, elle est connue comme étant porteuse de nombreuses maladies. Elle demeure généralement près d'une sortie de caverne mais peut être aussi rencontrée dans des crevasses de falaises et dans des habitations abandonnées.

CHAUVE-SOURIS DES ÉTANGS: *dr-EM,BCFP,HK-6; envergure: 75 cm*

C'est une petite créature noire qui attaque rarement les Hommes ou les Elfes à moins qu'elle ne soit effrayée ou piégée. Elle est porteuse de puces et d'autres parasites qu'elle répand dans les campements et les communautés. Elle est l'une des causes de la Fièvre Cyclique.

CORBEAU: *frt-AEMT,BCFP,KQY-4; envergure: 1,20 à 1,50 m*

Le Corbeau fait partie des oiseaux les plus intelligents des Terres du Milieu. Pas aussi noble et sage que le Grand Aigle (cf. ci-après), le Corbeau est néanmoins du côté du Bien — à la différence de beaucoup trop de ses cousins corvidés inférieurs. Il est le messager réputé du Vala Námo (Mandos) et est associé à la Destinée et à la Prescience. Les Corbeaux d'Erebor se lièrent d'amitié avec les Nains de la Lignée de Durin lors du Troisième Âge et les conseillèrent.

Cet oiseau noble vit très longtemps: Roäc d'Erebor vécut plus de 150 ans. Brillants et quelque peu enchantés, la plupart des Corbeaux parlent la langue des Peuples Libres (tout du moins celles des Elfes et des Hommes; celle des Nains est trop secrète et celle des Ents trop longue à apprendre).

Les conjureurs ont longtemps recherché la prescience des Corbeaux.

Roäc Fils de Carc d'Erebor. Roäc était déjà très âgé lorsqu'il apporta à Thorin Écu-de-Chêne et à ses compagnons des nouvelles de ce qu'il s'était passé alors que les Nains (et un certain Hobbit du nom de Bilbo Baggins) recherchaient la caverne de Smaug le Dragon. Bien sûr, à ce moment, il avait perdu beaucoup perdu de sa force et de son acuité visuelle, bien qu'il comptait encore parmi les plus sages des Corbeaux.

CORNEILLE À AILES VERTES: *dir-EM,B,R-3; envergure: 25 à 30 cm, envergure: 70 cm*

Cette corneille vit dans les marais et sur le littoral; elle est intelligente et pleine d'entrain. Elle peut être domestiquée, même une fois adulte. C'est un messager efficace, capable de trouver le chemin du retour dans un rayon de 120 à 160 km à la ronde. Néanmoins, comme la plupart des corvidés, elle est attirée et distraite par les objets brillants. Son plumage est noir lustré et porte au sommet des ailes, sur "l'épaule", une marque verte iridescente. Elle fait un animal de compagnie agréable.

CRABAN: *cf. Les Monstres, section 6.4.*

CYGNE NOIR: *dir-ET,B-6; envergure: 2,10 m*

Le Cygne Noir est rencontré du Mordor, et plus au Nord dans le Pays Sauvage, jusqu'aux limites Sud de Mirkwood. Il est aussi assez répandu le long des rivières des vallées du Nûrad et au Rhovanion, particulièrement le long de l'Anduin. C'est un grand cygne qui se réunit en nuée pour faire chavirer les bateaux, généralement parce que le bateau s'est approché trop près de leurs larges nids.

CYGNE TACHETÉ: *dir-EM,BP,Y-5; envergure: 1,80 m*

Le Cygne Tacheté est un superbe oiseau aquatique, certainement le plus intelligent des oiseaux herbivores. Il semble qu'il puisse se rappeler (pendant quelques semaines) de quiconque l'a blessé ou aidé; des rapports ont fait état de Cygnes Tachetés guidant des voyageurs perdus dans la brume des marais en des lieux plus au sec. Différents peuples ruraux et primitifs, tels que les Hommes des Marais de la Nindalf, vénèrent cet oiseau sacré pour la Valië Yavanna. Son plumage est blanc crème tacheté de noir et de gris. Malheureusement, sa chair est succulente et ses plumes douces, raisons pour lesquelles ceux qui sont plus animés par le gain que par la vénération le chassent. Il est plus communément répandu dans la Nindalf et le long des berges de l'Anduin dans les parties relativement peu altérées de l'Ithilien.

FAUCON-ÉCHO: *dirst-SV,KRX-6; envergure: 60 à 90 cm*

Le Faucon-Écho est un gros oiseau souterrain; il représente une menace que peu s'attendent à rencontrer dans une caverne. C'est un rapace s'étant totalement adapté à une vie sans lumière; il se sert de son infravision et de sa localisation par écho pour chasser. Ses narines sont inhabituellement larges, lui procurant, comme à l'oiseau des chambres, une acuité olfactive remarquable chez un oiseau. Ses serres et son bec sont très gros, durs et acérés, à tel point qu'il peut percer la plupart des Types d'Armure. Fidèle aux rapaces, la femelle est plus grosse que le mâle; c'est la seule différence existant entre les deux sexes. Le plumage est blanc terne, la peau incolore et le bec et les serres sont de couleur corne translucide.

GOLODO: *dfrt-M-4; envergure: 1,05 m*

Le Golodo est un oiseau sans ailes, assez grand, au plumage vert lustré, ressemblant plutôt à une oie sur des échasses. C'est un excellent nageur qui se nourrit principalement de poissons, de crustacés et de mollusques. Les Golodos se réunissent en nuée durant la saison de l'accouplement au début de l'été et voyagent en petits groupes le reste de l'année. Ils fuient immédiatement à la moindre odeur de prédateur avec une vitesse surprenante mais sans grâce, sauf durant la couvaison où ils font bravement face au danger pour défendre leurs œufs. Ne lui étant offerte que la possibilité de se nourrir de charognes, le Golodo apprécie néanmoins le goût de la viande; étant un piètre chasseur, il est omnivore.

GORCROW: *frt-EM,BCFP,KRY-4; envergure: 1,20 m*

Cousin plus petit du maléfique craban, le Gorcrow n'est pas tant maléfique qu'indifférent à la souffrance. Il n'est pas aussi intelligent que son cousin; il vit pour se nourrir, bien que, si on lui demande, il insistera probablement en disant qu'il mange simplement pour vivre. Il est attiré par les objets brillants; le nombre de babioles brillantes et de pièces de monnaie de faible valeur qu'il a amassées dans son nid est tout à fait incroyable. Le nid, partagé en commun et mal entretenu des Gorcrows, est souvent jonché de quelques richesses mineures mais néanmoins importantes. Du fait qu'ils coopèrent entre eux pour protéger leurs nids, les détrousseurs en herbe feraient bien d'être prudents et de porter des heaumes dont les fentes pour la vision sont étroites: les Gorcrows sont, de notoriété publique, très friands de globes oculaires !

GRAND AIGLE: *(gh)-AEGL,JU,HIQR-7; corps: 1,50 m, envergure: 9 m*

Le Grand Aigle est le plus noble de tous les oiseaux; il a été créé par le Vala Manwë, Seigneur de l'Air, et par la Valië Yavanna, Reine de la Terre. Nommés surveillants de tous les Kelvar, les Grands Aigles ont joué maints glorieux rôles dans l'histoire des Terres du Milieu. Leurs exploits sont légions; ils ont secouru de nombreux champions dans le besoin. Le Noldo Maedhros, qui était emprisonné dans le Thangorodrim, et Gandalf le Gris, qui était enfermé en Orthanc par Saruman, doivent leur salut à ces gracieuses créatures. Ils aidèrent encore Gandalf après son combat contre le Balrog de la Moria.

Le Grand Aigle est aussi intelligent que quiconque des Peuples Libres; peu s'en rendent compte, probablement car il lui manque le pouvoir de créer des choses et de pratiquer des métiers manuels. Ce gigantesque oiseau ne doit pas être pris à la légère; c'est un féroce adversaire quand il est en colère et il a peu de patience envers les timides face au danger. C'est un opposant résolu du Mal; il hait particulièrement toute créature aérienne alliée aux ennemis des Valar.

Les Grands Aigles parlent leur propre langue, l'*Eryr-Aryth*; de plus, ils parlent le Sindarin et d'autres langues Humaines dominantes (comme le Westron). Quelques Grands Aigles particuliè-rement érudits ont maîtrisé des dizaines de langues.

Thorondor, Seigneur des Aigles des Crissaegrim. Thorondor était le chef des Aigles du Beleriand au Premier Âge. Il était l'ami et l'allié dévoué des Edain et des Noldor. Il accomplit de nombreux exploits dont: mener la force de garde des Aigles de Gondolin, la cité des Elfes, au Premier Âge; participer au sauvetage de Maedhros; blesser Morgoth en personne; récupérer le corps du Noldo Fingolfin durant la Bataille de la Flamme Subite (le *Dagor Bragollach*); assurer le sauvetage de Beren et de Lúthien alors qu'ils fuyaient d'Angband; et mener la force des Aigles durant la Grande Bataille de la fin du Premier Âge. Aucun Grand Aigle n'a œuvré autant que lui, ni n'a été aussi puissant. Avec une envergure de 54 m, Thorondor fut le plus grand oiseau capable de voler en Endor; sa taille lui permit de se mesurer aux Dragons.

Gwaihir Seigneur des Vents, Seigneur des Aigles des Monts Brumeux. Gwaihir devint l'ami de Gandalf l'Istar après que ce dernier l'ait guéri d'une blessure empoisonnée. Il a payé sa dette envers Gandalf en de nombreuses fois au cours du temps notamment secourant Gandalf, Thorin Écu-de-Chêne et ses compagnons attaqués par des Wargs et des Gobelins (Orques) durant leur voyage vers la Montagne Solitaire. Le Seigneur des Vents, par la suite, mena ses Aigles à la Bataille des Cinq Armées; il libéra Gandalf de son emprisonnement au sommet d'Orthanc et, plus tard, le récupéra sur le Zirak Zigil (le Pic d'Argent) après son combat contre le Balrog. Finalement, Gwaihir emporta Frodo, le Porteur de l'Anneau, et son compagnon, Samwise, de l'Orodruin (la Montagne du Destin) après la destruction de l'Anneau Unique. Les Aigles de Gwaihir servirent aussi d'espions à Gandalf et à son ami Istar Radagast, conformément aux instructions de leur Seigneur.

Landroval, frère de Gwaihir. Pratiquement aussi puissant que Gwaihir, Landroval participa au sauvetage de Frodo et de Samwise au Mordor lors du cataclysme déclenché par la destruction de l'Anneau Souverain.

GRANDE CHAUVE-SOURIS: *frt-ESV,CF,R-7;*
envergure: 1,50 m

Rarement vue, cette Grande Chauve-Souris, grise et pourpre, est rencontrée dans les parties les plus reculées de Mirkwood. Peu de ses habitudes sont connues. Elle se nourrit d'oiseaux nocturnes (par ex. de hiboux), de grosses araignées et de divers rongeurs; certaines Grandes Chauves-Souris plus grosses sont capables de tuer un petit ours. La Grande Chauve-Souris suce le sang (ceux qui n'aiment pas les chauves-souris sont très tentés de croire que toutes sucent le sang mais ce n'est pas le cas des insectivores) et se nourrit des plus tendres chairs de sa proie.

GRAND FAISAN VERT: *dir-E,P,R-4;*
corps: 45 à 60 cm (0,90 à 1,20 m avec la queue), envergure: 85 cm

Le Grand Faisan Vert est un superbe oiseau. Les femelles et les oisillons immatures ont un plumage vert bronze lustré; le mâle a un plumage vert émeraude et il porte une longue queue traînante. Les mâles sont réputés pour les féroces duels auxquels ils se livrent lors de l'accouplement: ils se ruent l'un sur l'autre sans retenue, dans un grand déploiement de couleur verte, jusqu'à ce que l'un des deux adversaires rompe le combat, fatigué et dépenaillé. Le Grand Faisan Vert est aussi succulent que le Tétras mais cet oiseau plus gros doit être chassé avant d'être mangé car il est plus résistant (dans tous les sens du terme) que le passif Tétras.

GRAND FAUCON D'ARDOR: *h-AE,JP,R-7;*
corps: 1,35 m, envergure: 7,50 m

Ces féroces créatures furent les montures préférées des Seigneurs de l'Air de la Cour d'Ardor au Sud des Terres du Milieu. Elles furent certainement issues des Grands Faucons de Mirkwood (cf. ci-après). Ce fait aurait été connu de Sauron, qui aurait partagé son savoir avec la maléfique Cour Elda. Les plus féroces de ces faucons furent liés à certains Seigneurs des Vents par moyens magiques. Leur loyauté à leur maître était inconditionnelle; personne d'autre ne pouvait les monter à moins de vaincre par magie la volonté de ces créatures.

Sûlroch, Elros et Gilsûl, les plus beaux Faucons d'Ardor. Ces puissants volatiles furent les montures de Sûlherok, Messager de la Cour d'Ardor, et de Valkrist, le Seigneur des Armes de la Cour — qui avait a sa disposition Elros et Gilsûl.

GRAND FAUCON DE MIRKWOOD: *r-AE,CF,QR-8;*
corps: 1,05 m, envergure: 6 m

Rarement vu en dépit de sa taille, ce Grand Faucon réside dans les hauteurs les plus reculées et les plus élevées de Mirkwood; actuellement, la plupart résident dans les *Emyn-nu-Fuin*, les Montagnes de Mirkwood. Il est pratiquement impossible de l'apprivoiser, probablement parce

qu'il est difficile de loger un oiseau si grand, même en tant qu'eyas (oisillon). Ce Grand Faucon manœuvre étonnamment bien pour sa taille, qualité nécessaire pour une bête ailée vivant dans une forêt dense. Sa frêle ossature ne lui permet pas de supporter plus de 35 kg, ce qui en fait une piètre monture.

GRIVE: *dirt-AE,BCF,QR-3; corps: 30 à 45 cm, envergure: 65 cm*

La Grive est un gros oiseau chanteur; elle est presque aussi intelligente et bénie que le corbeau. Radagast en a fait son principal messager et éclaireur. Elle est depuis longtemps l'amie des Hommes sages dans de nombreuses régions et particulièrement en Erebor et à Dale. Les Nains l'admirent mais ne peuvent communiquer avec elle car elle parle trop rapidement et dans une voix trop haut perchée (on peut supposer que les Ents ont les mêmes problèmes). Le langage de la Grive peut, néanmoins, être appris par les Hommes et les Elfes qui portent un intérêt en de telles choses. La Grive a une très bonne acuité visuelle et une très grande curiosité l'habite; elle fait donc un très bon éclaireur.

La Vieille Grive d'Erebor. Ce vieil oiseau pétri de sagesse aida Thorin et son groupe à trouver l'entrée secrète de la caverne de Smaug. Elle servit d'intermédiaire entre des Nains et un Corbeau pour que les observations de ce dernier puissent être traduites à Thorin. Ensuite, la Vieille Grive révéla à Bard le point faible de Smaug.

HIBOU BRACHYOTE: *dfirt-MO,BCFP,HK-7; envergure: 90 cm*

Le Hibou Brachyote est un volatile dont la particularité est de chasser de jour. Comme beaucoup d'autres oiseaux d'Endor, c'est une créature intelligente et perceptive. Les Elfes lui ont appris à parler et il a son propre langage. Quelqu'un très près de la nature peut retirer du Hibou Brachyote de nombreuses informations.

HIBOU DES TUMULUS: *drt-V,BP,R-6; envergure: 15 cm*

Le Hibou des Tumulus est un petit hibou peu répandu qui a l'habitude de vivre dans les tumulus ouverts et dans les tunnels abandonnés des Chiens de Prairie d'Eriador (particulièrement au Cardolan Septentrional). Il est nocturne et très spécialisé, étant virtuellement aveugle en lumière brillante (ie. en lumière du jour ou de torche). Ceci est important car il s'effraie rapidement et se réunit avec d'autres congénères pour former une nuée lorsqu'ils sont confrontés à un adversaire potentiel. Il est porteur de nombreuses maladies, y compris la rage et la lycanthrésie auxquelles il est immunisé. La lycanthrésie se caractérise par un désordre psychique sévère ayant une période d'incubation de 1 à 10 jours et qui fait croire à la victime qu'elle est un animal sauvage — à tort d'ailleurs ! C'est une maladie normalement de niveau 2-3.

HURLEUR DES VOÛTES: *dirt-SV,HKQR-6; corps: 15 à 30 cm, envergure: 40 cm*

Le Hurleur des Voûtes est une petite chauve-souris rouge brillant, au long museau et dont la longue langue lui sert à sonder les trous et anfractuosités à la recherche d'insectes à manger. Sa langue sécrète un poison neurotrope très toxique qui lui permet de capturer de plus grandes proies en les paralysant ou en les tuant. Ensuite, il réduit sa proie en lambeaux grâce à ses petites dents acérées.

L'alimentation du Hurleur des Voûtes est ironiquement améliorée grâce à sa capacité d'attraper de petites grenouilles de la même façon qu'elles le font: au vol avec sa longue langue. Son nom lui vient du cri perçant effrayant qu'il pousse. Il est rencontré uniquement dans la Moria et dans les grottes des Monts Brumeux.

JATEWOONE: *dfrt-M-3; envergure: 3,60 à 4,20 m*

Le Jatewoone est aussi connu sous le nom de Couperet et d'Oiseau des Marais. Il mesure 2,70 m de haut, possède un cou comme les cygnes et de longues pattes puissantes. Ce gibier d'eau blanc est orné d'une bande écarlate entre les yeux. De loin, il ressemble à une grosse grue mais ne fait pas partie de la même famille. Son bec est gris clair sauf la crête dorsale acérée qui est de couleur indigo brillant, d'où lui vient son nom. Une huppe de plumes indigo brillant part de cette crête pour remonter le long de la tête et s'épanouir derrière. Oiseau de proie dans tous les sens du terme, ses pattes se terminent par des serres qui peuvent saisir fortement, même de petites proies; son bec est fait pour fendre.

Le Jatewoone se nourrit de serpents, de poissons et de petits mammifères. Sa réputation de créature hostile lui vient de la protection jalouse de son nid, lequel est généralement dissimulé dans des zones marécageuses. Il attaquera s'il se fait surprendre par des gens bruyants. Il est très fort et, vu sa taille, peut infliger de terribles dégâts à un humain normal, lui fendant souvent le crâne en deux. Il peut également se servir de ses serres avec une grande efficacité. Les Jatewoones s'accouplent pour la vie; la femelle pond un à deux œufs tous les ans ou tous les deux ans. En général, un seul des deux oisillons survit. L'oisillon grandit très vite; il atteint les trois-quarts de sa taille adulte en une seule année et atteint la maturité en deux ans.

Le Jatewoone peut voler; si le besoin de fuir se fait sentir, il préférera le faire en courant à grandes enjambées, allant se cacher dans les eaux calmes.

KIRINKI: *dir-E,F,QR-9; corps: 5 à 7,5 cm, envergure: 12 cm*

Le Kirinki (pl. Kirinkir) est un petit oiseau écarlate, doté d'un pépiement haut perché; c'était l'un des oiseaux chanteurs les plus chéris à Núménor. Après la Chute de Núménor en 2A 3319, le savoir sur ce merveilleux chanteur devint restreint à la poésie, aux illustrations dans les livres et aux ouvrages d'art dépeignant cette petite créature. Certains Fidèles fuyant Núménor emmenèrent leurs Kirinkir avec eux. Que certains aient pu survivre et se multiplier est un autre sujet; néanmoins, des rumeurs font état que Radagast le Brun en ait un couple chez lui à Rhosgobel (au Sud-Est de Mirkwood).

MARTIN-PÊCHEUR: *dir-M-3; envergure: 22,5 cm*

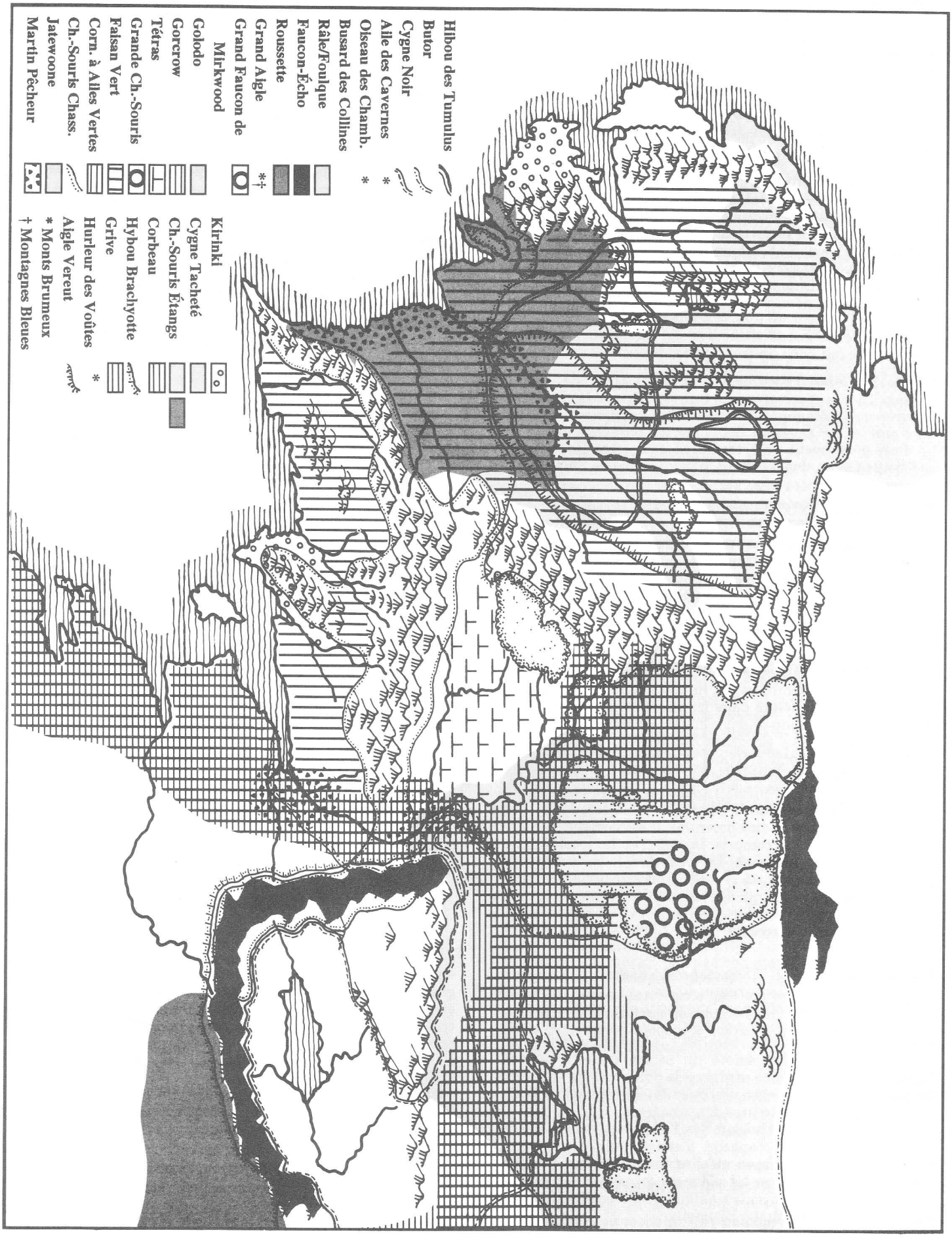
Cet oiseau est le plus petit oiseau pêcheur d'Endor; il est également le plus joli. Son gros bec est argenté; ses plumes sont argentées, bleues, orangées et blanches. Son nid, dans les berges de rivière, n'est pas en rapport avec sa beauté: c'est un peu mieux qu'un trou sale, plein de vieilles arêtes et de saleté pourrissante. En plus du poisson, il se nourrit d'insectes, de mille-pattes, de petits lézards et de petits amphibiens.

OISEAU DES CHAMBRES: *dirt-SV,RX-7; envergure: 90 cm*

L'Oiseau des Chambres est blanc, muet et pratiquement aveugle; il se nourrit de champignons et fait partie des étranges habitants de la Moria. Il trouve les champignons grâce à sa remarquable acuité olfactive — d'autant plus étrange chez un oiseau — et repère ses ennemis grâce à ses cris inaudibles très aigus, à la manière des chauves-souris. Son large bec béant est dentelé et ses serres bleutées sont fortes et acérées. C'est un animal totalement herbivore (principalement les champignons); il lui arrive rarement d'attaquer des animaux à moins qu'il ne soit surpris ou affamé (un atavisme face à la viande qui lui viendrait d'un quelconque ancêtre prédateur).

ORAO: *acs-DLSTV,BCP,HQR-5; envergure: 2,70 m*

L'Orao (inv.) du désert est l'aigle indigène principal du Lointain Harad. Il est assez semblable aux aigles du Nord à l'exception près que son habitat lui fasse remplir le rôle de nécrophage et de chasseur. Ce chasseur s'élève dans les airs pour fondre sur de plus petits oiseaux ou sur des proies au sol. À la différence de ses cousins du Nord, il se nourrit aussi bien de chair morte que vivante. Ceci est dû à une adapta-

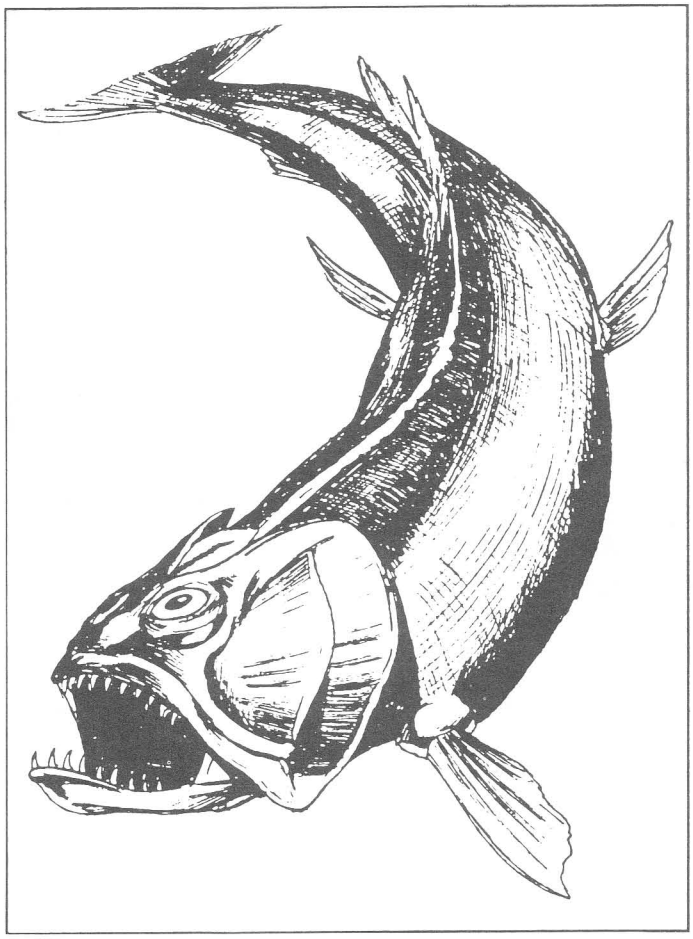

Hibou des Tumulus
Butor
Cygne Noir
Aile des Cavernes *
Oiseau des Chamb. *
Busard des Collines
Râle/Foulque
Faucon-Écho
Roussette
Grand Aigle *†
Grand Faucon de Mirkwood
Golodo
Gorcrow
Tétras
Grande Ch.-Souris
Faisan Vert
Corn. à Ailes Vertes
Ch.-Souris Chass.
Jatewoone
Martin Pêcheur
Kirinki
Cygne Tacheté
Ch.-Souris Étangs
Corbeau
Hybou Brachyotte
Grive
Hurleur des Voûtes *
Aigle Vereut
* Monts Brumeux
† Montagnes Bleues

tion rendue nécessaire par l'environnement. Il est suffisamment agressif pour attaquer des voyageurs sur les routes caravanières du Sud du Harad.

Sans tenir compte des Hommes, l'Orao est le prédateur dominant des vastes plaines au Sud-Ouest du Harad. Son aire est située dans une caverne du versant Nord des Montagnes Jaunes ou dans une grotte creusée par le vent dans les hauteurs de la partie Est de la région à collines du Raj. Vu sa taille, il ne peut rivaliser avec le Grand Aigle mais il peut emporter dans ses serres une chèvre ou un mouton.

PYGARGUE: *dhrt-LN,FJ,QY-7; corps: 1,05 m, envergure: 4,50 m*

Le Pygargue, ou Aigle de Mer, est un cousin plus petit mais plus rapide du féroce Aigle Écarlate; il vit sur les côtes du Romenëar et de l'Haragaer oriental. Il y chasse les mammifères marins, les gros poissons nageant près de la surface et, parfois, les tortues marines. Il est le fléau des Drakes d'Eau et, comme tel, est adoré comme sauveur par les tribus de marins des îles reculées de l'Est. Son plumage est bleu vert sur le dos et jaune d'or sur le ventre; son bec est doré.



RÂLE ET FOULQUE: *dfrt-M-2; envergure: 60 cm*

Le Râle est un oiseau de couleur noire et pourpre ressemblant au canard; c'est un volatile aquatique réputé bruyant et odieux. Ses pattes sont larges et repliées vers le haut, lui permettant de courir à grande vitesse sur les potamots et les plages de vase. Le Râle est un excellent nageur; il vole remarquablement vite. C'est une des espèces pouvant le mieux s'adapter de toutes les Terres du Milieu; il est rencontré aussi loin au Nord qu'au Forodwaith, au Mur et en Urb. Apparenté au Râle, le Foulque bâtit son nid insulaire à partir de roseaux et d'herbes.

ROUSSETTE: *dst-DELMTV,BP,H-4; corps: 15 à 22,5 cm, envergure: 60 à 90 cm*

La Roussette est une variété de chauve-souris habitant dans les ronces ou dans le feuillage dense d'arbres partiellement submergés le long des côtes de terres humides. Elle est plus répandue dans les marais et les régions broussailleuses de l'Est, bien que quelques variétés plus petites soient rencontrées au Rhûn et qu'un groupe vive en Eriador Méridional.

À la différence de la plupart des chauves-souris, elle vit le jour. Elle a une bonne vue et un odorat bien développé. Se servant de son long museau, elle chasse les rongeurs dans les broussailles et se nourrit aussi de baies que ses cousines au museau plus plat ne peuvent attraper.

Roussette et magie maléfique sont synonymes dans de nombreuses régions des Terres du Milieu orientales.

TÉTRAS: *dir-E,P,R-3; corps: 20 à 30 cm, envergure: 60 cm*

Gallinacé dodu des plaines herbeuses du Calenardhon (le Rohan), le succulent Tétras est le mets préféré de nombreux chasseurs — bipèdes ou quadrupèdes. Plus d'un Homme, d'un renard rouge ou d'un faucon se passeraient d'une proie plus facile pour une bouchée de Tétras grassouillet. Son plumage brun tacheté de noir lui fournit un bon camouflage dans les hautes herbes; l'oiseau peut ainsi prospérer et se multiplier en dépit de la salivation qu'il suscite. Le cri du mâle lors de la période de l'accouplement n'est pas sans rappeler le bruit caractéristique d'une bouteille pleine se vidant.

5.2 LES CRÉATURES AQUATIQUES

Elles sont supervisées par le Vala Ulmo, vivent dans les lacs, les étangs, les rivières et les océans qui couvrent la plupart de l'Arda. Celles qui sont en pleine mer prêtent allégeance au Maia Ossë, le Chanteur; celles qui évoluent dans des mers intérieures ou en eau douce (même sous la terre) paient hommage à la Maia Uinen, sa douce et calme épouse. Les Hommes en savent peu sur ces deux groupes de créatures différentes et hautes en couleurs.

Dans leur ensemble, les habitants des océans ont subi un lourd préjudice entre les mains de Morgoth. La brève séduction d'Ossë par l'Ennemi Noir eut pour résultat d'introduire dans les mers de nombreux monstres horribles. Grâce à l'intervention d'Uinen, Ossë se repentit et la domination de Morgoth tourna court mais le mal était fait et les viles créatures continuèrent à harasser les marins et le troupeau d'Ulmo. Plus important encore, Ossë et ses animaux de compagnie demeurent impétueux et capricieux et, à la différence d'Uinen et des créatures d'eau douce, posent une menace imprévisible à ceux qui osent braver les vagues.

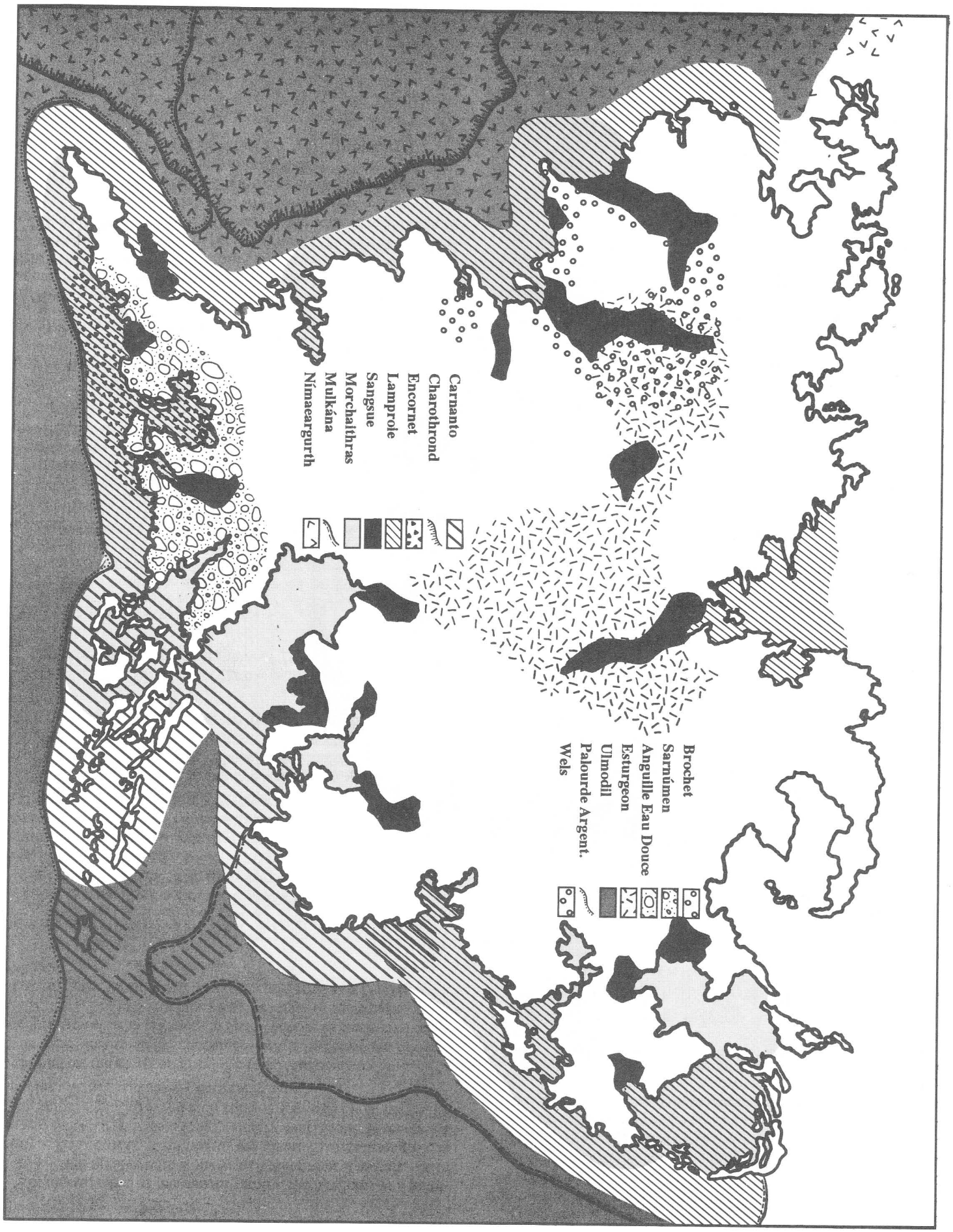
BROCHET: *drt-EM-4; 1,20 à 2,10 m*

Le Brochet est une vicieuse créature; il est appelé le Requin d'Eau Douce. Il possède une puissante gueule garnie de dents aiguës; dès qu'une proie est saisie, il ne la lâchera pas à moins qu'il ne soit sérieusement blessé ou qu'il ne parvienne à en arracher une portion conséquente. Le Brocheton se nourrit de crustacés et de mollusques; au fur et à mesure qu'il grandit, il s'attaque à des proies plus grosses. Adulte, il se nourrit de poissons et de petits mammifères. Le Brochet attaque rarement les nageurs; c'est une particularité rassurante pour les Hommes des Rivières du Calenardhon, d'autant plus qu'il peut atteindre 2,10 m de long dans l'Onodló (le Bain-des-Ents).

> **Note:** *Une victime, une fois mordue, ne sera pas attaquée de nouveau mais devra porter une attaque pour arriver à décrocher le poisson, sans aucune soustraction due au BD, à l'armure, etc.*

CARNANTO: *chi-LN,RY-8; mâle: 3,60 m, femelle: 13,50 m*

Le Rouge Gueule (Q. "Carnanto"; pl. Carnantor) est une


Carnanto
Charothrond
Encornet
Lamproie
Sangsue
Morchalthras
Mulkána
Nímaeargurth
Brochet
Sarnúmen
Anguille Eau Douce
Esturgeon
Ulmodil
Palourde Argent.
Wels

énorme anguille vivant dans l'océan; il fait partie des créatures aquatiques les plus dangereuses. Son habitat est dans les récifs de la partie Est de l'Haragaer et dans la partie Sud du Romenëar; il préfère les côtes Sud-Est d'Endor pour ses amples abris, ses abondantes sources de nourriture et ses eaux chaudes. Cet habitant toujours affamé du plateau sous-marin se nourrit de requins et d'autres gros poissons, se mesurant aux krakens, aux baleines et aux Tortues Déchues pour le contrôle des eaux. Les Carnantor sont particulièrement dominants et dangereux au printemps lorsqu'ils s'en retournent à leurs frayères au large des côtes de Waw, de Cevra, d'Arth et de Vulm Shryac. À ce moment, les créatures rouge brillant et argentées peuplent les récifs, se nourrissant et s'accouplant dans une frénésie inspirant la terreur.

CHAROTHROND: *cdir-N-7; 15 m*

Le Gueule-Hall (S. "Charothrond"; pl. Cherethrynd) est un puissant cachalot qui vit dans les profondeurs du Belegaer, au large des côtes occidentales des Terres du Milieu. À la différence de la baleine qui s'alimente en filtrant la nourriture à travers ses fanons, il a des dents – 25 cm de long — et chasse poissons et calmars. Le calmar géant est sa nourriture favorite et son plus grand rival.

Bien qu'il soit rusé et capable de faire chavirer un bateau de bonne taille, le Charothrond est la cible des impitoyables chasseurs de baleines Umbariens qui sillonnent la mer près de la Baie de Belfalas. Ces Hommes traquent le cachalot esseulé pour son huile, ses os et son ambre gris; l'ambre gris est une substance laiteuse indigeste rejetée par le cachalot et dont est extrait un parfum très précieux.

ENCORNET: *ch-LN,R-6; 30 cm*

Cette petite créature marine à tentacules est rencontrée le long de la côte Mûmakani dans la chaude Mer Sud. Il est chassé, entre autres, par les alchimistes qui préparent des substances magiques à partir de son encre. L'exacte utilisation de cette solution dans les préparations magiques n'est pas connue de ceux en dehors de la région reculée au Sud des Terres du Milieu. Les peuples Mûmakani et Kiran apprécient cette substance pour ses propriétés à produire une pâte de camouflage et une encre invisible.

ESTURGEON: *drt-ELM-4; 1,20 à 2,10 m*

C'est le patriarche des poissons d'eau douce. Dans les eaux calmes, il peut atteindre 5,40 m de long. Sa peau est écailleuse et est protégée sur les flancs par cinq rangées d'écailles osseuses. En temps normal, il est très docile; une telle créature n'attaquera que si son repaire est menacé et, alors, il se battra soit en éperonnant, soit en faisant chavirer toute embarcation à proximité.

De couleur gris argenté, l'Esturgeon réside sur les hauts-fonds des mers intérieures et dans les rivières; il se nourrit de vers, de mollusques, de crustacés et de petits poissons vivant sur ou près du fond. Il est très prisé pour sa chair et ses œufs succulents.

LAMPROIE: *cdhirt-LN-3; 60 cm*

La Lamproie est un poisson de forme cylindrique, de couleur grise et sans mâchoires; c'est un parasite qui se fixe à une autre créature, telle une sangsue avec une gueule circulaire. Elle reste alors en place, s'enfonçant lentement dans la chair et buvant le sang de sa victime jusqu'à satiété. Tant qu'elle est accolée à sa proie, la blessure infligée saigne de 2 PdeC/rd.

MORCHAITHRAS: *cdhir-L,RY-5; 3,60 m*

Le Morchaithras (pl. Merchaithrais ou Morchaithrais) ou Ombre Cornée est une grosse raie noire et plate dont la longue queue est en forme de fouet. La queue est hérissée de piquants, courts mais très acérés qui coupent comme des rasoirs, qui injectent à la victime un venin musculaire puissant (niv. 3). Les grandes nageoires pectorales de la raie forment des ailes triangulaires qui s'étendent de la tête et courent le long du tronc, donnant au poisson une forme de diamant. Les extrémités de ces ailes sont équipées d'organes producteurs d'électricité (niv. 3) pouvant étourdir (pour 1-10 rd si JR raté par 01-75) ou immobiliser (pour 1-20 rd si JR raté de 76+) un nageur.

Le Morchaithras préfère nager sur les hauts-fonds côtiers, s'ensablant près des bancs de poissons afin d'attendre sa proie. Lorsqu'il attend ainsi, ses ouïes et sa gueule sont bien protégées car elles sont situées sur la partie ventrale de la bête. Lorsqu'il nage, il donne des battements de ses ailes pectorales et se déplace gracieusement et rapidement, comme s'il volait.

MULKÁNA: *cdirt-LN-7; 2,70 m*

Le Mulkána (pl. Mulkánar) est le plus gros représentant de la famille des moules; c'est un gros bivalve noir dont chaque valve est dure pour protéger son corps mou et blanc. Ce mollusque est apparenté au bénitier bien qu'il soit plus gros, plus rapide et qu'il possède une longue coquille quelque peu ovale. Il sécrète une encre (niv. 3), acide et nauséabonde, qui étourdit les plus grosses cibles (1-20 rd) et tue les plus petites et qui ronge lentement la peau.

Rencontré au large des côtes orientales d'Endor, le Mulkána est chassé pour ses énormes perles — réputées enchantées. Un de ces précieux joyaux, l'inestimable Lune Wômaw, fait 15 cm de diamètre. La légende dit que les plus grosses perles servent de Pierres de Vision mais aucune n'est aussi puissante qu'un Palantír Núménoréen.

NÍMAEARGURTH: *cdhir-LN,Y-6; 4,50 à 6,30 m*

Le Nímaeargurth (pl. Nímaeargyrth) est le plus redoutable des requins d'Endor; les Elfes l'appellent le "Blanc Tueur Marin". Typiquement grand (4,50 m et plus) et toujours affamé, ce tueur sans repos chasse tout ce qui a de la chair à déchirer pour la manger. Même les baleines blessées subissent la colère de cette créature marine. Il est blanc sur sa face ventrale et gris sur sa face dorsale.

La longue tête pointue du Nímaeargurth possède sur sa face ventrale une large gueule fendue en arc et garnie de neuf rangées de dents triangulaires; les dents des rangées les plus extérieures font 15 à 25 cm de long. Quand des dents sont cassées, elles sont remplacées par celles de la rangée suivante, permettant au requin d'avoir son armement toujours en état de fonctionner.

Comme tous les sélaciens, c'est un poisson cartilagineux. Il est vivipare; la femelle porte généralement 7 à 9 petits.

PALOURDE ARGENTÉE: *cdhi-LN-8; 7,5 à 15 cm*

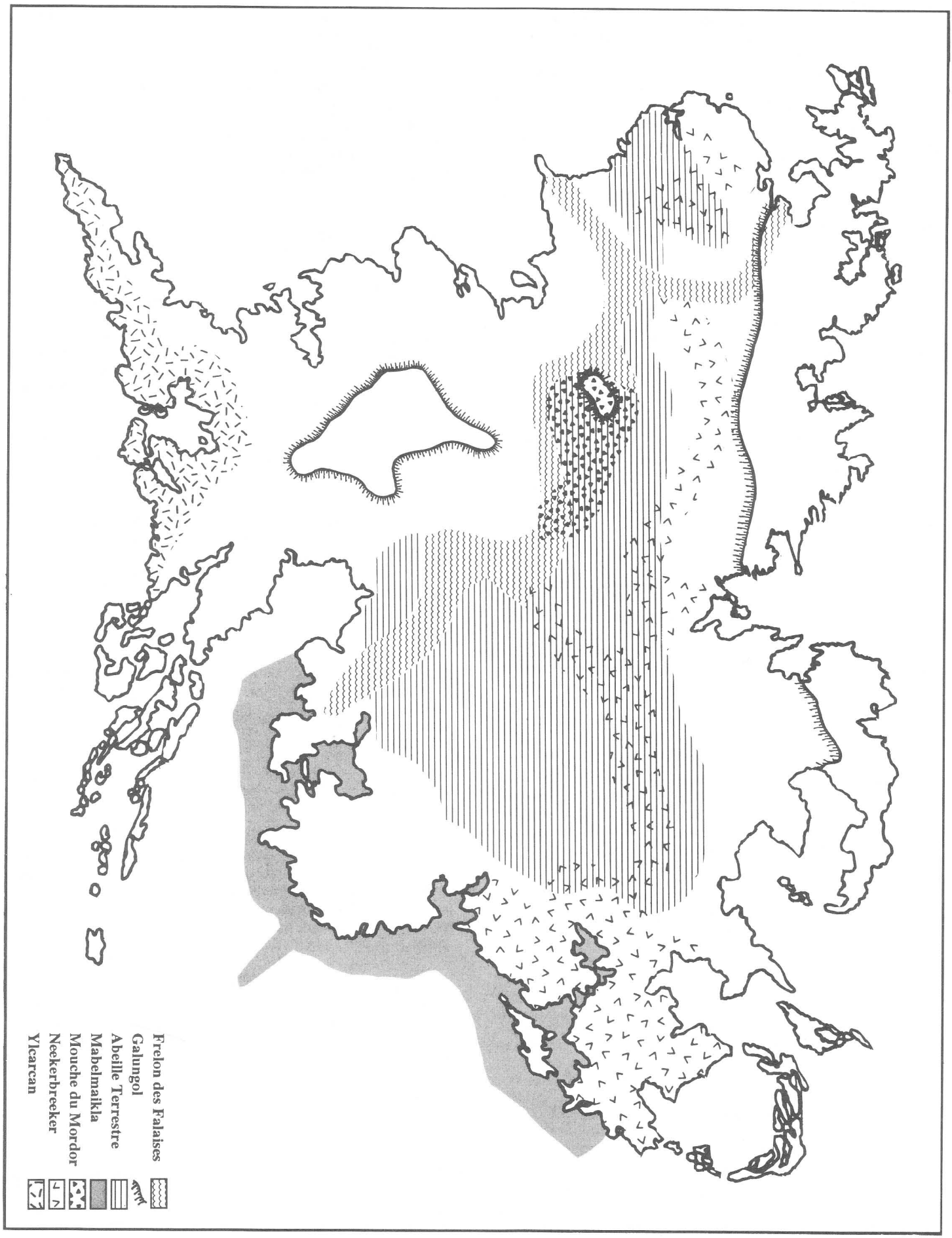
Ce mollusque est rare; il est rencontré seulement dans les eaux profondes de l'Haragaer et du Belegaer méridional. C'est la source d'un ingrédient de valeur entrant dans la composition d'un baume qui apaise et soigne les brûlures; il est très apprécié par les Soigneurs et les Guérisseurs. Sa superbe coquille argentée sert d'ornement raffiné.

SANGSUE: *cdhirt-EM-3; 15 à 22,5 cm*

Bien que la Sangsue soit louée, dans certaines cultures, pour ses qualités médicinales, elle est considérée dans les deltas comme une simple nuisance. Cette désagréable créature, ressemblant à une limace, se fixe à n'importe quelle créature au sang chaud grâce à ses ventouses; elle reste fixée à sa proie, se gorgeant de sang par succion jusqu'à ce qu'elle se détache d'elle-même, tellement elle est pleine de sang.

SARNÚMEN: *chi-EM,RY-6; mâle: 1,80 m, femelle: 5,40 m*

La Pierre de l'Ouest (Q. "Sarnúmen"; pl. Sarnúmeni) est une lointaine cousine du Carnanto. C'est une grande anguille d'eau douce à la peau dure. Son nom lui vient de ses écailles osseuses grises lui offrant une bonne protection; elles lui permettent, quand elle s'est enfoncée dans le lit des rivières, de se camoufler et de la faire passer pour de la roche. Elle est originaire de Númenor et fut introduite, sans


Frelon des Falaises
Galungol
Abeille Terrestre
Mabelmaikla
Mouche du Mordor
Neekerbreeker
Ylcarcan

précaution particulière, dans les rivières et lacs du Sud de l'Endor au milieu du Deuxième Âge; elle est devenue le prédateur dominant dans les eaux des Montagnes Jaunes (S. "Ered Laranor"; Q. "Orolanari").

La Sarnúmen fait preuve d'une grande force couplée à d'énormes dents. Sa colonne vertébrale est garnie d'épines redoutables, connectées à des glandes de poison; quiconque lui marche dessus ou la manipule est en grand danger de se voir injecter un poison neurotrope bleuté (niv. 10). Les herboristes ont pu raffiner ce liquide et en créer un poison létal (niv. 30) qui est redouté dans toutes les Terres du Milieu méridionales. Heureusement, ce liquide a une durée d'efficacité très limitée; pour le manipuler sans s'exposer à ses effets, une manœuvre Extrêmement Difficile (-30) devra être réussie.

ULMODIL: *cdhir-LN,Y-6; 4,50 à 6,30 m*

Nulle autre créature aquatique n'est aussi intelligente et bénie que l'Ami d'Ulmo (Q. "Ulmodil"; pl. Ulmodili); c'est un dauphin bleu et blanc. Mammifère marin, il est le servant d'Ulmo (par opposition à Ossë) et l'allié rapide des Teleri. La société complexe et les bandes très grandes de dauphins leur permettent de réagir avec une cohésion étonnante lorsqu'ils sont appelés par leur maître ou par leurs amis ou bien quand le danger se fait sentir.

Les Ulmodili vivent en groupes hiérarchisés de 10 à 200 individus qui, à leur tour, se réunissent en bandes de 100 à 2 000 individus. Joueurs et agiles, ils vont et viennent à la surface de la mer, se déplaçant jusqu'à une vitesse de 64 km/h. Ils peuvent plonger sous l'eau jusqu'à une profondeur de 300 m et y rester un maximum de 5 mn avant de ressentir le besoin de refaire surface; ils respirent par des poumons et non par des branchies.

L'Ulmodil a une peau lisse, bleue sur la face dorsale et blanche sur la face ventrale; sa tête se prolonge par un bec, qui est une formidable arme dont il se sert comme d'une masse, garni de courtes dents acérées. Son front renflé renferme un bourrelet de graisse entourant un organe de type sonar, lui permettant de détecter des objets avec une précision stupéfiante.

WELS: *drt-EM-6; 1,50 à 3 m*

Le Wels est un poisson-chat géant; c'est une véritable brute. Il mesure généralement 1,20 à 1,50 m de long mais parfois atteint les 3 m. Les plus gros Wels pèsent dans les 350 kg. Son corps est arrondi; sa tête est plate et possède une grande bouche horizontale, autour de laquelle sont fixés deux longs barbillons et quatre autres plus courts. Il est réputé pour avaler sa proie tout entière et parfois heurte des embarcations pour voir ce qui en tombe.

5.3 LES POTILI (INSECTES ET ARAIGNÉES)

Les Multi-Pattes (Q. "Potili") sont les créatures les plus nombreuses d'Endor comprenant tous les arthropodes — insectes, arachnides, crustacés — de la fourmi à la Grande Araignée. Ce sont des invertébrés au corps recouvert de chitine et à pièces articulées. Ils sont représentés dans toutes les niches écologiques.

Du fait de leur grand nombre, les Potili sont sous l'attention d'Oromë et, à un moindre degré, d'Ulmo et de Manwë. Ils sont considérés comme l'un des ordres les plus bas des Kelvar; ce sont les Maiar qui les supervisent.

ABEILLE TERRESTRE: *drst-EV,BP,KR-4; 1,25 à 2,5 cm*

L'Abeille Terrestre, à bandes jaunes et noires comme sa cousine, vit en colonie; elles font leur nid dans les tunnels abandonnés de lapins, de rat palmiste ou de culcarnix. Du fait de leur grand nombre et de leur étonnante coordination, ces insectes sont assez dangereux à rencontrer. Leur nid, soigneusement camouflé, est Très Difficile (-20) à localiser; quand un infortuné a le malheur de passer à proximité ou de marcher dessus, les Abeilles Terrestres, averties par les vibrations, attaquent l'intrus malchanceux. De nombreuses piqûres peuvent provoquer une faiblesse temporaire ainsi qu'une paralysie. Comme les autres abeilles, les Abeilles Terrestres produisent du miel; la situation souterraine du nid rend malaisé la récupération du miel par enfumage des abeilles; de plus, celles qui ne se sont pas installées dans des régions infestées d'ours (telles que les collines et les forêts) peuvent conserver leur trésor.

FRELON DES FALAISES: *dirst-AESV,BCF,RX-4; 2,5 cm*

Apparenté à la guêpe maçonne, le Frelon des Falaises est un insecte qui vit en société; ils construisent leur nid dans des crevasses ou des fissures de falaises; bien qu'ils ne le construisent pas profondément en sous-sol, il peut, parfois, se trouver à plusieurs dizaines de mètres de la sortie d'une grotte si l'emplacement est valable; ces insectes ne sont normalement pas dangereux à moins qu'un intrus ne se retrouve en plein milieu du nid; alors, les Frelons outragés attaqueront en masse grâce à leur aiguillon effilé, injectant du venin dans la victime qui, au minimum, provoquera douleur et tuméfaction. De plus, de nombreuses personnes sont allergiques au venin du Frelon des Falaises et peuvent en mourir.

> **Note:** *Traitez le venin du Frelon des Falaises comme de niv. 1. Une réaction normale, non allergique, au venin se traduit par un malus de -25 à toute action pendant 11 à 30 heures. Il existe 35% de chances (01-35) qu'une réaction allergique se déclenche, pourcentage pouvant être modifié par le bonus de CO de la victime; dans ce cas, une fièvre incapacitante et une gêne respiratoire frapperont le sujet pendant 1 à 4 jours; 5 piqûres et plus peuvent provoquer la mort en 1 à 10 heures.*

GALUNGOL: *cdhirt-M,CFJ,X-6; 0,90 à 1,20 m*

L'Araignée Verte (Q. "Galungol"; pl. Gelyngyl) est la plus grosse des "Araignées Animales" — qui ne sont pas des monstres. Sa face dorsale est de couleur vert foncé et sa face ventrale est vert clair, ce qui la rend difficilement localisable dans une épaisse forêt. Dans son habitat naturel, sa coloration et sa nature arboricole la rendent Très Difficile (-20) à distinguer.

Se cachant dans le feuillage dense des arbres, la vorace Galungol se tient suspendue au-dessus des chemins empruntés par ses proies ou au-dessus de lieux où elles sont en activité, attendant qu'elles passent pour leur tomber dessus. Elle injectera, alors, un puissant poison réducteur (niv. 6) dans tout tissu tendre, ce qui immobilisera sa victime afin qu'elle puisse la transporter jusqu'à sa toile. Les toiles des Gelyngyl sont regroupées au sommet des arbres.

À la différence des autres araignées, les Gelyngyl vivent en société; elles attaquent et se nourrissent en groupes de 10 ou plus. Agissant ensemble, elles encerclent leur victime pour l'obliger à se diriger vers les pièges qu'elles ont tendus. Chacune des quatre pattes postérieures de la Galungol possède un coussinet; ces quatre coussinets, par frottements des pattes postérieures entre elles, émettent des sons qui permettent aux Gelyngyl de communiquer entre elles.

HUMMERHORN: *cf. Les Monstres, section 6.4.*

MABELMAIKLA: *dhirst-LMN,RY-6; 1,80 à 2,10 m*

Le Trancheur (Q. "Mabelmaikla", pl. Mabelmaikli) est une grande créature dotée de huit appendices. Il ressemble au croisement entre un crabe et un calmar; il vit dans les mers intérieures de Rhûn, de Nurn, de Dushera et sur les hauts-fonds côtiers abrités entre la Baie de Helcar (dans le Romenëar) et la Baie d'Ormal (dans l'Haragaer). Le Mabelmaikla adore les eaux saumâtres; il peut donc prospérer dans tout marais, delta, océan ou lac où il y a du sel. Il est plus répandu au Mordor et dans les eaux au large de l'Arg-Simorîg.

Le Mabelmaikla se nourrit d'étoiles de mer, de crustacés et de vers aquatiques; il attaquera néanmoins tout animal passant à portée de ses quatre pinces agiles et dures. Chacune de ses pinces mesure de 30 à 60 cm de long et peut broyer aisément un Homme. Toutes les quatre représentent un armement redoutable. En réalité, il ne s'en sert que pour immobiliser sa proie; ce sont les quatre appendices les plus en avant des huit, destinés à saisir. Il déchire sa victime grâce à ses mandibules longues d'une vingtaine de centimètres et à ses quatre paires de pièces buccales.

Comme le crabe, le Mabelmaikla se propulse, pour nager, vers l'arrière mais il se déplace plus vite pouvant atteindre les 24 km/h. Généralement, il s'enfouit et reste immobile jusqu'à ce qu'une proie passe à portée. Sa faculté de tendre des embuscades est légendaire, surtout parmi les esclaves pêcheurs de Nurn; en effet, vu sa taille et sa couleur pourpre brillant, on peut s'attendre à pouvoir le repérer sans problème; malheureusement, grâce à son instinct, aux couverts de son repaire et aux eaux boueuses dans lesquelles il vit, il se camoufle très bien.

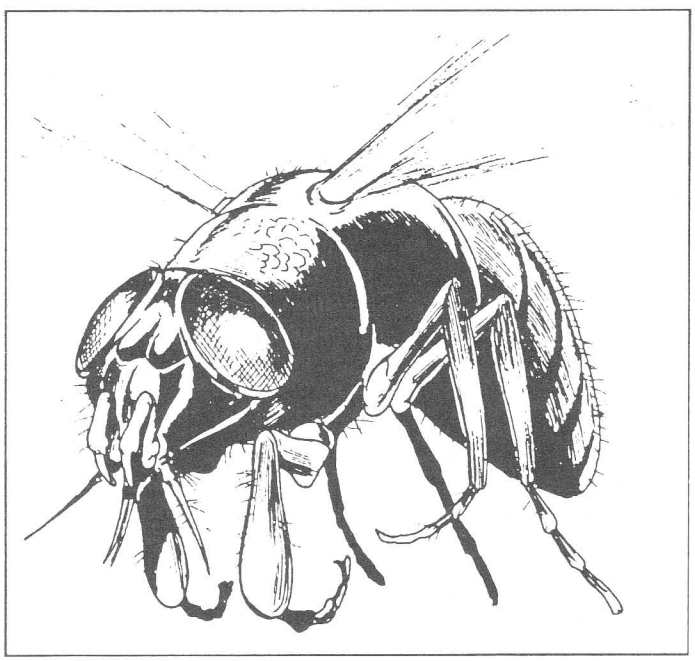
Le Mabelmaikla se nourrit sans problème. Il entend très bien grâce à des capteurs de sons situés dans ses quatre pattes; son odorat et son toucher sont assurés par ses antennes longues de 30 cm. La douleur ne l'affecte pas; il ne peut donc pas être Étourdi. Dès qu'un Mabelmaikla a repéré une proie potentielle, il jaillit vers elle, la saisit avec une pince ou plus; ensuite il la sent, l'analysant pour déterminer si elle ferait un bon mets.

MOUCHE DU MORGAI: *arst-MSTV,BP,HQRX-3; 2,5 cm*

La Mouche du Morgai est un vicieux parasite piqueur; elle fait partie des nuisances de la vie au Mordor. Elle est rencontrée dans tout le Noir Pays, particulièrement au Gorgoroth où elle est appelée Mouche des Orques. Elle ne se nourrit que du sang qu'elle draine de toute créature rencontrée.

Apparentée au taon, c'est une grosse mouche de couleur brun grisâtre, grise ou noire; ses yeux sont rouges et son abdomen porte une marque rouge, semblable à l'Œil Sans Paupières de Sauron. Nombreux sont les chroniqueurs croyant qu'elle est l'œuvre du Seigneur Ténébreux. Cela peut être vrai concernant les sous-groupes plus importants mais celles de la variété de base n'est qu'une vermine des premiers âges.

La Mouche du Morgai est porteuse de toutes les maladies véhiculées par le sang; elle joua un rôle important dans la propagation de la Grande Peste qui sévit en 3A 1636-1637.



NEEKERBREEKER: *dfirst-M,B,Q-3; 2,5 à 5 cm*

Le Neekerbreeker (prononcer *Nikeur-Brikeur*) est un insecte bruyant, ressemblant à un criquet; il vit dans les zones marécageuses des régions au Nord de l'Endor (par ex. en Arthedain). Il est un peu plus qu'une importante nuisance. Son nom lui vient du son bruyant et incessant qu'il émet la nuit. Ceux en ayant déjà rencontré et/ou ayant l'habitude de voyager dans ces régions ont vite appris à supporter ce son; les voyageurs transportant du grain, de la farine ou du pain de route, dans des régions où le lancinant "neek-breek, neek-breek" se fait entendre, seraient bien avisés de garder ces provisions étroitement empaquetées car les Neekerbreekers sont réputés pour infester et dévorer de telles nourritures.

Le Neekerbreeker est particulièrement répandu dans les marais nauséabonds. Cousin géant du moustique, ce carnivore préfère la chair ferme; bien qu'il ne suce pas le sang, il s'appropriera des petits morceaux de chair humaine. Toute blessure infligée par un Neekerbreeker peut être infectée par le Rhume Jaune, une maladie de niv. 0.

YLCARCAN: *chi-EM,FJ,WXZ-4; 15 à 22 cm*

L'Ylcarcan (pl. Ûlcercain) est une grosse créature rouge ressemblant à un mille-pattes; les Ûlcercain vivent en colonie dans les forêts denses du Sud-Est de l'Endor. C'est une créature nocturne qui se nourrit de végétation en décomposition, d'insectes, de charognes et, parfois, de proies vivantes. Il est extrêmement agile, peut grimper aux arbres et nager en eaux calmes. Comme la fourmi, il vit au sein d'une société rigide, se regroupant ensemble pour défendre leur repaire. Il vit, en général, dans des souches en décomposition.

La plupart de ces "Pinces Maléfiques" sont inoffensives pour les Enfants d'Ilúvatar; néanmoins, les "guerriers" — environ 20% de la colonie — sont très agressifs et attaquent tout ce qu'ils peuvent. Des personnes endormies ou rendues immobiles à proximité d'eux seront en grand danger; un groupe de guerriers Ûlcercain — dont les mandibules de 5 à 8 cm injectent un venin neurotrope bénin de niv. 0 — peuvent tuer et nettoyer un Homme en quelques minutes.

5.4 LES RÁVATSAR (AMPHIBIENS ET REPTILES)

Les Griffes Sauvages (Q. "Rávatsar"; sing. Rávatsa) regroupent les amphibiens et les reptiles. Ces créatures comprennent les Serpents (Q. "Angwi"; sing. Ango), les Crocodiles (Q. "Assangar", littéralt. *Gueules en Fer*; sing. Assanga), les Lézards (Q. "Leukalankor", littéralt. *Gorges Déliées*; sing. Leukalanko), les Tortues (Q. "Oiratelmrar", littéralt. *Carapaces Éternelles*; sing. Oiratelmra) et les Grenouilles (Q. "Kabori"; sing. Kabor). Elles sont proches du servant d'Oromë, le Maia Leukë. Ce sont des créatures au sang froid qui pondent des œufs; elles sont souvent pris pour des Monstres (Q. "Ulgundor").

ANDODAIO: *drst-AOSV,BP,KR-6; 75 à 90 cm*

L'Andodaio (pl. Andodailion) ou Ombre de la Porte est un lézard nocturne de couleur noire dont la langue et la queue sont préhensiles. Il est sans nul doute le meilleur grimpeur de tous les Rávatsar. Il préfère les terrains accidentés et les souterrains; il est doté de trois couches d'écailles creuses qui lui permettent de survivre dans des environnements beaucoup trop frais pour ses cousins. Se suspendant aux rochers, il se balance au-dessus des grottes et des précipices, se laissant tomber sur ses proies pour les déchirer grâce à ses griffes acérées.

De plus grosses créatures ont peu à craindre d'un Andodaio; malheureusement, il vit au sein de grandes communautés et à l'habitude de chasser en groupes de 10 à 100 individus. Inhabituellement social, un groupe d'Andodailion peut aisément tuer un Homme en attaquant de concert.

ANGUSAIWË: *acdhirst-(Tous)-7; 23 à 46 cm*

Le Non-Oiseau de Fer (Q. "Angusaiwë"; pl. Angusaiwéli) se rencontre virtuellement sous tous les climats des Terres du Milieu, à l'exception de ceux les plus froids; c'est la créature la mieux adaptée, la plus répandue et la plus évoluée parmi les plus gros Rávatsar. Cela est dû au fait qu'il a le sang chaud, à la différence des autres reptiles et amphibiens. Les Angusaiwéli constituent une branche unique parmi les Rávatsar; ils sont étroitement apparentés aux oiseaux ne volant pas (coureurs), d'où leur nom.

Il existe neuf espèces d'Angusaiwéli; toutes sont gris foncé ou noires et ont de brillants yeux rouges. L'unique distinction au sein de cette famille se fait entre ceux qui courent sur quatre pattes (trois espèces), ceux qui courent sur deux pattes (5 espèces) et ceux qui sautent (1 espèce). La première sous-famille comprend les trois espèces qui vivent près de l'eau, particulièrement le long des littoraux accidentés. Tous les autres Angusaiwéli ont des pattes postérieures très développées et marchent verticalement, se servant de leur queue pour l'équilibre. D'une agilité stupéfiante, ils peuvent se déplacer sur des terrains accidentés à plus de 55 km/h. Le Non-Oiseau Sauteur du Khand et du Chey est la plus lente de ces créatures; néanmoins, il est très compétent et n'a pas besoin d'autant d'eau, ni de nourriture que les autres Angusaiwéli.

L'Angusaiwë est un carnivore venimeux qui chasse lézards, grenouilles, oiseaux, gros insectes et petits mammifères. Il est doté de dents très acérées et de crocs recourbés, rétractables comme ceux des vipères. Face à la plupart de ses proies, il les mordra sans utiliser ses crocs; il préfère avaler sa proie toute entière. Face à des proies plus grosses, il se servira de ses crocs pour perforer leur peau et leur injecter un venin puissant (niv. 3) qui immobilisera (1 à 100 rd si JR raté de 01-65) ou tuera (en 1 à 10 rd si JR raté de 66+).

Mise à part sa grande rapidité, l'Angusaiwë, au combat, est rusé et possède une bonne armure naturelle. Une crête d'écailles pointues protège sa colonne vertébrale; les écailles des flancs et du dos sont, comme son nom le suggère, aussi dures que du fer.

> **Note:** *L'Angusaiwë est représenté sur un certain nombre de couvertures d'ICE car il est actif à toute heure et est friand d'action.*

ASPIC CLIQUETANT: *rt-E,BCF,R-5; 40 à 60 cm*

Ce petit serpent gris porte, autour du cou, un jeu d'anneaux en écaille produisant un bruit de crécelle lorsqu'il est dérangé ou sur le point d'attaquer. Sa morsure inocule un puissant venin (niv. 8) qui provoque une forte hémorragie interne couplée à un puissant état de choc (24 à 60 PdeC), entraînant souvent la mort (JR raté de 26+). L'Aspic Cliquetant est originaire du Rhudaur, région de l'Est de l'Eriador comprise entre les rivières Mitheithel (Grisefontaine) et Bruinen (Vifflot).

ASPIC VERT: *dirt-EO,BP-5; 60 à 90 cm*

L'Aspic Vert est le seul serpent venimeux indigène du Calenardhon (le Rohan) et du Nord des Montagnes Blanches. Pour un serpent, c'est une créature sociale faisant son nid avec une cinquantaine de ses congénères dans un terrier de lapin ou de rat palmiste vide. Les jours ensoleillés, la communauté sort pour profiter du soleil et s'installe sur une pente non loin de leur demeure souterraine.

L'Aspic Vert est de couleur vert terne; il est généralement gras et nonchalant. Ses glandes à venin (niv. 5) protubérantes sont situées juste au-dessous de ses yeux. Il est considéré comme peu attrayant, même par ceux qui aiment les serpents. L'odeur fétide qui émane de lui, rappelant l'odeur de fraises pourries, n'arrange pas son aspect. Sa morsure est rarement fatale; néanmoins, la zone entourant la blessure prend une coloration jaune vert à violette et finit par se nécroser avec production d'escarre, généralement mettant l'os à nu. Cette redoutable plaie peut mettre des mois à cicatriser. Dans certains cas (15% de chances moins le bonus de CO), l'injection du venin dans un membre peut provoquer une gangrène du membre entier et il se détachera. Dans tous les cas, la victime sera invalide pendant 3 à 6 jours avec une forte fièvre et sera sujette à des hallucinations.

COIREAL: *drt-EM,BCF-5; 60 à 90 cm*

Ce serpent inoffensif vit dans les forêts et les taillis; il peut facilement être identifié grâce aux bandes jaune brillant courant sur son corps noir lustré. Il est généralement docile et évite les gens. La plupart des morsures qu'il inflige se produisent quand des personnes sans cervelle essaient de saisir ce "joli serpent". Il préfère chasser les gros insectes. Son venin est très puissant; c'est l'un des poisons naturels les plus mortels (niv. 10) des Terres du Milieu. Les symptômes apparaissent en 1 à 4 heures et provoquent la mort par paralysie.

CROCODILE DE MER: *cdhir-LN-7; 5,40 à 8,10 m*

Peu répandu mais très craint, l'énorme Crocodile de Mer ressemble à un Féroce Ailé sans ailes. C'est une créature gracile, de couleur bleu nuit avec des bandes noires courant le long de son corps. De nombreux chroniqueurs pensent qu'il est apparenté aux Drakes d'Eau à cause des longs crocs coniques qu'il porte à l'avant de son museau et qui dépassent largement de sa gueule. Tous les autres membres de la famille des crocodiles ont des crocs plus courts qui s'encastrent dans la mâchoire.

Tout comme les monstres marins, le Crocodile de Mer s'attaquera à de petits vaisseaux, cherchant à perforer leur coque avec ses puissantes mâchoires et attendant ensuite qu'ils sombrent. Son repaire est situé dans des baies retirées ou dans des grottes côtières; il représente aussi un danger sur la terre ferme.

CROCODILE DES MARAIS: *cdhi-EM-5; 4,50 à 5,40 m*

Rapide mais généralement paresseux, le Crocodile des Marais, ou Mangeur de Poissons, est couramment répandu dans les régions les plus humides et les plus chaudes de l'Endor. Laissé tranquille, il est inoffensif mais devient un redoutable opposant quand il est surpris ou affamé; c'est un carnivore. Il est noir avec des bandes vertes et bleu clair sur sa face ventrale.

Le Crocodile des Marais se nourrit de gros mammifères et oiseaux qui viennent au bord de l'eau pour y boire ou manger. Après avoir saisi sa proie dans ses fortes mâchoires, il s'enfonce dans l'eau pour la noyer; alors, il déchire sa flasque victime en la mordant. C'est une créature très agile dans l'eau.

Le Crocodile des Marais passe la nuit dans l'eau et la journée à l'air libre, à prendre le soleil sur les berges. Il se nourrit en moyenne une fois tous les deux jours. Lorsqu'il nage, il se sert des cailloux qu'il avale comme lest. Ses narines et sa gorge sont équipées de valves qui lui permettent de rester sous l'eau durant de longues périodes sans avoir à avaler l'eau du marais ou de la rivière.

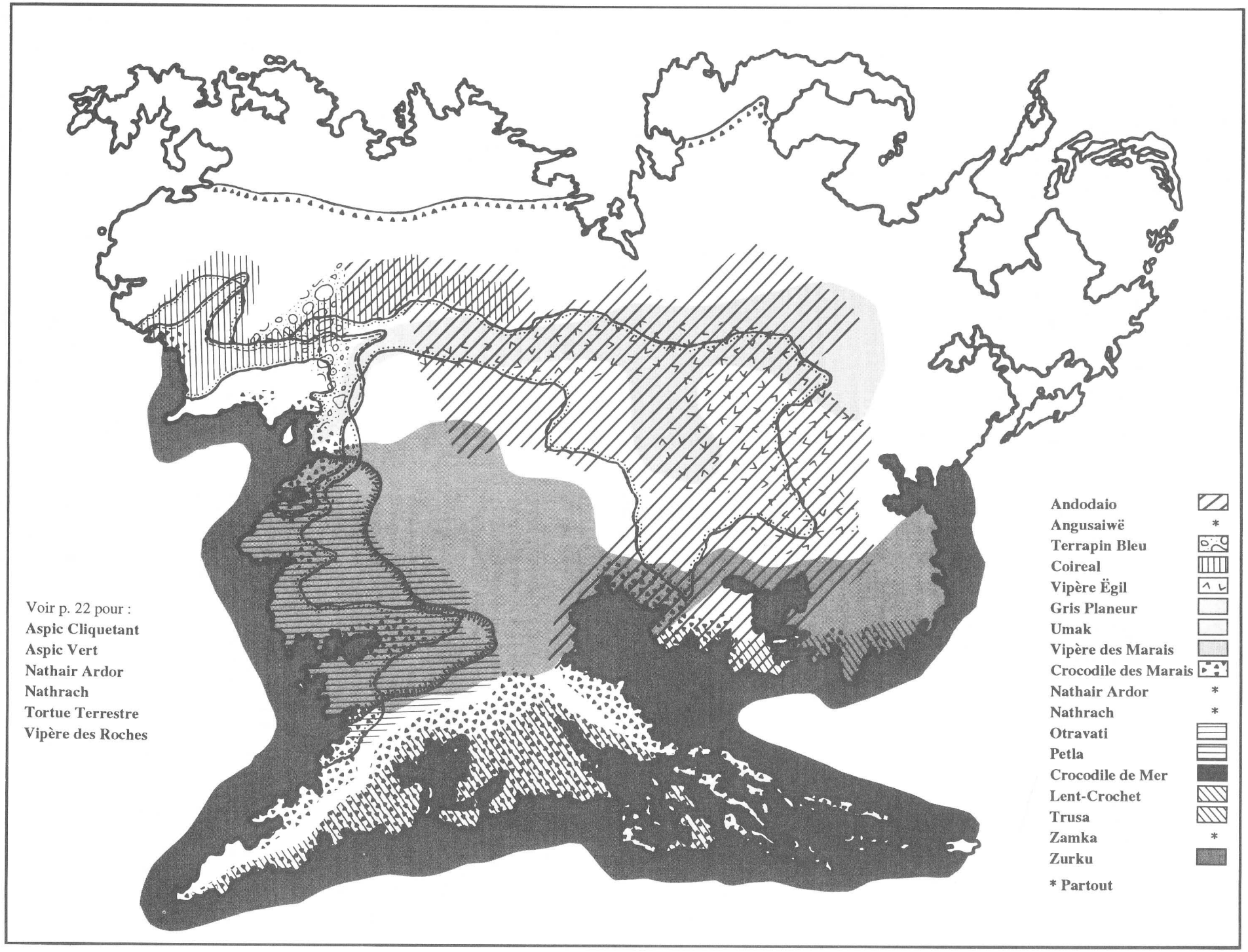
FÉROCE AILÉ: *cf. Les Monstres Volants, section 6.4.*

GRIS PLANEUR: *dirt-EM,CFJ,Q-7; 2,5 à 5 cm*

Visqueuse, argentée et pouvant planer, cette petite grenouille est un redoutable amphibien. Quand elle mord grâce à ses mâchoires bleutées, elle inocule un venin musculaire (niv. 3). Les Gris Planeurs sont rares, ne vivant que dans les profondeurs des forêts. Le problème est qu'ils vivent en grandes colonies; malheur, donc, à quiconque tombe sur leur repaire !

LENT-CROCHET: *hi-EM,FJ,R-4; 2,40 à 3 m*

Le Lent-Crochet est l'une des créatures les plus dangereuses et dominantes des forêts pluvieuses du Sud de l'Endor. Imposant par sa taille et exceptionnellement fort, ce lézard géant vit dans les arbres et se nourrit de gros


Voir p. 22 pour :
Aspic Cliquetant
Aspic Vert
Nathair Ardor
Nathrach
Tortue Terrestre
Vipère des Roches
Andodaio
Angusaiwë *
Terrapin Bleu
Coireal
Vipère Ëgil
Gris Planeur
Umak
Vipère des Marais
Crocodile des Marais
Nathair Ardor *
Nathrach *
Otravati
Petla
Crocodile de Mer
Lent-Crochet
Trusa
Zamka *
Zurku
* Partout

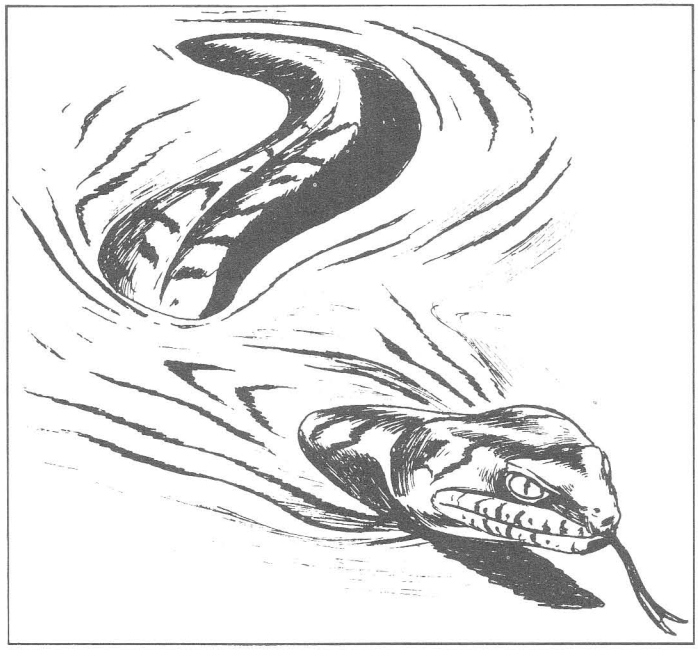
mammifères et de petits reptiles. La coloration de son corps varie avec l'environnement; en général, il est marron avec des bandes vertes. Ses pattes sont munies d'écailles lui permettant de tenir sur des surfaces verticales pendant très longtemps; il grimpe, par nature, très bien aux arbres. Cette capacité le rend, cependant, maladroit sur le sol; c'est un piètre coureur, d'où son nom. Il représente un redoutable adversaire. Muni d'une forte et longue langue (1,80 m) préhensile, il s'en sert soit comme d'un bola, soit comme d'un fouet, frappant rapidement sa proie. Ensuite, il mord sa victime immobilisée grâce à deux crochets longs d'environ 18 cm, inoculant un poison musculaire bénin (niv. 2). Ce venin immobilise sa proie suffisamment longtemps pour qu'il puisse lentement ôter toute matière non comestible la recouvrant (ie. les vêtements); il engloutit ensuite son repas en une longue bouchée.

LUINIKRÚMOR: *drt-EM,CF,Q-4; 0,90 à 1,05 m*

Le Terrapin Bleu (Q. "Luinikrúmor", pl. Luinikrúmori) ne se rencontre que dans les buissons ou dans la végétation très dense des zones marécageuses. Son lieu d'origine est la Forêt de Fangorn. Sa carapace fait en moyenne 45 cm de long et son cou, 30 cm. Le Terrapin Bleu peut frapper comme un serpent, injectant (si Coup Critique) un poison musculaire de niveau 2 qui peut paralyser un petit mammifère (max. 20 kg). La partie mordue sera paralysée ainsi que la zone adjacente; le poison disparaîtra en 3 heures.

NATHAIR: *drt-EM,CF,Q-4; 1,50 à 2,10 m*

Le Serpent des Plaines (Sy. "Nathair", pl. Nethairin) mesure dans les 1,80 m de long; il est doté d'une épaisse tête triangulaire et a un corps couleur crème recouvert de motifs noirs en forme de diamant. Il se camoufle dans les terriers peu profonds et chasse dans les hautes herbes des steppes ou des plaines; c'est une créature qui se base sur sa discrétion et sa patience pour vaincre ses ennemis. Il se nourrit de rongeurs, d'oiseaux et de petits lézards.



Le Nathair est une créature rusée, qui se met facilement en colère; il défendra vigoureusement son repaire plutôt que de fuir, même en cas de défaite évidente. Le venin qu'il inocule est assez toxique (niv. 6) et agit en 2 minutes; les symptômes comprennent tuméfaction, ralentissement du rythme cardiaque, état de choc et décolorations étendues.

NATHAIR ARDOR: *dfgrt-AST,BU,R-4; 60 à 90 cm*

Le Nathair Ardor (pl. Nethairin Erdyr) vit dans des terriers sous des rochers ou dans des cavernes; il préfère les hautes terres ou les terres désolées à climat frais du Nord.

En ce qui concerne sa coloration, le Nathair Ardor est très similaire au Nathair; il mesure, au maximum, 90 cm de long. Il se met facilement en colère et se défend vicieusement. Son venin est similaire, quant aux symptômes, à celui du Nathair mais est un peu moins redoutable (niv. 5); de plus, il met plus de temps avant d'agir (6 minutes).

NATHRACH: *dir-M-5; 0,90 à 1,50 m*

Le Nathrach (pl. Nethraich) est un serpent aquatique qui réside dans des eaux stagnantes ou calmes, que ce soit de mares, de marais ou de lacs. Son corps est de coloration rouille marbré de bandes marron.

Contrairement à la croyance populaire, il n'attaque généralement pas quand il est dans l'eau; la plupart des victimes sont mordues sur terrain sec ou sur une île marécageuse alors qu'elles tombent nez à nez avec lui. Il mord avec une rapidité stupéfiante. S'il y a Coup Critique, un poison musculaire peu toxique (niv. 2) est inoculé, provoquant hémorragie, hématome et tuméfaction (doublez les effets à chaque autre CC). Son venin sert principalement à immobiliser de petits rongeurs qu'il broiera ensuite avec ses anneaux avant de les avaler.

L'Arnathrach (pl. Ernaithrach), ou Nathrach Royal, est un cousin plus gros qui vit dans les eaux saumâtres près des côtes.

OTRAVATI: *ahis-DEMOS,CFP,KXZ-4; 45 à 60 cm*

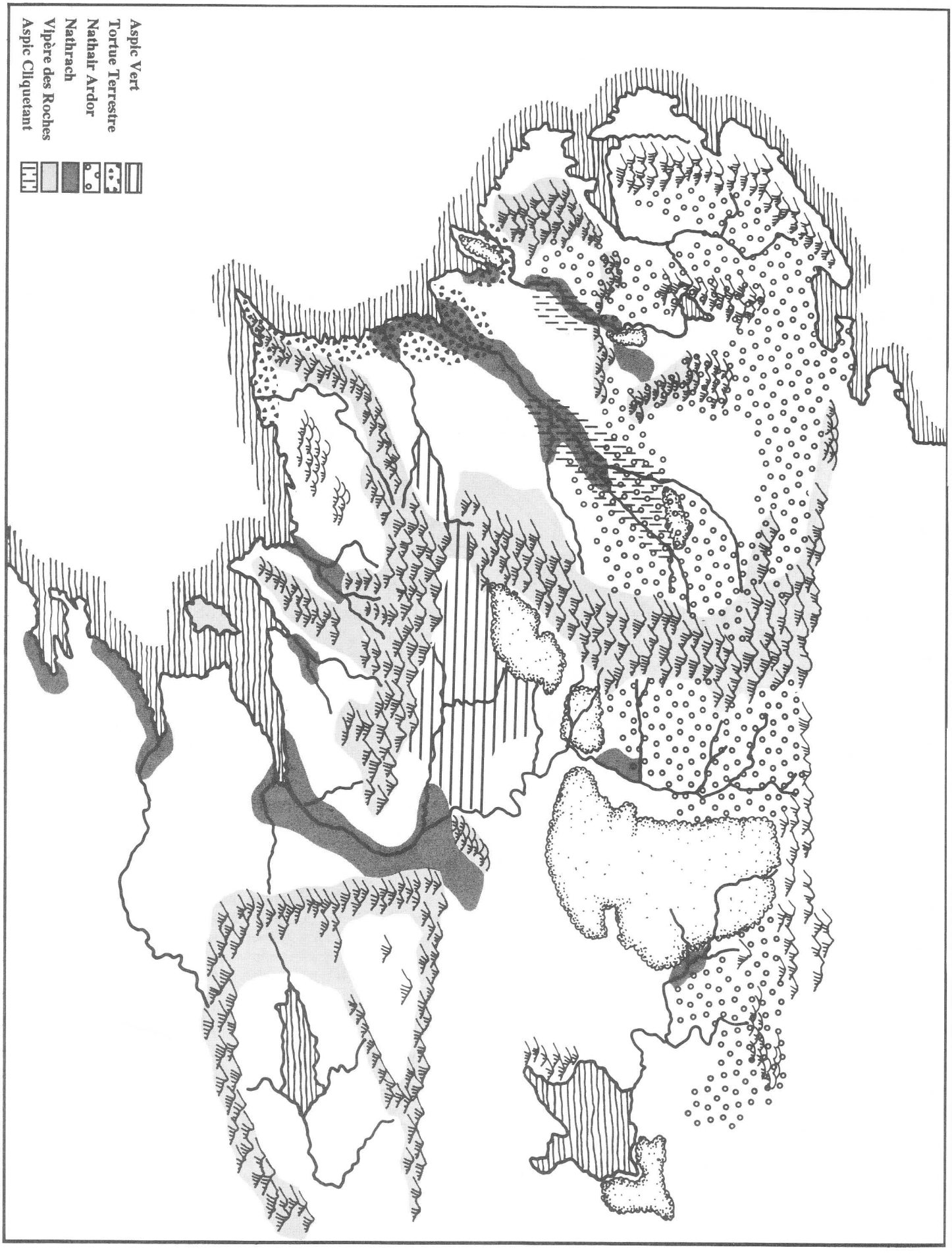
Le Poison (Ap. "Otravati"; pl. Otrovativi)" est un petit serpent rencontré à l'Ouest du Harad. Mesurant rarement plus de 60 cm de long, c'est une créature gris sombre facilement reconnaissable; néanmoins, il ne doit pas être pris à la légère. L'étroite tête de l'Otravati possède une surprenante large gueule dotée de dents minuscules ressemblant à des aiguilles; ces dents inoculent du venin à chaque CC infligé. Les autochtones considèrent que le seul remède efficace à la morsure injectant le puissant poison (niv. 25) est l'amputation; c'est un poison neurotrope véhiculé par le sang qui attaque le système nerveux de la victime. Ce venin est létal en 1 heure. Dans le cas d'un membre touché, seule l'amputation immédiate constitue un remède. Ce n'est donc pas sans raison si ce serpent porte ce nom.

PETLA: *ahis-DEM,CFJ,KXZ-4; 7,80 à 9,60 m*

Le Petla (pl. Petlavi), ou "Étrangleur Sylvestre", du Sud-Ouest de l'Endor, est couramment répandu dans les forêts clairsemées du Lointain Harad — particulièrement dans la Forêt des Larmes. Il hante les oasis entre l'Umbar et le Drel, caché dans les branches ou dans les mares que les Haradrim prisent tant. Il représente l'un des reptiles les plus redoutables des Terres du Milieu; c'est un chasseur compétent, passé maître dans le camouflage et l'embuscade. Sa coloration est constituée de tâches marron; il se camoufle donc parfaitement bien dans les bois. Il attaque soit en se laissant tomber sur sa proie, soit en l'entourant de ses anneaux si elle est dans l'eau; ensuite, ses puissantes mâchoires la mordent pour l'empêcher de s'enfuir, ses anneaux l'enserrant à mort.

Le Petla le plus courant mesure dans les 9 m; une espèce peut atteindre 13,50 m. La partie du corps la plus large peut faire 30 cm; il peut avaler une chèvre tout entière.

Le Petla aime bien mordre grâce à sa mâchoire se décrochant; cependant, son arme principale est son corps constricteur et ses anneaux. Dès qu'il a saisi une proie (généralement après un CC "B" ou mieux), celle-ci a peu de chances d'en réchapper; le puissant corps gigantesque entre alors en action, entourant la victime. Ce procédé prend entre 1 à 10 rd. Pour se défaire de la mortelle étreinte du Petla, une manœuvre Extrêmement Difficile (-30), ajustée par le bonus en FO, doit être réussie par la victime; si ce n'est pas le cas, il renforce sa prise et la mort par suffocation survient en 3 à 30 minutes.


Aspic Vert
Tortue Terrestre
Nathair Ardor
Nathrach
Vipère des Roches
Aspic Cliquetant

En cas de confrontation avec un groupe de personnes, ses méthodes d'attaques le laissent relativement sans défense. Pour cette raison, ce reptile ne soutient pas un combat où plusieurs cibles sont présentes.

TORTUE TERRESTRE: *drt-ELMO,CF,Q-8; 1,50 à 1,80 m*

La Tortue Terrestre était, jadis, fréquemment rencontrée en Eriador méridional et au Gondor occidental, particulièrement dans le bassin du Gwathló. Malheureusement, c'est une créature succulente et riche en calories, raisons pour lesquelles les chasseurs Eriadoriens la traquent; elle est pratiquement en voie de disparition. Désormais, il est très rare de pouvoir contempler sa carapace gris vert. Sa carapace est très recherchée: elle procure d'excellents renforts d'armure et, une fois réduite en poudre, est une source de soin pour combattre les maladies du sang et les maladies bénignes; une Tortue Terrestre peut rapporter jusqu'à 200 po sur un marché public.

La Tortue Terrestre, lente et inoffensive, compte sur sa défense principale qui est sa taille. Le spécimen moyen mesure 1,50 m de long et 0,90 m de haut pour un poids d'environ 150 kg. Quelques-unes, plus âgées (ayant plus de 300 ans), ont pu atteindre 1,80 m de long pour 250 kg.

En cas d'attaque, la Tortue Terrestre fait retraite jusqu'à être acculée. Si elle est confrontée à un grand nombre d'ennemis, elle se retire dans sa carapace. Lorsqu'elle se défend, elle détend son cou pour mordre son opposant avec son bec tranchant et dur.

La Tortue Terrestre se nourrit de tout type de végétaux; elle parcourt souvent les hautes terres à la recherche d'une herbe plus riche ou d'arbrisseaux. Il n'y a pas de périodes particulières pour l'accouplement; le mâle est deux fois plus gros que la femelle. La Tortue Terrestre femelle creuse un trou sur la berge des rivières ou du littoral; elle y pond ses œufs (11 à 20) et les recouvre de terre humide qui se durcit au soleil, ce qui leur permet d'incuber. Une fois éclose, la jeune Tortue Terrestre doit se frayer un passage vers l'air libre pour survivre.

TRUSA: *hi-EM,J,R-4; 5 à 9 cm*

La Grenouille des Feuilles (P. "Trusa"; pl. Trusavi) est une créature arboricole, volant d'arbre en arbre. Elle possède une large tête, un long corps visqueux et de longs membres aux doigts palmés. Une membrane tendue entre les pattes avant et arrière lui sert d'ailes. Cette petite créature est de couleur bleue et rouge vifs; elle fait partie des animaux les plus redoutés des terres boisées humides du Sud-Est des Terres du Milieu. Le dos de la Trusa est hérissé d'épines inoculant un puissant poison (niv. 4) qui agit en 1 à 10 rd. Si le JR est raté de 01-10, la victime perdra 1-2 yeux; le ratant de 11-21, elle sera aveugle et tombera dans le coma et le ratant de 21 ou plus, elle mourra.

UMAK: *h-EM,J,R-7; 8 à 10 cm*

L'Umak (pl. Umakavi) est une petite grenouille vivant dans les arbres des forêts pluvieuses du Mûmakan au Sud des Terres du Milieu. Il est réputé pour son poison contact exsudé par sa peau colorée. Son corps est vert citron vif strié de jaune et d'orange, ce qui le rend reconnaissable; il est si rare qu'il est presque impossible à rencontrer. Sa coloration vive tient à l'écart les prédateurs qui pourraient s'empoisonner en le mangeant; néanmoins, elle rend les choses plus faciles aux rusés chasseurs Humains ou Elfes qui le capturent avec des filets fixés à de longs manches pour extraire le poison. Le poison est un poison contact (niv. 10); des individus malchanceux (ayant raté leur JR) mourront instantanément, alors que les plus chanceux tomberont dans le coma et n'en sortiront pas tant qu'un antidote ne sera pas administré.

VIPÈRE DES MARAIS: *dir-M-5; 0,60 à 1,20 m*

La Vipère des Marais est un gros serpent aquatique commun dans toutes les régions marécageuses du centre de l'Endor. Particulièrement rencontrée dans le Marais aux Morts et la Nindalf (Terre Humide), cette créature est un excellent nageur dont les écailles grises et marron lui permettent de se camoufler dans les eaux fétides des marais.

La Vipère des Marais s'effraie pour un rien et mord sans provocation. Elle se nourrit, généralement, de petites créatures telles que canetons et grenouilles; elle attaque également de plus grosses proies si elle se sent menacée. Ses longs crochets recourbés inoculent profondément un venin, le faisant agir plus rapidement; ce venin (niv. 10) peut être létal et ses victimes (JR raté de 51+) meurent en 5 rd d'une paralysie respiratoire. Dans le cas où le JR est raté de 01 à 50, la victime sera affectée par une paralysie flasque: les articulations se ramollissent et le contrôle des muscles volontaires est perdu pendant 1 à 100 heures.

VIPÈRE DES ROCHES: *dirst-A,BCF,KR-6; 30 à 45 cm*

La Vipère des Roches est une petite créature discrète qui mérite à peine d'être mentionnée; les grimpeurs de falaises et de montagnes d'Endor seraient bien avisés de regarder avec attention là où ils placent leurs mains et pieds nus (particulièrement les Hobbits) car ce petit serpent adore profiter du soleil sur les rebords rocheux. Sa peau grise, mouchetée de marron et de noir, lui permet de se confondre avec la surface rocheuse. Elle est aussi appelée la Vipère Léopard.

Malgré sa taille, le venin de sa morsure est plutôt redoutable (niv. 20). Aucun être, ayant été mordu et n'ayant pas subi de traitement médical magique ou par herbe, n'a survécu à son venin. La victime verra la région mordue se tuméfier, avec production d'un gros hématome et décoloration autour de la plaie. Puis, moins de 60 secondes après la morsure, son cœur se mettra à palpiter, sa respiration deviendra irrégulière, des troubles endocriniens apparaîtront et elle mourra suite à un traumatisme généralisé en 6 à 10 minutes.

VIPÈRE ËGIL: *drst-EO,P,RZ-6; 6 m*

La Vipère Ëgil est un gros prédateur venimeux; elle fait partie des périls de la Talath Harroch au Sud de Mirkwood. Il est dit que ces remarquables serpents furent chassés des autres régions du Rhovanion vers la Talath Harroch mais cela semble peu probable. Peu importe cette théorie, ils sont là; ils se nourrissent d'œufs, de rongeurs, de jeunes animaux et, dans le cas des plus gros, de kines et d'Hommes. La Vipère Ëgil est d'une coloration jaune brun qui se confond bien avec le sol de la région et avec les herbes de la plaine lors des saisons sèches et à l'automne. Elle chasse en fin d'après-midi ou en début de soirée. Elle peut cracher son venin aux yeux de sa victime jusqu'à 9 m ou la mordre et l'injecter selon la méthode conventionnelle des autres serpents. Ses crochets mesurent jusqu'à 8 cm de long et peuvent percer le cuir et, dans certains cas, la cotte de mailles.

ZAMKA: *acs-DVO,P-5; 1,80 à 2,10 m*

Le Zamka (pl. Zamkavi) est rencontré dans les collines desséchées du Harad occidental. Son nom se traduit par "Collet" et est dérivé de la méthode d'attaque de ce serpent. Il fait une boucle avec sa queue qui enserrera le membre ou l'appendice visé. Son corps est garni, de chaque côté, de petits barbillons, qui sont enduits d'une sécrétion toxique. Ce poison musculaire (niv. 7) paralyse la victime; la durée est de 20 minutes par tranche de 10% d'échec au JR. Quand le venin a pris effet (en 45 secondes), le Zamka peut aller l'étouffer. Une fois la victime morte, il reste avec le corps jusqu'à ce que le temps et les intempéries l'aient ramolli;

alors, il commence son festin. Les autres animaux de la région connaissent bien son mode d'attaque et évite de toucher à ses proies mortes car le serpent n'hésitera pas à ajouter une nouvelle proie à son menu.

> **Note:** *Pour la détermination du Jet d'Attaque, la Table des Attaques par Saisies est utilisée avec tout CC infligé signifiant que le poison est inoculé. Le Zamka attaque les zones de peau nue; il n'essaiera pas, en général, de constricter une victime bougeant et continuera ses attaques jusqu'à ce que tout mouvement cesse, même si sa proie a déjà été touchée. Les effets du poison sont cumulatifs, dans le cas où plusieurs JR sont ratés.*

ZURKU: *dirs-DEO,P-3; 20 à 30 cm*

Le Lézard des Chemins (Ap. "Zurku"; pl. Zurkuvi) se rencontre au Harad, particulièrement au Sud. Il est apparenté au Gorbet du Nord-Ouest de l'Endor (Gorbet est le nom qu'il porte au Pays de Dun, avec quelques différences). Le Zurku est une créature colorée au corps jaune terne avec des stries noires et rouges sur la tête et le cou (le Gorbet est noir avec des tâches bleues); il porte une marque orange vif en forme de flèche sur le dos.

Le Zurku est plus particulièrement rencontré durant les mois d'été. Ce lézard n'a pas d'ennemis naturels car il a mauvais goût et, surtout, car sa peau sécrète un poison contact neurotrope bénin (niv. 1). Ce poison passe par la peau de la victime et la paralyse pendant 10 à 20 minutes. Les grosses victimes ne subissent qu'une paralysie des membres; la plupart des animaux considèrent cela comme étant très dissuasif.

Le Zurku a la réputation de trouver les chemins, particularité remarquable chez ce lézard relativement inoffensif. Beaucoup d'Haradrim croient que, s'ils sont perdus, suivre un Zurku les mènera à un chemin ou une route. Cette légende est également partagée par les Dunlendings; elle semble être née chez les Suderons au début du Deuxième Âge. Cette croyance semble avoir une certaine part de vérité; en effet, le Zurku semble comprendre que là où il y a des chemins, il y a des bêtes (et leurs excréments) et que là où il y a des bêtes, il y a des mouches.

5.5 LES LASSANAKÛNI (MANGEURS DE FEUILLES)

Les herbivores d'Endor se nourrissent des Olvar et constituent un lien entre les deux ordres de la création. La plupart sont connus sous le nom de Lassakûni (sing. Lassanakûn) ou "Mangeurs de Feuilles". Ces créatures sont à différencier des autres herbivores car elles ne mangent jamais autre chose que de la végétation et, fait plus important, car elles sont d'apparence passives. Oromë et Yavanna leur portent un certain intérêt, bien que Yantolindo (Q. *Porteur de Joug*), le servant Maia du Grand Chasseur, soit plus proche de leurs pensées.

Les Salqanakûni, les bêtes qui se nourrissent d'herbe, forment le sous-ordre le plus important des Lassanakûni. Caractérisés par leur crâne allongé, ils possèdent de grosses dents adaptées pour couper l'herbe et la broyer. Leurs incisives sont en ciseaux; leurs molaires et prémolaires sont contournées.

Presque tous les Salqanakûni vivent en troupeaux et sont aussi appelés Créatures Nombreuses (Q. "Unúvear"). Les Potûni (sing. Potûn), ou "Créatures à Sabots", en constituent la majorité. Les chevaux, les ânes, les chameaux et d'autres bêtes couramment utilisées comme animaux de monte n'entrent pas dans cette catégorie car ces créatures occupent une place particulière dans la nature (cf. section 5.6).

ASTABANHE: *dirst-E,P-4; 1,35 à 1,95 m*

L'Astabanhe (pl. Astabanhéli), ou Antilocapre Géant, est une créature ressemblant à une antilope et est rencontrée principalement dans les Collines Rouges (S. "Pinnath Ceren") et dans les hautes terres du Girithlin d'Eriador. Il mesure 1,20 m au garrot; sa robe est de couleur jaune terne. Il est caractérisé par une croupe blanche voyante et par de courtes cornes noires.

Les Astabanhéli voyagent en petits troupeaux (10 à 100); ils sont curieux mais prompts à s'enfuir. Les mouvements de leur blanche queue à poils signalent aux autres Astabanhéli quand il y a du danger ou quand ils doivent s'enfuir. Ils peuvent se déplacer à une vitesse maximale de 64 km/h et nagent plutôt bien.

AUROCH: *drst-EO,P,XZ-8; 2,25 à 2,85 m*

L'Auroch (pl. Aurych) est un croisement domestiqué de bétail sauvage, ou de kine, qui parcourt le Rhovanion. Sa robe est de couleur variable; la plupart des Aurych ont des poils moyennement longs de couleur marron foncé sur le corps et un pelage plus clair et plus court sur les pattes et le front. Les mâles portent de grandes cornes coniques recourbées.

Comme tous les kines, les Aurych migrent avec les saisons et tendent à errer sur de grandes surfaces lors de la saison de l'accouplement.

CARU: *dfrt-EO,BCFPU-7; 1,50 à 2,25 m*

Le Wapiti (Du. "Caru") est un gros cerf marron couramment répandu au Nord de l'Eriador, ainsi que dans les contrées plus fraîches du Nord-Ouest des Terres du Milieu. C'est la seule espèce de cerf, exception faite des Losrandír, où les deux sexes portent des bois.

Les Caru voyagent en grands troupeaux de 1 000 à 20 000 têtes et peuplent de vastes contrées de rase campagne ou de terres boisées accidentées. Se nourrissant d'herbe et de plantes de toundra durant l'été, ils sont également rencontrés dans le Grand Nord.

CERF TACHETÉ: *drt-FP,R-7; 1,35 à 1,95 m*

Ressemblant au chevreuil (Tiara) de l'Eriador, le Cerf Tacheté est une créature audacieuse et batailleuse. Seul le mâle combat; il est exceptionnellement entreprenant et agressif, particulièrement au printemps. Il se sert habituellement de ses bois, qui pénètrent efficacement la cotte de mailles.

Le Cerf Tacheté est une créature nocturne; il s'alimente la nuit d'arbrisseaux et d'arbres à grandes feuilles. Durant la saison de l'accouplement, il marque son territoire en grattant l'écorce des arbres.

> **Note**: *Les Rangers Dúnedain ont fréquemment tiré parti de cette particularité en déguisant leurs propres marques, pour indiquer le chemin, sous la forme des éraflures faites par les Cerfs Tachetés. Seuls les Rangers sont capables de constater la subtile différence.*

CHÈVRE SAUVAGE: *dirst-ADEMO,PU-6; 0,90 à 1,20 m*

La Chèvre Sauvage descend, pour la plupart, d'espèces domestiques retournées à l'état sauvage. Son pelage est sale et long; elle est dotée de courtes cornes noires. Elle est répandue dans toutes les Terres du Milieu. Ses courts sabots tranchants en font un agile grimpeur et elle nage remarquablement bien; néanmoins, ils lui assurent un déplacement restreint dans les marécages, où de larges pattes procurent une meilleure stabilité dans la boue.

CULCARNIX: *dirst-EO,P-5; 60 à 90 cm*

Ce gros rongeur est rencontré dans la Talath Harroch, la plaine au Sud de Mirkwood. Il est supposé être totalement

inoffensif, opinion qui doit beaucoup à l'absence de fermes dans la Talath Harroch. Les Culcarnix peuvent dévaster les champs d'une ferme. Néanmoins, ils ne sont pas du tout agressifs envers les êtres vivants.

Le Culcarnix n'a pas de queue; son museau est aplati. Il vit dans des terriers. Il peut être vu, parfois, debout sur un monticule de terre près de l'entrée du terrier, humant l'air à la recherche d'odeurs annonçant l'approche d'ennemis. Son épais pelage est couleur marron roux et est très prisé par les fourreurs. Les Gens des Chariots, par exemple, les élèvent en grand nombre pour leur peau. Il est devenu rare dans les régions à large colonisation.

CUNARA: *dirt-E,P-8; 60 à 90 cm*

Le Chien de Prairie (Du. "Cunara"; pl. Cunaura) est le rongeur le plus répandu au Cardolan; il ressemble à un gros rat trapu et se nourrit principalement de la racine des herbes. Dans les plaines, il représente une nuisance majeure car il vit en grandes colonies. Les Cunaura creusent des terriers dont les tunnels s'entrecroisent. Les issues s'élèvent d'environ 30 cm au-dessus du sol; les tunnels sont très proches de la surface et ne peuvent être détectés facilement par les moutons, les chevaux ou les humains — provoquant de nombreuses fractures de pattes/jambes.

FIARA: *dirt-E,FP-6; 1,05 à 1,35 m*

Le Fiara, ou Chevreuil, est un herbivore sauvage répandu au Sud de la partie centrale de l'Eriador; c'est l'herbivore le plus communément rencontré au Cardolan et au Minhiriath. Ils vont par hardes de cinq à six têtes, constituées de quatre à cinq femelles et d'un mâle. Très timides, ils évitent les lieux colonisés et semblent moins nombreux qu'ils ne sont réellement.

Il est heureux qu'ils soient prolifiques car aucune autre créature du Nord-Ouest de l'Endor n'est autant chassé que le Fiara. Les chasseurs Eriadoriens ont depuis longtemps fait du Fiara leur nourriture de base; les cuisiniers de Bree à Tharbad ont créés des dizaines de recettes à base de ce succulent gibier.

FINTÓNARKI: *dirst-EO,P-5; 0,90 à 1,20 m*

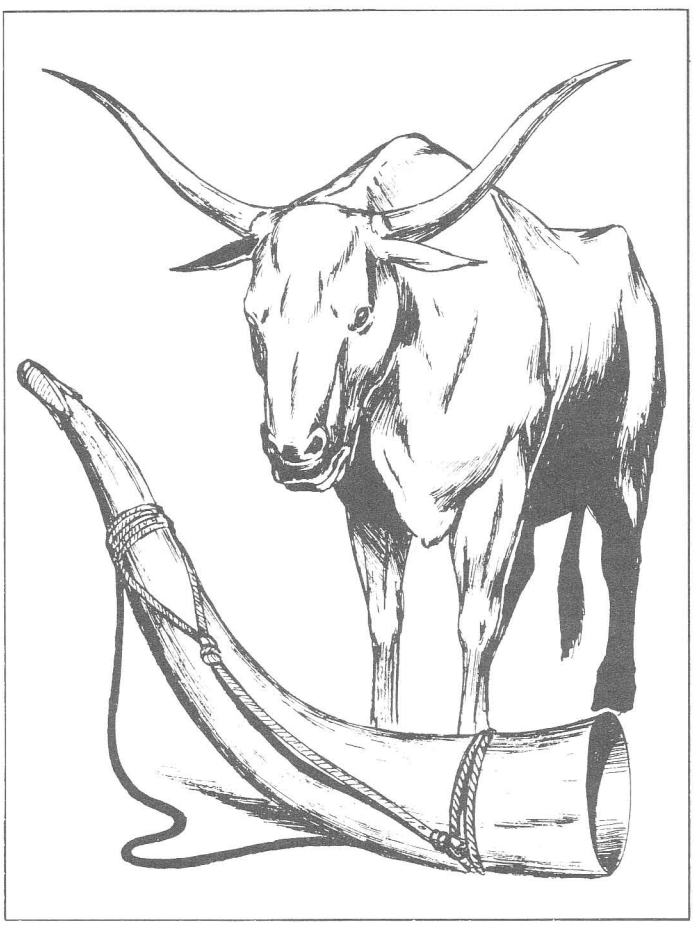
Les Fintónarki, ou Chèvres Sauvages, se rencontrent dans les plaines au Sud de Mirkwood. Elles ont plusieurs caractéristiques qui les différencient des autres chèvres des Terres du Milieu. Premièrement, elles sont parfois rencontrées avec des chevaux sauvages de la région, une cohabitation retrouvée nulle part ailleurs. Deuxièmement, elles sont difficilement domptables, bien que des rapports fassent état d'Elfes ayant réussi à le faire avec un certain succès (les Elfes ne sont généralement pas intéressés par l'élevage). Troisièmement, elles sont immunisées à tous les poisons naturels ingérés; elles peuvent donc vivre de toute nourriture. Enfin, ces étranges créatures ressentent le besoin insatiable de se faire gratter la tête juste entre leurs longues et dangereuses cornes.

Certains habitants (surtout ceux ayant de jeunes enfants naïfs) de la Talath Harroch pensent qu'une personne, accordant à un de ces hédonistes en sabots la faveur de le gratter au bon endroit, le verra devenir loyal pour toujours. Cette rumeur a provoqué de nombreuses blessures chez les jeunes recherchant un tel animal de compagnie.

GORAL: *dirt-E,BP-5; 1,35 à 1,95 m*

Le Goral est un mouflon aux cornes dorées, rencontré exclusivement sur les Coteaux de l'Eriador. Ses cornes sont longues et recourbées. Solitaire et indocile, il est unique chez les caprins. Les Gorals se réunissent uniquement durant la saison de l'accouplement; des petits groupes de mâles peuvent être vus ensemble à la recherche de femelles. Hiérarchisés par la taille de leurs cornes, les mâles connaissent instinctivement leur place; il y a peu de combats durant leur brève union. Après l'accouplement, les femelles voyagent en troupeaux avec les chevreaux pendant deux mois puis se dispersent.

Les Gorals ont été croisés d'une façon profitable avec des chèvres domestiques, produisant d'excellentes variétés d'espèces à pelage laineux (Q. "Toa" = "Laineux").



KINE D'ARAW: *dirst-E,BP-4; 3 à 3,60 m*

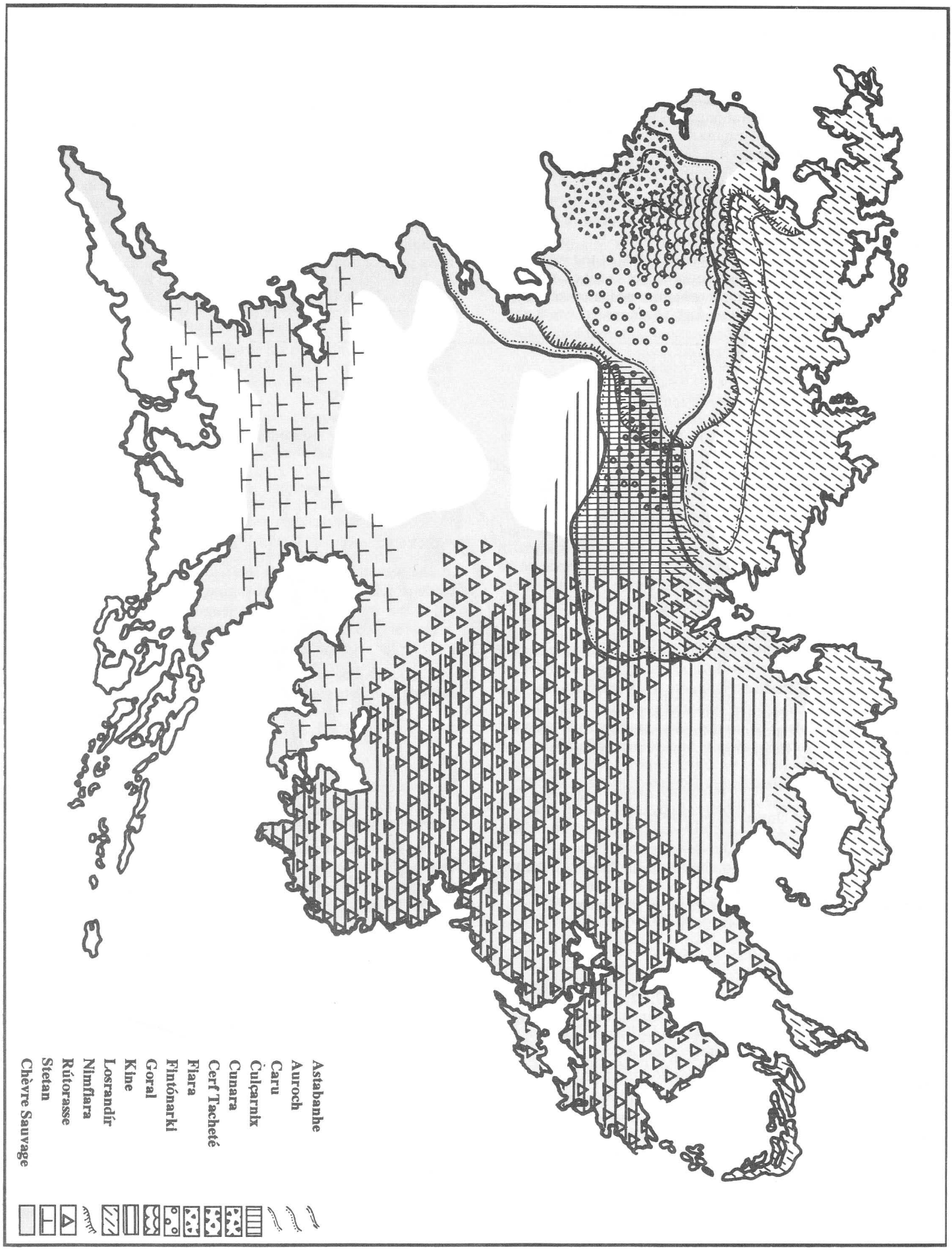
Le Kine d'Araw, ou simplemant Kine, est le plus gros bovidé de toutes les Terres du Milieu; il est caractérisé par des sabots fendus à deux doigts. La croyance veut que ce gros bétail blanc soit un présent du Vala Oromë (Araw); il est possible que cela soit véridique. Les Kines d'Araw sont rencontrés sur le littoral de la Mer de Rhûn et dans la Talath Harroch, la grande plaine à l'Est et au Sud de Mirkwood.

Aussi loin que la mémoire le permette, les tribus Easterlings sont les seules à avoir pu les domestiquer et s'en servent comme animaux de bât; les Hommes du Nord du Rhovanion vénèrent le Kine et ne l'utilisent que comme étalon de reproduction avec d'autres bovins. Les Easterlings utilisent les Kines pour tirer les Grands Chariots de leurs chefs. Lors de la brève existence du Royaume des Gens des Chariots au Pays Sauvage (3A 1854-1899), des dizaines de ces magnifiques bêtes furent utilisées; nombreuses furent-elles à périr lors des raids et des guerres qui accompagnèrent l'occupation des Gens des Chariots.

Nombreuses sont les personnes de la partie centrale des Terres du Milieu à apprécier les longues cornes grises de ce bétail. Elles leur servent de trompettes et de récipients à boissons; des morceaux sont aussi utilisés pour réaliser de superbes arcs composites. Des personnes superstitieuses broient les cornes pour en faire un ingrédient de potions de soins; aucune preuve n'a été avancée quant à la valeur réelle de cette substance dans de telles potions.

LOSRANDÍR: *dfrt-EO,BCFPU-7; 1,50 à 2,25 m*

Le Losrandír est un cerf intrépide et grégaire; il est caractérisé par une silhouette basse et allongée et de longs bois. Son pelage est de différentes couleurs, allant du blanc au noir de jais; la plupart des Losrandír sont gris ou argentés. À la différence des autres cerfs, le court andouiller antérieur est ramifié. Les deux sexes portent une ramure mais celle de la femelle est généralement plus courte.


Astabanhe
Auroch
Caru
Culçarnix
Cunara
Cerf Tacheté
Fiara
Fintónarki
Goral
Kine
Losrandír
Nimfiara
Rútorasse
Stetan
Chèvre Sauvage

Les femelles Losraindír (ou Lesraindír) se déplacent en grands troupeaux alors que les mâles voyagent en petits groupes, voire seuls. Les loups et les ours chassent les individus les plus faibles; l'Homme est, sans nul doute, leur plus grand prédateur. Les Lossoth du Nord-Ouest des Terres du Milieu et les Urd du Nord-Est les chassent pour leur pelage et leur viande et s'en servent comme bêtes de somme.

NIMFIARA: *dfrt-EO,BCF,Q-3; 2,10 à 2,70 m*

Le Cerf Blanc (S./Du. "Nimfiara") est plus gros et plus rare que le wapiti; c'est la plus forte et la plus imposante espèce de cerf rencontrée au Nord-Ouest des Terres du Milieu. C'est une créature réputée mythique, rencontrée dans les anciennes terres boisées du Rhovanion, du Gondor, du Calenardhon et de l'Eriador. Il est aussi répandu dans les profondeurs de l'Ancienne Forêt et du Sombre Bois; quelques spécimens ont été aperçus dans la Forêt de Fangorn.

Le pelage lustré de couleur argentée du Nimfiara est recherché pour la confection de fins vêtements, raison pour laquelle il est chassé et piégé par les Hommes des Bois. Pire encore, ses cornes rentrent dans la préparation d'une potion qui serait supposée ralentir les effets de l'âge. La survie de cette créature est donc menacée; mise à part l'inaccessibilité de son habitat, le Nimfiara a peu de défenses contre son extinction. Il est, néanmoins, très rusé et représente un formidable adversaire lorsqu'il est acculé.

RÚTORASSE: *dfrst-AEMO,P-5; 1,80 à 2,10 m*

La Corne Laineuse de l'Est (Q. "Rútorasse"; pl. Rútorassi) est le plus gros et le plus puissant caprin en Endor; c'est une créature trapue, de couleur noire et argentée, mesurant 1,20 à 1,50 m au garrot. Il porte bien son nom qui lui vient de la fourrure argentée recouvrant sa tête et ses cornes. Ses deux cornes recourbées vers l'avant peuvent être létales; il est prompt à s'en servir pour se défendre. Ceci le rend difficile à domestiquer.

Originaire des terres de Dalpygis, de Chey et de Kargagis Ahar au centre des Terres du Milieu, les Rútorassi se déplacent de nuit en petits troupeaux isolés. Les mâles et les femelles sont séparés, sauf durant la période de l'accouplement qui dure de la fin de l'été au début de l'automne. Lorsque les deux sexes sont réunis, la harde est relativement sédentaire pendant un mois environ. La première moitié de cette période est réservée aux rituels amoureux, incluant des duels redoutables entre mâles recherchant la dominance (et le choix des élues).

STETAN: *dir-EOM,FP-7; 1,80 à 2,10 m*

En Apysaic, Stetan (pl. Stetanavi) signifie "Malicieux"; ce terme s'applique parfaitement bien à cette créature ressemblant à une loutre. Son corps est aussi gros qu'un gros chien; il est aussi amical et joueur que la plupart des chiots. Il a de courtes pattes, ce qui le rend difficilement comparable à un molosse.

Ce nom de Stetan lui vient d'Haradrim qui voyageaient dans les bois, recherchant à longueur de journée des Herbes. Un jour, leur cueillette effectuée, ils trouvèrent leurs sacs et paquets complètement éventrés. Seul l'air de pure innocence que les Stetanavi affichaient leur évita de se faire massacrer par ces Hommes qui vivent des ressources de la forêt. En tant que tel, ils sont, en général, considérés comme portant chance à long terme même s'ils représentent, à court terme, une nuisance.

Des tentatives pour domestiquer ces créature amicales ont été réalisées; malheureusement, le Stetan en captivité meurt inexorablement très peu de temps après, l'isolement par rapport à ses congénères étant la seule explication à cet état de fait. Il est possible, cependant, de vaincre ce problème par l'utilisation du sort *Familier*, bien qu'avoir une telle créature espiègle comme familier puisse présenter des inconvénients.

5.6 LES ANIMAUX DE MONTE ET DE SOMME

Considérés comme des présents du Vala Oromë, les animaux de monte et de somme sont, dans leur ensemble, appelés les Oromildar (Q. *Amis d'Oromë*) ou les Annaroromo (Q. *Présents d'Oromë*). Ils comprennent une grande variété de créatures domestiquées, la plupart d'entre elles étant à l'origine natives de la vaste partie centrale des Terres du Milieu.

ANDAMUNDA: *cdhis-EM,CFP,XZ-2; longueur: 5,40 à 6,60 m, au garrot: 3 à 3,90 m*

L'Éléphant (Q. "Andamunda", littéralt. "Long Museau"; pl. Andamundar) est le plus petit cousin du fameux Mûmak (cf. ci-après) mais ils sont plus nombreux. Comme tous ses cousins, ses pattes sont épaisses et en forme de pilier; ses pieds sont plats. Sa peau rugueuse et ses oreilles aplaties lui assurent une bonne régulation thermique; il s'adapte à une grande variété d'écosystèmes. La caractéristique la plus notable de l'Andamunda est, sans aucun doute, sa trompe allongée qui lui sert de nez et sa lèvre supérieure lui servant à la fois d'organe sensoriel et préhensile. Il se sert de sa trompe pour sentir, manger, boire et combattre.

L'Andamunda possède une paire de longues défenses dont il se sert aussi au combat; elles lui servent principalement d'outils pour creuser, un peu comme des pioches. Il se nourrit de racines, de pousses, de brindilles, de fruits, de feuilles et de toute autre végétal comestible. Un Andamunda moyen mange environ 200 kg de nourriture par jour, la coupant avec ses défenses, la saisissant avec sa trompe et la plaçant ensuite dans sa bouche. La nuit, il se repose une à deux fois et, le jour, une fois aux environs de midi; le reste du temps, il est actif, errant d'une démarche chaloupée à la recherche de nourriture et de sécurité. Sa marche pesante à tendance à faire oublier que c'est un coureur agile et vif. Quand il est dérangé, il chargera soit pour éventrer, soit pour percuter un ennemi relativement rapide.

À la différence du Mûmak, l'Andamunda a le dos légèrement bossu et possède, à la base de la trompe, une excroissance en forme de doigt (le Mûmak en possède deux ou trois). Comme les Mûmakil, les femelles Andamundar se déplacent en troupeaux menées par la plus âgée. La période de gestation de la femelle est de 21 mois et elle donne naissance à un seul petit; elle l'élève pendant 24 à 30 mois.

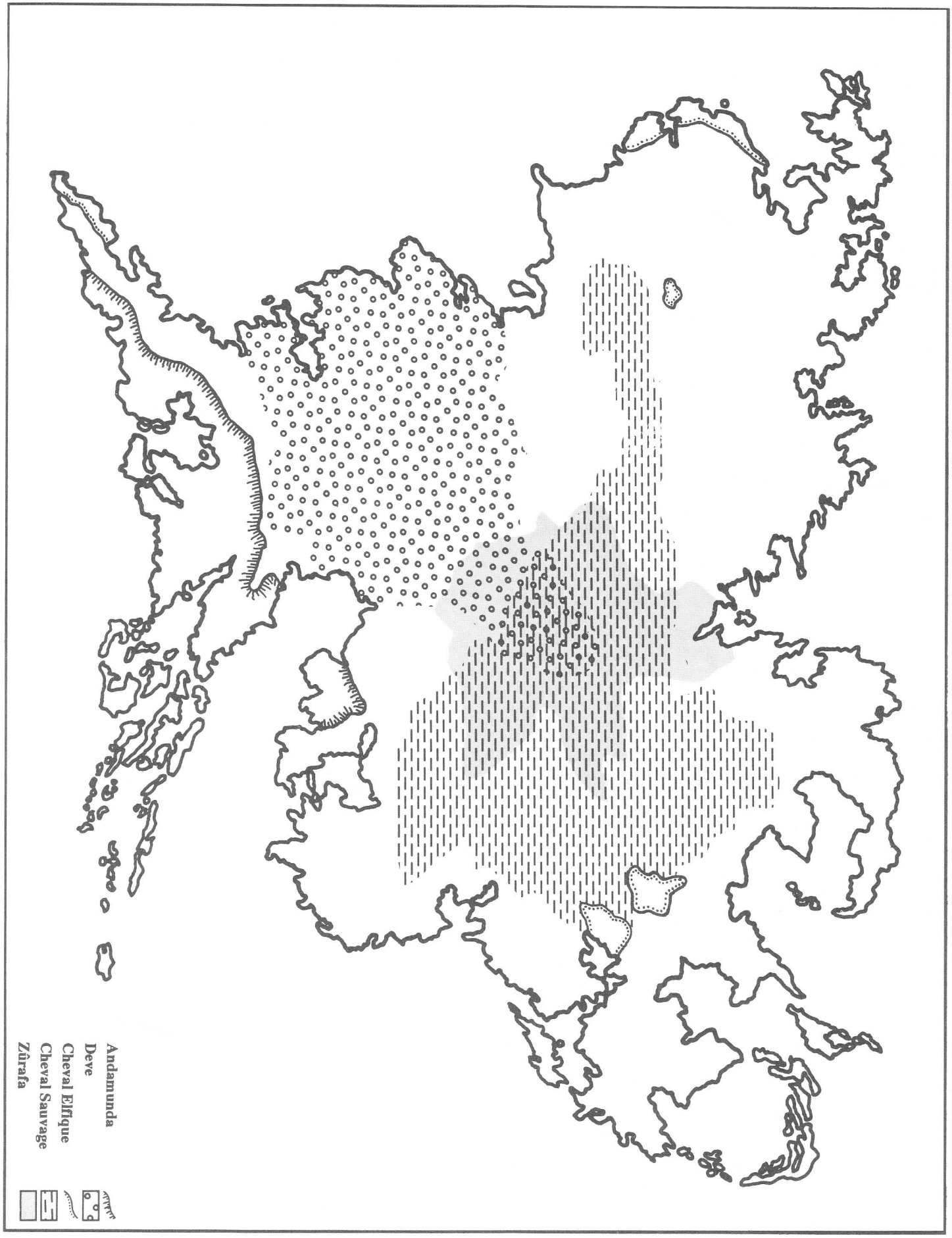
Répandus au Shay, au Jojojopo et dans les régions entourant la Baie d'Ormal au Sud des Terres du Milieu, les Andamundar sont domestiqués par bon nombre de cultures. Ils sont utilisés moins fréquemment que les Mûmakil comme animaux de monte mais sont domestiqués plus facilement.

CHEVAL DU MORDOR: *acs-EO,BP-8; 2,40 à 2,70 m*

Les forces du Mal, et plus particulièrement le Maia corrompu Sauron, ont asservi les chevaux pour remplir leurs infâmes missions, tout comme elles l'ont fait vis-à-vis des autres formes de vie. À l'origine, Sauron offrit à ses Nazgûl des chevaux noirs, lesquels avaient été volés peu de temps après leur naissance afin qu'ils puissent s'accoutumer très tôt aux créatures maléfiques et à leur environnement. Ces bêtes furent quelque peu fortifiées par des sorts et des potions afin de les rendre rapides, infatigables et sans peur des choses effrayant une monture normale. Sauron fut incapable d'élever une race de chevaux modelée à sa volonté.

Vers la fin du Troisième Âge, le Seigneur Ténébreux réussit, néanmoins, à refaçonner certains des poulains volés. Ces malheureuses créatures étaient plus massives et plus fortes, possédaient des incisives de carnivores, des yeux cruels pouvant voir la nuit et crachaient un souffle de vapeur d'eau et de fumée.

Monture de la Bouche de Sauron. Cette bête est la première (et probablement la dernière) de sa race à être vue par les Peuples Libres. Son maître la chevauche lorsqu'il vient parlementer avec les Forces de l'Ouest à la Porte

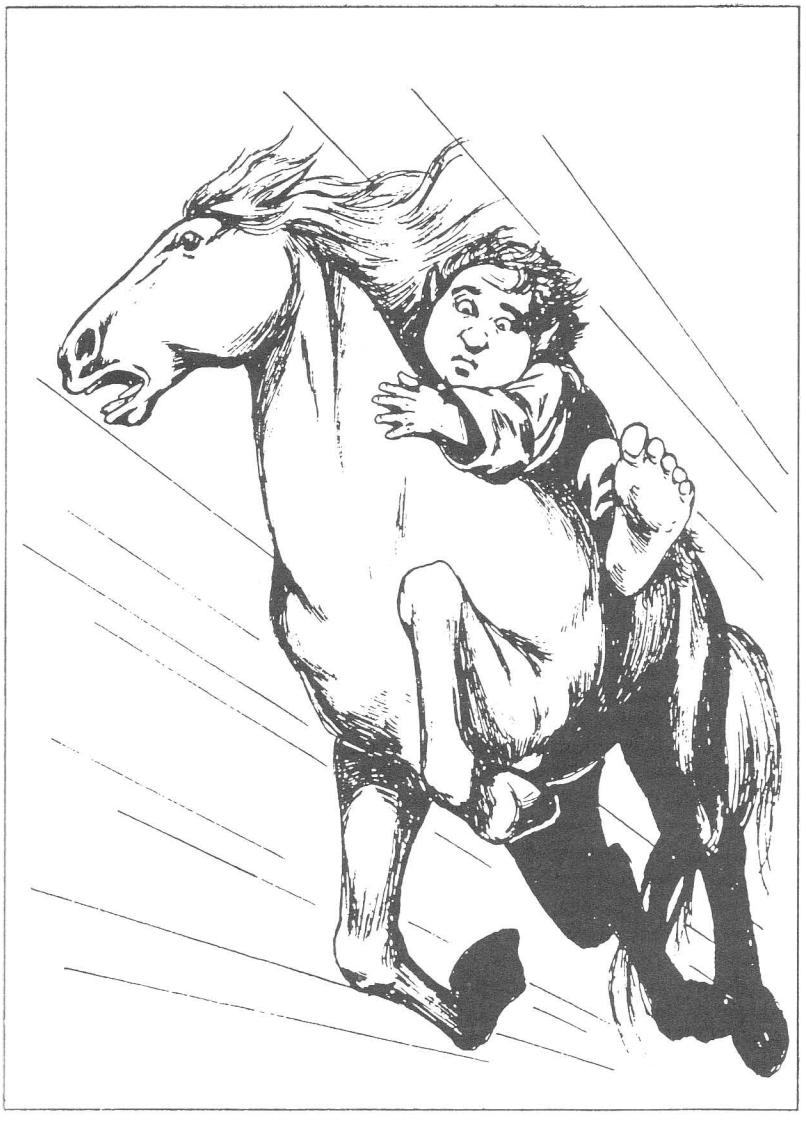

Andamunda
Deve
Cheval Elfique
Cheval Sauvage
Zûrafa

Noire durant la Guerre de l'Anneau. Excessivement grande et puissante, elle court aussi vite qu'un Meara et est dotée d'une résistance remarquable. Ses sabots acérés et ses mâchoires aux dents en forme de scie lui permettent de pénétrer l'armure d'un opposant. Cependant, la plus redoutable de ses armes est sans nul doute son souffle repoussant apparenté au Souffle Noir des Nazgûl. Ce cheval peut souffler sur toute cible à moins de 9 m sur une surface de 1,5 mR. Les cibles ratant leur JR de 01-50 sont frappées, pendant 1-20 rd, de désespoir et Étourdies-Pas de Parade; celles ratant leur JR de 51-75 tombent dans un désespoir inébranlable pendant 1-100 rd et celles ratant leur JR de 76+ succombent à un sommeil fiévreux pendant 1-20 heures.

CHEVAL ELFIQUE: *dir-EM,CFP,Q-2; 2,10 à 2,40 m*

Le cheval des Elfes, tout comme le Meara (cf. ci-après), descend directement de Nahar, la monture d'Oromë, le Grand Chasseur des Valar. Nahar est bien entendu immortel; cependant, sa descendance ne l'est pas mais le Cheval Elfique vit néanmoins longtemps — une centaine d'années n'est pas rare. Ce Cheval diffère de son cousin dans de nombreux domaines de façons subtiles et importantes.

Premièrement, le Cheval Elfique porte rarement des tâches blanches sauf dans le cas d'une "étoile" blanche sur le front. De grandes marques blanches (qui permettent de les dénommer: cheval pie, aubère) ne sont jamais présentes. Néanmoins, toutes les autres couleurs de robe des chevaux inférieurs différencient également les Chevaux Elfiques, avec la robe gris pommelé plus courante. Deuxièmement, ils préfèrent vivre dans des régions boisées, comme les Elfes, plutôt que dans les plaines où les autres chevaux sont couramment rencontrés. Troisièmement, ils sont plus intelligents que leurs cousins. Ils n'ont pas besoin d'être élevés avec bride et mors car ils sont doués d'empathie et suffisamment perceptifs pour comprendre les directives de leur cavalier sans ces objets grossiers. Bien que le Cheval Elfique accepte de supporter une selle, la plupart des Elfes s'en passent. Enfin, ils font fermement face aux dangers qui effraient les autres chevaux. Ils font preuve de bravoure même confrontés à des terreurs surnaturelles telles que Trolls et Morts-Vivants.



Nahar, monture d'Oromë. Ce puissant esprit blanc ayant la forme d'un cheval peut sentir le Mal à des lieux à la ronde. Ses sabots sont en argent plus dur que n'importe quel acier et frappent les créatures Maléfiques comme les marteaux d'Aulë. Bien qu'il sache parler, il le fait rarement. Certains disent que, la nuit, il rend visite aux juments mortelles pour les saillir d'où naîtra un poulain. Bien que cela soit pure superstition, personne n'argumente sur le fait qu'il est le père des Mearas et des Chevaux Elfiques. Le hennissement de Nahar est pareil au son d'une puissante trompette, comme le grand Cor d'Oromë, et, tout comme le son de ce Cor, sa voix inspire la terreur à tous les êtres Maléfiques et du courage à ceux tournés vers le Bien.

Nimros, monture de Glorfindel. Il est blanc, rapide, élancé et appartient à Glorfindel le Grand Elfe. Ce superbe animal emporta Frodo, le Porteur de l'Anneau, loin des Nazgûl qui le poursuivaient près du Gué du Bruinen à la fin du Troisième Âge. Sur de courtes distances, Nimros peut rivaliser avec n'importe quel autre cheval en tant que monture la plus rapide des Terres du Milieu.

Rochallor, monture de Fingolfin. Cette noble bête porta son maître jusqu'aux portes d'Angband pour qu'il y affronte en duel Morgoth, le destin de Fingolfin. L'apparence exacte de Rochallor n'a pas été rapportée mais des suppositions ont été faites, à partir de la dernière syllabe de son nom "lor", selon lesquelles ce serait un alezan doré, voire un isabelle au jaune soutenu.

CHEVAL SAUVAGE: *dir-EMO,FP-7; 1,80 à 2,10 m*

Le Cheval Sauvage ou Cheval des Plaines (S. "Rechelaid") est une bonne monture mais difficile à dompter. Beaucoup utilisés par les Easterlings, ils sont dorénavant élevés au Calenardhon (Rohan). Quelques-uns peuvent être rencontrés dans les marais car nager ne leur fait pas peur.

DEVE: *acs-DEO,WXZ-8; 2,10 à 2,40 m*

Le Dromadaire (Ap. "Deve"; pl. Devevi) du Sud et du centre de l'Endor est un robuste animal qui emmagasine de l'eau dans les replis de son estomac; il peut vivre sans boire durant de longues périodes. Sa bosse absorbe la chaleur et métabolise de la graisse, lui servant de réservoir à énergie et à eau. Ses pattes aux larges pieds lui permettent de marcher sur des sols meubles et sablonneux. Son complexe estomac à trois poches rend possible la digestion de tout végétal. Il est parfaitement bien adapté à la vie dans le désert.

Un Deve n'a pas besoin de transpirer car il possède une régulation thermique parfaite. Il peut perdre plus d'un quart de son poids total sans préjudice; ce poids perdu est récupéré dans une orgie d'eau bue à peine en 10 minutes. Un Deve assoiffé peut ingurgiter 25 à 30 litres d'eau par minute.

Il existe deux familles de Devevi: les coureurs et les porteurs. Les coureurs forment de gracieuses montures faites pour la course et la vitesse.

Les porteurs sont trapus, se déplacent lentement et peuvent porter de lourdes charges. Bien que ces deux variétés soient facilement domestiquées et bien adaptées à leur fonction, les Devevi sont quelque peu bruyants et sales; ils crachent sur l'imprudent et il n'est pas possible de les maintenir en état de propreté.

La plus prisée de ces créatures est le rare Deve Póa, le chameau à deux bosses, élevé dans la cité du désert de Tûl Póac au Lointain Harad. Robuste et natif des Montagnes Jaunes du Sud de l'Endor, il est adapté aux températures extrêmes. Son pelage est laineux et épais si le climat est froid; il n'en possède presque pas sous les climats les plus chauds. Le Deve Póa des plus chauds déserts est pratiquement "nu". C'est une créature plus docile que le Deve et plus agréable à monter. Mis à part le fait qu'il possède une selle naturelle, la démarche du Deve Póa est plus fluide et chaloupée car il peut soulever de terre les deux pattes du même côté en même temps.

LOSANDAMUNDA: *fgrt-EM,CFU,XZ-2; 5,40 à 6,60 m*

Le rare Éléphant des Neiges (Q. "Losandamunda"; pl. Losandamundar) à longs poils blancs du Grand Nord est apparenté à l'Andamunda du Sud de l'Endor (cf. ci-dessus). Ce géant laineux est rarement domestiqué. Il est plutôt vénéré (principalement par les tribus Uax, Myri et Angcla) ou chassé (principalement par les Lossoth et les Lotan).

MEARA: *drst-EM,BP-6; 2,10 à 2,40 m*

Ce cheval fait partie des bêtes les plus nobles de l'Endor. La race domestique des Mearas fut inconnue jusqu'aux environs de 3A 2545, date approximative où le premier troupeau fut élevé au Rohan par Eorl le Jeune. Néanmoins, avant cette date, des Mearas solitaires pouvaient être rencontrés dans les Terres du Milieu. Ils sont communément (et avec juste raison) pris pour les descendants de Nahar, la Monture d'Oromë, tout comme le sont les Chevaux Elfiques (cf. ci-dessus). L'aïeul de l'élevage de Mearas au Rohan fut le blanc Felaróf. Il était tellement pur que la plupart de ses descendants sont blancs ou gris pommelé. Tous les Mearas, sans tenir compte de la couleur de leur robe, partagent les autres caractéristiques de Felaróf. Ils comprennent le langage des humains, peuvent être montés sans selle, ni bride (bien que, si le besoin s'en fait sentir, ils tolèrent de tels objets) et vivent longtemps (une durée de vie de 80 ans n'est pas inhabituelle).

Felaróf, l'ancêtre des Mearas. Felaróf fut capturé, en tant que poulain, par Léod, Seigneur des Éothéod et Maître des Chevaux. Lorsque le poulain eut atteint ce que Léod pensait être l'âge adulte (en tant que Meara, il devait encore grandir), il tua Léod quand ce dernier essaya de le chevaucher. Le fils de Léod, Eorl, vengeur, le poursuivit. Lorsqu'Eorl vit enfin l'assassin de son père, plutôt que de lui décocher des flèches pour l'abattre, il lui donna un nom, *Fléau des Hommes*, et lui dit de venir. Le cheval vint et, apparemment, se soumit à Eorl en guise de paiement pour réparer le meurtre de Léod. Ainsi, le Fléau des Hommes devint Felaróf, l'ancêtre des Mearas domestiques.

Grispoil, monture de Gandalf. Cette noble créature était le leader des Mearas du Rohan à l'époque du Roi Théoden. Durant cette époque, Gandalf essaya de faire prendre conscience à Théoden des dangers apportés par Sauron et Saruman; Théoden, conseillé par le maléfique Gríma Langue-de-Serpent, ne crut pas aux avis éclairés de Gandalf. En colère, il ordonna à Gandalf de prendre n'importe quel cheval de son choix si cela pouvait le faire partir plus vite. Encore plus grande fut la colère du Roi quand il réalisa quel cheval avait choisi Gandalf. Grispoil servit Gandalf durant toute la Guerre de l'Anneau; il surmonta toutes les terreurs du Mordor lorsque tous les deux y furent confrontées et distança même les Féroces Ailés.

Nivacrin, monture du Roi Théoden. Noble étalon blanc, comme son ancêtre Felaróf, Nivacrin porta bravement Théoden lors de plusieurs batailles de la Guerre de l'Anneau, avant de mourir tous les deux lors de la Bataille des Champs du Pelennor. Nivacrin succomba d'une fléchette empoisonnée et écrasa son maître sous son grand poids. Nivacrin fut enseveli plus tard dans les Champs du Pelennor et un grand tertre fut érigé, comme mémorial à l'endroit où il repose, surmonté d'une stèle blanche gravée des mots suivants pour la postérité: "Servant Fidèle, cependant Fléau de son Maître; poulain aux Pieds Légers, rapide Nivacrin". Il est fait état que l'herbe qui pousse sur le tumulus est toujours verte et épaisse; ce lieu est connu sous le nom de Tombe de Nivacrin.

MÛMAK: *cdhi-EM,FJP-6; 3,60 à 4,50 m*

L'énorme, redoutable et majestueux Oliphant (W. "Mûmak", pl. Mûmakil; P. "Tembo", pl. Tembovi) est un proche cousin de l'Andamunda (Éléphant) et est souvent appelé Éléphant Géant (Q. "Gorsandamunda"). Il est le roi des terres sauvages du Sud de l'Endor. Pouvant atteindre 9 m de long et 4,50 m au garrot, il a peu d'ennemis. Les rivaux des Mûmakil sont heureux de les savoir végétariens. Ils se reposent lors de la grande chaleur du milieu de journée et parfois la nuit mais la plupart du temps ils errent à la recherche de racines, feuilles, pousses, brindilles et fruits. Se servant de son agile trompe et de ses énormes défenses, pouvant mesurer jusqu'à 2,10 m de long, le Mûmak peut ainsi atteindre d'étroites crevasses et creuser les sols les plus durs. Ces créatures sociales se déplacent en troupeaux et s'adaptent bien à la domestication bien qu'elles y soient réfractaires.

Lorsqu'ils sont dérangés, les Mûmakil s'avèrent être de redoutables adversaires. Les Usakani et les Mûmakani les ont depuis longtemps appréciés comme monture de guerre. À la différence des pachydermes inférieurs, le Mûmak aime le combat et le sang versé. Les Haradrim bâtissent de grandes tours de combat qu'ils placent sur le dos des représentants domestiqués les plus gros et leur décorent les pattes et les défenses. Un Mûmak pleinement équipé pour le combat est une vision effrayante, glorieuse et redoutable. L'épaisse peau d'un Mûmak le rend pratiquement invulnérable aux flèches mais pas ses yeux; quand il est ainsi aveuglé, il devient souvent fou de douleur, piétinant et détruisant tout sur son passage.

PONEY DES MARAIS: *drst-ELM,BP-6; 1,50 à 1,80 m*

Également appelé Perroch-i-Lin, le Poney des Marais est une petite créature trapue dotée de larges sabots et de puissants poumons. La plupart ont une robe grise; tous ont une longue crinière soyeuse.

ZÛRAFA: *acs-DEO, BFP, WXZ-4; 2,70 à 4,20 m*

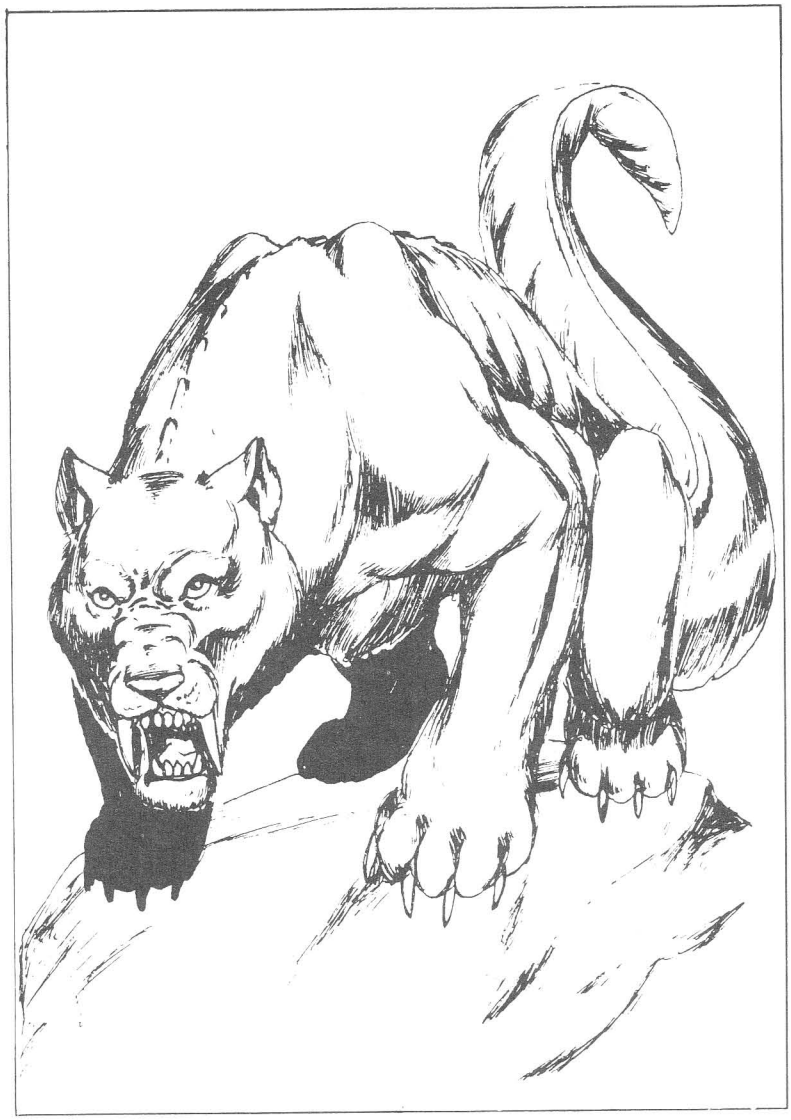
Le Long-Cou (V. "Zûrafa", pl. Zûrafy) du Nûrad, du Nord du Chey et de la Vallée de la Talathrant ressemble à une girafe trapue dotée de longues cornes acérées. Il est apparenté au cerf et se nourrit de feuillage, de fruits et de boutons des parties les plus hautes des arbres et des arbustes rabougris. Dans les régions les plus pauvres, il se nourrit d'herbe. Des troupeaux de ces créatures sont réputés pour la dévastation qu'ils apportent aux récoltes.

Nûriags, Variags et Chey utilisent les Zûrafy comme monture car ils sont rapides, sans peur et constituent de féroces combattants. Du fait de leur nombre limité et de la difficulté à les capturer et à les domestiquer, quelques créatures ont seulement été employées en dehors de l'entourage de la royauté.

La plupart des Zûrafy ont un pelage blanc ou marron clair; leurs pattes sont striées de bandes blanches. Leurs cornes sont couvertes d'une courte toison blanche qui ne tombe jamais. Le rare Zûrafa Variag est omnivore et nocturne; il possède un pelage noir comme du jais.

5.7 LES APSANAKÛNI (MANGEURS DE VIANDE)

Les Mangeurs de Viande (Q. "Apsanakûni", sing. Apsanakûn) sont des mammifères carnivores. Hormis les Enfants d'Ilúvatar, ils représentent le dernier maillon de la Chaîne de la Vie. Ce sont les plus rusés et les plus cruels des animaux et les plus susceptibles de succomber aux offres du Mal.



CHAT DES PRAIRIES: *dirst-E,P-3; 1,20 à 1,50 m*

Ce beau prédateur aux longues pattes des plaines du Calenardhon est désormais rare. Les Hommes ont tué ou domestiqué la majorité de ses proies et l'ont activement chassé de crainte qu'il ne décime les moutons, les chèvres et les kines.

Le Chat des Prairies est doté d'une fourrure courte et épaisse de couleur chamois qui absorbe le pollen de l'herbe lors de l'été, ce qui lui confère une coloration jaune vert étrange et surnaturelle. Il chasse en bondissant sur le dos de sa proie, enfonçant profondément ses longues griffes dans la gorge et la nuque de sa victime. Dans l'hypothèse où sa proie n'est pas tuée suite à la section d'une veine vitale ou d'un nerf, elle succombera quand même d'épuisement après une course endiablée. Quelques cas ont été rapportés de Chat des Prairies tuant des Hommes de la même façon.

Lorsqu'il est en chaleur, lorsqu'il courtise ou lorsqu'il combat, il émet des cris rauques haut perchés terrifiants à entendre particulièrement lors des longues nuits d'hiver.

CHATMOÍG: *frt-AE,BCFP,KRZ-2; 2,70 m avec la queue*

Le Chatmoíg (pl. Chetmíg) est un gros félin rare au pelage gris moucheté, ce qui lui permet de très bien se camoufler, chose surprenante pour une si grosse bête. C'est un prédateur nocturne doté de puissantes pattes antérieures et de longs crocs (12 à 18 cm). Son corps s'amincit à partir des épaules pour se terminer par de fortes pattes postérieures massives. Il se sert de sa queue comme d'un balancier pour effectuer des sauts époustouflants: 45 m horizontalement et 12 m verticalement. Ce félin peut être rencontré dans les collines et montagnes septentrionales.

CHAT PÊCHEUR: *dir-EM,BF-4; 60 à 90 cm*

Le Chat Pêcheur est couramment rencontré dans les marais des rives Est de la Mer de Rhûn et dans la Terre Humide (Nindalf) de l'Ithilien. À la différence des autres félins, il ne déteste pas l'eau et est bien adapté à une vie aquatique. Il peut nager sur des distances modérées et pêche le poisson grâce à de rapides coups de pattes (à moitié palmées) sur le poisson convoité qui se retrouve hors de l'eau. De plus, il se nourrit d'oiseaux, de crustacés et de batraciens. Chasseur furtif, son pelage marron gris tacheté lui permet de se dissimuler parfaitement bien dans les marais et sur les berges de rivière et de lac où il vit.

Les chatons peuvent être apprivoisés mais, comme les autres chats sauvages plus gros, il ne devient jamais très amical et n'est le familier que d'une seule personne.

CHIEN DE BERGER: *dirt-AEM,BP,WXZ-8; 1,65 à 2,10 m*

Les chiens sont très populaires parmi les bergers des Terres du Milieu. L'une des espèces favorites est le Chien de Berger (Q. "Húoton", pl. Húotoni), gros chien au museau court et aux poils longs. Il supporte exceptionnellement bien les climats rudes et accomplit ses tâches même fatigué. Plus important encore, sa grande taille, sa furtivité et sa vitesse de déplacement le rendent capable de faire fuir les prédateurs.

Le Chien de Berger est très loyal, intelligent et féroce. Quand il est équipé d'un solide collier renforcé, il peut être le sérieux adversaire de 2 à 3 loups. Les Dúnedain s'en servent pour la chasse et comme chien de garde. Néanmoins, en faire un chien de guerre a toujours été un échec. Une variété plus petite est souvent utilisée comme animal de compagnie des femmes et des enfants.

CHIEN DUNÉEN: *dfrt-EMO,BCFP-7; 45 à 75 cm*

Élevé par les tribus Dunlendings, le Chien Dunéen ressemble à un gros chien gras de salon. Il est parfois utilisé comme chien de garde ou de meute, tâches pour lesquelles il est peu doué. La plupart d'entre eux finissent dans la marmite.

GAÍCH: *frt-AEM,BCFP-7; 0,90 à 1,20 cm avec la queue*

Le Gaích (pl. Gích) est un gros renard rencontré dans les collines en contrefort des Monts Brumeux. C'est pratiquement le seul petit prédateur du Rhudaur. Son nom signifie "Changeur" car, en été, son pelage est noir alors qu'en hiver il est blanc. Les Rhudauriens sont très superstitieux quant à sa nature et le considèrent comme sacré lorsqu'il change de pelage. Deux semaines par an, quand il a perdu son ancien pelage et que le nouveau est en train de pousser, le Gaích apparaît tout nu et il est, semble-t-il, immunisé aux armes.

Le Gaích se nourrit principalement de petits mammifères tels que lapins, souris et écureuils ainsi que d'œufs, de fruits mûrs et de charogne. Sa fourrure se vend mais n'est pas particulièrement précieuse.

GLUTAN: *dfrt-AE,BC-5; Basses Terres: 60 à 90 cm; Hautes Terres: 0,90 à 1,35 m*

Le redoutable Glutan (pl. Glutani) se rencontre à travers tout le Nord-Ouest de l'Endor mais la plus grande concentration de ces créatures se trouve sans nul doute dans l'Ouest de la province du Minhiriath en Eriador. Tout comme le glouton, le Glutan est l'un des plus dangereux prédateurs des Terres du Milieu. Il vit en solitaire, porte un pelage sombre et ressemble à un blaireau. Il est incroyablement rapide et féroce et semble être quelque peu fou. Les Glutani sont renommés pour leurs attaques contre des groupes d'hommes armés sans qu'il y ait eu provocation, combattant jusqu'à la mort même si la fuite leur est possible.

Il existe deux variétés reconnus de Glutani. La variété vivant dans les Basses Terres mesure à peu près 60 cm de long en moyenne; son pelage est brun roux prenant une coloration plus claire en hiver. Le Glutan des Basses Terres est très puissant vu sa taille et il combat avec opiniâtreté là où d'autres créatures auraient fui depuis longtemps. Cet animal est de nature fantasque et attaquera sans raison apparente. Une récompense de 25 po par tête est offerte mais peu pensent que le jeu en vaut la chandelle. Ceux qui capturent vivant les Glutani peuvent en tirer plus auprès des Dunéens car ces derniers s'en servent pour combattre les ours et les loups.

Le Glutan des Hautes Terres, ou Glutan des Montagnes, est un peu plus grand que son frère des Basses Terres. Il est plus trapu, son pelage est marron foncé à noir. Il chasse dans les hautes collines du Pays de Dun sans avoir peur de quiconque. De disposition identique aux Glutani des Basses Terres, ils ne sont pas très recherchés pour la récompense, ni pour être capturés, car les cages qui leur servent de détention ont du mal à leur résister et parce que les Dunéens tiennent à leurs propres membres !

LION DES FALAISES: *acdhirs-AEM,CF,R-4; 1,35 à 1,95 m*

Le blanc comme neige Lion des Falaises (Q. "Rálimba", pl. Rálimbar; P. "Jabali Simba", pl. Jabali Simbavi) vit au Sud-Est des Terres du Milieu. Le territoire principal des Rálimbar est situé autour de la Baie de Drel; ils occupent particulièrement les basses étendues des Montagnes Blanches autour du lac Aeluin. Créature solitaire, il s'enfuit généralement sauf quand il a faim ou quand il est acculé ou surpris. Il est difficile de l'affronter car il préfère les terrains escarpés, les crevasses rocheuses reculées et les grottes. Il est normalement actif le matin et le soir, périodes durant lesquelles il erre dans les hautes terres et les collines rocheuses côtières à la recherche de chèvres, de moutons, de rongeurs et de charogne. Il traque ses proies et les frappe rapidement en une morsure à la nuque.

LION TACHETÉ: *dirst-EO,BP,XZ-5; 1,20 à 1,50 m*

Le Lion Tacheté tient son nom des tâches noires maculant son ventre presque blanc; le reste de son pelage est de couleur orange feu. Bien que plutôt rare car chassé, il est rencontré dans tout le Cardolan. Ce Lion n'est pas une créature maléfique et, bien qu'il soit très rusé, il ne peut parler. Sa lutte contre le loup est immémoriale et acharnée; elle a probablement plus contribué à son extinction que le combat mené par les Hommes à son égard. Les Lions Tachetés vivent en petits groupes familiaux, faisant leur repaire dans les arbres ou dans les cavernes. Le Fiara est sa proie préférée mais il ne néglige pas pour autant le mouton. Il est réputé n'attaquer les Hommes que pour se défendre.

LISICA: *acdis-DEOV,FP-5; 60 à 90 cm*

Les Oreilles de la Nuit (masc. invar.; Ap. "Lisicavi", sing. Lisicavi) sont des petits renards aux grandes oreilles rencontrés au Harad. Affectionnant la fraîcheur de la nuit du désert, le Lisica est un prédateur nocturne chassant par paire ou en petit groupe familial. Il se nourrit de rongeurs, de gros insectes et parfois de reptiles endormis qu'il déterre. Il est chassé pour sa brillante fourrure auburn.

LOUP BLANC: *fgt-AEV,BCFP,R-7; 2,10 à 2,40 m*

Le Loup Blanc (S. "Drauglos", pl. Drauglys; Q. "Lossanarmo", pl. Lossanarmor; alias "Nimarmo") est le cousin septentrional du Loup Terrifiant et est vaguement apparenté au courant Loup Gris. Il s'accommode très bien au froid pouvant supporter des températures allant jusqu'à -50°C. Bien que son territoire de prédilection soit le Grand Nord, il a également été rencontré aussi loin au Sud que la Comté en Eriador et que la vallée de la Celduin au Rhovanion, ceci particulièrement lors des hivers les plus rigoureux.

Tout ce qui s'applique au Loup Terrifiant peut être attribué au Loup Blanc et bien plus encore; l'instinct de survie en tant qu'espèce dans le Nord glacé en a fait un prédateur beaucoup plus habile et entreprenant. Ses proies vont du rongeur et de la charogne au bien armé Lossadan; c'est l'un des plus dangereux canidés non enchantés.

Tout comme le renard blanc, la fourrure du Drauglos est blanche et lustrée, longue et épaisse; les poils sont creux et poussent à partir d'une peau résistante et huileuse. Ses petites oreilles, ses naseaux à deux compartiments et ses pattes bien poilues le rendent parfaitement bien adapté à la neige et au froid.

LOUP DE GUERRE: *fgrt-ADEV,BCFP,KQRXZ-7; 2,25 à 2,55 m*

Souvent confondu avec le Warg, le Loup de Guerre (S. "Ormaráka", pl. Ormarákar; alias "Yelmaráka") est un énorme canidé ayant été élevé et entraîné pour le combat. Ces canidés sont fréquemment utilisés en grand nombre comme traqueurs et éclaireurs ou pour harceler les armées ennemies. Certains d'entre eux, comme les Loups de Guerre du Waw, sont réunis en unités de combat; d'autres, comme ceux d'Angmar, servent de monture aux Orques en raid ou aux Seigneurs Orques.

Le Loup de Guerre n'apparaît être qu'un très gros loup, ce qui est vrai car il est plus agressif, plus violent et beaucoup plus rusé que son cousin.

LOUP GRIS: *dfrt-E,BCFP,RXZ-7; 1,20 à 1,50 m*

Faisant partie des canidés, le Loup Gris (S. "Draugwath", pl. Draugwaith; Q. "Mistanarmo", pl. Mistanarmor; alias "Sindanarmo") a de puissants muscles et possède une épaisse fourrure et une queue touffue. Il est rencontré dans toutes les Terres du Milieu. C'est un animal qui s'adapte très bien et la coloration de son pelage va du presque noir sous les climats chauds au presque blanc sous les climats les plus froids.

Les Loups Gris sont des créatures très sociales vivant en groupes familiaux ou en meutes qui errent et chassent ensemble. Ces meutes coopèrent entre elles pour se nourrir de leurs proies favorites: généralement les cervidés et les caprins des climats chauds ou les caru et les losrandír des climats froids. Bien qu'ils préfèrent chasser les troupeaux, ils se nourrissent également de rongeurs, de poissons et de crustacés; dans de rares cas (lors de famines ou d'hivers très froids), ils s'attaquent à des personnes isolées (voyageur, chasseur, trappeur).

La hiérarchie de la meute est organisée et elle est régulée par tout un rituel de postures, de mouvements et d'attitudes de combat. Néanmoins, les Loups Gris ne se combattent pas lorsqu'ils s'accouplent, sauf dans des circonstances exceptionnelles. Les couples formés restent ensemble normalement toute leur vie.

LOUP ROUGE: *drt-E,CFP,RXZ-5; 1,35 à 1,65 m*

Un vieux dicton Eriadorien dit: "Inquiète-toi du Loup que tu ne vois pas." Ce proverbe fait référence, sans aucun doute, au Loup Rouge (S. "Draucaran", pl. Draucerain; Q. "Carnanarmo", pl. Carnanarmor), prédateur en chef des régions colonisées entre les Monts Brumeux et les Montagnes Bleues. Ce magnifique Loup est particulièrement rencontré au Sud de l'Eriador, du Sud du Cardolan au Belegaer.

À la différence des loup gris, les Loups Rouges sont des chasseurs vicieux, infatigables et enclin à tuer uniquement pour le sport. Les moutons sont leur proie favorite; ils n'ont pas peur de l'Homme et attaquent volontiers des individus seuls ou de petits groupes. Les chiens de berger, heureusement, se sont avérés être de redoutables adversaires de ces canidés intelligents et impitoyables.

LOUP TERRIFIANT: *frt-AEM,BCFPU,KWZ-5; 1,50 à 1,80 m*

Le Loup Terrifiant (S. "Gothraug"; Q. "Narmossë", pl. Narmossi), parfois aussi appelé Loup Géant, ressemble sous de nombreux aspects à son cousin plus petit, le loup des forêts. Rencontrée dans tout le Nord des Terres du Milieu, c'est une créature intelligente et sociale qui vit en famille ou en petite meute (respectivement 2 à 11 et 10 à 60 membres). Le mâle vit avec la même femelle durant toute sa vie, règle les querelles parmi les siens par des duels non mortels et coopère pour chasser. Néanmoins, à la différence des autres loups, il a très peu peur, voire pas du tout, des Peuples Libres. Il chasse les Hommes, les Elfes ou les Nains comme n'importe quelle autre proie.

Le Loup Terrifiant peut peser jusqu'à 75 kg, peut atteindre une vitesse de course de 45 km/h et peut sauter en l'air jusqu'à 1,80 m sans grand effort. Il possède une excellente vision de nuit et, par conséquent, est plus nocturne que son cousin plus petit.

LOUTRE BLEUE: *dfirt-EM,BCF-3; 1,50 à 2,10 m*

Bien qu'elle soit identique à sa cousine, la Loutre Bleue est plus grosse et possède une queue aplatie garnie de crêtes acérées sur chaque bord. Les Loutres Bleues voyagent généralement en petits groupes durant le jour, se nourrissant d'œufs de poissons, de petits mammifères aquatiques et d'oiseaux. Elles se servent de racines d'arbres comme support structurel à leur repaire creusé dans des bancs de sable ou dans des berges de rivière. Leur méthode pour élever leurs petits, leur large profil et leur fourrure très prisée font qu'elles sont en voie de disparition. Dans de nombreuses régions du Nord-Ouest de l'Endor, particulièrement au Gondor, elles sont, cependant, protégées par une interdiction de les chasser.

LYNX DES MONTAGNES: *frt-AEG,BCP-5; 0,90 à 1,35 m*

Faisant partie des félidés, le Lynx des Montagnes est un prédateur vivant dans les contreforts de montagnes et dans les montagnes pas très hautes de l'Endor. Bien que plus petit que le léopard des neiges vivant dans les montagnes, c'est un redoutable prédateur. À la différence de la plupart des félidés de sa taille, habituellement solitaires, les Lynx des Montagnes vivent en bandes de 5 à 8 individus. Ils possèdent une structure sociale très élaborée et chassent ensemble comme les lions. Ils arrivent à tuer du gros gibier en utilisant des tactiques similaires à celles des loups. Si, par chance, des jeunes Lynx des Montagnes sont capturés, ils font des animaux de compagnie loyaux et protecteurs.

MADRATINE: *dfrt-AEM,BCF-3; 45 à 75 cm*

Le Madratine est un petit renard principalement rencontré dans les hautes terres de l'Eriador. Sa face et ses oreilles sont blanches par rapport au reste de son pelage marron roux. Il est très farouche et chasse la nuit les rongeurs, les oiseaux, les insectes et les lézards. Un mâle et une femelle s'accouplent pour la vie; le couple n'occupe généralement qu'un seul terrier au cours d'une année.

MARTRE GÉANTE: *dfrt-EM,CF-3; 1,35 à 1,65 m*

Cousine plus grande de la courante belette, la Martre Géante (S. "Carlûmon", pl. Cerlymyn) est une créature irrationnelle et féroce. Elle est très active et très agitée ce qui l'oblige à consommer de grandes quantités de nourriture pour vivre. Son régime est carnivore et, bien qu'il lui arrive de manger des noix, des fruits et des baies lorsqu'elle manque de nourriture, elle mangera tout ce qu'elle peut tuer, y compris des créatures beaucoup plus grosses qu'elle. Elle est capable de tuer de petits ours ou des sangliers sauvages.

Tout comme les autres martres, l'acrobatique Carlûmon grimpe excessivement bien et son repaire est généralement situé dans des arbres creux. Elle est dotée d'un odorat fin et d'une assez bonne vision.

MÂTIN DES MARAIS: *dirt-EM,BF-4; 1,50 à 1,80 m*

Le Mâtin des Marais est un grand chien domestique rencontré partout où les Dúnedain ont résidé ou ont établi d'importants sites commerciaux. Il est doté de longues pattes et d'un court pelage rêche, généralement de couleur marron foncé ou roussâtre. Il peut être entraîné à accomplir de nombreuses tâches ce qui le rend particulièrement apprécié par les gardiens de troupeaux et les chasseurs. C'est une bête au pied sûr et il nage très bien. Son odorat est fin. De plus, il est sans peur et loyal à son maître. Il porte souvent un collier et même une armure de cuir.

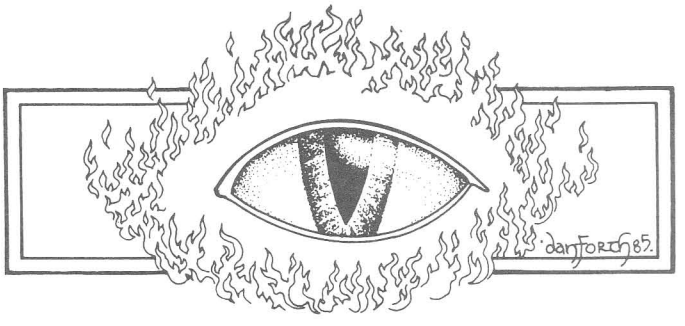
MERISC TYKE: *dirt-EM,BF-4; 1,20 à 1,50 m*

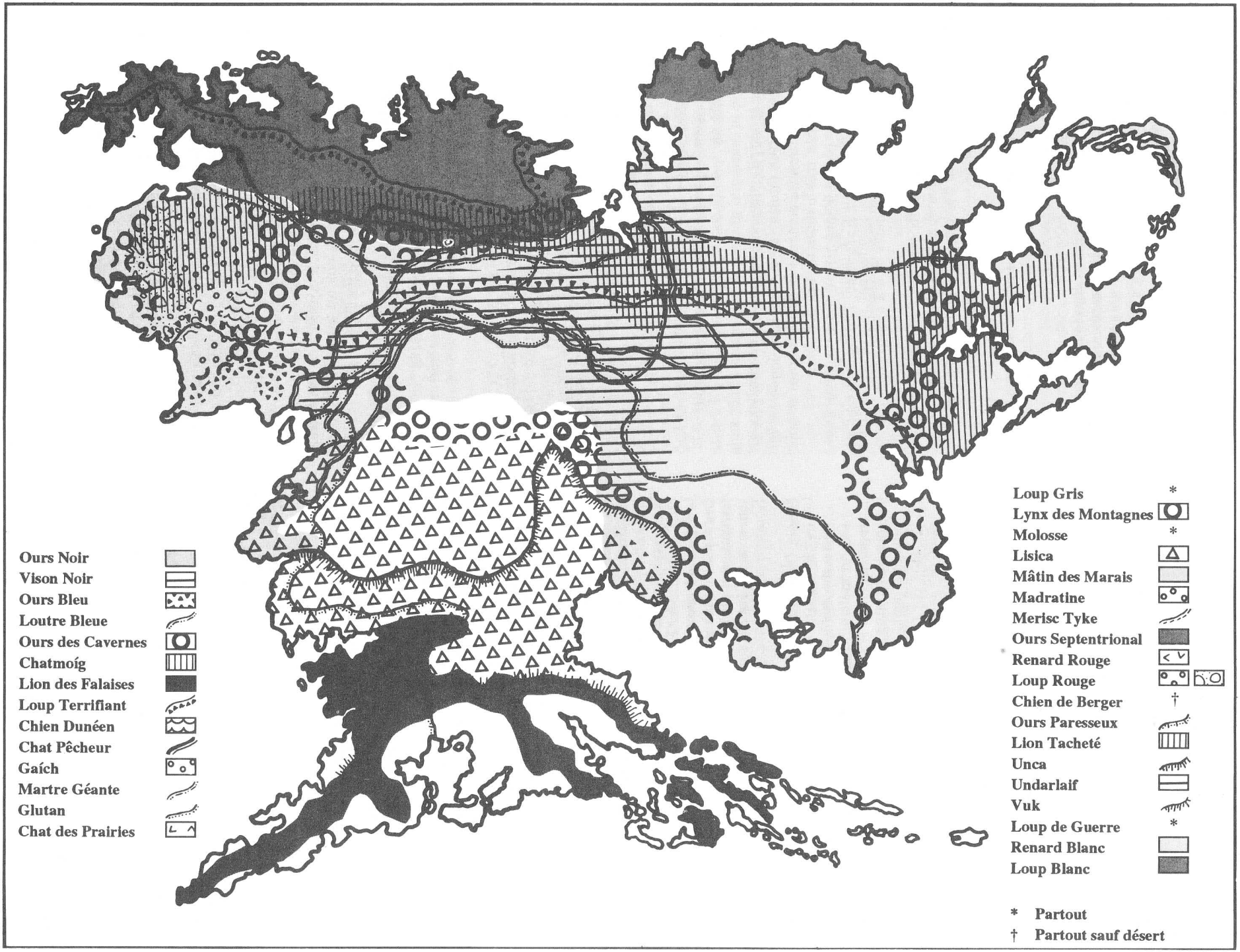
Le Merisc Tyke (pl. Merisc Tyka) est un chien sauvage rencontré au Rhovanion, au Rhûn et chez les Kykurian Kyn. Il est apparenté au chien sauvage de la Talath Harroch (grande plaine au Sud de Mirkwood). Rencontrés dans les fondrières et les landes en petites meutes, les Merisc Tyka se nourrissent de poissons, de charognes et de petits mammifères afin de survivre. Ils tuent, de plus, le bétail affaibli, blessé ou égaré et sont réputés pour attaquer les Hommes endormis ou malades. Heureusement, ils ont peur du feu et sont facilement repoussés par une torche allumée. Leur robe tachetée est marron jaune à gris brun, leur conférant un bonus de +40 en Dissimulation.

MOLOSSE: *(g)-(DLN,Z),(AS),(J)-3; 0,90 à 1,50 m*

Dans les Terres du Milieu, le terme Molosse (Q. "Huo", pl. Huron) s'applique presque toujours pour qualifier le Chien de Chasse au Loup (S. "Huadraug"). Cette créature a une taille variable: du petit chien des Hobbits près des confins de la Comté à la grande et noble créature utilisée par les Hommes des temps jadis pour chasser les Wargs et les Loups-Garous de Morgoth. Les Molosses sont rencontrés partout où il y a des Hommes et des Hobbits; parfois, ils retournent à l'état sauvage dans les régions reculées où les Hommes n'habitent plus.

Huan. Ce noble Molosse du Valinor faisait partie, à l'origine, des Chiens de Chasse immortels d'Oromë, le Grand Chasseur des Valar. Il devint mortel lorsqu'il suivit son second maître, l'Elfe Noldo Celegorm, hors du Valinor; cependant, les Valar décrétèrent qu'il ne mourrait que sous la morsure du plus puissant loup d'Arda. Huan était plus intelligent que n'importe quel autre Molosse jamais vu dans les Terres du Milieu; il parlait, à l'occasion, et était des plus éloquents lorsqu'il se faisait comprendre par l'intermédiaire de postures et mouvements propres aux Molosses. Il trahit son perfide maître pour aider Lúthien et, plus tard, Beren lors de la Quête du Silmaril. Il y rencontra son destin; après avoir tué de nombreux Loups-Garous et défait Sauron lorsque ce dernier prit une apparence de loup, Huan tua et fut tué par Carcharoth, l'énorme loup élevé par Morgoth pour être le fléau du noble Molosse.




Ours Noir
Vison Noir
Ours Bleu
Loutre Bleue
Ours des Cavernes
Chatmoïg
Lion des Falaises
Loup Terrifiant
Chien Dunéen
Chat Pêcheur
Gaïch
Martre Géante
Glutan
Chat des Prairies
Loup Gris *
Lynx des Montagnes
Molosse *
Lisica
Mâtin des Marais
Madratine
Merisc Tyke
Ours Septentrional
Renard Rouge
Loup Rouge
Chien de Berger †
Ours Paresseux
Lion Tacheté
Unca
Undarlaif
Vuk
Loup de Guerre *
Renard Blanc
Loup Blanc
* Partout
† Partout sauf désert

MUSARAIGNE DE LA MORT: *rt-SV,R-7; 5 à 7,5 cm*

La Musaraigne de la Mort est une petite créature à la douce fourrure blanche et au ventre gris bleu encore plus doux. On imagine mal comment une créature semblant si inoffensive peut avoir un tel nom; cependant, elle est le vecteur d'une maladie redoutable appelée la Main Bleue. La victime qui contracte cette maladie, par morsure uniquement, voit sa peau se colorer en bleu; ses mains, ses pieds et les paupières inférieures se couvrent de gros furoncles. La victime subit des saignements de nez et d'oreilles et, bien souvent, devient estropiée. De nombreuses personnes affectées par cette maladie se suicident.

Les Musaraignes de la Mort ne sont que les porteuses de la maladie car, sinon, elles seraient mortes depuis longtemps. De plus, elles sont considérées comme des créatures très déplaisantes car elles sécrètent un nuage nauséabond qui les protège des gros prédateurs.

La Musaraigne de la Mort est un très bon grimpeur, ce qui lui permet d'éviter des rencontres désagréables. Quand elle est acculée, elle se défend avec acharnement. Cette vicieuse créature a un appétit des plus voraces et mordra toute peau exposée sans tenir compte de la taille de la cible. Elle est dotée d'une colonne vertébrale renforcée pouvant supporter le poids d'un Homme.

OURS BLEU: *mrt-AEM,CF,QRX-4; 1,80 à 2,40 m*

L'Ours Bleu (Q. "Megliluinë", pl. Megliluini) est considéré comme un monstre par de nombreux gardiens des traditions. C'est une créature inhabituelle rencontrée seulement sur les versants méridionaux des Montagnes Blanches, particulièrement dans la province du Lamedon (vallée de la Morthond) au Gondor. Sa fourrure gris bleu, sa nature de prédateur et sa capacité innée à sentir les autres créatures font de l'Ours Bleu une bête à part des autres ours.

> **Note:** *Considérez l'Ours Bleu comme ayant une capacité inhérente et permanente comme le sort de* Présence *lui permettant de percevoir des êtres vivants jusqu'à 15 m.*

Les Ours Bleus vivent généralement en solitaire mais ils chassent parfois en groupes familiaux. Ils n'ont pas peur des autres groupes à moins qu'ils ne soient plus importants. Attaquant souvent sans provocation apparente, les Megliluini chassent à chaque fois qu'ils ont faim ou qu'ils ont une occasion de tuer. La fréquence de leurs attaques s'expliquent aussi par leurs habitudes territoriales. L'Ours Bleu marque le territoire qu'il défend des autres prédateurs de taille similaire — y compris les Hommes et les Elfes.

OURS DES CAVERNES: *dfrt-AEM,CF,QRX-3; 2,40 à 2,70 m*

L'Ours des Cavernes (Q. "Meglirondo", pl. Meglirondor) est une énorme créature pouvant peser jusqu'à 700 kg. Il est recouvert d'une fourrure noire rugueuse, accentuée de bandes brunes sur les pattes, les oreilles et le visage. Ses pattes peuvent briser un cou aussi facilement qu'une branche sèche et les longues griffes peuvent transpercer du métal peu épais ou tout type d'armure de cuir comme si cela était du tissu. Heureusement, c'est une créature qui préfère vivre retirée. Il se nourrit de tubercules, de racines et de baies et apprécie aussi le poisson et le petit gibier. Les Hommes et les Nains n'ont que rarement eu l'occasion d'affronter un Ours des Cavernes.

L'Ours des Cavernes est monogame et préoccupé par sa famille. Ils voyagent fréquemment en petites bandes. Les mâles se déplacent seuls mais les femelles préfèrent la compagnie et ne délaissent pas leurs petits tant qu'ils ne sont pas adultes.

OURS NOIR: *cdfirt-AEM,CF,R-7; 1,50 à 1,80 m*

Créature massive et fortement charpentée, l'Ours Noir (Q. "Meglivorn", pl. Meglivorni) est couramment rencontré en Endor du Nord. Il chasse la nuit et se nourrit d'insectes, de rongeurs, de poissons, de petits mammifères et de charogne agrémentant tout cela de fruits, de baies, de noix, de racines et de miel (Q. "Lissen"). Pendant l'automne, l'Ours Noir se gave de nourriture afin de pouvoir bien supporter son hibernation. Il a un odorat particulièrement bien développé mais son ouïe et sa vue ne font partie que de la norme parmi les Apsanakûni.

L'Ours Noir est solitaire; mâle et femelle ne vivent ensemble que très peu de temps, juste pendant la saison de l'accouplement à la fin de l'été. Après la naissance des oursons (1 à 4) au milieu de l'hiver, le couple se sépare et la femelle part avec les petits.

Les Eriadoriens sont animés d'une obsession qui vire presque au culte: la chasse à l'ours. Ils croient, en effet, que tuer un ours est l'ultime preuve de la prouesse d'un guerrier. Les Hommes du Nord Eriadoriens et les Lossoth vénèrent et craignent les ours. Les cultes mystiques voués aux ours de ces deux cultures exercent une forte influence sur leur société. Les Beijabar, ou Béornides, héritèrent de la tradition des Hommes du Nord Eriadoriens.

OURS PARESSEUX: *acds-ELMNO,BF,HKR-3; 4,50 à 6 m*

L'Ours Paresseux (Q. "Meglituika", pl. Meglituikar), à la fourrure marron foncé, est originaire du Nord-Ouest d'Harad et est particulièrement rencontré en Umbar. C'est l'espèce la plus grosse des Terres du Milieu. Cette énorme créature lente et stupide ressemble au croisement entre un ours normal et le paresseux des forêts tropicales; il est doté de formidables griffes dont il se sert principalement pour creuser le réseau de tunnels qui lui servent de repaire. Il peut même creuser de la roche tendre ou friable. Son repaire de tunnels est largement spacieux pour abriter des Hommes désirant y vivre. Il n'a que très peu peur des autres créatures et, bien qu'il ne soit pas délibérément agressif, il ne s'en laissera pas compter, allant pour ce faire jusqu'à, littéralement, "creuser en elles" si nécessaire.

Gros et gras (1 250 à 2 000 kg), l'Ours Paresseux est difficile à tuer. Ses organes vitaux sont bien protégés par son énorme masse. De nombreux érudits aiment à dire que son crâne est inhabituellement épais, que son cerveau ne se trouve pas dans son crâne (aucun alchimiste ou magicien n'a jamais pu effectuer une dissection soignée de l'un d'entre eux!) ou que son cerveau n'est pas un organe vital car des coups sur sa tête ne l'abattent que rarement. Il se nourrit de tout ce qu'il peut saisir dans ses griffes, en quantités importantes vu la masse à nourrir.

OURS SEPTENTRIONAL: *fg-EGLNTV,BPU-6; 2,40 à 2,70 m*

Le puissant Ours Septentrional (Q. "Megliformen", pl. Megliformeni) est rencontré tout autour de la Baie de Glace de Forochel. Sa fourrure est gris pâle à blanche. Il vit généralement en solitaire, possède un excellent odorat et est un superbe nageur. Il se nourrit principalement de phoques et de poissons et occupe un territoire côtier bien défini d'environ 250 km^2. Grâce à sa force, à sa taille et sa faculté de sentir des intrus à 3 km à la ronde, il n'a que très peu de problèmes à maintenir l'ordre dans son territoire.

Pendant le court été, les mâles errent au-delà de leur territoire à la recherche d'une compagne. Durant ces longues journées, ils se gorgent de racines et de baies.

RENARD BLANC: *dfgrt-AE,BCFP,R-3; 90 cm*

Le Renard Blanc est rencontré dans les hautes terres tempérées et dans les plaines septentrionales des Terres du Milieu. Il est particulièrement réputé au Calenardhon (le Rohan) car il y est rare et car il est chassé par les frontaliers Gondoriens et par les Seigneurs Rohirrim.

Sa fourrure, uniquement blanche en hiver, est gris argenté, lustrée et épaisse. Ses longs poils ramassent le pollen de l'herbe qui lui confère, comme au chat des prairies, une étrange couleur vert clair. Même durant l'hiver, sa fourrure comporte des jarres aux pointes noires lui donnant une coloration argentée, le rendant diffi-cilement vraiment blanc.

Les Renards Blancs vivent dans des terriers peu profonds; ils se nourrissent de petits mammifères, d'oiseaux (surtout d'oiseaux nichant sur le sol) et de leurs œufs ainsi que nombreux gros insectes tels que les sauterelles.

RENARD ROUGE DU CALENARDHON: *drs-E,BP-4; 60 à 90 cm*

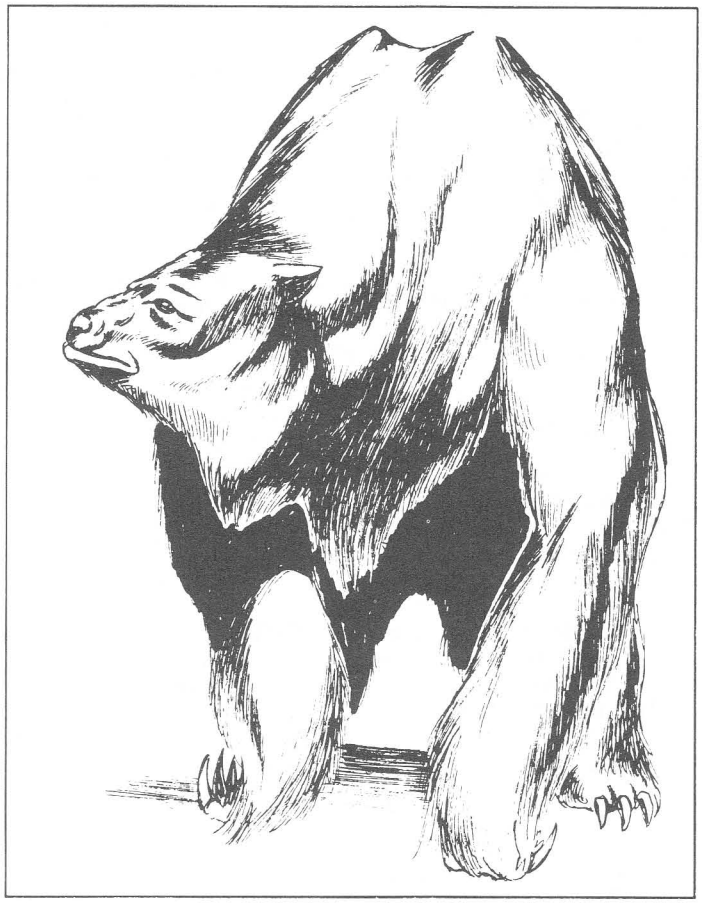
À la différence de la variété la plus courante, le Renard Rouge du Calenardhon possède une fourrure vraiment rouge. Il constitue, de ce fait, la cible favorite des chasseurs. Heureusement pour la survie de l'espèce, il est plus rusé que le renard normal. Très habile pour éviter les Hommes et tout ce qui peut être un piège, cette astucieuse créature se joue de la mort. Il doit être chassé.

Le Renard Rouge du Calenardhon est, de plus, un fieffé voleur. Non content de dérober poules et lapins, il vole aussi tout petit objet brillamment coloré. À la différence des autres mammifères carnivores, il possède une certaine vision des couleurs.

UNCA: *acs-E,CP,R-5; 1,05 à 1,35 m*

Gros spécimen de félidés, l'Unca (pl. Uncavi) est rencontré dans les régions à collines boisées du Lointain Harad. Il est souvent le seul gros mammifère de la niche écologique. Bien qu'ayant l'apparence d'un léopard, il est beaucoup plus petit.

La fourrure de l'Unca est faite de tâches de couleurs marron différentes lui procurant un camouflage parfait parmi la végétation de la forêt. Cette coloration de plusieurs marron lui sert parfaitement bien lorsqu'il erre dans la jungle ou quand il se cache sur de basses branches à la recherche de proies. La vie animale des forêts est généralement constituée de créatures petites et rapides, raisons pour lesquelles l'Unca passe le plus clair de son temps à chasser parmi les fourrés. Néanmoins, la robuste taille de cette créature lui permet, quand cela se présente, de chasser du plus gros gibier. Cela s'arrête juste avant le redoutable Petla; le Stetan joueur est une proie facile. L'Unca ne rechigne pas à festoyer d'un Homme à condition qu'il puisse être abattu rapidement et par surprise.



UNDARLAIF: *dirst-EO,BP,XZ-5; 1,20 à 1,50 m*

Les Restes (Rh. "Undarlaif") sont de gros chacals noirs qui vinrent s'installer dans la Talath Harroch au Sud de Mirkwood à l'époque de la Grande Peste de 3A 1636-1637. Ils émigrèrent de l'Est et, maintenant, sont rencontrés depuis les flancs occidentaux des Montagnes Rouges (Q. "Orocarni") jusqu'à la rive orientale de l'Anduin. Leurs oreilles rougeâtres agrémentent et adoucissent leur pelage noir particulier et leurs étranges yeux bleus, leur permettant d'arborer une apparence attirante et innocente qui est quand même obscurcie par leur comportement farouche et sans pitié.

Ils chassent principalement la nuit, se déplaçant et agissant en meutes bien coordonnées de 4 à 20 individus. Les meutes chassent en coopération d'une sinistre et habile manière. Elles encerclent tout d'abord un petit nombre de proies - cerfs, kines, moutons, Humains, etc. Ensuite, quelques membres servent d'appâts aux défenseurs les plus dangereux alors que les autres membres s'attaquent aux victimes de choix. Lorsqu'ils sont efflanqués, ils ne font pas les difficiles quant à la nature de leur nourriture: ils mangent les charognes et les déchets, d'où leur nom.

VISON NOIR: *frt-EM,CF-6; 0,90 à 1,20 m*

Le Vison Noir est un mammifère rusé, carnivore pouvant atteindre 1,20 m de long; c'est un dangereux prédateur d'eau douce. Plus gros que ses cousins, c'est un puissant nageur malgré son poids de 25 à 40 kg; le mâle est plus gros que la femelle. Le Vison Noir est plus couramment répandu dans la Terre Humide (Nindalf), près de l'Ithilien, mais il peuple occasionnellement d'autres contrées des Terres du Milieu du Centre-Nord, toujours près de l'eau — marais, berges de rivières ou de lacs d'eau douce.

Le Vison Noir est vorace et semble être doté d'un surprenant degré d'intelligence brutale. Par exemple, il est réputé pour attendre qu'une jeune et tendre créature s'éloigne quelque peu de sa mère avant de l'attaquer. Il chasse habituellement seul mais, au début du printemps, les Visons Noirs se regroupent en groupes de 7 à 12 pour choisir leur compagne de l'année. À cette époque, ils attaquent quiconque croise leur chemin. Ils ne peuvent être repoussés lorsqu'ils sont dans cet état; seule leur mort les arrête et ils combattent furieusement jusqu'à leur dernier souffle.

Si une peau intacte est obtenue par quelque moyen subtil tel que le poison ou la noyade (chose difficile car il peut retenir sa respiration pendant 10 mn), elle vaut une grande fortune (de 6 à 15 pièces d'or en fonction du marché) car la fourrure du Vison Noir est fabuleusement épaisse et lustrée et entièrement imperméable.

VUK: *acds-ELNO,BP,RXZ-7; 1,20 à 1,50 m*

Le Vuk est un sauvage Chien des Collines originaire des collines arides à semi-arides du Sud de l'Endor. De très nombreux Vuk peuplent le Lointain Harad, le Chy, le Vaag et le Gaathgykarkan; ils sont également rencontrés aussi loin à l'Est que le Horl. Le Vuk ressemble quelque peu à un loup mais son museau est plus gros et plus carré; son pelage est marron foncé tacheté de gris brun. La couleur de son pelage lui confère un excellent camouflage dans les broussailles.

Doté de la force du loup et de la cruauté du chacal, le Vuk est une créature résistante. Les Vuk apprécient la chair fraîche et chassent en meute. Néanmoins, quand le gibier est rare, ces chiens se nourrissent de charognes. Les Vuk adultes n'utilisent pas la ruse pour attaquer: ils chassent en meute et, plutôt que de filer leur proie pour l'attaquer par surprise, préfèrent la faire tomber d'épuisement en la pourchassant puis en l'encerclant et en aboyant jusqu'à ce quelle titube et s'écroule. Les Vuk sont des coureurs infatigables. Même les résistantes chèvres sauvages peuplant ces régions n'ont que peu d'espoir de survivre après avoir été prises en chasse par ces chiens.

5.8 AUTRES ANIMAUX DANGEREUX

MAJMUN: *acis-EM,F,Z-4; 0,90 à 1,05 m de haut*

Des hordes de Singes plein d'entrain connus sous le nom de Majmun vivent dans la forêt appelée "Gaj" à l'Ouest du Lointain Harad. Ils mesurent environ 90 cm de la tête à la queue et volent de branche en branche tels des écureuils. Cependant, ils ne sont pas aussi hautement intelligents que leurs cousins plus développés; ils ont leurs charmes qui inspirent l'affection aux Hommes qui viennent dans le Gaj. Ils ne sont ni plus bruyants, ni plus sales et se comportent comme des animaux domestiqués au contact du Haradan typique; ils leur arrivent d'être très timides vis-à-vis des gens se comportant ou étant vêtus différemment. De fortes concentrations de Majmun peuvent être rencontrés près des temples de la région; ils se conduisent si respectueusement que les adorateurs insistent souvent sur le fait que ces bêtes sont là comme fidèles.

Ces Singes sont plutôt attirants: leur fourrure or et noire est mouchetée de clair sur le noir. Il est dit que ces Singes représentent une menace non négligeable pour ceux qui les molestent. Des récits rapportent que des chasseurs étrangers, attirés par leur superbe fourrure, ont rencontré une fin horrible ayant été attaqués par des nuées de ces bêtes braillardes.

SANGLIER: *cdhir-E,BCFJ-5; 1,05 à 1,35 m*

Le Sanglier est un féroce porc sauvage et c'est l'ancêtre de toutes les espèces domestiquées. Il est rencontré dans les régions tempérées de l'Endor. L'espèce la plus grosse, le Sanglier Rouge, se rencontre dans les régions boisées à l'Est des Montagnes Rouges (Q. "Orocarni") se situant dans la portion la plus à l'Est du continent (particulièrement en Aegan). Créature exceptionnellement dangereuse et nocturne, le Sanglier est agile, rapide et, dès qu'il est dérangé, agressif. En colère, il chargera droit sur son ennemi, sans tenir compte de sa taille, afin de le renverser pour le piétiner de ses sabots acérés et pour l'éventrer de ses broches pointues. Les blessures, même aux membres, abattent difficilement un Sanglier.

Le Sanglier est chassé dans toutes les Terres du Milieu. Les Hommes le chassent souvent au moyen d'un épieu spécial, à la hampe plus résistante et au fer large et pointu, qui comporte une solide barre de butée perpendiculaire à la hampe à environ 45 cm de la pointe. La butée est très pratique car elle empêche le Sanglier transpercé d'atteindre le chasseur.

Les Sangliers sont omnivores; ils se nourrissent de bulbes, de tubercules, de fruits, de noix, d'insectes et de charogne. Ils sont plus actifs la nuit et le matin, voyageant en harde de 1 à 20 membres. Les mâles, reconnaissables à leurs longues canines, protègent les femelles et les petits.

Le Sanglier du Bois Éternel. Cet énorme spécimen de puissance porcine est devenu, en 3A 2864, le synonyme de sauvagerie et de férocité dans le Bois de Firien aux confins du Rohan. Le Roi Folca du Rohan, après avoir nettoyé toutes les concentrations d'Orques du Rohan, s'accorda une récompense sous la forme d'une partie de chasse royale mais, ce jour-là, le Sanglier devint le chasseur. Folca toucha un point vital de sa lance mais la puissante créature eut l'ultime force de blesser à mort le Roi grâce à ses redoutables broches. Le Sanglier et le monarque moururent ensemble.

SANGLIER DES MARAIS: *cdhir-EM,BP,K-5; 90 cm*

Le Sanglier des Marais est plus petit que son cousin des forêts et se nourrit, à l'automne, de noix. Néanmoins, il constitue un bon gibier et est savoureux. Le mâle, lorsqu'il est acculé, est un redoutable adversaire grâce à ses longues broches qui, en temps normal, lui servent à creuser la boue à la recherche de racines succulentes et à récupérer la chair en décomposition. Plus que les autres porcs, il apprécie les baies, les insectes et le poisson qui améliorent son alimentation végétarienne.

SINGE GRIS: *ch-E,FJ-7; 1,20 à 1,50 m de haut*

Le Singe Gris (P. "Cijuvu Niavi", pl. Cijuvu Niavimi; S. "Peredrûgwath") est une puissante créature vivant seule, en couple ou en petits groupes familiaux dans les forêts du Pel au Sud-Ouest des Terres du Milieu. C'est une créature grise aux longs poils et fortement charpentée; il mesure 1,50 m de haut maximum et pèse jusqu'à 150 kg. Ses longs bras, lorsqu'il est debout, atteignent ses chevilles et ses larges mains ont des doigts opposables. Ajoutées à la grande force de la partie supérieure de son corps, ces caractéristiques lui permettent de se balancer d'arbre en arbre et d'y grimper avec une grande aisance. Ses courtes pattes, relativement plus faibles, ne lui permettent pas de marcher ou de courir très efficacement. Lorsqu'il lui arrive de se déplacer sur le sol, que ce soit à 2 ou à 4 pattes, il fait preuve d'une démarche maladroite et saccadée.

SLIRD: *chi-E,CFJ,Q-7; 4,50 à 7,50 m de diamètre*

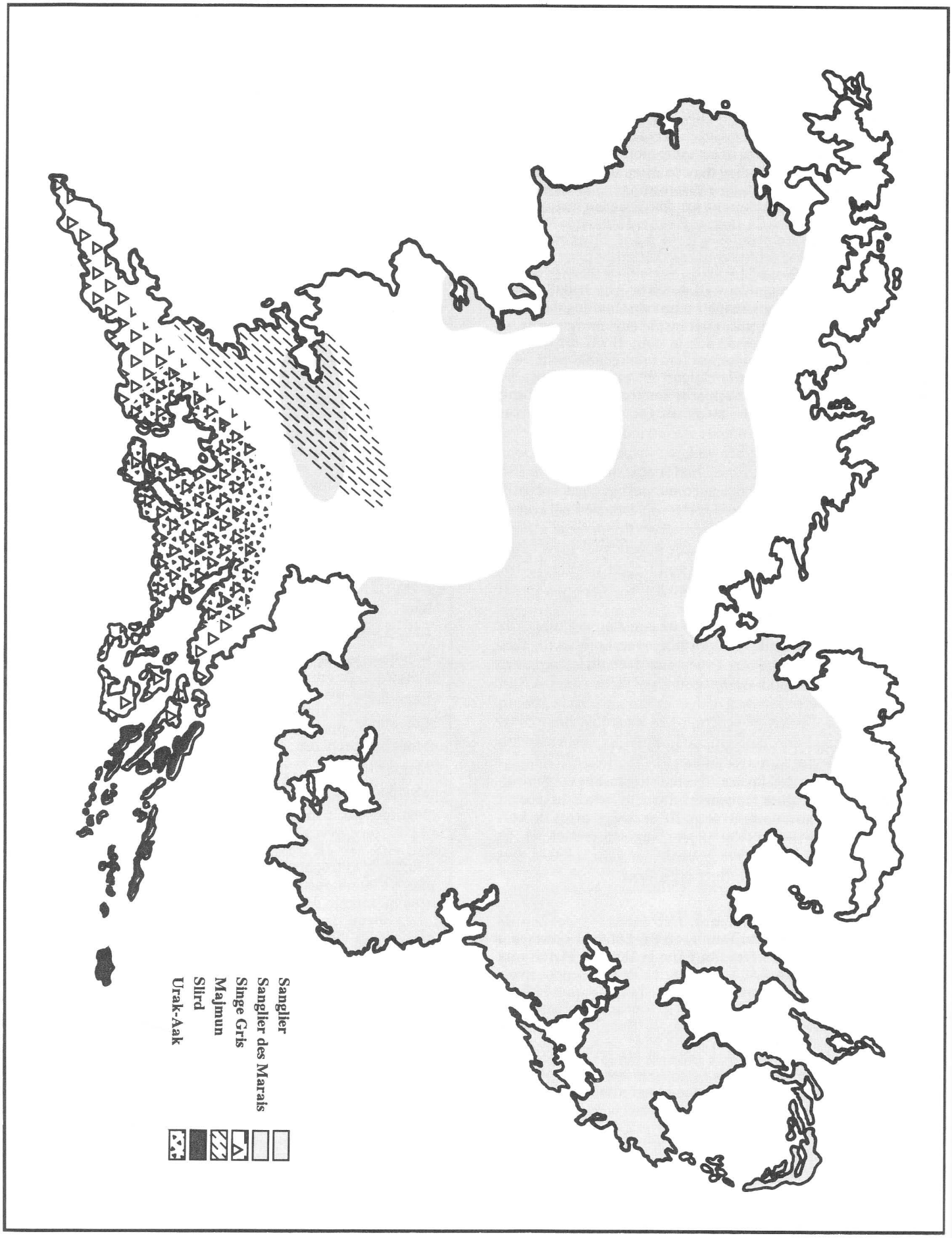
Le Slird (pl. Slirdu) est une étrange créature arboricole rencontrée uniquement dans les forêts des îles reculées au Sud-Est des côtes des Terres du Milieu. La plupart vivent, en colonies de 2 à 40 individus, sur l'île de Vulm Shryac. De couleur verte ou verte avec des bandes rouges, les Slirdu sont des invertébrés à 4 ou 5 bras ressemblant, à la fois, à un calmar et à une étoile de mer. Ils sont vaguement apparentés à ces deux créatures et se sont adaptés à la vie sur la terre en développant de vrais poumons et un réseau sophistiqué de nerfs très épais, résistants et bien isolés leur servant de quasi-squelette. Chaque appendice préhensile du Slird rejoint un tronc, ressemblant au corps d'un calmar, qui possède 2 yeux et une bouche en forme de bec. Un orifice juste dessous la bouche mène à la poche d'encre.

Les Slirdu vivent dans des nids près de la cime des arbres; ils se déplacent dans la forêt à une vitesse époustouflante en saisissant les branches des arbres avec leurs bras puissants. Ce sont des carnivores qui se nourrissent de mammifères, d'oiseaux et de reptiles; ils consomment environ 10 kg de viande par jour. Un Slird attrape sa proie en l'enveloppant avec un ou plusieurs bras. Chaque bras est doté de coussinets adhésifs par succion qui immobilisent la plupart des proies. De plus, le Slird peut cracher son encre légèrement toxique (niv. 2) sur sa victime qui, pendant 7-70 rd, sera Étourdie (si JR raté de 1-50), sera aveuglée (si JR raté de 51-75) ou tombera inconsciente (si JR raté de 76+). Le Slird crache aussi quelquefois cet épais liquide verdâtre pour couvrir sa retraite; la zone recouverte peut atteindre 6 mR sur une portée maximale de 30 m.

Les Slirdu ne sont pas particulièrement intelligents car leur cerveau rudimentaire est essentiellement une masse de nerfs. Ce sont plutôt des organismes dont la raison d'être est de tuer.

UVAG-AAK: *ch-EM,FJ,K-7; 1,50 à 1,80 m*

Singes buveurs de sang de la jungle du Tanturak du pays Mûmakan au Sud de l'Endor, les mystérieux Uvag-Aak ont, avec succès, défaits les Elfes et les Hommes qui cherchaient à peupler la région. Très territoriaux, ils ne sont pas rencontrés à l'extérieur de leur jungle à moins que la nourriture n'y soit rare. Le sang représente leur principale source de nourriture mais, lorsqu'ils deviennent efflanqués, ils se nourrissent tout aussi bien de la chair de leurs victimes. Ils s'accordent une protection mutuelle et sont très vengeurs vis-à-vis de ceux qui osent tuer l'un des leurs; les corps exsangues de leurs victimes sont placés de telle manière que les autres exterminateurs en herbe d'Uvag-Aak puissent être vus.


Sanglier
Sanglier des Marais
Singe Gris
Majmun
Slird
Urak-Aak

NOMS DES ANIMAUX ET RACINES DES NOMS

NOTE: *Sauf indication contraire (c'est-à-dire par un "S." pour Sindarin), tous les termes sont en Quenya.*

Aew.....(Petit) Oiseau (S.)
Aiwë.....(Petit) Oiseau
Alpha.....Cygne
Ammale/Ambale.....Oiseau Jaune
Andamunda.....Éléphant
Ango.....Serpent (pl. Angwi)
Craban.....Corneille (S.) (pl. Crebain)
Draug.....Loup (S.)
Dúlin/Tinuviel.....Rossignol (S.)
Filit.....(Petit) Oiseau (pl. Filiki)
Hala.....(Petit) Poisson
Halatirno.....Martin-Pêcheur
Hanya/Hanu.....Mâle
Huan/Húnen.....Molosse
Huo.....Chien
Hwan.....Éponge, Champignon (pl. Hwandi)
Ini/Inya/Ní.....femelle (suffixe)
Kabor.....Grenouille
Korko.....Corneille
Kua.....Colombe
Lhug/Lyg.....Serpent (S.)
Liante.....Araignée
Lingwe.....Poisson
Lóke.....Serpent (pl. Lóki)
Lómelinde.....Rossignol
Maiwe.....Mouette
Megli/Morko.....Ours
Mundo.....Taureau
Nauro/Garm.....Loup
Rá.....Lion (pl. Rávi)
Ráka.....Loup
Roch/Roh.....Cheval (S.) (pl. Rych)
Rokko.....Cheval
Soron/Sorne.....Aigle (pl. Sorni)
Tambaro/Tamró.....Pic
Thoron.....Aigle (S.) (pl. Therein, Thyryn)
Toan.....Mouton
Ulundo/Ulgundó.....Monstre (pl. Uvanimor)
Ûn.....Créature
Ván/Wán.....Oie
Wilwarin.....Papillon (pl. Wilwarindi)

6.0 GLOSSAIRE DES MONSTRES

Les Monstres (Q. "Ulundor", "Ulgundor", "Uvanimor"; sing. Ulundo, Ulgundó, Uvanimo), comme les animaux, sont les créations d'Eru. Ce sont des créatures qui doivent leur existence à L'Unique et à son Inextinguible Flamme, le feu qui donne vie à tous les esprits. Ces bêtes, rapidement, ne se conformèrent plus à l'ordre original établi, l'Équilibre des Choses. Elles furent perverties pour servir les desseins du Mal. Morgoth et ses serviteurs les reformèrent artificiellement afin qu'elles puissent arborer de nouveaux pouvoirs et transcender la Destinée.

Des contreparties accompagnèrent ces dons ainsi conférés aux monstres par l'Ennemi Noir. La plupart de ces monstres ne peuvent pas se reproduire à moins d'être élevés par un suzerain tel que Sauron. Bien qu'ils soient immortels ou dotés d'une longue vie, ils vivent perpétuellement dans la douleur ou éprouvent une colère inflexible. Exceptionnellement forts ou possédant un terrible et étrange pouvoir, ils leur manquent la réelle faculté de pensée indépendante. En dépit de leur liberté vis-à-vis des liens de la Destinée, ils sont soumis à d'irrésistibles instincts. Ce sont des créatures torturées.

6.1 LES MONSTRES DÉMONIAQUES AQUATIQUES

BALEINE-DÉMON: *fgrt-LN-6; 18 à 21 m*
La Baleine-Démon est un énorme carnivore blanc ou gris vivant dans la Baie de Glace de Forochel. Ses dents, longues de 12 cm, peuvent déchirer l'acier; elle n'a aucun problème à avaler un Homme entier et, malgré les anciennes légendes, il est peu probable qu'un Homme puisse survivre longtemps dans l'estomac rempli d'acide d'une Baleine-Démon. Elle brise souvent en mille morceaux les baleinières et fait chavirer les bateaux plus gros.

GARDIEN DANS L'EAU: *dirst-EM-8; 15 à 21 m*
(y compris les tentacules)
Les Gardiens dans l'Eau sont des krakens d'eau douce qui demeurent normalement dans les plans d'eau des Sous-Profondeurs. Parfois, cependant, ils sont rencontrés dans les étangs à l'air libre. Tel était le cas du Gardien dans l'Eau de la Porte Ouest de la Moria. Les Peuples Libres ne prirent connaissance de l'existence de cette créature qu'à la fin du Troisième Âge lorsqu'elle sortit des profondeurs de la Moria pour aller dans le Flot de la Porte (S. "Sirannon") près de la Porte Ouest de la Moria; il y construisit un barrage ce qui eut pour but de créer un lac obscur dans ce qui avait été une petite vallée. Dirigé par la volonté maléfique de Sauron, il y attendit des proies près de la Porte Ouest, capturant au moins un Nain et bon nombre de bêtes et d'Orques avant de rencontrer la Communauté de l'Anneau au début de l'année 3A 3019. Il faillit capturer Frodo, le Porteur de l'Anneau, lorsque le groupe entra dans la Moria.

Personne ne sait ce qu'il advint du Gardien dans l'Eau après la Guerre de l'Anneau. Sans Sauron pour le guider, il est peut être retourné dans les Sous-Profondeurs. Ou alors, il est peut être encore dans l'Étang de la Porte, à l'affût d'autres victimes se creusant la tête pour déchiffrer les inscriptions de la Porte Ouest.

MÂCHOIRE ROUGE: *dirst-SV,R-5; 1,20 à 1,80 m*
Ce laid poisson sans écailles vit dans les profondeurs des cavernes et tout particulièrement dans la Moria. Ses yeux sont situés sur la partie supérieure de sa tête. Sa gueule béante, comme celle d'un requin, contient sept rangées maximum de dents acérées (cette caractéristique ne le fait pas apprécier des Nains). Mis à part sa mâchoire rouge

brillant et ses nageoires luminescentes, le Mâchoire Rouge est incolore. Ce poisson est une merveille pour la vue dans un plan d'eau sombre lorsque ses nageoires rouges lui font faire du sur place; il peut également procurer une toute autre vision lorsqu'il engloutit tout entier une chèvre ou un chien, ou lorsqu'il dévore les jambes d'un Nain, en quelques secondes.

NINEVET: *cdirst-EM-4; 1,50 à 2,40 m*

La Ninevet, ou Salamandre Géante, est un amphibien presque totalement aquatique; c'est un carnivore étrange et répugnant qui peuple les marais, les marécages, les lacs ou les rivières au cours lent des Terres du Milieu. Elle est très répandue dans la Nindalf. La Ninevet se maintient juste en dessous du niveau de l'eau, ce qui la fait passer (si elle est visible) pour un rondin d'arbre mort. Lorsqu'elle repère une victime potentielle, qui va du canard à un Humain en fonction de la taille de la Ninevet, elle jaillit juste en dessous de sa proie, ce qui étourdit la créature. Si la proie est suffisamment petite, elle se retrouve avalée immédiatement. Autrement, la Salamandre Géante s'agrippe à sa victime grâce à ses pattes, à l'aspect du cuir, garnies de griffes acérées et l'entraîne vers le fond; elle maintient ainsi sa proie jusqu'à ce que celle-ci meure. Alors, elle l'avale grâce à sa souple mâchoire qui se décroche pour lui permettre d'en disposer. La Ninevet peut se passer de nourriture pendant des semaines mais elle est alors peu active; toute créature suffisamment grosse et forte qui se défendra arrivera à se libérer de la prise de la Ninevet car celle-ci la relâchera pour rechercher une autre proie plus facile.

TORTUE DÉCHUE: *cdfgirt-LN-8; 9 m*

La Tortue Déchue est une tortue alligator géante qui hante les mers ainsi que les grandes rivières et lacs de la partie centrale des Terres du Milieu. Également appelée Poisson-Tortue ou Fastitocalon (pl. Festitycelyn; S. "Aeg-Crúmor", pl. Aeg-Crymyr), cette formidable mais rare créature peut atteindre une longueur de 15 m. Elle vit dans les eaux profondes mais, lorsqu'elle est affamée ou en colère, elle peut être rencontrée près des côtes. Elle y chasse tout ce qui passe à sa portée, depuis le gros poisson jusqu'aux petits bateaux pilotés par des marins inconscients.

VODYANOI: *cdirst-EM-7; 1,50 à 1,80 m (2,40 à 3 m étiré)*

Le Vodyanoi est un cousin de la Ninevet. C'est un carnivore aquatique qui préfère la chair des mammifères et particulièrement celle des gens par dessus tout. Pouvant atteindre 1,80 m, il ressemble à une grenouille géante noire. Il rôde dans les mares sombres juste sous la surface de l'eau prêt à frapper. Il attire sa proie sous l'eau afin de la noyer ou l'avale tout entière. Comme un serpent, il peut décrocher sa mâchoire afin de pouvoir avaler des proies plus grosses que la taille de sa gueule. Le Vodyanoi possède d'énormes yeux dont il se sert parfois pour distraire et hypnotiser sa proie (quiconque ainsi affecté doit réussir un JR contre une attaque de niv. 5, ajusté uniquement par le bonus de PR) pendant 5-50 rd.

PLANTES ANIMÉES

Les plantes animées transcendent les limites existant entre les Olvar et les Kelvar. Ce sont en réalité des Olvar mais elles sont dotées de nombreuses qualités associées aux choses vivantes qui bougent: mouvement indépendant des membres, pensées rationnelles, sens actifs et, dans certains cas, langage. À l'origine soignées par la Valië Yavanna, nombreuses sont celles, comme les autres monstres, à ne plus être considérées comme faisant partie de l'Ordre des Choses.

HUORNS ET ARBRES MALÉFIQUES

Ces végétaux sauvages animés se présentent sous différentes formes. La plupart ne sont que de simples plantes viles perverties par Morgoth et ses minions. Les arbres de Mirkwood sont un exemple frappant de cette œuvre hideuse. Comme les animaux prédateurs, ils tuent les autres Olvar, utilisant des sécrétions de leurs racines ou des vrilles étrangleuses. Nombreux sont ces arbres qui sécrètent aussi un nuage qui endort les voyageurs (traitez-le comme un sort de *Sommeil* de niv. 3).

Les Huorns Maléfiques étaient, pour la plupart, sous la charge des Ents; néanmoins, certains, particulièrement les maléfiques "au cœur noir", partirent de la Forêt de Fangorn et délaissèrent la protection et la tutelle des Ents. Ils furent nombreux à s'établir dans Mirkwood; dans un désir pervers, les êtres vivants furent leurs proies car les Huorns ne mangent pas, tout comme les Ents d'ailleurs. Les Huorns se présentent, comme les arbres, sous différentes formes.

Vieil Homme-Saule. Ce puissant Huorn de l'Ancienne Forêt est un arbre animé maléfique ayant eu beaucoup de pouvoir sur les autres arbres animés de l'Ancienne Forêt d'Eliador (au Cardolan, près de la Comté). Il hait toutes les autres créatures vivantes utilisant le feu et cherche à les détruire. Il a une magie "chantante" produite par le mouvement de ses branches et de ses feuilles; l'air, ainsi brassé, soupire et siffle entre elles. L'effet de ce son est un sort de *Sommeil* de niv. 15 qui force les victimes à s'endormir à portée de ses racines entrelacées ou des crevasses béantes de son tronc. Ensuite, il les prend pour les jeter dans la proche rivière Ondulosier afin qu'elles se noient ou alors il les attire contre son tronc et les écrase pour en faire de l'engrais. Alternativement, il peut lancer *Confusion* ou *Frayeur* afin de distraire ou de faire fuir ses ennemis.

Racine Dormante. Cette maléfique plante, à la superbe racine principale rougeâtre ressemblant à celle d'un épicéa est la descendante enchantée d'un arbre géant qui, jadis, se tenait sur le rivage de la partie Est de l'Endor. Cet arbre de 180 m de haut fut planté par les minions de Morgoth à partir d'une graine maudite du Telperion, l'Arbre d'Argent du Valinor. Contaminé par les sécrétions nocives d'Ungoliant, il en poussa un réseau de racines s'enchevêtrant à chaque plante jusqu'à une lieue à la ronde et les dominant. Heureusement, il fut abattu par le Seigneur Elfe Ingwë avant qu'il ait pu massacrer ou pervertir tous les Olvar locaux et de rendre toute la partie Est de l'Endor invivable.

L'Istar Alatar découvrit la Racine Dormante aux environs de 3A 1200 et, inconsidérément, la nourrit pour la faire sortir de sa dormance afin de comprendre sa nature et de lui puiser sa force. Le pouvoir de la Racine Dormante est incommensurable et, s'il lui est donné la chance de croître à nouveau, le danger qu'elle représente dépasse l'entendement. Douée de raison et excessivement vouée au mal, cette Racine nuisible cherche à contrôler les Olvar par l'intermédiaire de nouveaux plants qui partagent son but inavouable.

La Racine Dormante n'est plus que l'ombre d'elle-même. Localisée dans une crevasse profonde de 36 m, c'est une masse enchevêtrée de branches souterraines s'étalant sur 90 m de diamètre. Elle est abritée des éléments car l'ouverture de la crevasse ne fait que 1,80 m de diamètre.

Ses branches peuvent se mouvoir jusqu'à 9 m par rd; leur mode de combat est 1-10 attaques par Saisie à +60. Dès que la victime est saisie, chaque branche qui la tient lui inflige une attaque par Énorme Écrasement à +100, avec injection d'une dose de *Durthrond* de niv. 12 (si le JR est raté de 1-100, la victime s'endort pour 1-100 h; si le JR est raté de 101+, elle en meurt).

6.2 LES DÉMONS

Les Démons (Q. "Raukar", sing. Rauko; S. "Raug" ou "Rog", pl. Ryg) sont des Esprits maléfiques; en général, ce sont des Maiar inférieurs corrompus par l'Ennemi Noir. Lié à son Fana (Q. *Voile, Silhouette Rayonnante* ou *Corps*), qui représente le thème ou l'élément de son origine, un Démon ne peut jamais prendre une belle apparence. Son corps, néanmoins, est vital à son existence dans les Terres du Milieu.

Comme tous les Esprits, les Démons sont immortels et ne se reproduisent pas. Chacun d'entre eux est une entité unique.

BALROG: *(-)-IQX-9; 4,50 à 5,40 m de haut*

> **Note:** *De plus amples renseignements sur les Balrogs et autres Maiar sont fournis dans le supplément sur les* ***Seigneurs des Terres du Milieu, Volume I (Lords of Middle-earth, Vol. I).***

Les mots ont du mal à pleinement décrire la terreur et l'horreur suscitées par la vision des grands Démons de Puissance (S. "Balrogs", pl. correct Belryg mais aussi Balrogs, sing. Balrog; Q. "Valaraukar", sing. Valarauko). Ces maléfiques Esprits du Feu furent parmi les premiers alliés de Morgoth aux premiers temps de l'Arda. Le *Livre Rouge de la Marche Occidentale* décrit le Balrog de la Moria comme:

> *"... une masse d'ombre, peut-être une forme d'homme, mais plus grande. ... Les flammes montèrent en ronflant pour l'accueillir et l'enlacer. ... Sa crinière flottante s'embrasa et tour-noya derrière elle. De la main droite, elle tenait une lame semblable à une langue de feu perçante, de la gauche un fouet à multiples lanières ... l'ombre qui l'entourait s'étendait comme deux vastes ailes. ... Le feu sortait de ses narines ..."*
>
> – *SdAI*, Livre II, chapitre V.

Cette créature déchue fut l'une des dernières de sa race car il est certain que, bien que Morgoth ait pu s'assurer dès les premiers jours la loyauté de beaucoup de ces redoutables Esprits des Flammes, bon nombre d'entre eux furent détruits lors des guerres contre les Elfes et les Hommes. De plus, certains Sages pensent qu'ils ne furent jamais légions: *Pas plus de sept* selon l'opinion d'un vieux sage. Ils sont cependant immortels, tout comme les vrais Maiar, êtres mineurs de la race qui créa les Nains et qui fit luire les étoiles, mais peuvent être tués par une puissance adéquate. On peut s'interroger, néanmoins, sur la puissance et le respect qu'ils imposent. Les pouvoirs et capacités des Balrogs sont nombreux: ils peuvent voler; leur force de volonté et leur présence sont telles que tous défaillent devant eux, même un court instant pour leurs opposants les plus valeureux; ils peuvent manier une arme dans chaque main ce qui les rend redoutable; ils peuvent prendre le contrôle de la volonté et du mental d'un adversaire, le forçant à leur obéir ou lui brisant son esprit au-delà de toute restauration; ils peuvent s'immoler dans un feu aussi intense que celui d'un volcan dans pratiquement n'importe quelle condition et seule une totale immersion dans une grande quantité d'eau peut les éteindre, cette immolation reprenant dès qu'ils sont de nouveau dans un environnement plus sec; ils peuvent lancer certains sorts avec une compétence faisant pâlir les plus puissants magiciens. Leurs sphères spécifiques d'activité en magie sont le feu, la détection et le contact d'autres esprits ou êtres maléfiques. Le schéma de pensée des Balrogs n'est pas comparable à celui des mortels et il serait intéressant de le comprendre; ils sont très loyaux au Noir Adversaire du Monde et sont dotés d'une très bonne mémoire vis-à-vis des insultes et rancunes à leur égard.

Ils sont immensément fiers et font preuve d'un certain esthétisme qui se révèle lorsqu'ils ont la possibilité d'être le maître d'œuvre d'une forteresse ou autre construction. La salle du trône du Balrog de la Moria en est un bon exemple: une grotte voûtée éclairée par le haut par une étrange et belle flamme vivante vacillante provenant du cœur du monde avec des piliers ayant la forme de Dragons du Feu (l'un des autres types de créatures que les Balrogs respectent) et des arches rouges faites dans ce verre magique appelé Laen. Chaque facette d'un Balrog montre une fascinante force destructrice liée à son caractère et à sa puissance.

Gothmog, Seigneur des Balrogs et Grand Capitaine d'Angband. Tous les Balrogs sont terrifiants et redoutables; il est donc impossible de décrire correctement Gothmog, le plus puissant de tous les Balrogs qui sévirent en Arda. Gothmog était d'une telle puissance et d'une telle majesté qu'une rumeur persistante ayant traversé les Âges le présente comme le propre fils de Morgoth, véracité au demeurant peu probable. Toujours est-il que Gothmog fut le responsable d'une grande partie de la misère qui s'abattit sur l'Arda au Premier Âge. Nombreux furent les héros Elfes à tomber sous son fouet et sa lame avant d'être tué au combat par Ecthelion de la Fontaine lors du siège de Gondolin en 1A 511.

Balrog de la Moria. Cette puissante créature fut, peut-être, la dernière de sa race. Il semble certain qu'aucun Balrog n'avait plus été vu en Arda depuis la Grande Bataille qui clôtura le Premier Âge. Seuls les Elfes et les Sages (y compris les Istari) les connaissent autrement que par les anciens récits et rumeurs courant à leur sujet. Les Nains qui retournèrent dans la Moria vers la fin du Troisième Âge creusèrent profondément, peut-être plus profondément encore que ne put le faire auparavant aucune créature mortelle, et firent sortir cette menace de son coma auto-provoqué des entrailles de la Moria. Réveillé et reposé, le Balrog éprouva de nouveau de la fierté et de la puissance. Il ressentit peut-être aussi le Pouvoir du Lieutenant de son Seigneur, Sauron du Mordor, envahir le monde. Il tua deux Rois Nains et rassembla une puissante armée d'Orques et de Trolls de la région avoisinante par sa simple force de volonté. Avec ses troupes, il chassa les Nains survivants de la Moria et s'y établit comme Maître.

Qu'aurait-il fait s'il était entré en possession de l'Anneau Unique ? Il est peu probable qu'il l'aurait rendu à Sauron. Ne l'aurait-il pas plutôt porté, confiant dans le fait qu'il était un meilleur élève de l'Ennemi du Monde que le Seigneur du Mordor ? Les questions resteront sans réponse car Gandalf le Gris, un Istar et donc un Maia, combattit et vainquit ce terrible Seigneur de la Moria, sacrifiant son Fana dans l'affrontement.

Lungorthin. Le deuxième plus puissant des renégats Esprits du Feu. Seul Gothmog, Seigneur des Balrogs, était plus puissant. En tant que tel, il put prendre la position de Maître de la Garde de Melkor à Thangorodrim (S. *Montagne de la Tyrannie*), la capitale de Morgoth. Il était le garde du corps de Morgoth.

Il est également connu sous le nom de Blanc Balrog car sa forme ignée et limoneuse était pâle et blanchâtre et car les flammes qui en émanaient étaient d'une pure qualité incolore.

DÉMON NOIR: *(-)-IQ-7 à 9; la taille varie en fonction du type*

Les Démons Noirs sont des Maiar inférieurs qui se sont alliés à Morgoth. Leur apparence varie énormément tout comme leurs habilités. Il leur est arrivé, quelquefois, d'aider des Hommes ou des Elfes mal intentionnés et, beaucoup plus rarement, ils ont participé à l'accomplissement de buts bien intentionnés lorsqu'ils étaient convaincus de le faire par un être puissant agissant pour les forces du Bien; néanmoins, peu de bonnes choses sont à attendre de ces créatures et les gens requérant leurs services feraient bien d'en être bien protégés et de leur assigner de lourdes contraintes. Les Démons partagent souvent les caractéristiques de forces naturelles: les Balrogs (cf. ci-dessus) en sont un bon exemple vu leurs relations avec le feu. Ce lien est sans nul doute dû aux plans originels d'Eru ayant conçu ces créatures pour être les gardiens et les dirigeants de ces forces naturelles.

Dindae de Nan Gulduin: Slyardach. Cette créature hideuse à l'apparence brumeuse peut se déguiser en ombre et se déplacer dans le plus grand silence. Ce Démon sert l'Animiste maléfique Lhachglin, agent de Sauron dans la contrée septentrionale de Mirkwood. Contraint par le Ténébreux d'accomplir les désirs de l'Animiste, il sert de messager à Lhachglin lorsque ce dernier a des ordres à faire parvenir aux Orques et aux Araignées qui gardent les abords de Sarn Goriwing, la demeure de l'Animiste. Il est probable que c'est un bon assassin. Effrayant à regarder du fait de son apparence floue (quiconque soutient la vision doit détourner le regard, convaincu qu'il y a quelque chose dans cette brume; en fait, le Démon est la brume), ce Démon est de surcroît sadique, prenant un malin plaisir à surprendre ses victimes afin de les étrangler à moitié; ensuite, il les laisse agoniser et succomber à jamais aux ténèbres avoisinantes.

Démons d'Aglarond. Ces quatre Démons, croit-on, ne font qu'un car jamais plus d'un n'a été vu en même temps; on les rencontre rarement ensemble. Forts mais stupides, ils sont, à l'évidence, la lie de tous les Démons. Ces créatures sont les derniers survivants des unités de reconnaissance de Morgoth au Premier Âge. Ils ont survécu dans les cavernes d'Aglarond depuis cette époque, livrés à eux-mêmes. Ils semblent n'avoir que peu d'entrain à agir sauf quand leur territoire est envahi. Alors, ils deviennent féroces et attaquent. Il paraît qu'ils boivent le sang de leurs victimes, hypothèse fausse car ils n'ont pas besoin de se nourrir; la raison plus vraisemblable est qu'ils font cela pour renforcer la terreur suscitée aux personnes désirant pénétrer sur leur territoire. Ils mesurent 2,40 m de haut, leur peau noire est visqueuse, leurs mains et pieds sont crochus leur permettant de broyer la roche, leurs yeux luisants sont rouges et leur large gueule est remplie de crocs. Ces Démons sont très laids à regarder, même pour ceux au cœur résistant.

Lesh-Y de la Cour d'Ardor. Ce Démon est membre à part entière de la Cour d'Ardor au Sud des Terres du Milieu. Lesh-Y n'est pas un Démon très féroce sauf quand il est en colère. Il fut probablement un disciple d'Aulë le Forgeron, l'Artisan des Valar. Lesh-Y a une passion, la fabrication d'objets magiques, qu'il crée grâce à une compétence plus jamais vue depuis la disparition de Fëanor (qui créa les Silmarilli). Il mesure 2,10 m de haut, sa peau huileuse et rouge ressemble à du cuir, il est chauve, ses oreilles sont pointues et il est doté de longs ongles crochus. Lesh-Y n'est pas un modèle de beauté mais, quand il est affairé dans son atelier, il émane de lui une certaine dignité et un certain orgueil. Ce qu'il est devenu reste un mystère.

Mourfuin, Seigneur Démon d'Ardor. Doté d'un caractère différent de Lesh-Y et n'étant pas tout à fait inoffensif, Mourfuin est membre de la Cour d'Ardor grâce à la violence de ses pouvoirs physiques et de son commandement sur les Démons inférieurs qu'il évoque pour accomplir ses méfaits. C'est un Démon du Feu doté du pouvoir d'immolation comme les Balrogs. Il peut faire varier sa taille, à son gré, de 1,80 à 4,80 m. Comme Lesh-Y, sa peau huileuse et rouge a l'aspect du cuir et ses oreilles sont pointues. Il peut attaquer avec ses mains aux doigts griffus mais il préfère se servir d'un fouet et d'une épée, à l'image des Balrogs. Il peut aussi lancer des sorts liés au feu.

Razarac. Le démoniaque Razarac est le plus terrible des monstres du Lointain Harad et le plus horrible des Haradwaith. Surnommé le Destructeur par les Haradrim, c'est un puissant et horrible survivant des armées de Morgoth des Jours Anciens. La légende dit que Razarac fut placé sous la pierre de l'Ogladalo Vatra quand le désert fut formé afin d'empêcher l'eau de remonter à la surface. Ces dernières années, les Hommes ont brisé les sceaux de ces profondes cavernes et, désormais, cette terreur erre, la nuit, sous le ciel étoilé. Physiquement, il est bâti comme un grand Troll des Montagnes. Sa peau épaisse et rude lui confère une protection d'armure de plates. Au combat, ses mains et pieds griffus sont redoutables tout comme ses puissantes mâchoires remplies de crocs. De ses épaules massives partent une paire d'ailes à l'aspect du cuir; elles ne lui permettent pas de voler sur de grandes distances mais elles lui font réaliser de puissants bonds de 60 m de long au maximum.

L'aspect terrifiant du comportement de cette monstruosité est renforcé par son intelligence bestiale. Il maîtrise tous les sorts d'Essence en relation avec le feu et la lumière au niv. 25; il est doué de pensées tactiques bien développées et d'une intelligence diabolique pour s'amuser aux dépends de ses proies. Les années de captivité qu'il a passées à garder les eaux soustraites à l'Harad ont fait germer en lui le désir ardent d'empêcher les Hommes d'atteindre les sources d'eau; dans l'accomplissement de ce but, il fait preuve d'un acharnement singulier. Néanmoins, le Destructeur a uniquement limité sa chasse au Miroir où il attaque les Hommes du Désert s'y désaltérant. Ce n'est qu'une question de temps avant que les grandes oasis du pays deviennent ses proies, lui offrant beaucoup plus de possibilités de destruction. Alors, les nomades et les caravanes de la région trembleront de frayeur dès les premiers pas de leur voyage dans le désert.

Vents de Taurang. Ces diaboliques Démons de l'Air et du Vent servent les exigences de Taurclax, l'Animiste maléfique de la Cour d'Ardor, dans le pays Mûmakan au Sud des Terres du Milieu. La nuisible association que Taurclax a réalisée avec les Vents a une contrepartie: il sera incapacité lorsque ses nouveaux alliés seront "tués" (cela est impossible) ou incapacités. Les Vents apparaissent comme des êtres élancés revêtus de manteaux et de masques noirs. Ils sont armés de kynacs magiques enduits de poison. Ils peuvent prendre "l'apparence" du vent et de l'air, ce qui leur permet de pénétrer dans tout lieu où il y a de l'air; sous cette forme, ils peuvent emporter leurs armes mais ne peuvent pas combattre. Cela leur prend 6 rd pour se transformer d'une forme à l'autre. Ils ne peuvent changer de forme lorsqu'ils sont Étourdis. Leur nom est, du plus faible au plus fort: Aur, Kax, Eos, Gan, Ior et Kel. Quand ils sont "détruits", sous n'importe quelle forme, ils retournent à la forteresse de Taurclax, qui s'appelle Taurang, et mettent 66 jours à se reformer. Taurclax ne peut agir pendant un nombre de jours égal au niveau du Vent vaincu.

LASSARAUKO: *Inférieur: (-)-CF-7; 1,80 à 2,10 m; Supérieur: (-)-CF-8; 2,10 à 2,40 m*

Le Démon des Feuilles (Q. "Lassarauko", pl. Lassaraukar; S. "Lathrog", pl. Lethryg), ou Démon-Feuille, est une effrayante créature nocturne. C'est un esprit des forêts séduit et corrompu par Morgoth et remodelé en un sauvage prédateur arboricole. Peu de monstres éprouvent la même passion pour semer la terreur. Il est immortel, ne peut pas se reproduire et ne peut être élevé. Cette abominable créature est dotée d'une ouïe et d'un odorat tels qu'elle peut percevoir les choses avec la précision de la vue des Elfes. Rien ne le surpasse en vitesse et agilité car il peut courir sur les branches et sauter d'arbre en arbre plus rapidement qu'un oiseau-mouche ne vole. Il peut se mettre en mouvement, changer de direction et s'arrêter (seulement à des endroits déterminés au préalable) presque instantanément.

Un Lassarauko ressemble à un grand Humain sans trait bien marqué. Tout son corps est recouvert d'une sorte de peau verte épaisse ressemblant à des vêtements moulants. Cette défroque lui couvre également le visage. La plante épaisse de 3 cm de ses pieds est garnie d'excroissances bizarres lui conférant une bonne adhérence. Sa tête sans cheveux est recouverte d'une deuxième couche de peau. Cette deuxième couche presque transparente prend naissance à la hauteur de ses arcades sourcilières osseuses entourant son crâne et tombe sur sa face masquant ses traits faciaux. Quand il mange, il relève cette peau vers le haut et maintient rabattue cette protection contre la lumière en toute autre circonstance.

Les Lassaraukar vivent normalement en *lats* de six: cinq inférieurs menés par un supérieur. Ils sont omnivores et vivent dans des "nids" sombres; ils se nourrissent de produits arboricoles mais ont une grande affinité pour la viande crue et plus particulièrement les cervelles fraîches. Leur alimentation est parfaite au vu de leurs activités quotidiennes car ils sont actifs moins d'une heure par jour. Bien qu'ils soient capables de se déplacer au maximum six heures par jour, ils préfèrent se reposer (en restant debout).

Cela est sans nul doute dû à leur déplacement très rapide: l'allure de Marche d'un Lassarauko est de 300 m/rd. Lorsqu'il décide de se déplacer à grande vitesse, en Ruée, il va à 1 500 m/rd. Quand il se déplace par bond de 30 m maximum, cela ne le fatigue pas; son déplacement d'arbre en arbre est un modèle du genre, à la manière d'un singe très agile. Au repos, il colle ses bras le long de son corps et reste immobile comme une statue. Cette forme de relaxation absolument immobile fait croire à sa victime négligente qu'elle est en présence d'une sculpture et, pour son malheur, "découvre" trop tard que son cerveau a été consommé.

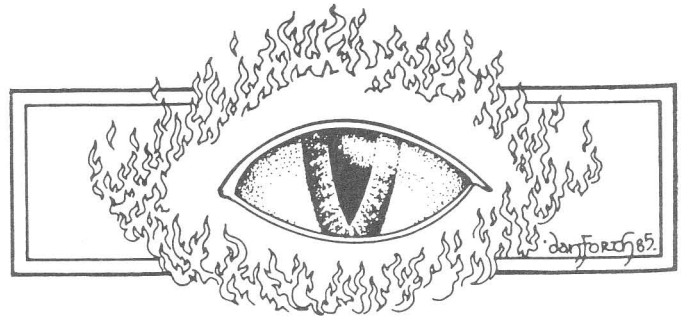
Un Lassarauko semble rester immobile lorsqu'il attaque. Il n'utilise qu'une fraction de seconde pour frapper. Pour ce faire, il balance ses bras le long de son corps vers l'arrière, puis les fait remonter en un mouvement circulaire de l'arrière vers l'avant par dessus ses épaules et, enfin, vers le bas après être passés par une position horizontale pointés vers l'avant. Ce mouvement en forme de roue lui fait baisser la tête et incliner son torse vers l'avant et fait sortir deux disques osseux d'une cavité dans sa poitrine. Chacun de ces disques coupants de 5 cm de diamètre se déplace le long d'une crête osseuse apparente sur la face intérieure du bras puis est projeté à une vitesse stupéfiante. Ce sont des projectiles mortels, enduits d'un fluide issu du sang dilué du Lassarauko et agissant comme un poison nerveux de niv. 3. De telles attaques sont toujours précédées par un round durant lequel il doit effectuer le mouvement circulaire de ses bras, l'attaque des disques ayant lieu le round d'après. Possédant une réserve de 50 disques, un Lassarauko peut donc attaquer 25 fois (2 disques à chaque attaque) sur une période de 50 rounds (une double attaque tous les 2 rd). La création des disques se fait au rythme de 3 par heure.

Alors que le Lassarauko inférieur compte beaucoup sur ses terrifiants projectiles, le Démon-Feuille supérieur emploie d'autres modes d'attaques. Complètement aveugle, les yeux enchantés couleur ambre du Lassarauko supérieur ne sont pas gênés par la couche de peau tombant sur son visage; ces yeux émettent des éclairs de lumière solaire stockée et concentrée, même quand il est ou a été immobile, le rendant exceptionnellement dangereux. L'infortuné aventurier, le prenant pour une statue et essayant de voler ses yeux qui ont de la valeur (500 po), se retrouve face à une expérience quelque peu enrichissante s'il s'en sort.

La meilleure façon d'attaquer un Lassarauko est lorsqu'il est immobile. Quand il bouge, il est virtuellement intouchable, à moins qu'il ne soit acculé dans un espace confiné auquel cas son BD est nul. Heureusement, du fait que le Lassarauko soit obligé de programmer son déplacement entre le point de départ et celui d'arrivée, il peut être Embusqué alors qu'il bouge. Pour ce faire, il suffit uniquement de connaître le trajet qu'il empruntera ! Dès qu'il s'est arrêté, toute attaque retardée sera efficace. Grâce à un Jet d'Orientation réussi, un aventurier pourra réagir lorsque le Lassarauko se sera arrêté. En considérant que l'aventurier en question aura réussi à ne pas trépasser à cause des disques projetés, il pourra tomber sur le Lassarauko à bras raccourcis.

Le sang empoisonné sert de lubrifiant et est spécifique d'une variété de Lassaraukar. En accord avec la légende, il existe 6 *i-lats* de Démons-Feuilles, chacun d'entre eux dirigeant 6 lats. Le sang de chaque i-lat est réputé unique et il est dit que le sang de chacun de ces i-lats correspond à un type de poison (circulatoire, de conversion, musculaire, nerveux, réducteur ou respiratoire). La légende dit aussi que les Lassaraukar supérieurs de chaque i-lat ont des yeux en gemmes pouvant lancer différents éclairs de pouvoir. Certains sont supposés lancer des *Éclairs Choquants, de Feu, d'Air, d'Eau, de Glace* ou *de Terre.* Étant donné la nature de l'incantation, cela est possible mais difficilement plausible.

Les Lassaraukar inférieurs subissent un malus de -50 lorsqu'ils opèrent sous la lumière naturelle du jour (à -100 si leur peau faciale est relevée). Les Lassaraukar supérieurs n'opèrent qu'à -25 sous la lumière naturelle du jour.

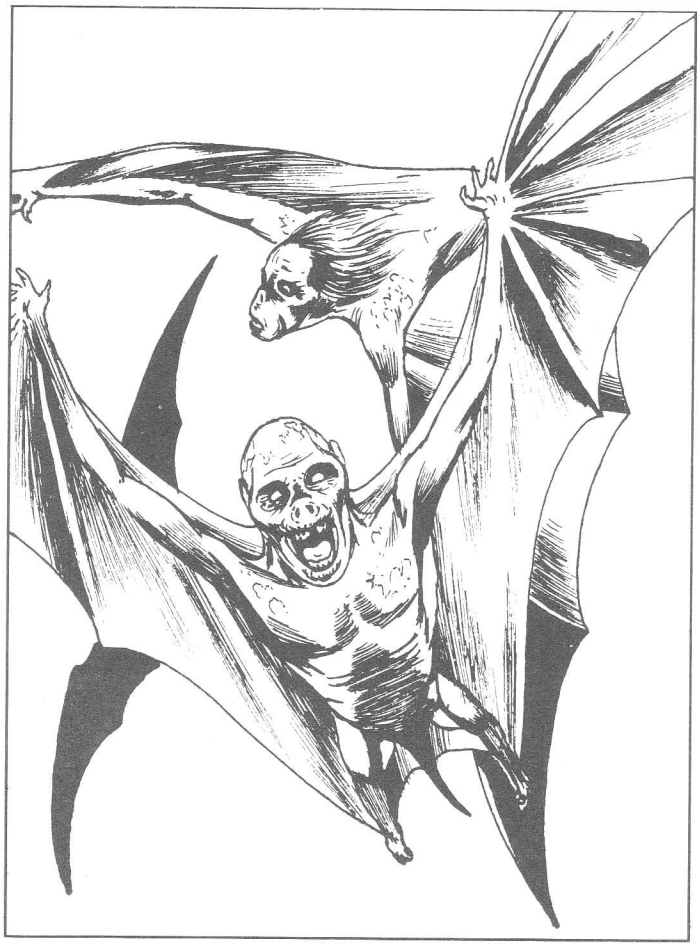


UNGOLIANT, Démon de l'Abîme: *(-)-IQ-9; variable mais généralement 10,80 m de large*

Note: *De plus amples renseignements sur Ungoliant sont fournis dans le supplément sur les* ***Seigneurs des Terres du Milieu, Volume I (Lords of Middle-earth, Vol. I).***

Le Grand Monstre-Araignée (Q. "Ungoliant") est un Grand Ennemi et le plus puissant des Démons jamais rencontré en Arda. Elle fut l'un des Esprits de l'Abîme (le Néant), l'incarnation des Ténèbres et l'outil de la totale Destruction. En tant que l'une des plus anciennes alliées de Morgoth, elle se rebella car elle devint obsédée par la lumière, cherchant à la dévorer et à la transformer en ses propres Ténèbres, la Noirceur, qui dévorait toute Lumière et chose juste. Plus tard, lorsque Morgoth désira les Silmarilli (les Grands Joyaux), il ne lui fut pas trop difficile de convaincre Un-goliant de se joindre à un raid sur Valinor car, quand elle entendit parler des Joyaux, elle les désira. Elle drapa de Noirceur son maître et elle-même et tissa une toile de Noirceur qui leur permit de grimper jusqu'au Valinor et, ainsi, ils arrivèrent au Royaume Béni lors d'une période de festival. Ensuite, ils empoisonnèrent les Deux Arbres et s'enfuirent avec les Joyaux.

Une fois dans leur sombre refuge, ils se querellèrent sur le partage du butin et Ungoliant devint tellement enragée que Morgoth lui-même fut terrifié et appela ses Balrogs à sa rescousse. Les Esprits du Feu pourchassèrent Ungoliant de leurs fouets ardents et elle s'enfuit dans une sombre vallée. Elle y rencontra d'autres créatures de son espèce mais moins puissantes; Ungoliant et ces créatures partageant la même forme furent dénommées Araignées par les Peuples Libres. Elle vécut à cet endroit, s'y accoupla et s'y reproduisit. Shelob (cf. ci-après) fut l'un de ses nombreux rejetons, certains moins puissants, d'autres presque aussi grands qu'elle. Personne ne peut dire ce qu'est devenue Ungoliant mais certains des Sages prétendent que sa soif devint trop grande pour elle et, qu'ayant dévorer tous ses consorts, elle en vint à se dévorer elle-même.



VAMPIRES DE MORGOTH: *(-)-IQ-9; taille humaine*

Les Vampires de Morgoth ne sont pas les esprits morts-vivants d'humains assoiffés de sang; ce sont plutôt de puissants Démons. Ces Esprits furent jadis les leaders des chauves-souris normales inoffensives mais, sous la tutelle de Morgoth, ils devinrent de redoutables êtres maléfiques et une source de terreur. Ils volent très bien et, dans les premiers temps, Morgoth s'en servit souvent comme messagers. Ils apparaissent comme de gigantesques chauves-souris dont la face hideuse est celle d'un Humain ou d'une Humaine et dont les serres sont celles d'énormes oiseaux de proie; ils sont donc bien équipés pour délivrer les ordres de Morgoth qui s'en sert aussi comme espions. Ils peuvent assumer d'autres formes grâce à leur cape de changement magique (ces capes permettent également à quiconque de prendre la forme des Vampires).

Thuringwethil, Messagère d'Angband et de Tol-in-Gaurhoth. Cette Vampire femelle fut la favorite de Sauron et lui servit de messagère durant la Quête du Silmaril au Premier Âge. C'est sous sa forme que Lúthien la Semi-Maia put entrer en Angband car Thuringwethil (S. *Femme de la Secrète Ombre*) perdit ses pouvoirs et sa cape de changement lorsque Tol-in-Gaurhoth (S. *Île aux Loups-Garous*) tomba; Sauron, dans sa fuite, prit également la forme d'un Vampire.

6.3 LES DRAGONS

Les Dragons (Q. "Lóki" ou "Angulóki" ou "Valóki", sing. Lóke ou Angulóke ou Valóke; S. "Engwai", sing. Angwa), ou Drakes, sont les monstres les plus réputés et les plus craints des Terres du Milieu. Aucune autre race de créatures n'inspire autant de crainte ou n'est la cause de tant de merveilles et d'histoires. Ils sont la suprême conception de Morgoth.

LES ORIGINES DES DRAGONS

On en connaît peu sur leur naissance. Bien que leur origine soit liée aux fosses d'élevage d'Utumno (Q. *Crevasse Fortifiée Infernale*, aussi *Monde Souterrain*), où Morgoth créa les premiers Dragons du Froid, la race Dragon déploya plus tard sa splendeur lors du Premier Âge. Les Drakes du Feu (Q. "Urulóki" ou Fealóki", sing. Urulóke ou Fealóke) et les grands Drakes Ailés (Q. "Ramalóki", sing. Ramalóke) — les Dragons du savoir — naquirent du feu et de la magie dans les salles de Thangorodrim (Q. *Montagnes de la Tyrannie*) en Angband. Depuis ce temps, de nombreuses espèces mineures plus spécialisées sont apparues bien qu'aucune d'entre elles ne détruisit l'Équilibre des Choses.

En accord avec les écrits de Sauron, Iaurlóke le Froid fut le premier vrai Drake. Il naquit en Angband (Q. *Prison en Fer*) lors de la longue lutte entre Morgoth et les Eldar de Beleriand. Il engendra Glaurung, le Père des Dragons et le premier Drake du Feu, mais Glaurung le consuma lors d'un duel moins d'un siècle plus tard. Quelque temps après, Glaurung jaillit de Thangorodrim et sema la terreur chez les Elfes de Dorthonion et d'Hithlum (au Beleriand). Il brûla les champs d'Ard-Galen lors d'une démonstration juvénile de puissance brute. Fingon et ses archers réussirent à ramener Glaurung en Angband du fait de la jeunesse de ce dernier. Morgoth fut irrité car son attaque prématurée détruisit tout espoir de surprendre les Peuples Libres avec la pleine puissance d'un Drake du Feu. Ainsi se termina la première rencontre du monde avec un vrai Dragon.

Deux siècles passèrent avant que le Ver de Morgoth n'apparaisse. À la Bataille de la Flamme Subite (Q. "Dagor Bragollach"), Glaurung mena avec succès les forces des

TRAITS GÉNÉRAUX DES DRAGONS

Bien que chaque Drake soit unique, ils ont des points communs. Ce sont de formidables créatures virtuellement immortelles et dotées d'une formidable force individuelle. Comme il est mentionné dans les légendes sur Glaurung, Scatha et Smaug, ils ne redoutent aucun individu des Peuples Libres des Terres du Milieu. Aucun autre monstre, si ce n'est les Maiar renégats connus sous le nom de Belryg, ne peut rivaliser avec eux. Les Dragons sont vantards, fourbes, coléreux et sans pitié, ce qui les rend prévisibles et incapables de s'adapter à une situation critique provocante.

Les pouvoirs généraux communs à tous les Dragons sont les suivants.

1. Coups Critiques. Sauf indication contraire, les Coups Critiques qui leur sont portés sont obtenus sur la Tables des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures. Cela s'applique aussi bien aux attaques physiques qu'aux attaques par sorts. (Utilisez TC10 et TC11 de ***JRTM*** ou 10.15 du **Manuel des Combats** et 10.85 du **Manuel des Sorts**.)

2. Armure. La résistance de la peau des Dragons est variable. Les plaques se chevauchant se durcissent avec l'âge. Sauf mention particulière, les plus jeunes Drakes portent des écailles équivalant à un Cuir Rigide (TA 12) et, à maturité, une peau correspondant à la plus fine des armures de plates (TA 20). Ce matériau enchanté résiste (BD de 2 fois le niveau de la bête) à toutes les formes d'attaques par Direction de Sort et protège la créature des éléments les plus rigoureux. Pour se confectionner une armure en peau de Dragon, un aventurier doit tout d'abord découper les écailles et le tissu sous-jacent tout en évitant le contact avec le sang toxique de la bête. C'est déjà un exploit remarquable. Ensuite, pour la mettre en forme et la coudre, cela requiert les compétences d'un fabricant d'armures et d'un alchimiste.

3. Sorts. Les Dragons sont de puissants lanceurs de sorts. De telles créatures enchantées possèdent l'habilité inhérente de lancer les sorts des Listes de Théurgie, pour ***JRTM***, ***Lénifiants Spirituels*** et ***Détections Transcendantales*** ou, pour ***RM***, ***Apaisements des Esprits*** et ***Détections Transcendantales***. La plupart d'entre eux connaissent également les Listes de Théurgie pour ***JRTM*** ou de Base de **Barde** pour **RM**, ***Connaissance*** et ***Connaissance des Objets***. De nombreux Vers sont de puissants **Magiciens**, **Sorciers**, **Bardes**, etc.

4. Aspect. L'aspect des Dragons revêt de multiples formes. Les Dragons Ailés et les Drakes des Cavernes sont plutôt plus minces que la normale alors que les Drakes du Froid sont plus trapus. Les Dragons Ailés créent des turbulences jusqu'à 300 m de distance, créant l'équivalent d'une tornade localisée (à considérer comme une attaque par *Éclair d'Air +20*; un *Éclair d'Air* est un *Éclair Choquant* dont les CC sont des Critiques d'Impact). Les Dragons ne subissent que rarement les préjudices dus à l'âge avancé, ni ne se lassent facilement. Ils n'ont pas besoin de se reposer durant un jour donné. Lorsqu'ils se reposent, cependant, ils le font pendant 1-100 jours et sont Difficiles (-10) à réveiller. Lorsqu'ils sont en état "d'hibernation", ils dorment pendant 10-1 000 ans.

5. Acuité des Sens. Les Dragons voient parfaitement bien dans les endroits complètement obscurs et ils peuvent détecter la forme des créatures appartenant au mondes des Ombres (par ex., les Nazgûl). Ils sont également dotés d'une excellente vision, ouïe, odorat et goût (+30 en Perception).

6. Présence. Quiconque se trouvant à portée de vue d'un Dragon doit effectuer un JR contre un sort de *Frayeur* de niv. 5. Si le JR est raté de 01-50, la victime s'enfuira prise de terreur pendant 1-5 mn. Si la victime rate son JR de 51-100, elle s'enfuira prise de panique pendant 1-100 mn. Si elle rate son JR de 101+, elle tombera sous le contrôle du Ver pendant 1-100 rd. De plus, si le Dragon se sert de ses yeux rouges ardents pour subjuguer un individu, son regard pénétrant est l'équivalent de n'importe quel sort de la Liste, pour ***JRTM***, ***Lénifiants Spirituels*** ou, pour ***RM***, ***Maîtrise des Esprits***.

7. Souffle Nocif. Si le Ver possède une attaque par Souffle, il peut s'en servir une fois toutes les 1-3 mn (6-18 rd en fonction de l'âge de la bête). Il peut s'en servir jusqu'à 2 fois son niveau par jour. Chaque Dragon peut concentrer son Souffle en un Éclair (par ex., un *Éclair de Feu*) ayant une portée de 90 m. Sous sa forme normale, le Souffle a la forme d'un Cône de 30 m de base et d'une longueur de 30 m qui correspond à une attaque par Boule (par ex., une *Boule de Feu*). Le bonus de cette attaque par Souffle varie avec la créature (quand ce bonus n'est pas spécifié, il est égal à 1,5 fois le niveau de la créature).

ténèbres pour briser le siège d'Angband. Il massacra des centaines d'Elfes et rasa de grandes régions de l'Est de Beleriand avant que la campagne ne se termine. Après un retour triomphant, débuta pour lui une longue période de repos.

Glaurung occupa la longue paix qui s'ensuivit en élevant une progéniture de Dragons inférieurs. Lorsque ceux-ci en eurent l'âge, il les mena au combat. Ce fut la première fois qu'un groupe de Drakes apparut ensemble. Lors de la Cinquième Bataille du Premier Âge, la Bataille des Larmes Innombrables, ils décimèrent une armée combinée d'Elfes et d'Humains. Seule la valeur des Nains de Belegost empêcha la défaite totale des Peuples Libres.

Les années qui suivirent permirent à Glaurung et à sa progéniture de contrôler les terres conquises par les armées de l'Ennemi Noir. Ils utilisèrent leurs puissantes incantations pour lier les esprits de leurs ennemis battus et les mirent sous le joug de Morgoth. Finalement, Glaurung donna l'assaut à la cité Elfe de Nargothrond, tuant tous ses habitants sauf le Seigneur de Guerre, Túrin Turambar. La puissance de Glaurung était telle que, dans un premier temps, il ensorcela Túrin et ensuite il le chassa, laissant la cité libre à son attaque.

Túrin jura de se venger mais les machinations de Glaurung avant leur prochaine confrontation étaient porteuses de maléfice. Le terrible Ver plaça un sort sur la sœur de Túrin, Nienor, ce qui la rendit amnésique. Cette malédiction déboucha sur le mariage infortuné entre Túrin et Nienor.

Túrin traqua Glaurung et le rencontra à Cabed-en-Aras; il enfonça sa grande épée *Gurthang* profondément dans l'abdomen du Dragon. À la mort du Dragon, Túrin conjura le sort, ce qui permit à Nienor de recouvrer la mémoire. Elle se suicida suite à la terrible révélation de son mariage avec son frère et d'en être enceinte. Túrin, frappé de chagrin et souffrant des brûlures dues au sang caustique de Glaurung, mourut également.

La mort de Glaurung marqua la fin du premier et plus long chapitre de l'histoire des grands Drakes Septentrionaux. Bien qu'il fut le Père des Dragons et très puissant, Glaurung ne fut pas le plus grand Drake d'Endor. Cette distinction revient à Ancalagon le Noir, le puissant Dragon Ailé connu sous le surnom de "Mâchoires Jaillissantes".

Tout comme Glaurung, Ancalagon est un Drake du Feu mais, contrairement à Glaurung, ce noir Dragon est beaucoup plus gros et il peut aussi voler. Il fut le premier et le plus redoutable de son espèce. Ses ailes obscurcissaient le ciel, leurs battements brassaient des masses d'air qui balayaient les plaines et ensuite il libérait son souffle embrasé que rien ne pouvait arrêter. Sans nul doute le plus grand monstre né dans les Terres du Milieu, Ancalagon fut l'apothéose dans l'élevage des Dragons.

Heureusement, Ancalagon vécut relativement peu longtemps. Il fut tué peu de temps après son apparition durant la Guerre de la Colère. Il y affronta les Grands Aigles, mené par leur Roi Thorondor. Les cieux s'obscurcirent de fumée et des éclairs déchirèrent les nuages lors de l'affrontement de ces créatures aériennes. Au beau milieu de ce déploiement aérien inégalé, le guerrier Eärendil — qui vint de l'Ouest sur le vaisseau volant Vingilot — abattit le Dragon d'un remarquable tir de son arc. Ancalagon tomba, créant

un bouleversement qui brisa les pics en contrebas. Ses congénères profitèrent de la pagaille créée pour s'enfuir.

Ancalagon mourut tout à la fin du Premier Âge, juste lorsqu'un cataclysme frappa et coula le Beleriand ce qui eut pour résultat de remodeler l'Endor. Nombreux furent les Dragons à échapper à la destruction et, comme leurs frères en Utumno et dans les Sous-Profondeurs, à s'en aller ailleurs dans les Terres du Milieu. Certains s'établirent dans les Montagnes Grises alors que d'autres s'aventurèrent plus loin vers l'Est et le Sud. À l'aube du Deuxième Âge, l'ombre de Morgoth s'étendit, les Dragons hantant pratiquement chaque partie de l'Endor.

LA NATURE DES DRAGONS

Physiquement, les ainsi nommés Vers Géants varient en taille et en apparence. Certains rampent ou glissent sur le sol, d'autres sautent, courent ou volent. La plupart d'entre eux ont une vue qui surpasse celle des oiseaux à la vue la plus perçante alors que d'autres perçoivent mieux les odeurs qu'un Ours Septentrional. Tous font preuve d'un même héritage et ils sont dotés d'une peau écailleuse, de deux à quatre cornes et d'un long corps serpentin. Ceux dotés de membres en possèdent quatre bien que deux membres puissent être modifiés pour donner des ailes. Leurs doigts agiles se terminent par des griffes coupant comme des rasoirs.

Les Dragons sont des créatures enchantées. La magie coule dans leur sang caustique et de nombreux Drakes sont de puissants lanceurs de sorts. Certains utilisent la magie pour écraser leurs ennemis alors que d'autres manient les enchantements d'une façon plus subtile. Tous les Dragons baignent dans le pouvoir et aiment dominer les autres créatures; ils sont nombreux à connaître de puissants sorts de manipulation des esprits. Doublées de leur intelligence acérée, ces incantations peuvent mener un opiniâtre Humain ou Elfe à baisser les bras ou à s'attaquer à ses frères.

La prédilection des Dragons à aimer les jeux de mots, les énigmes et autres compétitions intellectuelles est légendaire. Tous les Drakes aiment se servir de leur prouesse intellectuelle. Les casse-tête et les énigmes les fascinent. Ils sont des linguistes confirmés et peuvent converser et débattre dans de nombreux langages. Leurs yeux pénétrants, leurs force vocale incroyable, leur présence époustouflante et leurs façons de percevoir les renforcent en tant qu'adversaires au cours de débats. Passés maîtres dans l'art des illusions verbales et capables de sentir la plus légère altération des sons et des émotions, ils décortiquent tous les mots de ceux qui ne sont pas assez forts pour les affronter lors d'échanges verbaux. Peu de gens peuvent masquer leurs véritables émotions face à un tel pouvoir.

Les Dragons, cependant, ont certaines faiblesses lors d'échanges verbaux logiques ou intellectuels. Les Drakes ont un tempérament très spécial; ils sont vaniteux, colériques, fourbes, égocentriques et étonnamment vantards. Remplis d'orgueil et facilement flattés, ils apprécient l'adoration qui leur est portée et aiment être complimentés même lorsque l'interlocuteur espère simplement retarder l'inéluctable qui l'attend. Un Dragon s'amusera aux dépens d'un adversaire dont les mots mielleux seront débités bien plus longtemps que ceux d'un opposant pugnace. Pour un Drake, un beau parleur est une personne sage alors qu'un adversaire armé n'est que de la nourriture écervelée. Les Dragons méprisent l'irrespect.

Les Dragons vivent et chassent en solitaire. Ils défendent jalousement leur territoire et affronteront et tueront les autres Drakes qui empiéteront sur leur domaine toujours en expansion. Leur royaume reflète leurs origines car, où qu'ils aillent, ils répandront la désolation. Ils ne se sentent pas concernés par les œuvres des créatures inférieures; ils ne recherchent que la puissance et le butin qui conforte leur triomphe.

Tous les Dragons vivent dans des repaires qui peuvent prendre n'importe quelle forme, retournant d'une certaine manière à la matrice sous la terre qui leur a donné naissance. Ils passent un temps peu ordinaire dans ces lieux souterrains (ou sous-marins), se reposant sur un lit de trésors. Même lorsqu'ils sont actifs, ils se reposent ou dorment dix à cent heures d'affilée. Durant l'hibernation, un Dragon peut dormir pendant un millier d'années. Nombreux sont les Drakes qui ont dormi tellement longtemps que des parcelles de leur trésor sont incrustées dans leurs écailles.

Les Dragons peuvent s'accoupler mais, comme les autres monstres, ils sont peu enclin à former des unions ou à se reproduire. Il faut les forcer à s'unir pour produire une descendance. Dans un certain sens, les Drakes doivent être élevés.

Quand ils s'accouplent, ils suivent un rituel de cour élaboré. Le mâle accomplit son long voyage vers le repaire de la femelle où il y combat tout prétendant ou rival. Par la suite, il s'engage dans une danse, un étalage acrobatique de frénésie semant l'épouvante. L'accouplement se produit et peut durer jusqu'à dix jours. Le mâle s'en retourne alors pour dix à cent ans. Environ six mois plus tard, la femelle pond un à dix œufs dans une fosse de ponte profondément enfouie sous le sol. Encore six mois plus tard, les jeunes nouvellement formés se servent de leurs cornes pointues pour briser l'épaisse coquille à l'aspect de cuir et commencent leur vie en Arda. Ceux qui sont jugés trop faibles sont dévorés par leur mère.

Les Drakes se nourrissent de pratiquement tout. Ils peuvent engloutir n'importe quoi allant de la viande au mithril, une seule bouchée pouvant aller jusqu'à 500 kg. Lorsqu'ils mangent, cela revêt souvent l'aspect d'une orgie ininterrompue durant 2 à 40 jours. Pendant cette période, ils massacrent et mangent des troupeaux de bétail ou de Lassanakûni sauvages. Leur métabolisme particulier leur permet de stocker la majorité de cette nourriture et donc d'hiberner sans problème.

Pratiquement immortels, aucun cas n'a été rapporté de Dragon mourant de vieillesse ou de maladie. Ils profitent et vieillissent, devenant de plus en plus gros et, dans de nombreux cas, de plus en plus lents avec le temps passant. Leur sang enchanté devient de plus en plus caustique et corrosif alors que leur peau s'épaissit et s'endurcit; leurs cornes s'allongent et portent de plus en plus de stries. Avec le temps, leurs écailles se chevauchant deviennent presque impénétrables et même leur relativement tendre partie ventrale peut rendre inefficace les meilleures armes.

Néanmoins, les Dragons ont une faiblesse dans leur défense. Cette faiblesse est une zone dite de vulnérabilité qui est une imperfection d'origine ou de but inconnu, due pour

certains chroniqueurs à la colère d'Eru. À cet endroit, les écailles ne se sont pas développées. Hormis les yeux, c'est le seul point vulnérable du corps de la créature. Si cet endroit est atteint par quelque chanceuse personne (par ex., Bard l'Archer), cette faiblesse peut sceller le destin du Dragon.

Bien sûr, parvenir en combat rapproché au contact d'un Dragon est un remarquable exploit. Les Dragons sont dotés de plusieurs rangées de gigantesques dents et de griffes aussi dures et pointues que le fer d'une lance. Certains sont munis d'une queue pouvant renverser ou fouetter un opposant, l'amenant dans la mort en un coup précis. D'autres ont de gigantesques ailes en forme d'ailes de chauve-souris qui peuvent créer des coups de vent. Les Dragons dotés d'une attaque par Souffle, comme les effrayants Drakes du Feu, peuvent utiliser ce vent pour renforcer la puissance et la vitesse des flammes, lesquelles peuvent se répandre dans une vallée en quelques minutes.

Les cornes des Dragons sont des armes spéciales dont ils se servent pour harasser et combattre en duel. Leur taille et la forme des stries symbolisent la puissance du Drake et font état de sa position dans la hiérarchie de l'espèce. Ces cornes sont pratiquement incassables. Elles sont recherchées pour leur valeur dans la création d'instruments de musique et d'arcs; elles peuvent être moulues afin d'entrer dans la préparation d'une multitude de potions magiques. D'une étrange manière, elles symbolisent la force et la magie de ces créatures exceptionnelles.

6.31 LES DRAKES DES CAVERNES

Les Drakes des Cavernes (Q. "Rondolóki", sing. Rondolóke) sont de relativement petits Dragons qui sont apparus très tôt et qui n'ont jamais été dotés d'une brillante intelligence. Descendante des Drakes du Froid, cette race de Dragons est excessivement ancienne dont l'instinct l'emporte sur la ruse. Chacun d'entre eux vit seul; généralement, ils se combattent jusqu'à la mort. Ils n'ont posé que rarement des problèmes à la stabilité de la politique de l'Endor.

DRAKE DES CAVERNES: *Tous-SV,QR-7; 4,50 à 12 m*

Les vrais Drakes des Cavernes ressemblent à de petits Drakes du Froid. Ils n'ont pas d'ailes, ni de Souffle. Lorsqu'ils chassent près de leur antre caverneux dans les hauteurs, leurs courtes mais puissantes pattes et leur corps massif leur sont d'une grande utilité. Habitant des cavernes et des volcans, ils sont querelleurs et territoriaux; ils sont terrifiés par les vrais Dragons bien qu'ils le réfutent avec véhémence et "oublient leur nom" tout en clamant bien connaître le vieux Scatha (ou tout autre Grand Drake habitant plus près). Bien que pouvant parler, ils sont stupides selon la norme des Grands Drakes et chérissent le verre poli plutôt que les gemmes brutes car le verre luit si brillamment... Ce sont de fieffés menteurs, tant en qualité qu'en quantité.

VER DES CAVERNES: *t-SV,QR-8; 7,20 à 10,80 m*

Les Vers des Cavernes sont les plus spécialisés et les plus repoussants des Drakes des Cavernes. Ils ne possèdent pas de membres à proprement parler et vivent toute leur vie sous terre. Comme la plupart des créatures vivant dans les cavernes, leur pigmentation de la peau est basse et leur vue est faible; ils se basent sur les vibrations et sur un bon sens olfactif pour localiser leurs proies dont ils se saisissent grâce à leur langue préhensile. Du fait de leur grand besoin de calcium, leur nourriture favorite sont les ossements.

Les Vers des Cavernes présentent les caractéristiques les moins désirables courantes chez les Vers, étant constamment recouvert de mucus. Ils se nourrissent de pratiquement tout, la viande étant aussi un de leurs mets favoris mais les racines et les champignons leur sont également acceptables si nécessaire. Néanmoins, ils ne se nourrissent pas de roches en dépit des persistantes légendes Naines affirmant le contraire. Ils se servent de leurs six cornes dures sur leur tête osseuse comme forets pour se frayer un chemin à travers les roches tendres ou crevassées, glissant dans le tunnel ainsi créé grâce au mucus qui les recouvre. Une crête osseuse protège leurs mâchoires et leurs yeux rapprochés lors de leur activité minière.

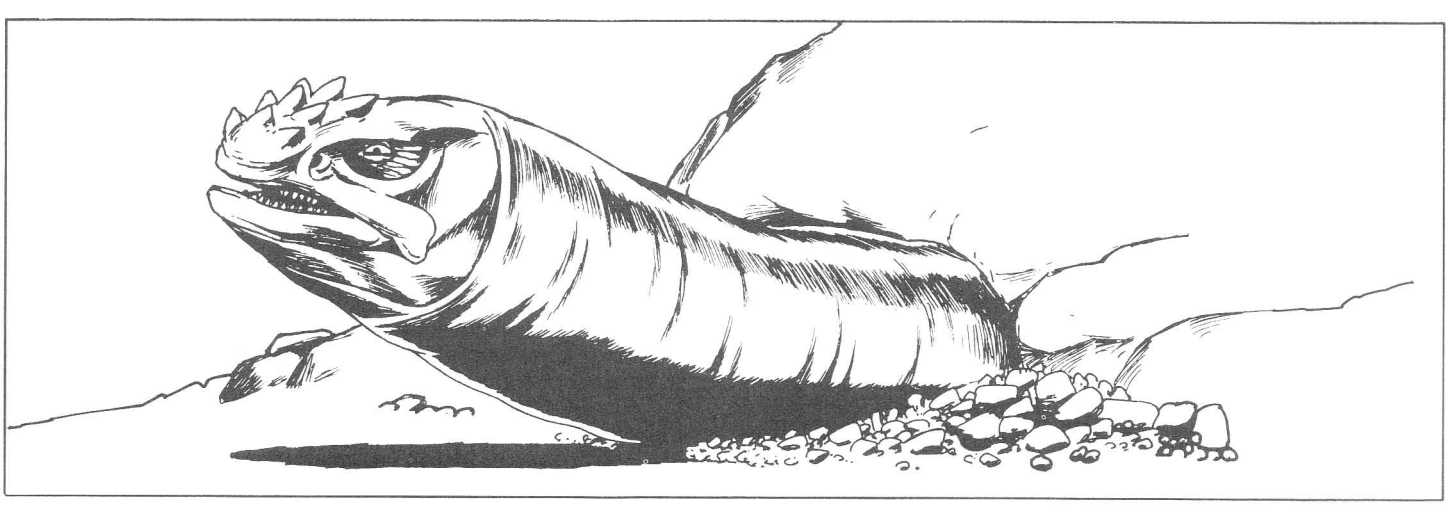
Les Vers des Cavernes vivent dans les Sous-Profondeurs. Ainsi, ils sont plus répandus dans la Moria mais ils sont également rencontrés en d'autres lieux où des personnes ont été assez inconscientes pour creuser si profondément sous terre.

6.32 LES DRAKES D'EAU

Les Drakes d'Eau (Q. "Nénilóki"; sing. Nénilóke), comme les Drakes des Cavernes, sont des Dragons respirant de l'air adaptés à un nouvel environnement. Leur long et gracieux corps, aux écailles étroitement resserrées, leur crête dorsale servant de nageoire et leurs membres les rendent capables de fendre les ondes comme les anguilles et les serpents marins. Leurs poumons à plusieurs chambres leur permettent de rester sous l'eau pendant près d'une heure alors que leur grande gorge leur permet d'emmagasiner suffisamment d'eau pour la recracher d'une manière dévastatrice. Ces Serpents d'Eau vivent dans des plans d'eau douce ou dans des repaires inondés situés sur des îles ou des berges marines isolées. Ces créatures sont très rares et la plupart d'entre elles résident dans les plans d'eau souterrains des étranges Sous-Profondeurs.

DRAKE AQUATIQUE: *Tous-EMSV-QRX,7; 6 à 12 m*

Les Drakes Aquatiques (Q. "Aelinilóki"; sing. Aelinilóke; aussi Ver des Lacs ou Créature des Mares; P. "Cidimbu Dubanavi", sing. Cidimbu Dubana) sont apparentés aux vrais Drakes d'Eau rencontrés dans les mers ou dans les profondes cavernes d'Endor. Ils sont cependant moins raffinés que leurs cousins car ils passent le plus clair de leur temps sur les hauts-fonds ou le long de la côte



et peuvent se déplacer sur terre bien que lentement. Vivant dans les lacs et dans les plus profondes rivières à l'écart, ce sont des créatures d'eau douce. La plupart ont leur repaire dans des cavernes submergées; quelques-uns construisent leur nid dans des arbres abattus, dans des rochers ou dans d'autres débris naturels. De couleur bleu foncé et noire, ils possèdent quatre longues nageoires agiles terminées par des griffes et d'énormes mâchoires abritant quatre rangées de dents longues de 10 cm.

DRAKE D'EAU: *Tous-EMNSV,QRX-7; 9 à 21 m*

Les vrais Drakes d'Eau sont souvent catalogués comme étant des Serpents de Mer (Q. "Lingwilóki"; sing. Lingwilóke). Ce sont des créatures à la fois d'eau douce et marines; ces monstres hideux sont rencontrés partout où l'eau est sombre et profonde. La plupart sont de couleur bleu foncé ou vert foncé; ils sont difficiles à distinguer, particulièrement dans l'obscurité. Ils craignent la brillante lumière du soleil ou les feux puissants, raisons pour lesquelles ils ne s'aventurent que rarement sur les hauts-fonds et d'autant moins sous la lumière du jour. De nombreuses torches allumées peuvent faire s'enfuir un Drake d'Eau.

Tous les Drakes d'Eau sont d'agiles nageurs dont la vitesse peut aller jusqu'à 20 nœuds (environ 37 km/h). Ils se déplacent presque silencieusement et peuvent se faufiler à travers d'étroits passages dans les récifs ou les cavernes. Grâce à leurs sens aiguisés, notamment un organe de type sonar comparable à celui des marsouins, ils peuvent localiser leurs proies sous les pires conditions. Puis ils frappent à grande vitesse avec une précision redoutable et surnaturelle.

Après avoir trouvé une victime potentielle, le Drake d'Eau la saisit avec ses six nageoires en forme de griffes ou l'étourdit par un puissant jet d'eau (à traiter comme un *Éclair d'Eau*). Si aucune de ces deux méthodes n'a fonctionné, il attaquera alors avec sa large gueule garnie de plusieurs rangées de dents longues de 10 cm. Ce type d'attaque a pour but de lui permettre d'avaler sa proie plus ou moins en entier. Si sa victime est trop grosse, il fera appel à une méthode plus musclée: il se servira de sa longue tête comme d'un fouet ou de sa queue comme d'un nœud coulant. Les plus gros Serpents de Mer peuvent saisir et écraser un petit vaisseau.

Mise à part leur grande peur du feu, le point faible du Drake d'Eau est son dégoût des effets désorientants d'un coup étourdissant; une telle blessure peut le faire s'enfuir.

6.33 LES DRAKES DU FEU

Les Drakes du Feu (Q. "Urulóki" ou "Fealóki", sing. Urulóke ou Fealóke) sont les Dragons les plus puissants d'Endor. Ils sont les descendants de Glaurung le Père, le Ver de Morgoth; cette progéniture destructrice effrayante est aussi le deuxième sous-groupe le plus ancien de Dragons.

DRAKE DES MARÉCAGES: *(tous)-EMU,BCP,IKQR-8; 6 à 15 m, envergure:10,5 à 24 m*

Les Drakes des Marécages sont de petits Drakes du Feu pouvant cracher un gaz enflammé. De par leur vie dans les marécages, ils n'enflamment que rarement leur Souffle. Ce Souffle gazeux est très toxique et agit comme du sang de Dragon dilué — empoisonnant ou acidifiant sa victime.

DRAKE DU FEU: *(tous)-AEGMOSTV,BCPU,IKQR-8; 9 à 27 m, envergure si ailés: 15 à 42 m*

Les Drakes du Feu se présentent sous différentes formes; la plupart d'entre eux sont élancés et agiles. Bien que certains soient adaptés à la vie sur terre et d'autres à la vie dans les airs (tous sont de piètres nageurs), peu d'entre eux sont aussi trapus et forts que les Drakes du Froid. Ils sont dotés d'un Souffle embrasé et d'une palette de redoutables sorts.

Comme tous les Dragons, les Drakes du Feu peuvent dominer (par ex., hypnotiser ou ensorceler) d'autres êtres grâce à leurs yeux et à leur voix. Ils peuvent aussi battre des ailes de telle manière que cela les fait apparaître plus gros et plus imposant ou pour simplement distraire leur proie. Leur acuité visuelle leur permet également d'opérer efficacement sous n'importe quel type d'éclairage. Grâce à cette parfaite acuité visuelle et à leur prodigieuse mémoire, ils n'ont que peu de problèmes à surveiller leurs trésors.

Ancalagon le Noir. Défenseur et destructeur de Thangorodrim, le puissant "Mâchoires Jaillissantes" fut le plus grand monstre que les Terres du Milieu n'aient jamais porté. Il fut la quintessence des Drakes du Feu et le père des Vers Ailés. Mesurant plusieurs dizaines de mètres de long et doté d'un Souffle embrasé pouvant détruire une forêt tout entière en une seule fois, Ancalagon pouvait faire dérouter à lui tout seul une armée ou tuer des tribus entières. Ses sorts n'avaient rien à envier à ceux des Maiar et son visage affichait une terreur surpassant celle d'un Balrog.

Heureusement, Ancalagon fut tué par Eärendil lors de la Grande Bataille. Une flèche bien placée et décochée d'une main de maître sauva l'Endor d'une créature sans précédent dans les annales de l'histoire. Il était si grand que, lorsqu'il heurta le sol, il brisa la forteresse de l'Ennemi Noir au-delà de toute réparation.

Angurth. *Angurth est un long Dragon noir et or à qui une* corne manque suite à un ancien duel face à un rival lors d'une période d'accouplement. Il vit au Long Pic dans la Lande Desséchée. Réputé pour ses mâchoires très puissantes et pour l'intense chaleur dégagée par son Souffle, il est connu pour aimer les duels et pour tuer des adversaires lourdement armurés. Hormis Smaug, il possède le Souffle le plus puissant de tous les Drakes du Feu des Montagnes Grises.

Glaurung, Père des Dragons. Glaurung fut le premier Drake du Feu. Comme Ancalagon, c'était une bête gigantesque. Il mesurait environ 90 m de long à pleine maturité. Lors de la guerre contre les Elfes, il fut l'arme secrète de Morgoth; il remplit sa mission avec un grand succès ce qui donna l'idée à son créateur de produire d'au-tres Dragons bien meilleurs. Brillant, vaniteux et sans pitié, Glaurung détruisit de nombreuses places fortes Elfes et Humaines et dévasta maints paysages avant de mourir sous la main de Túrin Turambar.

Itangast. Itangast est le plus redoutable et le plus brillant des Drakes du Feu sans ailes des Montagnes Grises. Il est rapide et rusé et mesure 27 m de long. Il est connu pour ses superbes écailles noires aux pointes bleutées et pour ses longues cornes argentées; sa belle

LES DRAGONS DE LA LANDE DESSÉCHÉE

La Lande Desséchée au Nord de Mirkwood est la terre d'accueil de nombreux Dragons. La plupart de ces Dragons ne sont pas aussi puissants qu'ils devraient l'être; cependant, selon un point de vue Humain, Elfe ou Nain, il n'est pas conseillé de les prendre à la légère. Ils se volent mutuellement leur trésor et font aussi des raids sur les autres sources de butin dont ils ont entendu parler. Leur trésor est de taille variable ainsi qu'en qualité car peu d'entre eux font la différence au sujet de la qualité des joyaux et des armes. Smaug et Scatha furent, de leur temps, les Vers les plus puissants. Après leur départ, et plus tard après leur mort, Itangast et Ando-Anca deviendront des menaces à ne pas prendre à la légère.

apparence est assez désarmante. Son nom dénote fort justement sa nature car "Itangast" signifie "Mangeur de ses Invités" dans la langue des Hommes du Nord du Rhovanion. Son repaire se situe dans la Colline de l'Or au milieu d'un lac desséché dans les basses terres au Sud-Est de la Lande.

Leucaruth. Leucaruth, le Ver de l'Ire, est un Dragon rouge qui est réputé pour la haine sans fin qu'il éprouve vis-à-vis des Nains. C'est une femelle particulièrement féroce; elle est toujours en colère et chasse tout le temps. Elle est peu fréquemment dans son repaire (01-20) du Roc de l'Ire — qui est un gigantesque labyrinthe de cavernes sur plusieurs étages à 16 km au Nord de la bordure Nord de la Lande — situé au-dessus du Plateau du Loup.

Ruingurth. Ruingurth signifie "Mort Embrasée"; c'est un nom approprié pour ce laid mais dangereux Dragon marron rouge. Il est le plus âgé et le plus lent des Grands Vers du Pays Sauvage mais son Souffle de feu rivalise avec celui de ses frères les plus forts. Il est le fils d'Ancalagon et participa à la Guerre de la Colère pendant laquelle il fut blessé par un Grand Aigle. Virtuellement en sommeil perpétuel (01-92), il est fataliste et insouciant. Il ne sortira de sa torpeur que s'il est blessé. Son repaire est dans la Montagne de la Chèvre, un pic recouvert d'argent situé à la lisière Sud de la Lande Desséchée.

LA LÉGENDE DE SMAUG

Fléau de la Montagne Solitaire, Smaug le Doré fut l'un des plus grands Dragons à survivre au cataclysme qui détruisit le royaume de Morgoth à la fin du Premier Âge. Il était, tout comme Scatha, un ancien Drake qui dominait ses rivaux.

Smaug s'installa au Mont Enclume dans les Montagnes Grises quelque temps avant 3A 1600. Il y trouva un vaste complexe qui, jadis (env. Premier Âge), fut un lieu sacré Adan. Fidèle à sa nature, il profana les tombes et pilla les modestes trésors. Il fut courroucé par le manque de richesse et décima, dans un accès de colère, la région avoisinante.

Lorsque la nouvelle sur la richesse des Nains de la Montagne Solitaire (S. "Erebor") parvint à ses oreilles fines en 3A 2770, Smaug décida que ce grand trésor serait sien. Il s'envola vers le Sud, survolant la Lande Desséchée et les plaines herbeuses du Nord du Rhovanion. Lorsqu'il entra en Erebor, il surprit ses proies et les survivants piégés dans la montagne furent massacrés. Les Nains restants, menés par le Roi Thrór, s'enfuirent vers les Collines de Fer à l'Est. Le Drake sans pitié, survolant la montagne isolée, s'abattit sur Dale et brûla la ville se tenant à la base du pic. Seulement quelques Hommes du Nord résidents survécurent; ils s'échappèrent vers le Sud jusqu'en Esgaroth (Cité du Lac) sur le Long Lac.

Smaug dirigea sous la montagne pendant deux siècles, sortant parfois de sa torpeur pour détruire des portions de la proche région. Il étendit son domaine fait de terres désolées aussi loin que le Long Lac et les Longs Marais. Il groupa son trésor — comprenant l'ensemble du trésor du peuple de Thrór — en un tas gigantesque sur lequel il se reposait.

En 3A 2941, Thorin Écu-de-Chêne et un groupe de Nains (incluant un Hobbit) vinrent de l'Ouest et provoquèrent le grand Drake. Bilbo Baggins, ami de Thorin, dérangea le Dragon; durant la rencontre, la vaniteuse créature révéla sa zone de vulnérabilité, le seul point faible de son armure. Cela lui fut fatal. Lorsqu'il sortit pour tuer Thorin et ses Nains et détruire la cité d'Esgaroth qui les avait abrités, l'un des citadins était prêt à exploiter le secret de Smaug. Après que Smaug se fût envolé, vengeur, vers le Long Lac et qu'il ait commencé à brûler la communauté, Bard l'Archer (l'héritier légitime au trône détruit de la cité de Dale) décocha une flèche qui tua le Dragon. Bard vengea donc la destruction de Dale et acheva le règne du plus puissant Dragon du Nord.

Smaug le Doré. Smaug est le plus grand et le plus rusé des Dragons des Montagnes Grises. Il est lent à mettre en colère et exceptionnellement sans pitié, vindicatif, coléreux et fier. Bien que de couleur rouge, ses écailles sont légèrement dorées et reflètent la lumière. Sous la lumière du soleil ou d'un brillant clair de lune, Smaug apparaît être en or, d'où son nom. Il mesure 27 m de long; l'envergure de ses ailes fait 45 m, ce qui est inhabituellement grand pour un Drake du Feu au Troisième Âge. À l'origine, il habitait dans le Barl Synac mais il partit pour le Mont Enclume, au Nord-Ouest de la Lande Desséchée, lorsqu'il se rendit compte que les Nains avaient découvert une richesse minérale dans la région.

Throkmaw. Throkmaw le Noir, Fléau des Territoires Incultes du Nord, est le plus puissant Dragon Ailé, hormis Smaug, de toutes les Montagnes Grises. Comme Smaug, c'est le fils d'Ancalagon dont il hérita de la force. Heureusement pour les Peuples Libres du Rhovanion, il ne s'aventure jamais au Sud des pics. Il préfère errer quelquefois dans les Territoires Incultes pour y chasser les Trolls et les Lossoth. Son repaire est situé en contrebas de l'Arche Érodée, dans les contreforts Nord de la chaîne de montagnes, à environ 32 km au Nord-Est de l'antre de Scatha au Gondmaeglom.

Uruial. Uruial est un Dragon rouge extrêmement ancien et trapu. Il fut estropié durant les Jours Anciens par un archer Noldo; il fut le dernier Dragon à échapper à la destruction d'Angband. Il a fait son repaire, spectaculaire, dans la Falaise d'Acier au milieu de l'éperon Sud-Ouest des Ered Mithrin.

LA LÉGENDE D'UTUMKODUR

Quand Angband fut détruite, Utumkodur était déjà en train de voler vers l'Est car Morgoth pensait qu'elle pourrait subjuguer les Avari. La défaite de Morgoth la laissa avec cette unique mission sans autre arrière-pensée. Néanmoins, elle s'installa dans les hauts pics des Orocarni, à l'Est des Terres du Milieu, à l'aube du Deuxième Âge. Elle s'amouracha mystérieusement des Hildor de la région jusqu'à s'en faire des amis et à leur enseigner son savoir.

L'étrange comportement d'Utumkodur avec les tribus Kael donna naissance à l'unification du peuple Avaradan connu sous le nom de Womaw. Cette race dominera la politique des Terres du Milieu du Nord-Est pendant pratiquement deux Âges. Le Culte du Dragon, formant le cœur du mysticisme Womaw, était basé sur les enseignements de Kod Ultor (nom sous lequel elle était connue dans l'Est). Ses adeptes, les Seigneurs-Dragons, donnèrent naissance à la lignée de Rois qui dirigèrent le domaine sans cesse croissant de Womawas Drus et qui devinrent les suzerains d'un gigantesque empire. Ces Rois, ou Hionvora (Wm. *Empereurs*), pratiquèrent la magie illusoire d'Utumkodur, devenant de puissants Magiciens des Mots. (Un descendant de cette lignée, Komûl I, devint le Nazgûl Khamûl.)

Kod Ultor périt sous la main de la maléfique Reine Elfe Avar Mormiresûl qui utilisa les écailles d'Utumkodur pour se faire confectionner une magnifique armure. L'héritage particulier du Dragon d'or survécut car elle fut déifiée par les Womaw.

Utumkodur. Connu également sous le nom de Kod Ultor, Utumkodur est le seul vrai Dragon d'or ayant survécu au Premier Âge. C'est la sœur aînée de Smaug; elle rivalise avec lui en taille et en force. À la différence de Smaug et des autres Dragons, elle ne se met jamais en colère.

6.34 LES DRAKES DU FROID

Les Drakes du Froid (Q. "Helkalóki"; sing. Helkalóke) comprennent les Dragons les plus anciens et les plus courants. Tous les autres Dragons descendent de cette lignée. Élevés par Morgoth comme l'ultime créature de combat, ils furent les premiers monstres à menacer la paix des Terres du Milieu.

Il existe quatre types de Drakes du Froid: les Drakes du Froid Ailés et, trois variétés sans ailes, les Drakes des Glaces, les vrais Drakes du Froid et leurs cousins plus petits les Drakes Terrestres.

DRAKE DU FROID AILÉ: *fgrt-AEGMOSTV,BCPU,IKQR-8; corps 9 à 24 m, envergure: 15 à 36 m*

Les Drakes du Froid Ailés sont, comme les Drakes du Feu, les descendants des vrais Drakes du Froid. Ils ressemblent à leurs ancêtres en caractéristiques mais ils sont plus élancés et plus gracieux. Chose plus importante, les doigts allongés de leurs longues pattes antérieures portent des membranes pour former des ailes qui leur permettent de voler.

Bairanax. Bairanax est un chasseur d'ours qui vit dans les cavernes au Creux d'Ovir au Sud des Montagnes Grises. Il est de couleur marron rouge et mesure environ 16 m. Sa prédilection pour la viande d'ours est liée à la haine qu'il leur porte car, lorsqu'il s'échappa d'Angband, il faillit être tué par un Ours Septentrional. Par conséquent, les Hommes du Nord voués au Culte de l'Ours voit, en lui, un vieil ennemi très personnel. Plus d'un Beijabar (Béornide) a péri en essayant de le tuer. Bairanax chasse dans les vallées aux rivières fraîches du Nord, là où les ours sont à la recherche de baies et de poissons.

Daelomin. Daelomin est un Drake très mystique et enchanté; les légendes du Premier Âge la présentent comme l'Aile Fantôme des Ered Engrim. Son repaire est situé sur l'Aiguille Dansante, à peu près à 60 km à l'Ouest de la Lande Desséchée et à mi-chemin entre le Mont Gondmaeglom et le Mont Enclume.

Dynca. Laid mais épris de compassion, Dynca est le plus passif et le moins rancunier des Drakes du Froid des Montagnes Grises. Il vit à l'À-pic du Chagrin et préfère chasser dans les Territoires Incultes du Nord.

Khuzadrepa. Khuzadrepa est un puissant sorcier. Sa capacité à manipuler les forces de la nature est légendaire. C'est un monstre vil qui adore faire preuve de puissance et qui tue sans pitié le fort comme le faible. Il vit à la Crevasse du Tonnerre dans les Montagnes Grises, un ancien complexe Nain dont il se rendit maître vers 3A 2050.

DRAKE DES GLACES: *fg-EGLNT,U,IKQR-8; 7,50 à 18,50 m*

Les Drakes des Glaces ressemblent aux blancs Drakes du Froid; ils sont souvent confondus avec ces derniers. N'étant pas de vrais Drakes du Froid, ils se nourrissent souvent de créatures aquatiques et font partie des meilleurs nageurs d'Endor. Ils peuvent avaler de l'eau ou de la glace et la restituer sous la forme d'une sorte de Souffle.

Bien qu'ils partagent la plupart des caractéristiques des autres Drakes du Froid, les Drakes des Glaces résident exclusivement dans des crevasses ou des cavernes de glace; ils passent la plupart de leur vie active sur ou près des glaciers ou des coulées de neige. Ils se déplacent sur la glace en skiant essentiellement sur leurs puissantes et plates griffes arrière (ce sont des griffes qui s'étendent à l'arrière de chaque membre).

Lomaw. Lomaw est un Drake des Glaces gris blanc qui vit dans une caverne en neige juste au Sud du Glacier Mourant dans les Montagnes Grises. Il n'y a que deux Drakes des Glaces dans cette région. Très agile, rusé et capable de geler des ennemis à moins de 180 m, il fait partie des plus redoutables Dragons du Nord.

Nimanaur. Tout comme son frère aîné Lomaw, Nimanaur est un Drake des Glaces vivant dans les Montagnes Grises, loin de ses frères, lesquels résident près des mers septentrionales. Il est moins redoutable que son frère Lomaw et préfère se nourrit des losrandír se trouvant près de son repaire au bord Nord-Ouest de la Lande Desséchée.

DRAKE DU FROID: *fgrt-AEGMOSTV,BCPU,IKQR-8; 9 à 24 m*

Les vrais Drakes du Froid sont de puissantes créatures dont les écailles sont plus épaisses que chez les autres Dragons. Agiles mais sans ailes, ils sont dotés de membres puissants munis de longues griffes aussi dures que l'acier. Leur morsure peut transpercer un adversaire en armure complète et leur queue ressemblant à un fouet peut facilement, en un balayage, renverser un Mûmak. Ils savourent le combat physique et sont rapides à frapper lors d'affrontement. Ils apprécient la chasse et aiment le combat.

La plupart des Drakes du Froid vivent sous un climat froid ou glacial, préférant les terres désolées et les hauteurs de type alpin aux terres tempérées. Ces monstres furent, après tout, engendrés sous le froid glacial du Lointain Nord. De ce fait, ils sont trapus, forts, immunisés au climat glacial et capables de sentir une proie jusqu'à 16 km (aucun Dragon ne possède un grand sens de l'odorat). Leur coloration reflète également leur affinité pour la neige; bien qu'elle varie comme celle des autres Dragons, la plupart sont gris blanc voire blancs. Cependant, les plus anciens et plus puissants sont souvent noirs, marron ou même rouges.

Agburanar. Agburanar est un Drake du Froid noir qui réside dans les Cavernes d'Ûlund se trouvant dans une avancée de la partie Est des Montagnes Grises (Q. "Ered Mithrin") à 16 km au Nord de la Lande Desséchée. Bien qu'il tua le Seigneur Nain Fáin et qu'un peu plus tard il massacra une petite bande de Trolls des Neiges venus le défier pour le trésor de Fáin, il est relativement timide et préfère les chèvres et les ours.

Ando-Anca. Drake du Froid rouge, Ando-Anca réside au Mont Udûnanka dans la partie Nord-Est de la Lande Desséchée. Son père était Glaurung; il est donc très ancien et, mis à part son frère aîné Scatha, il est le plus puissant des Drakes du Froid des Montagnes Grises. Il est agressif mais quelque peu somnolent, même quand il est énervé, 95% du temps. Une fois réveillé, il chasse les losrandír mais sa proie favorite est le Troll car il adore une bonne adversité.

Culgor. De couleur rouge doré, Culgor est l'un des plus beaux Drakes du Froid de Morgoth. Il est le plus rapide et le plus curieux des Dragons des Montagnes Grises; il vit au Dôme de la Chauve-Souris.

Gostir. Gostir, l'ancien "Regard Horrible", est un puissant enchanteur qui réside dans les montagnes de Barl Synac au Nord du Rhûn. C'est un pur Drake du Froid blanc renommé pour ses yeux rouges ardents et leur terrible expression. Grâce à son regard, Gostir peut

effrayer un ennemi à tel point que ce dernier éprouvera de la soumission ou en mourra. Heureusement pour les Lossoth, les Umli et les Lotan de la région, il ne se nourrit principalement que d'animaux vivant en troupeaux ou de gros mammifères aquatiques.

Haurnfile. Sœur aînée plus vile de Culgor, Haurnfile vit dans les Sous-Profondeurs sous le Dôme de la Chauve-Souris dans la partie Sud-Ouest de la Lande Desséchée. Elle hait son frère qui, dit-on, lui vola son trésor avant de s'enfuir des Montagnes Bleues surplombant le Beleriand. Haurnfile est un Drake du Froid gris rouge qui chasse les Nains; elle se nourrit généralement de chèvres et de moutons.

Hyarleuca. Étonnamment paresseux et au tempérament exécrable, Hyarleuca est un jeune Drake du Froid marron. Connu comme le Dragon le moins subtil des Montagnes Grises, il chasse souvent dans les plaines herbeuses entre les Montagnes Grises et les Collines de Fer. Il vit au Sud-Est du Gondmaeglom, à 16 km au Nord de la Men Rhûnen.

Klyaxar. Klyaxar est un Drake du Froid marron rouge; il a longtemps hanté les Lossoth du Grand Nord. Jeune, petit et rapide, il erre dans les collines au Nord des Ered Mithrin.

Lamthanc. Cela signifie "Langue Fourchue" et c'est un nom idéal pour cet énorme Drake du Froid gris blanc. Sa langue préhensile et fourchue de 2,70 m de long lui sert aussi à tromper. Il déteste la vérité, préférant employer de complexes mensonges pour tromper et piéger ses ennemis. C'est un tueur badin dans tous les sens du terme. En tant qu'habitant des Montagnes de Fer, il vit près des eaux glacées de la Mer d'Illuin, près de la Baie d'Utûm au Nord de la partie centrale d'Endor. Son seul rival en puissance dans la région est Hoarmûrath de Dír, le Roi d'Urd, qui deviendra plus tard un Spectre de l'Anneau.

Lastalaika. Lastalaika, ou "Oreilles Fines", est un Drake du Froid blanc argenté qui réside au Nord des Montagnes Rouges (Q. "Orocarni") de l'Est. Son antre débouche vers l'Ouest surplombant le territoire Aigvalg. Il est réputé être un mangeur d'hommes, fréquemment endormi et sans pitié; il a dévasté une large partie des terres herbeuses près de son repaire.

Merkampa. Il est surnommé "Griffes Sauvages" et demeure dans les Ered Ormal du Centre-Sud des Terres du Milieu. C'est un Drake du Froid gris clair qui depuis longtemps terrorise les peuples Clyan et Vaag; il est souvent appelé le "Fléau du Sud". Le réveil de Merkampa a poussé de nombreuses tribus à s'en aller des terres entourant les Cols Chy.

Scatha le Ver. Scatha est le plus jeune fils de la première progéniture de Glaurung. Il réside au Gondmaeglom au centre des Montagnes Grises. Sans nul doute, il est l'un des plus puissants Drakes du Froid; il est le fléau des Nains des Ered Mithrin.

Scatha est un Drake extrêmement agressif et avare; il recherche activement toute place forte civilisée renfermant du butin et fréquemment attaque les caravanes voyageant sur la Men Rhûnen au Nord de Mirkwood. Il se nourrit de losrandír, de chèvres, d'Orques et de Géants.

DRAKE TERRESTRE: *fgrt-AEGMOSTV,BCPU,IKQR-8; 7,50 à 15 m*

Les Drakes Terrestres sont, de base, de petits Drakes du Froid ou de gros Drakes inférieurs. Ils sont réputés pour leur vitesse et leur capacité de sauter et de grimper comme un gros félin. Ils s'effraient ou se mettent en colère rapidement; ils font partie des Vers les plus répandus.

LA LÉGENDE DE SCATHA

Scatha le Ver est l'un des plus grands Dragons ayant survécu à la destruction d'Angband; il hanta les Territoires Incultes du Nord d'Endor durant tout le Deuxième Âge. Étant le plus vieux rejeton survivant de Glaurung, il fut le Drake du Froid le plus remarquable dans le Nord. Plus tard, il fit son repaire dans les Montagnes Grises et se réveilla vers 3A 1625. Il se nomma seigneur de la région lorsque les Nains de la Tribu de Durin commencèrent à exploiter la région en 3A 1999.

Scatha tua bon nombre de Naugrim et se constitua un trésor bien avant l'arrivée du Peuple de Durin. Néanmoins, lorsque les riches Nains d'Erebor (la Montagne Solitaire) entrèrent dans les Ered Mithrin, il les frappa rapidement. Le Grand Drake du Froid se rappela la défaite de son père face aux Nains de Belegost et craignit de voir les téméraires envahisseurs revendiquer son domaine. Ainsi, au début de 3A 2000, le Ver maléfique attaqua la mine Naine à la Coulée d'Argent; il y tua ses habitants et y vola un grand trésor.

Les Nains cherchèrent à se venger mais mirent trop longtemps à se regrouper. Plus tard cette même année, le Seigneur Fram des Éothéod tua Scatha et ramena le trésor du Drake du Froid au royaume des Hommes du Nord dans les vallées de l'Anduin. Enragés, les Nains demandèrent que les Éothéod rapportent le butin mais Fram refusa. Le Seigneur-Cavalier préféra utiliser cette récente richesse pour ériger une nouvelle capitale à Framsburg. Il envoya alors aux Nains une réponse insultante ainsi qu'un collier fait avec les dents de Scatha. Cela déclencha l'affrontement et les Nains tuèrent Fram durant le bref conflit. Depuis cela, une certaine animosité existe entre les Hommes du Nord et les Naugrim — le lourd héritage de Scatha le Ver.

6.35 LES VERS-GAROUS

Les Vers-Garous sont des Dragons dotés du pouvoir de changer de forme. Ce sont des changeurs de forme. Il en existe deux types: les Drakes des Sables et les vrais Vers-Garous.

DRAKE DES SABLES: *acs-OSV,KQR-8; 4,50 à 7,50 m*

Le Drake des Sables est une créature ailée vivant dans les régions arides ou semi-arides; il gîte dans un repaire, dans les basses terres, qui est un peu plus qu'un nid abrité. Ils sont rencontrés dans le ciel d'Harad mais quelques-uns vivent dans les parties les plus sèches des plaines entre les Ered Ormal et les montagnes à l'Est. Les Haradrim les appellent les "Zimaj" et craignent ces petits Drakes plus que tout autre créature du désert.

Le Drake des Sables d'Harad gîte profondément dans le terrain sauvage sablonneux de la Mer de Dunes; néanmoins, il chasse le long des routes commerciales, près des oasis et des autres zones civilisées. C'est une créature solitaire; un Drake des Sables en rencontrant un autre le combattra avec autant d'empressement que si c'était un Aigle du Désert (cf. l'Orao, section 5.1). Son repaire est généralement un simple terrier dans le sable mou. En début de soirée, il rentre dans son antre et retourne à la surface dès l'aube. Parfois, il établit une demeure un peu plus permanente parmi les débris d'une ruine dans le désert.

Les Drakes des Sables ressemblent aux Drakes Ailés qui terrorisent les autres régions des Terres du Milieu. Cependant, ils sont plus petits et plus vifs et partagent de nombreux traits avec les gros oiseaux de proie. Leurs dents et leurs griffes sont inhabituellement aiguisées; elles sont disproportionnées vu la taille de ces créatures. Ils représentent un danger sérieux en dépit de leur incapacité à lancer des sorts ou à cracher du feu. Ils ont un point faible

indéniable: ils sont difficilement plus intelligents que les lézards et les serpents avec qui ils cohabitent. Ils sont uniquement guidés par la faim et leurs instincts.

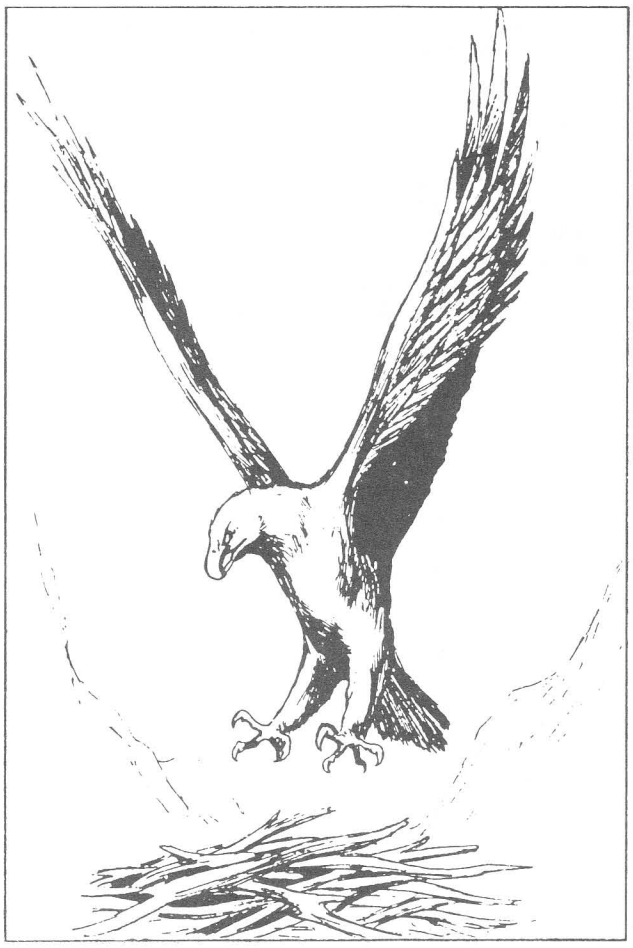
Néanmoins, comme les vrais Vers-Garous, les Drakes des Sables peuvent magiquement altérer leur forme. Ils se placent au sommet ou à côté d'un relief de terrain ou d'une proie morte et peuvent prendre les caractéristiques de l'objet qu'ils touchent. Cela fonctionne plus comme pour un caméléon que comme pour les vrais Vers-Garous car ces derniers changent volontairement de forme.

Les Drakes des Sables sont toujours affamés et sont les Drakes terrestres les plus actifs. Une fois engagé au combat, un Drake des Sables poursuivra sa proie avec ténacité et vicieusement jusqu'à ce que l'un des deux meure ou soit incapable de continuer. Il attaque du ciel se servant de ses puissantes mâchoires et des serres de ses pattes postérieures. Sa vitesse et son agilité sont telles qu'un seul Drake des Sables peut infliger de gros dégâts à une caravane faiblement gardée.

VER-GAROU: *cdirs-AEOSV,BCFPU,QR-9; 12 à 21 m*

Les vrais Vers-Garous sont de redoutables monstres. Bien que sans ailes, ils ressemblent aux Drakes du Froid; ils sont cependant plus longs et plus minces et leur coloration est généralement marron rouge ou verte. Comme les Drakes du Froid, ce sont de puissants lanceurs de sorts; cependant, ils se concentrent sur leur capacité à magiquement changer de forme. Grâce à cet étonnant pouvoir, ils peuvent éviter, effrayer, surprendre, terrifier ou simplement surclasser leurs ennemis. Un Ver-Garou peut réduire ou augmenter sa taille jusqu'à 50% de sa masse, assumant toute forme qu'il peut actuellement voir (ou voir mentalement en détails) au moment où il altère sa forme.

La plupart des Vers-Garous vivent dans les hautes terres de l'Est des Terres du Milieu. Leur plus grande concentration se situe dans les Montagnes du Vent (Q. "Orosúli"; S. "Ered Gwaen") du Sud-Est de l'Endor mais un petit nombre vit dans la partie Nord des Montagnes Rouges (Q. "Orocarni"; S. "Ered Ceren"). Ils préfèrent les repaires brumeux, ce qui renforcent les légendes disant qu'ils vivent dans les nuages. Bizarrement, les légendes des Hobbits font la confusion entre les Vers-Garous et les Drakes des Sables car seulement ces derniers vivent réellement en terrain désertique.



6.4 LES MONSTRES VOLANTS

Morgoth se rendit rapidement à l'évidence que les créatures douées du pouvoir de voler pourraient le servir de nombreuses manières. Par conséquent, il développa des dizaines de races de monstres aériens. Certains lui servaient d'éclaireurs, d'autres de messagers et d'autres encore de combattants. Certains lui servaient de nuages mobiles, obstruant la lumière du soleil pour créer une fausse nuit préférée par les armées de l'Ennemi Noir.

CRABAN: *dirt-AEMO,BCFP,HKQX-5; envergure: 1,50 m*

Le Craban (pl. Crebain) est une grosse corneille maléfique; il a souvent été le serviteur du Mal. C'est principalement un charognard; il ne fait pas la fine bouche quant à savoir depuis quand est mort son repas, ni de savoir si la créature est réellement morte. Les Crebain se groupent pour harasser les créatures blessées et, s'ils en ont eu reçu l'instruction de quelque personne intelligente maléfique, les individus non blessés voyageant seuls ou perdus. Ils ont une bonne vue et sont attirés par les objets brillamment colorés ou brillants. Ils font d'excellents espions. Ils sont rencontrés le plus couramment dans la partie Centre-Sud des Terres du Milieu, y compris dans la Forêt de Fangorn et au Pays de Dun, mais aussi n'importe où et particulièrement près des sources du Mal.

FÉROCE AILÉ: *Tous-ADGOSTV,BCFJPU,IQR-8; corps: 4,50 à 7,50 m, envergure: 9 à 12 m*

Les Féroces Ailés sont des créatures repoussantes et terrifiantes issues des Drakes Ailés mais plus petites qu'eux. Sauron les rencontra hantant les hautes terres reculées du Nord et les améliora afin de produire des montures aériennes rapides pour ses Nazgûl.

Un Féroce Ailé ressemble plus à un énorme oiseau sans plumes mais sa peau en cuir est épaisse. Ses ailes sont des membranes tendues sur des os, comme celles d'une chauve-souris. Il exhale de lui une odeur de chair en décomposition, son mets favori, et son corps est si méphitique que son sang et ses excréments polluent ou tuent même les plantes les plus résistantes. Lorsque le corps du Féroce Ailé du Roi-Sorcier d'Angmar fut brûlé en 3A 3019, la fumée et les cendres produites détruisirent le sol sous-jacent, empêchant la moindre parcelle d'herbe ou la mauvaise herbe la plus luxuriante d'y pousser à jamais.

Particulièrement utile aux êtres maléfiques désirant une forte monture sans peur, le Féroce Ailé est une puissante créature aérienne ainsi qu'un redoutable combattant.

Féroce Ailé du Roi-Sorcier d'Angmar. Il fut certainement le plus puissant de son espèce. Son maître le chevaucha lors de la Bataille des Champs du Pellenor. Durant cet affrontement, il fondit sur Nivacrin, la monture de Théoden; il faillit déchirer en pièces le Roi Rohir et son cheval mais Éowyn, fille d'Éomund et nièce de Théoden, intervint. Elle tua la bête en un coup avant d'être étourdie par son maître, le Seigneur des Nazgûl.

Durclax, Féroce Ailé de la Cour d'Ardor. Monture de la maléfique Sorcière Rilia, Durclax lui fut offert par Sauron. Durclax fut entraîné uniquement pour porter Rilia et son servant Mornaur, le Seigneur des Bâtons. Durclax vit dans la forteresse de Rilia à Naurlindol au Sud des Terres du Milieu.

6.5 LES MONSTRES GÉANTS

Morgoth les éleva par dérision vis-à-vis du travail d'Eru et pour combattre les puissants Onodrim (les Ents). L'Ennemi Noir ne réussit pas à les raffiner, raison pour laquelle les plus vieux et les plus gros sont les moins intelligents.

6.51 LES GÉANTS: *g-AV,BU-6; 3 à 3,60 m de haut*

Les Géants (Q. "Norsar", sing. Norsa) ne sont pas particulièrement nombreux; ils vivent dans les régions alpines de pratiquement toutes les montagnes des Terres du Milieu. Ils sont sauvages, joueurs et stupides; ils préfèrent les régions froides et désolées peu fréquentées par les Peuples Libres. Ils se nourrissent de grandes quantités de viande; ils chassent leurs proies de différentes manières. Un Norsa peut courser sa victime pour l'attraper et l'étrangler; il peut, s'il est habile, lui lancer des rochers afin de lui briser le crâne, une jambe ou la colonne vertébrale.

Les Géants n'éprouvent que peu d'intérêts envers les objets conventionnels trouvés dans les trésors. Ils ne se servent pas des pièces de monnaie et sont trop gros pour utiliser la plupart des armes (nombreux sont-ils néanmoins à avoir saisi la notion de ce qu'est une arme). Ils ne s'embarrassent pas d'atours personnels sauf, dans de rares cas, de trophées. Certains Géants, par exemple, se font des colliers de crânes enfilés sur une lanière en peau.

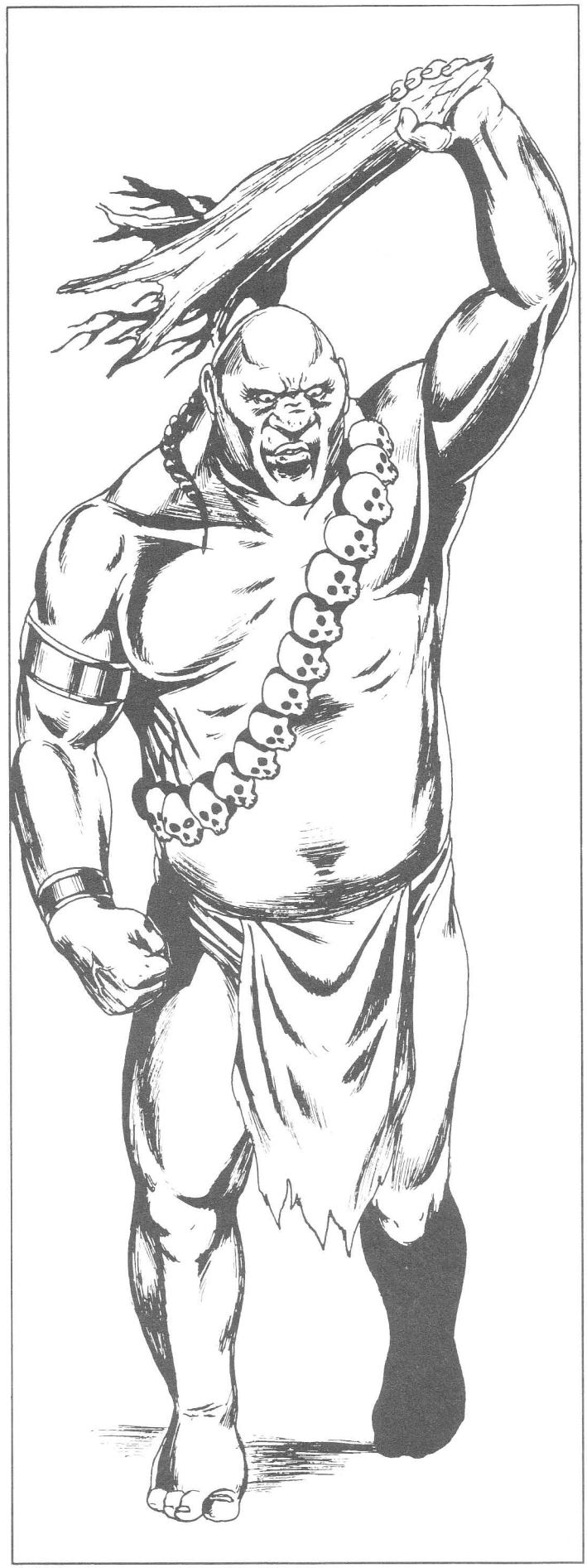
Tout comme les Trolls, quelques Géants sont cependant fascinés par l'éclat brillant des armures, ou d'objets similaires, et peuvent accumuler une multitude d'objets divers brillants. Quelques exceptions sont notoires, notamment les Géants Rouges des Orocarni qui savent comment fabriquer les armes et s'en servir.

6.52 LES TROLLS

Note: *De plus amples renseignements sur les Trolls sont fournis dans le supplément sur les* ***Seigneurs des Terres du Milieu, Volume III (Lords of Middle-earth, Vol. III).***

Les Trolls (S. "Tereg", sing. Torog; Q. "Ologi", sing. Olog) sont souvent pris pour de petits Géants. Ces maléfiques et grosses créatures sont le résultat du travail de Morgoth qui les développa par dérision vis-à-vis des Ents. Les Trolls diffèrent beaucoup en intelligence et en capacités. Des sous-espèces anciennes furent développées pour semer le chaos en Arda à l'aube des ravages de Morgoth; elles sont appelées "Trolls Sauvages" à juste titre. D'autres Trolls, les célèbres Trolls Noirs ou "Olog-Hai", furent développés par l'Ennemi Noir et son élève assidu Sauron; ils possèdent une bonne intelligence.

Note: *Une légende persistante sur les Trolls de toutes sortes doit être rectifiée; aucun Troll ne régénère à partir d'un lambeau de chair. Il est vrai que les Trolls sont difficiles à tuer et, tant qu'il leur restera le plus ténu souffle de vie, ils combattront ou se remettront. Certains d'entre eux régénèrent des membres manquants mais cela prend beaucoup de temps. Tant que vous êtes certain que le Troll est bien mort, il n'y a pas de raison de perdre du temps à brûler le corps. Les régions où les Trolls sont rencontrés sont suffisamment dangereuses pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attirer l'attention de cette manière.*



6.6 LES CRÉATURES PÚKEL

Les créatures Púkel sont des monstres en pierre ou en métal animés magiquement par des esprits enchantés. La plupart sont la création de la culture Drúadan (ou Wose). Les autres sont l'œuvre des Daen Coentis, un peuple apparenté aux Dunlendings des Montagnes Blanches parmi lesquels les Woses vécurent et travaillèrent. Sauron, lorsqu'il réalisa la valeur de ces gardiens en pierre, produisit également une pléthore de créatures Púkel, les plus connues d'entre elles furent ses Gardiens.

NOTE: *Les créatures Púkel sont des créations artificielles qui ne survivent que grâce à la volonté de leur concepteur. Elles ne sont cependant pas considérées comme de vrais monstres car elles ne sont pas une perversion de la vie.*

COLBRAN: *Tous-Q-8; 3 m de haut*

Les Colbran ne peuvent être vus tant qu'ils ne sont pas activés. Leur esprit habite dans la pierre ou dans le métal, ce qui fait luire la matière d'une faible lueur bleutée trahissant leur présence auprès du très petit nombre connaissant leur existence. Lorsqu'ils sont réveillés, ils prennent la forme d'êtres à l'apparence humaine atténuée, luisant d'une telle lueur bleue qu'ils sont difficiles à contempler.

Ces créatures sont les plus fortes et les plus habiles créations des Drúedain et des Daen Coentis. Les Colbran ressemblent plus aux Démons qui ont été créés par l'Homme mortel qu'à ceux qu'il est capable d'invoquer. Certains peuvent lancer des boules d'électricité ou des éclairs foudroyants. Les sorts produisant du noir ont peu ou pas d'effets sur le regard intense d'un Colbran; une *Noirceur* naturelle d'une intensité égale dégagée par des êtres enchantés peut affaiblir (faible intensité) ou vaincre (éteindre) le regard d'un Colbran. Il y a 25% de chances qu'une arme normale se brise au contact d'un Colbran; les éclats infligent 1 à 10 attaques + 0 par fronde à quiconque à moins de 9 m.

GARDIENS SILENCIEUX: *Tous-Q-9; 9 m de haut*

Les Gardiens Silencieux sont deux hideuses statues vivantes qui gardent la Tour de Cirith Ungol (durant l'occupation de Sauron). Chaque Gardien ressemble à un bipède, assis sur un trône, formé de trois corps rattachés ensemble, chaque corps portant une tête de vautour. Ainsi, ils peuvent simultanément regarder dans toutes les directions par rapport au passage qu'ils gardent. Sans compter leur excellente vision, même sous l'épaisse nuit du Mordor, ils ont une *Présence* qui opère continuellement dans 500 mR. Ils ont une puissante et maléfique volonté qui fonctionne comme un sort de *Pose d'un Rets* au niv. 20: tous ceux qui désirent passer doivent effectuer un JR. L'échec a pour résultat de faire s'enfuir la victime effrayée. Même ceux qui résistent à ce sort et qui entrent dans la Tour continuent de ressentir la volonté maléfique de Sauron car les Gardien Silencieux savent qu'ils sont toujours là. Néanmoins, des mots Sacrés, tels que le nom *Elbereth*, ou de la Lumière Sacrée, telle que la *Fiole de Galadriel*, affectent leur volonté.

HOMMES PÚKEL: *Tous-Q-8; 0,60 à 1,50 m de haut*

Les Hommes Púkel sont des statues en pierre douées de vie sculptées à la ressemblance de leurs créateurs, les Drúedain (ou "Drughu" ou "Drûgs"). Ils sont généralement employés comme gardiens des lieux sacrés. Aussi résistants que la pierre dont ils sont faits, ils peuvent être cassés; les intempéries les affectent ainsi que tout ce qui peut affecter la pierre. Ils font preuve d'une surprenante

initiative pour des êtres artificiels: ils apprécient les méthodes d'Embuscade et préfèrent ce type d'attaque à tout autre. De plus, ils sont très compétents en Filature et en Pistage. Cependant, lorsqu'ils sont brisés en menus morceaux ou lorsque les intempéries effacent leurs traits, ils deviennent inactifs. Dans les lieux abrités, ils restent potentiellement fonctionnels durant des millénaires.

Rec Baereten, Esprit sous la forme d'un Homme Púkel. Enchanté sous la forme d'un Homme Púkel par le dernier enchantement de deux prêtresses dont il participa au meurtre, Rec a la mission de subtiliser une gemme magique maléfique située dans le lieu sacré Dunlending de Setmaenen, un tumulus en pierre situé au Nord du Lamedon, au Sud des Montagnes Blanches. Il ne peut s'animer tant qu'il n'est pas activé par un intrus car il est sous l'emprise d'ordres magiques placés sur l'Homme Púkel dans lequel il se trouve. Il est assez ironique de constater que la vengeance subtile dont il est l'objet le force à garder le lieu sacré qu'il désire piller.

HURNDAEN: *Tous-Q-8; 3,60 m de haut*

Les Hurndaen, tant qu'ils ne sont pas dérangés, ressemblent à des piliers en fer. S'ils sont importunés, ils prennent l'apparence d'humains en fer, attaquant comme les Mendaen (cf. ci-après) mais avec une meilleure efficacité. Ils peuvent se reconstituer après leur destruction mais ce processus demande un repos sans dérangement pendant au moins 50 ans.

HURNKENNEC: *Tous-Q-8; diamètre du corps 0,60 m, longueur des pattes 2,10 m*

Les Hurnkennec ont l'apparence de blocs de minerai tant qu'ils ne sont pas actifs. Un fois activés, ils prennent l'apparence d'araignées géantes en fer. Ils peuvent grimper aux murs et marcher aux plafonds; ils attaquent en se laissant tomber sur leurs victimes, ce qui les écrase, et frappent avec leur bouche en forme de pince et avec les épines qui couvrent leurs longues pattes. Tout comme les Hurndaen, ils peuvent se recomposer.

MENDAEN: *Tous-Q-8; 3 m de haut*

Les Daen Coentis créèrent les Mendaen afin qu'ils ressemblent à de grossiers piliers en pierre. Lorsque la présence d'un intrus les active, ils prennent la forme d'un grand humain. Les Mendaen attaquent avec leurs grosses mains comparables à des marteaux, saisissant et écrasant leurs adversaires. Ils se déplacent plutôt lentement mais sont bien difficiles à arrêter. S'ils sont "tués", ils s'écroulent en une masse informe de rocaille et se recomposent (s'ils ne sont pas dérangés) en une vingtaine d'années.

MENSHARAG: *Tous-Q-8; longueur 1,50 m + queue 1,50 m*

Créations des Daen Coentis, les Mensharag ressemblent, à première vue, à des rochers ou à des blocs de pierre. Lorsqu'ils sont alertés par la présence d'un intrus, leur vraie forme se révèle: de grosses créatures lourdement charpentées ressemblant à des lézards. Ils se déplacent rapidement, grimpent aux murs et attaquent avec leurs griffes et leurs dents acérées ainsi qu'avec leur queue préhensile. Comme les Mendaen, ils se recomposent après avoir été détruits.

6.7 LES ARAIGNÉES ET INSECTES GÉANTS

ARAIGNÉE GÉANTE: *cdhirt-EM,BCFJ,HKQR-7; Inférieure: 1,20 à 2,40 m; Supérieure: 3,30 à 6 m*

Toutes les Araignées Géantes d'Arda, du moins celles tisseuses de toile, sont les descendantes d'Ungoliant, la Démone de l'Abîme. Les Araignées Géantes inférieures généralement rencontrées dans Mirkwood et dans d'autres lieux obscurs sont intelligentes mais, selon les critères des Peuples Libres, pas tant que cela. Elles parlent le langage commun (le Westron) et le Noir Parler tous deux d'une manière primitive; elles coopèrent entre elles pour chasser et piéger leurs victimes, lorsqu'elles ne sont pas en train de se combattre mutuellement ! Elles mordent leurs proies capturées pour injecter un poison paralysant; ce poison a la particularité de n'affecter que les muscles et laisse la victime confuse et sous l'emprise de vertiges même après qu'elle ait récupéré l'usage de ses membres. Le premier poison injecté a pour but de calmer la victime et de la "conserver" pour plus tard quand l'Araignée aura faim. Puis le deuxième poison sera injecté pour dissoudre petit à petit la chair, les os et les organes; toutes ces composantes seront transformées en un jus que l'Araignée sans dents pourra ingérer.

Les Araignées Géantes supérieures sont beaucoup plus intelligentes. Leur taille dépasse celle de leurs cousines inférieures pour donner de gigantesques créatures démoniaques, rejetons de leur horrible aïeule Ungoliant. Nombreuses sont-elles à être utilisatrices de magie; elles capturent leurs proies grâce à un sort ou un trésor.

Enna San Sarab, fille de Shelob. Cette grande Araignée est la fille de l'infamante Shelob, gardienne du col de Cirith Ungol dans les Ephel Dúath, mur Ouest du Mordor. Enna San Sarab vit dans les profondeurs de Dol Guldur, la Colline de la Sorcellerie dans le Sud-Ouest de Mirkwood. Cette partie de Mirkwood est infestée de sa progéniture peu commune connue sous le nom d'Ennamorphe. Ces Araignées sont rarement plus grosses que la paume de la main d'un Humain mais elles tissent des toiles aux fils résistants et pratiquement invisibles. Les Ennamorphes injectent un poison bénin qui provoque une douleur et un gonflement de la région mordue mais la morsure n'est pas dangereuse sauf si elles s'accumulent. Si plus de 12 sont reçues en moins d'une heure, la victime est paralysée (JR raté par 01-75) ou meurt (JR raté par 76+).

Shelob, Gardienne des Ephel Dúath. Fille immortelle de sa Démone de mère, Shelob occupe les cavernes de Cirith Ungol depuis deux Âges, servant de gardienne du Mordor. Elle n'a pas offert sa loyauté à Sauron mais agit plutôt de sa propre initiative d'une façon qui sert ses besoins, un peu à la manière d'un chat qui rend le service de tuer les souris dans la demeure qu'il a décidé d'occuper. Bien sûr, Sauron lui envoie souvent des prisonniers qui lui sont inutiles, un peu comme l'homme qui donne à son chat les restes d'un poulet qu'il a mangé; ceci dit, "son chat, qu'il dit sien, ne lui appartient pas" (tiré du *Livre Rouge de la Marche Occidentale* commentant les relations entre Sauron et Shelob). Bien

entendu, Shelob n'est pas d'une grande utilité pour Sauron bien qu'elle le considère comme la source de menaces occasionnelles. Le corps bulbeux de Shelob fait 6 m de long. Chacune de ses pattes puissamment armurées fait 5,4 m de long en pleine extension et se termine par une griffe aussi dure que du fer. Il émane constamment d'elle une odeur immonde rappelant la chair pourrie, provoquant chez quiconque trop près d'elle une nausée paralysante (JR raté contre une attaque de niv. 5). Son corps est étonnamment flexible et son épaisse peau est constituée de nombreux plis se recouvrant, ce qui lui permet de se glisser à travers d'étroits passages. Cette peau est aussi dure qu'une armure de plates; ses seuls points faibles sont ses yeux à facettes luisants d'une lumière blanche. Ses pattes sont, cependant, plus vulnérables que son corps. Même sérieusement endommagés, ses yeux et ses pattes régénèrent avec le temps. Shelob est passée maîtresse dans l'utilisation de la magie. Son réel point faible, hormis ses délicats yeux, est son inaptitude à supporter la lumière du soleil ou l'équivalent.

ARAIGNÉE REINE: *cdhirt-EM,BCFJ,HKQR-6; 60 cm (diamètre du corps)*

L'Araignée Reine ressemble à l'Araignée Géante de Mirkwood. Elle ne construit pas de grande toile mais creuse son nid profondément dans le sol; ce nid fait 60 à 90 cm de large sur 2,40 à 3 m de profondeur. Elle ferme cette fosse grâce à un opercule savamment tissé, masquant l'ouverture dans la végétation, ce qui rend sa détection Extrêmement Difficile (-30). Une victime tombant dans cette ouverture camouflée subira 1 à 3 attaques par épée courte à +25 dues aux brins tissés coupant comme le rasoir. Le nid est généralement creusé sur une pente; l'opercule ne peut pas supporter un poids supérieur à 20 kg. L'Araignée Reine, guettant dans un passage transversal, saute sur sa proie pour la mordre; elle injecte un poison spécial du nom de *Kennesank*. L'échec au JR de 01-50 a pour conséquence de paralyser; l'échec de 51+ résulte en une mort par dissolution des organes internes. Si la victime meurt, l'Araignée peut alors la manger; sinon, il lui faudra chercher un autre repas. Si c'est une femelle qui s'est récemment accouplée, elle pondra 6-12 œufs dans sa proie et s'en ira après avoir clos l'orifice. Deux jour plus tard, l'éclosion se produira; les petits resteront trois semaines à se nourrir de la proie laissée par leur mère.

HUMMERHORN: *cdirt-EM,BJ,HQ-9; 1,20 à 1,80 m d'envergure*

Cet insecte, rare mais souvent mortel, fait certainement partie des plus vicieux insectes d'Endor; il fait partie de la légende. Chacun d'entre eux pèse entre 3 et 4 kg et est doté d'une sorte de trompe pointue et acérée en chitine. Il déchire sa victime puis se repaît de son corps grâce à trois paires de mandibules. Il ressemble à une gigantesque guêpe noire et grise. Son seul défaut est le bruit qui accompagne son approche, d'où son nom de "Trompe Bourdonnante".

6.8 LES MORTS-VIVANTS

CADAVRE ENDORMEUR: *cdhirst-EM,BCFJP,HKQY-7; 1,50 à 2,10 m*

Esprit mort-vivant, un Cadavre Endormeur, aussi appelé Cadavre à la Bougie, peut créer une illusion qui le fera apparaître comme une créature en bonne santé afin de masquer les restes hideux de son corps jadis vivant. Il se cache dans l'eau et émet une lueur qui attire magiquement ses victimes. Quiconque voyant cette lueur doit résister contre une attaque de niv. 7; l'échec implique que la victime tombe dans une transe mortelle; elle perd alors 4 points de Constitution par round jusqu'à ce que mort s'en suive.

Cadavre Endormeur et Cadavre Noyeur sont respectivement des manifestations inférieures et supérieures de la même sorte; ce sont les dépouilles d'êtres morts qui, n'ayant pas trouvé le repos éternel, ont vu leur sépulture inondée.

CADAVRE NOYEUR: *cdhirst-EM,BCFJP,HKQY-7; 1,50 à 2,10 m*

Le Cadavre Noyeur, aussi appelé Cadavre à la Lanterne, est plus fort et plus intelligent que le Cadavre Endormeur. Il tisse un voile plus puissant et plus engageant; il apparaît au-dessus des eaux du marais dans toute sa plénitude et attire l'attention de sa victime. La vision qu'il suscite est fonction de la victime; plusieurs personnes contemplant le même Cadavre Noyeur pourront voir différentes choses: le combattant verra une plantureuse servante portant une lanterne à la recherche de quelque chose, le soignant plein de compassion sera face à un enfant perdu porteur d'une torche, le voleur se retrouvera face à un riche marchand à la bourse pleine en train d'enterrer un trésor, etc. Ainsi, le Cadavre Noyeur fera se noyer sa victime, ce qui lui permettra, pendant ce temps, de lui drainer 5 points de Constitution par round.

DIABLE DES SABLES: *as-DT-8; 1,50 à 2,10 m*

Les humains qui meurent lors des tempêtes de sable sont réputés errer dans les Terres du Milieu en tant qu'esprits torturés connus sous le nom de Diables des Sables. Ils ont une consistance quasi-matérielle et une apparence de petits tourbillons de sable. Ils se déplacent inlassablement dans les vastes étendues désolées du désert à la recherche de vie qu'ils pourraient terminer. Leur forme leur confère un parfait camouflage dans cet environnement désertique car les tourbillons normaux ne sont pas rares dans cette région. Un Diable des Sables attaque sa victime en l'enveloppant, ce qui lui obstrue les yeux, les oreilles, la bouche et le nez par du sable tourbillonnant. Le sable meurtrit également la peau découverte: la victime subit 1 PdeC à chacun des 2 premiers rd, puis 2 PdeC aux rd 3 et 4, puis 4 PdeC aux rd 5 et 6, etc. Les Diables des Sables sont sujets aux attaques des sorts et plus particulièrement aux attaques basées sur l'eau. Le contenu d'une outre d'eau versé sur le corps sec d'un Diable des Sables a les mêmes effets qu'une *Boule de Feu +10*. Toute attaque magique basée sur l'eau aura pour effet d'infliger trois fois les dommages normaux. C'est pour cette raison que les voyageurs Haradrim expérimentés se déplacent dans le Miroir de Feu ou dans la Mer de Dunes avec une outre remplie d'eau toujours à portée de main, la perte de cette précieuse eau valant largement leur sécurité.

ÉTOILE DES MARAIS: *cdhirst-EM,BCFJP,HKQY-7; 15 à 45 cm de diamètre*

L'Étoile des Marais est un Fantôme dont la forme d'origine s'est complètement altérée. Elle se manifeste sous la forme d'une petite lueur intense qui attire (grâce au sort de niveau 5 *Suggestion* de la liste ***Maîtrise des Esprits***) sa proie dans des sables mouvants, dans une fondrière ou dans un trou d'eau profonde des marais et marécages. Alors que la victime se noie ou est immobilisée, l'Étoile des Marais s'en rapproche et lui draine 6 points de Constitution par round.

FANTÔME: *Tous-E-6; 1,20 à 2,40 m*

Sans tenir compte des Nazgûl (cf. ci-après), le Fantôme est le plus redoutable des Morts-Vivants. Il n'est fait que d'énergie, sans enveloppe matérielle, et ne doit son existence qu'à ce qu'il était du temps de son vivant (le plus souvent un Humain). Il ressemble à ce qu'il se rappelle de lui aux temps jadis avec des nuances qui sont fonction de ses souvenirs: les Fantômes inférieurs négligent souvent des détails pertinents tels que les vêtements appropriés en

fonction de la circonstance. Ils ne réalisent pas que, puisque leur apparence n'est qu'illusion, ils peuvent la modeler à leur convenance. Un Fantôme qui désire être plus impressionnant et plus menaçant peut l'être en une fraction de seconde. Les Fantômes supérieurs, dont les instincts sont mieux contrôlés, évitent cette carence et se comportent comme pratiquement du temps de leur vivant; cela leur permet de drainer la Constitution de leur victime tout en bavardant avec elle ou en étant près d'elle.

Il est étrange de constater que la plupart des Fantômes ne réalisent pas qu'ils sont morts; bien souvent, s'ils peuvent être convaincus de leur vraie nature actuelle, ils se dissipent et gagnent un repos éternel. (Il faut noter que les Elfes ne donnent pas de Fantômes car leur esprit sait toujours où aller; il est notoire que les Elfes ne craignent pas les Fantômes, peut-être grâce à cette raison.) Néanmoins, les Fantômes sont quelque peu réticents à croire qu'ils sont morts (comment réagiriez-vous si on vous disait que vous êtes mort ?); les personnes essayant de persuader un Fantôme sur son état doivent être averties qu'il ne peut pas maîtriser le drain de Constitution. Quiconque assez proche d'un Fantôme pour lui parler confidentiellement se verra drainer de sa Constitution.

Un Fantôme peut être lié à un endroit ou à un objet qui était très important de son vivant ou qui a une grande importance maintenant qu'il est Mort-Vivant: une sentinelle tuée alors qu'elle gardait un lieu crucial, par exemple, dont l'esprit reste de garde même bien longtemps après que la citadelle ne soit tombée en ruines, la victime d'un meurtre hantant le lieu où était enterré l'or qui a causé sa perte, le jeune enfant victime de la peste serrant encore entre ses bras la poupée en chiffons qu'il tenait au moment de sa mort, etc.

GOULE: *Tous-E-6; 1,20 à 2,40 m*

Une Goule est un corps animé repoussant aux dents et ongles allongées, caractérisations d'un cadavre vieux de un à deux mois. Elle s'est conservée grâce à son environnement, soit grâce à un marais à forte teneur en tanin, soit grâce à des vents secs; elle doit son animation à une puissance maléfique. Stupide et se rappelant peu son passé, la Goule est dominée par une soif inextinguible d'énergie et par la défense de son territoire. La Goule typique se rue sur sa proie afin de la déchirer avec ses ongles et ses dents. Son apparence effroyable génère une *Frayeur*; les victimes doivent réussir leur JR ou s'enfuir. Les blessures qu'elle inflige peuvent s'infecter (01-30).

LESINA: *as-DT,-8; 1,50 à 2,10 m*

Le Cadavre (Ap. "Lesina"; pl. Lesinavi) hante les terres desséchées qui entourent le Raj dans le Lointain Harad occidental. Ces terres désolées servent de sépultures sans nom à une multitude de morts. Être macabre, le Lesina a le corps qu'il avait de son vivant. Desséché et endurci par le soleil de plomb qui tape sur le désert, il erre dans les cavernes, dans les collines ou dans les dunes. Parfois, là où un groupe de personnes sont mortes ensemble, un certain nombre de ces créatures, ressemblant à des Goules, rôdent ensemble. Le Lesina est incapable de raisonnement et est muet mais sa condition a fait naître en lui une haine envers tous les êtres vivants. Ses yeux desséchés voient l'énergie vitale de ses victimes comme une lumière douloureuse sur un paysage à peine perceptible. Il ne ressent ni la douleur, ni la peur, ni la raison, ni la stratégie et frappe de ses griffes et de ses dents, déchirant sa victime. Le Lesina ne subit pas les effets des Étourdissements, ni des blessures saignantes (PdeC/rd); il est affecté par les armes. Il est complètement immunisé aux sorts qui affectent le mental ou l'esprit.

LOUP-GAROU: *Tous-6; 1,80 à 2,40 m (2,40 à 3,30 m avec la queue)*

C'est Morgoth qui produisit cette race en transformant magiquement ses minions en des loups enchantés énormes. Il en créa d'autres en plaçant l'esprit de ses minions dans le corps d'énormes Wargs. Ces créatures peuvent altérer leur forme de façon à pouvoir se tenir debout et à se servir de leur pattes antérieures telles des bras avec des mains; néanmoins, ils ne peuvent pas se transformer en Humains. Bien que les Loups-Garous possèdent l'intelligence des Seconds Nés et qu'ils puissent parler, utiliser des outils et lancer des sorts, ils restent assujettis à leur nature de canidés.

Caran-Carach, Gardien de Dol Guldur. Croc Rouge (S. "Caran-Carach") est un descendant de Draugluin. Il garde la forteresse de Dol Guldur, demeure du Nécromancien (Sauron au milieu du Troisième Âge). Il se nourrit des restes des prisonniers du Maléfique; cette bête hideuse apprit à savourer la chair vivante. Il sera plus tard laissé libre de traquer les Elfes des Bois et les Hommes des Bois du Sud de Mirkwood.

Carcharoth, le Plus Puissant Loup d'Arda. Morgoth éleva Gueule Rouge (S. "Carcharoth") pour tuer Huan, le Noble Molosse du Valinor. Morgoth prit l'un des louveteaux de Draugluin et le nourrit en personne avec des victimes vivantes jusqu'à ce que Carcharoth ne puisse plus tenir dans les chenils des grands Loups-Garous; Morgoth le fit alors dormir à ses pieds. Cela n'empêcha pas Lúthien de l'ensorceler. Plus tard, lorsque Beren et Lúthien s'enfuirent avec le Silmaril, Carcharoth mordit et arracha la main de Beren qui portait le Grand Joyau et avala l'ensemble. Puissant était Carcharoth mais pas suffisamment pour pouvoir résister à la flamme émanant du Silmaril. Rendu fou de douleur, il sema la destruction à travers le Doriath jusqu'à ce qu'il fut tué par Huan lors de la Chasse au Loup. Le Grand Molosse succomba également aux blessures mortelles que lui infligea Carcharoth. Après la mort du Grand Loup, le Silmaril fut arraché de ses entrailles par ceux qui l'avaient pourchassé.

Draugluin, le Plus Grand Loup-Garou. Ce servant de Sauron est le suzerain de la plupart des Loups-Garous d'Angband. Il garda la forteresse de Sauron lors du Premier Âge et fut tué par Huan le Molosse (cf. ci-dessus) lorsque cette noble bête accompagna Lúthien pour libérer Beren sur l'Île des Loups-Garous. Draugluin s'enfuit quand il réalisa que sa fin approchait et mourut aux pieds de son Maître Noir; il eut tout de même le temps de lui annoncer que le Grand Molosse était là.

MEWLIP: *cdhirst-EM,BCFJP,HKQY-8; 1,80 à 3,30 m*

Les Mewlips forment une race maléfique quasi-légendaire d'esprits cannibales excessivement rares. Ces esprits brumeux n'existent que pour boire du sang, sang dont ils ont besoin au même titre que d'autres Morts-Vivants ont besoin de l'énergie vitale des êtres vivants. Ces êtres hantent les cimetières, les ruines et d'autres lieux peu plaisants; il est assez surprenant, parfois, de les rencontrer près d'habitations, notamment lorsqu'ils n'ont pas réussi à se nourrir depuis un certain temps.

Parmi les Morts-Vivants, les Mewlips sont assez peu représentés. Ils aiment les marécages particulièrement fétides et sombres; ils se déplacent sans faire de bruit et possèdent des mains d'étrangleurs bien qu'ils se servent, généralement, d'armes ébréchées en acier rouillé ou en pierre. Leur apparence est trompeusement humaine; néanmoins, ils ont le dos horriblement bossu et leur peau luit

d'une pâleur moite de couleur marron vert. Même leurs haillons sont humides et méphitiques. Les Mewlips se nourrissent de tout et de n'importe quoi; ils sont attirés par les objets brillants, particulièrement ceux en or. La légende dit que de tels objets leur rappellent leur vie antérieure par contraste à celle qu'ils mènent dorénavant sous la dépendance des Ténèbres.

NAZGÛL: *Tous-9; 1,80 à 2,10 m*
Les Nazgûl, ou Spectres de l'Anneau, sont les vrais Seigneurs des Morts-Vivants. Ce sont les seuls êtres de cette nature à avoir foulé le sol des Terres du Milieu. Ces neuf Rois-Spectres sont décrits en détail dans le supplément sur les ***Seigneurs des Terres du Milieu, Volume II (Lords of Middle-earth, Vol. II)***.

SPECTRE: *Tous-STV,HKQRY-6; 1,50 à 2,10 m*
Peu courants dans les Terres du Milieu, les Spectres sont des êtres incorporels, froids et blancs, semblables aux Fantômes. Les victimes qu'ils tuent deviennent elles-mêmes fréquemment des Spectres. Le Balrog de la Moria, par exemple, a pour habitude de jeter des captifs en pâture à ses minions dans les cavernes et fosses hantées par ces créatures. Le besoin en énergie vitale des Spectres est tel que même les représentants de la variété inférieure draine 8 points de Constitution par round. Ils ne peuvent pas être affectés par des armes non magiques du fait de leur nature incorporelle. Les Spectres de la Moria peuvent lancer des *Éclairs Choquants*, en plus bien sûr de leur capacité à drainer l'énergie vitale.

SQUELETTE: *Tous-STV,HKQRY-6; 1,50 à 2,10 m*
Les Squelettes sont similaires aux Goules, à l'exception près qu'ils sont sans la moindre parcelle de chair. Des forces maléfiques animées maintiennent ensemble leurs os blanchis. Bien qu'ils ne soient pas aussi répugnants que les Goules, la simple vue d'un Squelette animé porteur d'une arme est quelque peu terrifiante. Le Squelette normal attaque comme une Goule; il se dirige vers sa proie pour la griffer et la mordre. Les Seigneurs Squelettes utilisent bien souvent les armes qui furent enterrées avec eux et savent se servir des objets magiques simples. Du fait de leur manque d'organes et de sang, les Squelettes ne sont pas affectés par les coups infligeant des blessures saignantes et les Coups Critiques de Perforation deviennent des Critiques de Contusion.

TA-FA-LISCH: *Tous-ASTV,HKQRY-6; 1,05 à 1,35 m*
Les Nains deviennent rarement des Morts-Vivants; le Ta-Fa-Lisch du Rhudaur fait partie des exceptions qui sont le résultat de puissantes influences magiques. Les Ta-Fa-Lisch sont les esprits des Petits-Nains et sont magiquement reliés aux pépites d'un minéral maudit et rare appelé le *Crospar*. Lorsque ces pépites furent détruites, les Ta-Fa-Lisch furent libérés. Petits mais terrifiants, les Ta-Fa-Lisch ont une apparence brumeuse dont les yeux et les dents luisent. Ils peuvent voir dans la plus impénétrable des noirceurs et ne peuvent être frappés que par des armes. Ils sont silencieux et embusquent leurs victimes pour les tuer, généralement en leur ouvrant la gorge. Ils sont si effrayants que quiconque les regarde doit effectuer un JR contre une *Frayeur* de niv. 5.

WARG: *Tous-6; 1,80 à 2,40 m (2,40 à 3,30 m avec la queue)*
Les Wargs sont le résultat du croisement entre loups maudits. Pour des loups, ils sont inhabituellement grands et féroces et sont aussi plus intelligents que leurs géniteurs. Ils servent de montures aux Orques et de gardes et d'éclaireurs à Morgoth. Ce sont des Morts-Vivants dont la vie a été artificiellement prolongée. L'esprit qui habite un Warg se dissipe lorsque son corps est tué; de plus, le corps disparaît.

WIGHT DES TUMULUS: *Tous-E-6; 1,50 à 2,10 m*
Cette forte et misérable dépouille hante sa propre tombe dans les lieux où une puissance maléfique sévit. Le Wight des Tumulus ressemble à une forme brumeuse sombre aux yeux luisants. Il essaie de capturer des êtres vivants pour les sacrifier à la puissance maléfique qu'il adore (dans les Terres du Milieu, il s'agit généralement de Morgoth) captant ainsi l'énergie vitale de ses victimes car c'est à partir de cette énergie qu'il se nourrit. Alors qu'il draine l'énergie, il devient plus corporel et révèle des mains ressemblant à des serres et un visage squelettique. S'il est observé par des moyens magiques, il apparaît comme la version atténuée et pâle de ce qu'il était du temps de son vivant. Il émane de lui, dans 18 mR, une *Frayeur* qui est une des facettes innées de cet être; de plus, il peut soit paralyser, soit endormir ses victimes pour les immobiliser dans le but de leur drainer 5 points de Constitution par round. Une fois que la victime n'a plus de Constitution, elle meurt. Il peut aussi se servir d'armes et objets magiques inhumés avec lui; à la différence des autres morts-vivants inférieurs, il se rappelle comment s'en servir et plutôt bien...

7.0 GÉNÉRATION ET RENCONTRES

Les créatures de haut niveau affectent sensiblement une situation de rencontre; c'est pourquoi il est important de bien les détailler. Le Maître de Jeu devrait développer les caractéristiques, l'historique, la personnalité, les compétences, les bonus par niveau et l'équipement de l'être rencontré.

7.1 GÉNÉRATION DES CRÉATURES

Les créatures de haut niveau sont liées aux directives normales de génération des caractéristiques (***JRTM*** section 3.1 ou **Manuel des Personnages** chapitre 2.0). Il faudra aussi tenir compte de deux autres considérations. Tout d'abord, les créatures de haut niveau auront, en moyenne, des caractéristiques supérieures à la normale car de fortes caractéristiques procurent une plus grande probabilité de survie. Ensuite, certaines créatures parviennent à ces hauts niveaux grâce à leur âge ou à leur race (par exemple, les Dragons et les Démons). Ce groupe peut avoir des bonus inhérents à ses caractéristiques; suggestion: les Dragons et les Démons reçoivent, respectivement, un bonus supplémentaire de +10 ou de +15 à +25 pour chaque caractéristique. En d'autres termes, là où un Humain aurait une caractéristique à 97, un Maia aurait 107 et un Démon pourrait avoir entre 112 et 122. Référez-vous à la section 3.3 pour les bonus en fonction des caractéristiques. Suggestion est faite que le bonus dû à une caractéristique supérieure à 102 soit de +5 par point supérieur à 102; exemple: pour une caractéristique à 104, le bonus afférent est de +45.

7.2 RENCONTRES

Les suppléments d'ICE concernant les campagnes et les aventures dans les Terres du Milieu offrent des tables de rencontres pour des régions spécifiques de l'Endor. La table suivante a pour but de couvrir les rencontres générales qui devraient se produire dans des régions où le MJ n'a pas de directives spécifiques. Basée sur l'écosystème, cette table utilise des catégories très générales de types d'animaux.

TABLE DE RÉPARTITION DES ANIMAUX

Terrain/Précipitations Moyennes (en mm)	**Région/Températures Moyennes**				
	Torride (26° et +)	Chaud (18° à 25°)	Tempéré (7° à 17°)	Froid (-4° à 6°)	Glacial (-4° et -)
Désert/0-250	Z	ZY	YXW	W	U
Terres Humides/25-100	TV	TV	TSP	PSR	R
Plaines/50-100	I	PI	PO	POS	SR
Terres basses diversifiées/50-150	QPN	PNQ	PNMLO	PMLSOK	SPLK
Forêt/100-200	-	QPN	PNMLO	PMLSHK	-
Forêts Humides/150+	QPJDV	QPNJV	-	-	-
Collines/variable	QPNI	PNM	PNMLH	HMPL	SRK
Montagnes/variable	-	QPNM	PMH	PHKW	KG
Îles-Côtes/variable	QPFD	QPLFD	PNMLDE	PMKDC	URSPDC

La Table de Répartition des Animaux est conçue pour être utilisée avec la Table des Rencontres Standard. Les animaux cités sont des exemples; il est possible d'en rajouter si désiré. Lorsqu'une rencontre d'animal se produit, cette table permettra au MJ de déterminer son espèce.

Procédure

— Notez le climat de la région, trouvez la lettre-code appropriée et regardez les animaux disponibles dans la liste ci-dessous. Elle est d'usage général et est vaguement basée sur notre monde.
— Si le secteur a un code de plus d'une lettre, faites un jet pour déterminer à quel groupe la rencontre se réfère.
— Si la rencontre se déroule de nuit, éliminez les bêtes diurnes.
— Si la rencontre se déroule sur terre ou sur/dans l'eau, certains groupes seront nécessairement exclus; dans ce cas, il faut donc ignorer les espèces en question.
— Si la rencontre est hostile, éliminez tous les non prédateurs.
— Lorsque les animaux possibles sont déterminés, faites un jet pour connaître l'espèce spécifique. Il y a deux méthodes:
1. Donnez à chaque espèce une chance égale, dénombrez les possibilités et faites le jet (ex.: s'il y a 5 espèces possibles, utilisez un D5; s'il y en a 2, c'est moitié-moitié, etc.).
2. Attribuez une fourchette de pourcentages à chaque type de créature impliqué en fonction du terrain puis faites un jet d'1D100.

Codes et Types d'Animaux

Z - Petits chiens, petits félins, tatous, chameaux, petits lézards, ézards venimeux, scarabées, scorpions.
Y - Gros félins, petits marsupiaux, petits rongeurs, petits lézards, serpents à poison circulatoire, serpents à poison nerveux, oiseaux nécrophages, scorpions, petits herbivores, fourmis, fourmiliers.
X - Loups, gros chiens, gros rongeurs, gros marsupiaux, petits bovins, oiseaux nécrophages, fourmis rouges, criquets.
W - Loups, gros ours, gros chiens, gros bovins, mouflons, rennes/caribous, scarabées, oiseaux nécrophages.
V - Alligators/crocodiles, petits félins, serpents à poison nerveux, grenouilles, grenouilles venimeuses, petits rapaces, scarabées, grosses mouches, moustiques, piranhas.
U - Ours polaires, rennes/caribous.
T - Hippopotames, buffles d'eau, gros félins, alligators/crocodiles, caméléons, serpents d'eau, serpents à poison nerveux, grenouilles, petits rapaces, gros rapaces.
S - Rennes/caribous, élans, gros ours, loups, grosses mouches, moustiques, gros rapaces, aigles.
R - Oies, canards, rennes/caribous, loups, gros ours.
Q - Éléphants, mangoustes, scorpions, serpents à poison nerveux, serpents constricteurs, petits félins, petits bovins.
P - Fourmis, abeilles, grosses mouches, petites araignées, termites, moustiques, crapauds/grenouilles, hibous, oiseaux nécrophages, petits ours, petits félins, chauves-souris, gros rongeurs, cerfs, chevaux.
O - Bisons, mammouths/éléphants, faucons, aigles, éperviers.
N - Petits chiens, chauves-souris vampires, petits singes, gros singes, paresseux, petits marsupiaux, cochons sauvages, mouflons, chèvres sauvages, gros bovins, petits bovins, gros lézards, serpents à poison musculaire, serpents à poison nerveux, serpents à poison respiratoire, gros scarabées, fourmis, grosses araignées.
M - Gros chiens, poneys, petits marsupiaux, mouflons, chèvres sauvages, petits mille-pattes, bovins, grosses araignées, buffles d'eau.
L - Grosses araignées, petits bovins, gros bovins, chevaux, loups, gros ours, petits ours, belettes, blaireaux, gloutons.
K - Élans, cerfs.
J - Crapauds/grenouilles venimeux, caméléons, serpents à poison nerveux, serpents à poison musculaire, serpents à poison circulatoire, lézards venimeux, piranhas, gros poissons prédateurs, scorpions, araignées, colonne de fourmis, fourmis, gros félins.
I - Félins sociaux, gros félins, félins rapides, chacals/hyènes/chiens, rhinocéros, tatous, gazelles/antilopes, oiseaux nécrophages, fourmis, fourmis rouges, colonne de fourmis.
H - Aigles, faucons, loups, cerfs.
G - Aigles.
F - Gros lézards, grosses tortues, palourdes géantes, poissons venimeux, méduses, anguilles électriques, raies, petits requins, gros requins, barracudas, pieuvres, oursins.
E - Gros lézards, grosses tortues, palourdes géantes, raies, petits requins, gros requins, gros calmars, lamproies, pieuvres, oursins, homards, dauphins.
D - Gros crabes, grosses anguilles, calmars, baleines, phoques.
C - Gros calmars, homards, épaulards, morses, pingouins.

8.1 TABLE DES PRINCIPALES CRÉATURES

Nom	Niv	Nb Renc.	Tai	Vitesse	PdC	TA	BD	Attaque Prim./Sec./Tert	Notes
OISEAUX ET CHAUVE-SOURIS									
Aigle Écarlate	6	1-5	M	TR/RA	75	S/1	40	70GGr/45MBe/-	*Agressif.* Prédateur. Nombreux.
Aigle Vereut	3	1-5	M	RA/RA	30	S/1	35	45MGr/35PBe/-	*Agressif.* Vol au ras du sol.
Aile des Cavernes	1	2-100	P	RA/TR	8	S/1	50	50PGr/40PMo/-	*Agressif.* ±8 au CC si proie surprise.
Buse des Falaises	2	2-10	P	TR/TR	30	S/1	50	40MGr/25PBe/-	*Agressif.* Chasse en groupe.
Butor	1	1-20	P	MO/MO	15	S/1	30	20PGr/10PBe/-	*Normal.* Oiseau pêcheur.
Chauve-Souris Chasseresse	2	10-30	P	TR/TR	20	S/1	50	50PMo/-/-	*Agressif.* Porteur de maladies.
Chauve-Souris des Étangs	0	1-100	P	TR/TR	5	S/1	60	25TMo/-/-	*Passif.* Nocturne; pas affecté par les Étourdissements.
Corbeau	4	1-30	P	TR/TR	20	S/3	50	50PBe/25MGr/-	*Normal.* Intelligent, quelque peu enchanté.
Corneille à Ailes Vertes	1	2-40	P	RA/MR	15	S/1	55	10PBe/15PGr/-	*Enjoué.* Attirée par les objets brillants.
Cygne Noir	3	1-50	M	MR/LE	35	S/1	20	20MBo/25PBe/-	*Passif.* Grand Cygne.
Cygne Tacheté	1	2-40	M	MR/LE	35	S/1	20	40MBo/30PBe/-	*Normal.* Très intelligent.
Faucon-Écho	3	1-2	P	TR/AV	27	S/1	65	50MGr/40MBe/-	*Opportuniste.* Souvent près des Fleurs Vertes Grimpantes.
Golodo	1	1-100	M	MO/MO	40	S/1	20	35PBe/-/-	*Passif.* Agressif lors de l'accouplement.
Gorcrow	1	5-50	P	RA/MR	20	S/1	55	10PBe/10PGr/-	*Affamé.* Attiré par les objets brillants.
Grand Aigle	30	1-10	E/GC	TR/TR	300	CR/11	90	120EGr/100GBe/100GBo	*Bon, très intelligent.* Le pus noble des oiseaux.
Grand Faisan Vert	1	1-5	P	MR/RA	15	S/1	40	30PBo/20PBe/-	*Normal.* Superbe plumage.
Grand Faucon									
d'Ardor	15	1-2	E/II	TR/TR	150	CS/4	60	95GGr/70MBe/60MBo	*Féroce.* Montures du Seigneur de l'Air.
de Mirkwood	10	1-2	G/I	TR/TR	100	CS/4	60	90GGr/60MBe/50MBo	*Normal.* Rare, très manœuvrable.
Grande Chauve-Souris	5	1-20	M	TR/TR	60	S/3	60	75MMo/60MGr/-	*Agressif.* Prédateur nocturne.
Grive	0	1-2	T	TR/RA	6	S/1	60	15TBe/-/-	*Curieux.* Messager intelligent.
Hibou Brachyotte	4	1-10	P	RA/RA	20	S/1	50	50PBe/25MGr/-	*Normal.* Prédacteur nocturne rare.
Hibou des Tumulus	2	1-5	P	RA/RA	20	S/1	50	35PGr/10PBe/-	*Normal.* Prédateur nocturne.
Hurleur des Voûtes	1	1-5	T	TR/AV	5	S/1	60	30TMo/40TTp/poison	*Normal.* Poison neurotrope de niv. 5.
Jatewoone	9	1	G	RA/TR	120	S/1	30	80GBe/70GGr/50GBo	*Protecteur.* Gros oiseau des marais.
Kirinki	0	1-2	T	RA/MR	5	S/1	55	5TBe/-/-	*Passif.* Petit oiseau chanteur écarlate.
Martin Pêcheur	1	1-50	T	TR/RA	8	S/1	60	20TBe/-/-	*Normal.* Joli petit oiseau pêcheur.
Oiseau des Chambres	2	21-30	P	TR/RA	11	S/1	60	50PBe/35MGr/-	*Timide.* ±5 au CC si proie surprise.
Orao	6	1-4	G	TR/TR	120	S/1	30	80GBe/60GGr/40MBo	*Agressif.* Gros aigle du désert.
Pygargue	5	1-5	M	TR/TR	65	S/1	45	65MGr/50MBe/-	*Agressif.* Prédateur féroce.
Râle/Foulque	1	1-50	P	TR/RA	15	S/1	50	30PBe/-/-	*Normal.* Bonne adaptation.
Roussette	1	1-20	P	TR/TR	10	S/1	50	20PMo/20TGr/-	*Normal.* Vision et odorat bons.
Tétras	0	1-10	T	RA/RA	8	S/1	70	10TBe/-/-	*Passif.* Gibier normal.
CRÉATURES AQUATIQUES									
Brochet	2	1	M	MR/RA	75	S/1	35	45MMo/-/-	*Agressif.* Prédateur d'eau douce.
Carnanto	10	1-2	E/GC	MR/MR	275	CR/8	40	95GMo/100EBo/85ECh	*Agressif.* Gigantesque anguille marine.
Charothrond	12	2-20	E/TG	MR/MR	550	CR/8	40	80EBo/90EMo/70ESa	*Normal.* Puissant cachalot.
Encornet	1	1-2	P	MR/MR	20	S/1	50	40PSa/30TBe/-	*Passif.* Sécrète un nuage d'encre.
Esturgeon	5	1-2	M	MR/MR	140	CS/8	10	70MBo/50PMo/-	*Passif.* Recherché pour ses oeufs.
Lamproie	1	1-4	P	LE/LE	15	CS/3	20	40PSa/(+ saignement)/-	*Normal.* Si fixée, suce 2 PdeC/rd.
Morchaithras	5	1-2	G/I	MO/RA	65	S/1	35	60MBe/50MBo/spécial	*Agressif.* Raie géante; attaques: poison + électricité.
Mulkána	6	1	G/GC	RT/LE	225	PL/12	20	30ECh/spécial/-	*Passif.* Moule géante, sécrète une encre acide.
Nímaeargurth	5	1-10	G	RA/RA	180	CS/4	30	100GMo/-/-	*Agressif.* Le plus féroce des requins d'Endor.
Palourde Argentée	0	1-20	T	RT/RT	5	PL/12	0	0TCh/-/-	*Passif.* Mollusque rare.
Sangsue	0	1-50	T	LE/LE	4	S/1	5	30TSa/(+ saignement)/-	*Normal.* Si fixée, suce 1 PdeC/rd.
Sarnúmen	7	1-2	G/I	MR/MR	210	CR/12	40	75MMo/90GBo/75GCh	*Agressif.* Anguille gigantesque d'eau douce.
Ulmodil	8	10-200	G	TR/RA	110	S/1	50	70MBo/60MMo/-	*Joueur.* Mammifère aquatique très intelligent.
Wels, petit	3	1-5	M	LE/MR	160	CS/3	30	60MBo/60MSa/-	*Normal.* Brute épaisse des profondeurs.
Wels, gros	7	1-2	G/I	TL/MO	260	CS/4	15	90GBo/90GSa/avale	*Normal.* Brute épaisse des profondeurs.
POTILI (insectes, arachnides et crustacés)									
Abeille Terrestre	0	4-400	T	MO/TR	1	S/1	40	0TDa/0TBe/spécial	*Protecteur.* 10 attaquent par 20TDa.
Frelon des Falaises	1	10-100	T	TR/TR	1	S/1	40	0PMo/20MDa/poison	*Protecteur.* Des piqûres multiples peuvent entraîner la mort.
Galungol	5	2-20	M	MO/MR	45	CS/8	30	45PBe/50PDa/poison	*Agressif.* Attaque en groupes organisés.
Mabelmaikla	4	1-5	M	MR/MR	155	CR/11	25	80MBe/50GBe/-	*Agressif.* Crabe/calmar; pas affecté par les Étourdissements.
Mouche du Morgai	0	1-100	T	TR/RA	2	S/1	35	15TMo/maladies/-	*Agressif.* Insecte parasite vicieux.
Neekerbreeker	0	3-300	T	RA/MO	1	S/1	45	10TMo/maladie/-	*Affamé.* Insecte bruyant ressemblant au criquet.
Ylcarcan	0	1-100	T	TR/TR	3	CS/3	45	25TBe/poison/-	*Agressif (guerrier).* Ressemble au mille-pattes.
RÁVATSAR (amphibiens et reptiles)									
Andodaio	3	10-100	P	MR/MO	55	CS/7	30	3PGr/30PBo/25TMo	*Normal.* Lézard nocturne social.
Angusaiwë	2	1-20	P	TR/RA	25	CS/4	50	30PMo/40PDa/5PGr/poison	*Agressif.* Carnivore venimeux.
Aspic Cliquetant	2	1-2	P	LE/AV	15	S/3	50	25PDa/poison/-	*Normal.* Poison de niv. 8.
Aspic Vert	3	5-50	P	LE/TR	20	S/3	40	35PDa/poison/-	*Agressif.* Poison de conversion de niv. 5.
Coireal	2	1-2	P	LE/TR	30	S/1	40	55PDa/poison/-	*Passif.* Poison neurotrope de niv. 10.
Crocodile de Mer	7	1-2	E/GC	MR/MR	245	CR/11	30	100GMo/110GBo/90GSa	*Agressif.* Attaque les navires.
Crocodile des Marais									*Agressif.*
dans l'eau	3	1-5	G	MO/MO	120	CS/7	10	80GMo/80MSa/noyade	Morsure saisissante puis noyade.
sur terre	3	1-5	G	TL/LE	120	CS/7	0	40MMo/60MBo/80GMo	80GMo si 60MBo jette l'ennemi au sol.
Gris Planeur	0	10-100	T	TL/LE	5	S/1	20	0TBo/0TGr/poison	*Protecteur.* Poison musculaire de niv. 3.
Lent-Crochet	10	1-2	G	MO/MR	120	CR/12	30	80MSa/90MMo/poison	*Agressif.* 90MMo si 80MSa saisit; poison musculaire niv. 2.
Nathair	1	1-2	P	LE/TR	30	S/1	20	40PDa/poison/-	*Agressif.* Poison toxique de niv. 6.
Nathair Ardor	1	1-2	P	LE/AV	20	S/1	30	30PDa/poison/-	*Agressif.* Poison toxique de niv. 5.
Nathrach	1	1-2	P	MO/AV	25	S/1	25	35PDa/poison/-	*Protecteur.* Poison musculaire de niv. 2.
Nathrach Royal	4	1-2	M	MO/RA	75	CS/3	20	60MDa/poison/40MSa	Arnathrach. Poison musculaire de niv. 6.
Otravati	1	1-2	P	MO/TR	30	S/1	30	35PDa/-/-	*Normal.* Poison neurotrope de niv. 25.
Petla	6	1	G/I	TL/MR	120	CS/3	10	80MMo/70MSa/100LCh	*Normal.* 100GCh si 70MSa saisit.
Terrapin Bleu	5	1-4	M	MR/MR	150	CR/12	20	65MMo/poison/40MGr	*Protecteur.* Poison musculaire de niv. 2.
Tortue Terrestre	4	1-2	M	LE/MO	75	CR/12	30	55MBe/-/-	*Passif.* Très lent et inoffensif.
Trusa	1	1-5	T	LE/LE	10	S/1	30	0TBo/50TDa/poison	*Passif.* 50TDa si 0TBo réussit; poison de niv. 4.
Umak	1	1-10	T	LE/LE	8	S/1	30	0TBo/poison/-	*Passif.* Poison contact de niv. 10.
Vipère des Marais	1	1-2	P	MO/TR	20	S/1	60	50TDa/poison/-	*Agressif.* Poison musculaire de niv. 10.
Vipère des Roches	1	1-4	P	LE/AV	15	S/1	50	20PDa/poison/-	*Passif.* Poison toxique de niv. 20.
Vipère Égil	8	1-2	G	TR/TR	100	CS/4	60	75MMo/spécial/-	*Agressif.* Venin craché à 9 m max.
Zamka	1	1-2	M	MR/TR	30	S/1	30	40MSa/poison/-	*Agressif.* Serpent-collet; poison de niv. 7.
Zurku	1	1-2	P	MO/RA	25	S/3	40	30PGr/poison/-	*Normal.* Poison contact neurotrope de niv. 1.

Nom	Niv	Nb Renc.	Tai	Vitesse	PdC	TA	BD	Attaque Prim./Sec./Tert	Notes
LASSANAKÛNI (mangeurs de feuilles)									
Astabanhe	2	10-100	M	TR/RA	95	S/3	30	35MCo/30MPi/-	*Timide.* Apparence d'antilope, curieux.
Auroch	2	1-10	G	MO/MO	140	S/3	20	50MCo/50GPi/-	*Domestiqué.* Bétail passif sauf si dérangé.
Caru	2	20-2000	M	TR/RA	70	S/3	40	20MCo/20MPi/-	*Timide.* Mâle et femelle portent des bois.
Cerf Tacheté	1	2-20	M	RA/MR	50	S/3	45	20PCo/35PPi/-	*Agressif.* Audacieux et batailleur.
Chèvre Sauvage	3	12	M	RA/RA	60	S/1	25	40MCo/30MBo/30MPi	*Normal.* Grimpeur et nageur agile.
Culcarnix	1	1-6	P	MO/MO	12	S/3	0	10PMo/15PGr/-	*Passif.* Rongeur terricole.
Cunara	0	10-100	P	MR/MO	10	S/3	10	5PMo/20PGr/-	*Timide.* Vit en grandes colonies.
Fiara	1	1-10	M	TR/TR	45	S/3	35	15PCo/25TPi/-	*Timide.* Herbivore sauvage très répandu.
Fintónarki	2	1-20	M	RA/RA	70	S/3	15	50MCo/40MBo/30PPi	*Normal.* Chèvre sauvage immunisée aux poisons.
Goral	2	1-2	M	RA/RA	55	S/3	40	50MBo/45MPi/-	*Normal.* Mouflon aux cornes dorées.
Kine d'Araw	5	1-10	G	MO/MO	135	S/3	30	100GCo/80GBo/90GPi	*Normal.* Gros bétail blanc.
Losrandír	2	10-100	M	RA/MR	90	S/3	20	40MCo/35MPi/-	*Normal.* Cerf intrépide et grégaire.
Nimfiara	4	1-10	G	RA/RA	110	S/3	25	55MCo/65MPi/-	*Normal.* Le plus gros cerf d'Endor, rusé.
Rútorasse	3	2-20	M	RA/RA	65	S/3	30	60MBo/50MPi/-	*Normal.* Le plus gros caprin d'Endor.
Stetan	2	1-2	M	MO/TR	50	S/3	40	40PMo/25PGr/-	*Joueur.* Apparence de la loutre, malicieux.
ANIMAUX DE MONTE ET DE SOMME									
Andamunda	7	2-20	E/GC	RA/RA	325	CR/12	30	80EBo/80ECo/80EPi	*Normal.* Éléphant, peut porter 500 kg.
Cheval du Mordor	9	1-9	G/I	TR/TR	210	CS/4	50	110GCh/95GPi/spécial	*Hostile.* Vicieux, peut porter 300 kg.
Cheval Elfique	10	1-2	G/I	AV/TR	180	CS/4	60	95MCh/80MPi/75MMo	*Normal.* Intelligent, peut porter 225 kg.
Cheval Sauvage	4	1-20	G	RA/RA	120	S/3	40	40MCh/30MPi/40PMo	*Normal.* Hardi, peut porter 150 kg.
Deve, coureur	4	1-10	G	MR/MR	130	S/3	30	30MMo/25MBo/-	*Normal.* Dromadaire, peut porter 115 kg.
Deve, porteur	3	1-10	G	MR/MR	110	S/3	10	40MMo/30MBo/-	*Normal.* Dromadaire, peut porter 200 kg.
Losandamunda	7	2-10	E/GC	RA/RA	350	CR/12	25	85EBo/85ECo/85EPi	*Normal.* Éléphant des neiges, peut porter 550 kg.
Meara	8	1-2	G	TR/TR	170	CS/4	50	100MCh/80MPi/70MMo	*Normal.* Intelligent, peut porter 225 kg.
Mûmak	7	1-10	E/GC	MR/RA	400	CR/12	25	95EBo/95ECo/95EPi	*Normal.* Éléphant géant, peut porter 700 kg.
Poney des Marais	2	1-10	M	RA/MR	100	S/3	20	30MBo/30GPi/-	*Normal.* Trapu, peut porter 100 kg.
Zûrafa	6	1-10	G	MR/RA	135	S/3	45	75MCo/60MCh/50MPi	*Normal.* Apparenté au cerf, peut porter 200 kg.
APSANAKÚNI (mangeurs de viande)									
Chat des Prairies	3	1-10	M	TR/TR	100	S/3	50	40MGr/60MBo/60MMo	*Agressif.* Félin aux longues pattes.
Chat Pêcheur	1	1-5	P	TR/TR	50	S/3	50	30MGr/20PMo/-	*Normal.* Les chatons peuvent être apprivoisés.
Chatmoíg	5	1-2	G	RA/TR	150	CS/4	30	75GGr/90MBo/100GMo	*Agressif.* Gros félin, prédateur nocturne.
Chien de Berger	5	1-5	M	TR/TR	140	S/4	55	80MMo/-/-	*Domestiqué.* Loyal, intelligent, féroce.
Chien Dunéen	1	1-10	P	MO/MR	40	S/3	40	45PMo/-/-	*Domestiqué.* Peu doué.
Gaích	2	1-2	P	RA/TR	45	S/3	50	40MMo/40PGr/-	*Normal.* Gros renard, très courant.
Glutan	4	1-2	P	RA/TR	50	S/3	50	50MMo/45MGr/-	*Agressif.* Ressemble à un blaireau.
Lion des Falaises	5	1-2	M	RA/MR	140	CS/4	20	85GMo/70MGr/-	*Normal.* Créature solitaire blanche comme neige.
Lion Tacheté	5	1-5	M	RA/MR	140	CS/4	25	85GGr/70MMo/50MBo	*Normal.* Rare, très rusé.
Lisica	3	1-5	P	RA/TR	45	S/3	50	60PMo/-/-	*Normal.* Petit renard aux grandes oreilles.
Loup Blanc	8	1-20	M	TR/TR	170	CS/4	70	90GMo/80GGr/-	*Agressif.* Le plus dangereux de tous les loups.
Loup de Guerre	7	1-10	G/I	TR/TR	170	CS/4	50	85GMo/65MGr/-	*Agressif.* Canidé rusé, violent, téméraire.
Loup Gris	3	2-12	M	RA/RA	110	CS/3	30	55GMo/30MGr/-	*Agressif.* Social, chasse en meute.
Loup Rouge	5	2-20	M	TR/RA	130	CS/4	45	70GMo/55MGr/-	*Agressif.* Canidé intelligent et impitoyable.
Loup Terrifiant, adulte	4	2-20	G/I	TR/RA	80	CS/3	45	75GMo/45MGr/-	*Agressif.* Coopère pour chasser.
Loup Terrifiant, jeune	2	1-20	M	TR/RA	60	CS/3	40	60GMo/-/-	Animal social, ne craint pas les gens.
Loutre Bleue	4	1-3	M	MR/MR	80	S/3	30	40MGr/40MMo/-	*Normal.* Se nourrit de poissons et de crustacés.
Lynx des Montagnes	3	2-10	M	TR/TR	70	S/3	55	45MGr/30MMo/-	*Agressif.* Vit et chasse en groupe.
Madratine	2	1-2	P	MR/RA	45	S/3	60	30PGr/25PMo/-	*Normal.* Timide renard nocturne ressemblant à un chat.
Martre Géante	4	1-2	M	TR/TR	75	S/3	50	60MMo/50MGr/-	*Agressif.* Irrationnelle, redoutable, féroce.
Mâtin des Marais	3	1-8	M	MR/RA	60	CS/3	45	50MMo/-/-	*Domestiqué.* Chien loyal sans peur.
Merisc Tyke	1	7-12	P	RA/RA	55	CS/3	40	45MMo/-/-	*Normal.* Chien sauvage couard.
Molosse	3	1-20	M	TR/RA	65	S/3	40	45MMo/-/-	*Domestiqué.* Rencontré avec les Humains/Hobbits.
Musaraigne de la Mort	1	1-5	T	MO/RA	2	CR/11	70	45TTp/maladie/-	*Agressif.* Sécrétion d'un nuage nauséabond.
Ours Bleu	7	1-6	G/I	MR/MR	200	CS/8	25	80GSa/70GGr/30MMo/90GBo	*Agressif.* Prédateur nocturne.
Ours des Cavernes	12	1-5	G/GC	MR/RA	300	CS/8	40	95EBo/90GGr/85GSa/90GMo	*Normal.* Énorme, vit retiré.
Ours Noir	5	1-5	G/I	MR/MR	150	CS/8	20	65GSa/60GGr/40MMo/70MBo	*Agressif.* Prédateur nocturne.
Ours Paresseux	11	1-5	G/GC	LE/MO	325	CS/8	10	100EBo/95GGr/60GSa/60GMo	*Normal.* Gigantesque, ressemble à un paresseux.
Ours Septentrional	10	1-2	G/II	RA/RA	240	CS/4	45	75GGr/80GSa/90GMo/90GBo	*Normal.* Excellent nageur à la fourrure blanche.
Renard Blanc	1	1-5	P	MR/MR	40	S/3	60	35PMo/25PGr/-	*Normal.* Rare, timide, vit dans des terriers.
Renard Rouge	2	1-2	P	RA/TR	45	S/3	50	40PMo/35PGr/-	*Normal.* Fieffé voleur rusé.
Unca	3	1-2	M	RA/TR	100	S/3	35	80GGr/50GMo/-	*Agressif.* Félin ressemblant à un léopard.
Undarlaif	3	1-20	M	RA/RA	90	S/3	40	70MMo/30MGr/-	*Agressif.* Gros chacal noir.
Vison Noir	1	1-10	M	TR/TR	50	CS/3	60	50MMo/-/-	*Agressif.* Féroce, pas affecté par les Étourdissements.
Vuk	3	6-30	M	RA/RA	110	S/3	30	70MMo/-/-	*Agressif.* Sauvage chien des collines.
AUTRES ANIMAUX DANGEREUX									
Majmun	1	2-200	P	MR/RA	25	S/3	40	30PMo/-/-	*Normal.* Singe attitant plein d'entrain.
Sanglier	3	1	M	RA/MR	120	CS/4	30	50MCo/50MBo/40PPi	*Agressif.* Solitaire, sale caractère.
Sanglier des Marais	2	1-2	M	RA/MR	100	S/3	30	40MCo/30MBo/20PPi	*Agressif.* Dangereux si acculé.
Singe Gris	5	1-10	G	MO/RA	100	S/3	20	50PMo/60GSa/70MMo	*Normal.* Si 60GSa saisit, utilise 70MMo.
Slird	7	1-10	E/GC	TR/RA	240	S/1	30	95ESa/120EBe/spécial	*Agressif.* Si 95ESa obtient un CC, utilise 120EBe.
Uvag-Aak	6	1-5	M	MO/MR	140	S/3	20	90MBo/65GSa/85GMo	*Agressif.* Si 65GSa saisit, utilise 85GMo.

8.2 TABLE DES PRINCIPAUX MONSTRES

Nom	Niv	Nb Renc.	Tai	Vitesse	PdC	TA	BD	Attaque Prim./Sec./Tert	Notes
MONSTRES DÉMONIAQUES AQUATIQUES (Tous sont *agressifs*)									
Baleine-Démon	9	1-5	E/GC	RA/RA	500	CS/8	25	120EBo/150EMo/-	Dentée; vit dans la Baie de Glace de Forochel.
Gardien dans l'Eau	35	1	E/TG	MO/MO	400	CR/11	40	150ESa/150EBe/-	Kraken d'eau douce; 1 à 5 150ESa par round; si 150ESa saisit, 150EBe au prochain round.
Mâchoire Rouge	4	1-10	M	RA/TR	90	CS/7	35	90GMo/50GSa/60GCh	Laid poisson sans écailles des profondeurs.
Ninevet	5	1	G/I	MO/TR	130	CS/7	10	70GBo/80GSa/40MMo	Si 80GSa obtient un CC, essaie de noyer sa proie.
Tortue Déchue	15	1	E/TG	MO/MO	250	PL/19	35	120EBe/140GBo/-	Tortue alligator géante rare.
Vodyanoi	1	1-2	M	MR/MR	55	CS/3	35	60EMo/avale/spécial	Carnivore aquatique; ressemble à une grenouille géante.
HUORNS ET ARBRES MALÉFIQUES									
Arbre Maléfique	3	1-10	G/I	-/MO	50	CR/11	10	20PSa (variable)/spécial/-	*Affamé.* Pas affecté par les Étourdissements.
Huorn Maléfique	25	1-5	E/GC	TL/TL	400	PL/20	0	80EBo/70ESa/100ECh	*Maléfique.* Si 70ESa saisit, 100ECh au prochain round.
DÉMONS									
Balrog	30(60)	1	E/TG	TR/TR	400	PL/20	90	275fo&dm/120ah&ro/sorts	*Maléfique.* Peut s'immoler.
Démon Noir	*(voir en 8.3 les Démons spécifiques)*								*Maléfique.* Maia inférieur, allié de Morgoth.
Lassarauko Inférieur	15	1-5	M/II	AV/AV*	175	CR/12	50*	120ac(2x)*/poison/-	*Maléfique.* Caractéristiques spéciales, cf. le texte.
Lassarauko Supérieur	25	1	M/GC	AV/AV*	225	CR/12	50*	150ac(2x)*/poison/100éclair*	*Maléfique.* Caractéristiques spéciales, cf. le texte.
Vampire de Morgoth *en Chauve-Souris Géante*	25	1	M/GC	TR/TR	210	S/3	80	sorts/varient selon la forme 100GGr/90GMo/80GBo	*Maléfique.* Puissant démon changeur de forme.
DRAGONS (Ces caractéristiques s'appliquent aux Drakes Adultes; les Jeunes Drakes seront plus faibles et les Vieux Drakes, plus forts) (S indique une attaque par Souffle: soit une attaque par Éclair, soit une attaque par Cône à la moitié du BO donné. Le type d'attaque est: Eau, Feu, Fro=Froid, Gaz, Gla=Glace.)									
Drake Aquatique	12	1	E/TG	RA/RA	200	CR/12	40	100EMo/70EGr/90EBo	Petit Drake d'Eau.
Drake d'Eau	18	1	E/TG	RA/RA	240	PL/20	40	150EBo/120ESa/140EMo/100SEau	Serpent de Mer.
Drake des Cavernes	13	1	E/TG	RA/RA	250	PL/19	40	90EMo/50EGr/50EBo/80ECo	Petit Drake du Froid.
Drake des Glaces	30	1	E/TG	RA/RA	450	PL/20	55	110EMo/110EGr/110EBo/100ECo/90SGla	Bon nageur.
Drake des Marécages	15	1	E/TG	AV/TR	200	CR/12	50	60EMo/110EGr/60EBo/70ECo/60SGaz	Petit Drake du Feu.
Drake des Sables	8	1	G/TG	RA/RA	150	S/4	25	100EMo/70EGr/90EBo	Changeur de forme ailé solitaire.
Drake du Feu	35	1	E/TG	TR/RA	450	CM/16	50	100EMo/140EGr/110EBo/70ECo/100SFeu	Lanceur de sorts.
Drake du Froid	30	1	E/TG	RA/RA	500	PL/20	50	120EMo/120EGr/120EBo/80ECo	Sans ailes.
Drake du Froid Ailé	30	1	E/TG	RA/RA	500	PL/19	60	90EMo/130EGr/90EBo/100ECo/60SFro	Gracieux en vol.
Drake Terrestre	18	1	E/TG	TR/RA	350	PL/19	40	100EMo/100EGr/100EBo/70ECo	Petit Drake du Froid.
Ver des Cavernes	10	1	E/GC	LE/MO	160	CR/12	20	90ESa/avale/110ECo	Drake du Froid sans membres.
Ver-Garou	8	1	E/TG	RA/RA	350	CR/12	50	110EMo/95EGr/90EBo	Puissant lanceur de sorts et changeur de forme.
MONSTRES VOLANTS									
Craban	3	3-30	P	RA/RA	25	S/3	50	20PBe/20PGr/-	*Maléfique.* Grosse corneille noire; excellent espion.
Féroce Ailé	20	1-10	G/GC	RA/RA	240	CR/12	50	90EGr/90GSa/90GBo/60GMo	Apparenté à un petit Dragon.
MONSTRES GÉANTS [Am=Arme; au minimum double dommage normal, en général avec un gourdin; ro(N m) = rocher lancé avec une portée de (N m)]									
Géants	12	1-5	G/GC	LE/MO	250	CR/11	20	94Am/80GSa/110GCh/80ro(51 m)	Si 80GSa saisit, utilise 110GCh; triple dommage avec une arme; 80ro est une GCh.
Troll de Pierre	7	1-6	G/II	LE/MO	150	CR/11	15	80GBo/65GGr/40Am/60ro(27 m)	*Hostile.* 60ro est une MCh.
Troll des Cavernes	12	1-5	G/GC	MO/MO	220	CR/11	25	100EGr/85Am/80ro(45 m)	*Hostile.* 80ro est une GCh.
Troll des Collines	10	1-5	G/GC	LE/MO	175	CR/11	20	95GBo/85GGr/50Am/60ro(36 m)	*Hostile.* 60ro est une GCh.
Troll des Forêts	6	1-6	G/II	MR/MO	150	CR/11	10	70GGr/60GMo/40Am/50ro(24 m)	*Hostile.* 50ro est une MCh.
Troll des Montagnes	11	1-2	G/GC	MO/MO	240	CR/16	40	110Am/100GBo/100ro(45 m)	*Hostile.* 100ro est une GCh.
Troll des Neiges	13	1-2	G/GC	MO/MO	180	CR/11	30	105EGr/80EBo/70Am/80ro(45 m)	*Hostile.* 80ro est une GCh.
Troll Noir (Olog)	9	1-5	G/GC	MO/MO	250	CR/16	50	120Am/80GBo/70ro(45 m)	*Hostile.* 70ro est une GCh.
CRÉATURES PÚKEL (Aucune n'est affectée par les Étourdissements et les PdeC/rd)									
Colbran	18	1-2	G/GC	TR/RA	200	CM/16	70	150GBo/spécial/sorts	Apparence atténuée luisante d'humain.
Gardien Silencieux	35	1-2	E/TG	-/-	350	PL/20	40	spécial/-/-	Gigantesque bipède en pierre assis sur un trône.
Homme Púkel	15	1-5	M/GC	MO/MR	150	CM/16	25	90Am/60MBo/-	Apparence d'humain en pierre.
Hurndaern	15	1-6	G/GC	MO/MO	200	PL/20	30	100GSa/150ECh/-	Apparence d'humain en fer. Si 100GSa saisit, 150ECh au prochain round.
Hurnkennec	8	1-10	G/II	MR/MO	130	PL/18	40	80MBe/65MCo/50MBo	Apparence d'araignée géante en fer.
Mendaen	10	1-10	G/GC	LE/MO	150	CM/16	20	80MSa/120GCh/-	Apparence d'humain en pierre. Si 80MSa saisit, 120GCh au prochain round.
Mensharag	5	1-10	G/I	MR/MR	80	CM/16	30	60GGr/50GBo/40MMo	Apparence de lézard en pierre.
ARAIGNÉES ET INSECTES GÉANTS									
Araignée Géante Inférieure	8	1-10	M/I	MR/RA	160	CS/4	40	70GBe/75GDa/poison	*Maléfique.* Tisse une toile pour capturer ses proies.
Araignée Géante Supérieure	20	1	G.GC	RA/TR	350	CR/12	60	120EBe/90GCo/poison	*Maléfique.* Très intelligente; nombreuses à lancer des sorts.
Araignée Reine	3	1	S	MO/MR	55	CM/16	20	40MBe/poison/-	*Agressif.* Capture ses proies dans une fosse.
Hummerhorn	3	1-20	M	TR/RA	35	S/1	50	50PDa/-/-	*Agressif.* Ressemble à une guêpe géante.

Nom	Niv	Nb Renc.	Tai	Vitesse	PdC	TA	BD	Attaque Prim./Sec./Tert	Notes
MORTS-VIVANTS (Aucun n'est affecté par les Étourdissements et les PdeC/rd; JR autorisé contre le drain de CO.)									
Cadavre Endormeur	7	1	M/I	-/-	100	S/1	30	sorts/spécial	*Cruel.* Draine 4 pts de CO/rd (1 cible).
Cadavre Noyeur	10	1	M/II	-/-	135	S/1	40	sorts/spécial	*Cruel.* Draine 5 pts de CO/rd (1 cible).
Diable des Sables	3	1	G/GC	RA/RA	75	S/1	10	spécial/-/-	*Hostile.* Tourbillon de sable.
Étoile des Marais	9	1	P/GC	TR/TR	30	S/1	70	spécial/-/-	*Belliqueux.* Draine 6 pts de CO/rd (1 cible).
Fantôme Inférieur	5	1	M/GC	RA/RA	100	S/1	30	60MBo/50Am/spécial	*Belliqueux.* Draine 3 pts de CO/rd (3 mR).
Fantôme Supérieur	15	1	M/GC	TR/TR	165	S/1	50	110Am/80GBo/spécial	*Belliqueux.* Draine 5 pts de CO/rd (3 mR).
Goule Inférieure	1	1-10	M/I	LE/MR	25	CS/4	10	25PBo/30PGr/20SMo	*Protecteur.* Stupide; infection des blessures.
Goule Supérieure	3	1-5	M/I	MO/MR	50	CS/4	10	40PBo/50PGr/45Am	*Protecteur.* Stupide; infection des blessures.
Lesina	2	1-10	M/I	MO/MR	50	S/1	20	80MBo/30PMo	*Belliqueux.* Ressemble à une goule, vit dans le désert.
Loup-Garou	12	1	M/GC	TR/TR	250	CS/4	75	120GMo/100MGr/-	*Maléfique.* Créations de Morgoth.
Mewlip	4	2-20	M/II	RA/MO	60	S/1	35	50Am/75MMo/spécial	*Maléfique.* Mort-Vivant semi-aquatique.
Seigneur Squelette	8	1	M/II	MR/TR	135	S/1	70	95Am/70GBo/sorts	*Hostile.* Lance *Frayeur 3 mR.*
Spectre Inférieur	5	1	G/II	RA/TR	150	S/1	100	40ECho(1,5 m)/spécial	*Hostile.* Draine 8 pts de CO/rd (3 mR).
Spectre Supérieur	10	1	G/GC	RA/TR	200	S/1	75	80ECho(1,5 m)/spécial	*Hostile.* Draine 10 pts de CO/rd (3 mR).
Squelette Inférieur	3	1-10	M/I	MO/MR	55	S/1	10	40Am/50MBo/-	*Hostile.* Attaque jusqu'à sa destruction.
Squelette Mineur	1	2-20	M/I	TL/MO	25	S/1	0	25Am/40MBo/-	*Hostile.* Attaque jusqu'à sa destruction.
Squelette Supérieur	5	1-5	M/I	MR/RA	100	S/1	30	50Am/60MBo/-	*Hostile.* Attaque jusqu'à sa destruction.
Ta-Fa-Lisch	7	1-10	M/I	MR/TR	85	S/1	45	95MGr/70Am/spécial	*Belliqueux.* Sort *Frayeur* de niveau 5.
Warg	8	4-20	G/I	TR/TR	180	CS/4	60	75GMo/60GGr/-	*Hostile.* Affecté par Étourdissements et PdeC/rd.
Wight des Tumulus	15	1	M/GC	LE/TR	165	S/1	75	100Am/90GBo/spécial	*Protecteur.* Hante sa propre tombe.

8.3 CRÉATURES SPÉCIFIQUES

Nom	Niv	Nb Renc.	Tai	Vitesse	PdC	TA	BD	Attaque Prim./Sec./Tert	Notes
GRANDS AIGLES/GRANDS FAUCONS/CORBEAUX/GRIVES									
Elros	20	1	E/II	TR/TR	180	CS/4	75	130GGr/90MBe/80MBo	Monture de Valkrist de la Cour d'Ardor.
Gilsûl	18	1	E/II	TR/TR	170	CS/4	75	120GGr/80MBe/70MBo	Monture de Valkrist de la Cour d'Ardor.
Gwaihir	45	1	E/TG	TR/TR	350	CR/11	80	180EGr/150EBe/150EBo	Seigneur des Aigles des Monts Brumeux.
Landroval	35	1	E/TG	TR/TR	300	CR/11	90	150EGr/120EBe/140EBo	Frère de Gwaihir.
Roäc	6	1	S	RA/RA	30	S/3	40	55PGr/35MGr/-	Fils de Carc d'Erebor (dans *Hob*).
Sûlroch	15	1	E/II	TR/TR	150	CS/4	80	110GGr/70MBe/60MBo	Monture de Sûlherok de la Cour d'Ardor.
Thorondor	60	1	E/TG	TR/TR	550	CR/12	100	300EGr/250EBe/250EBo	Seigneur des Aigles des Crissaegrim.
Vieille Grive	3	1	T	RA/RA	15	S/1	50	25TBe/-/-	La Vieille Grive d'Erebor (dans *Hob*).
CHEVAUX									
Cheval du Mordor	9	1	G/II	TR/TR	210	CS/4	50	110GCh/95GPi/spécial	Monture de la Bouche de Sauron.
Felaróf	15	1	G/II	AV/TR	250	CS/4	70	150GCh/120MPi/100MMo	Ancestre des Mearas.
Grispoil	12	1	G/I	AV/TR	210	CS/4	60	120MCh/95MPi/90MMo	Meara, monture de Gandalf.
Nahar	45	1	G/TG	AV/TR	400	CS/4	120	200GCh/175GPi/150GMo	Cheval Elfique, monture d'Oromë.
Nimros	15	1	G/I	AV/TR	200	CS/4	80	100MCh/80MPi/90MMo	Cheval Elfique, monture de Glorfindel.
Nivacrin	10	1	G	TR/TR	170	CS/4	50	110MCh/90MPi/80MMo	Meara, monture du Roi Théoden.
Rochallor	25	1	G/GC	AV/TR	300	CS/4	100	160GCh/110MPi/110MMo	Cheval Elfique, monture de Fingolfin.
MOLOSSES/SANGLIERS/HUORNS ET ARBRES MALÉFIQUES									
Huan	18	1	G/GC	TR/AV	350	CS/4	120	220GMo/120GBo/-	Un des chiens de chasse d'Oromë.
Racine Dormante	50	1	E/TG	-/MO	600	PL/20	0	60ESa/100ECh/spécial	Si 60ESa saisit, 100ECh au prochain round.
Sanglier du Bois Éternel	7	1	M	TR/RA	190	CS/4	55	110MCo/90MBo/60PPi	Tueur du Roi Folca.
Vieil Homme-Saule	25	1	E/GC	-/TL	450	PL/20	0	75ESa/95ECh/spécial	Si 75ESa saisit, 95ECh au prochain round.
DÉMONS									
Balrog de la Moria	36(66)	1	E/TG	TR/TR	420	PL/20	90	275fo&dm/120ah&ro/sorts	LE Balrog de la Moria.
Démon d'Aglarond	10	1-4	G/II	RA/RA	150	CR/11	40	150GGr/100MBo/100MMo	Survivants des unités de reconnaissance de Morgoth.
Gothmog	100(160)	1	E/TG	TR/TR	666	PL/20	115	455fo&dm/375ah&ro/sorts	Seigneur des Balrogs; aussi 405ma.
Lesh-Y	30(50)	1	M/GC	RA/TR	250	CR/11	80	250fo/200GBo/180Am	Alchimiste de la Cour d'Ardor.
Lungorthin	90(120)	1	E/TG	TR/TR	566	PL/20	100	415fo&dm/325ah&ro/sorts	Seigneur de la Garde de Morgoth.
Mourfuin	35(50)	1	G/GC	TR/TR	300	CR/12	60	300dm/250fo/-	"L'Exécutif" de la Cour d'Ardor.
Razarac	20	1	G/GC	AV/AV	250	CR/12	40	80EGr/120GBo/spécial	Démon du désert; 3 attaques/rd.
Slyardach	17	1	M/GC	RA/TR	170	S/1	100	100da/150da de jet/poison	Dindae de Nan Gulduin.
Thuringwethil	35	1	M/GC	TR/TR	230	S/3	90	sorts/variable selon la forme	Messagère d'Angband et de Tol-in-Gaurhoth.
en Chauve-Souris Géante								120GGr/110GMo/95GBo	
Ungoliant	450	1	E/TG	AV/AV	1238	PL/20	275	450EBe/-/spécial	Avant d'avoir asséché les Puits de Varda.
	500	1	E/TG	AV/AV	1625	PL/20	325	520EBe/-/spécial	Après avoir asséché les Puits de Varda.
Vents de Taurang									
Aur	6	1	G/I	TR/RA	60	CS/4	20	70ky/50ky de jet/poison	Démons du Vent et de l'Air,
Kax	12	1	G/I	TR/RA	100	CS/4	30	100ky/70ky de jet/poison	ils servent Taurclax de la Cour d'Ardor.
Eos	18	1	G/I	TR/RA	130	CS/4	40	120ky/90ky de jet/poison	Le kynac (ky) attaque
Gan	24	1	G/I	TR/RA	160	CS/4	50	150ky/100ky de jet/poison	comme une rapière
Ior	30	1	G/I	TR/RA	200	CS/4	70	180ky/100ky de jet/poison	et se lance jusqu'à 45 m (ky de jet).
Kel	36	1	G/I	TR/RA	240	CS/4	80	200ky/120ky de jet/poison	

Nom	Niv	Nb Renc.	Tai	Vitesse	PdC	TA	BD	Attaque Prim./Sec./Tert	Notes
DRAGONS (Tous les Drakes du Feu lancent des sorts)									
Agburanar	31	1	E/TG	TR/TR	463	PL/20	50	120EMo/130EGr/110EBo/80ECo	Drake du Froid noir.
Ancalagon	100(180)	1	E/TG	TR/TR	750	PL/20	125	355EMo/325EGr/350EBo/275ECo/150SFeu	Drake du Feu ailé noir.
Ando-Anca	49	1	E/TG	RA/RA	540	PL/20	40	150EMo/120EGr/115EBo/90ECo/sorts	Drake du Froid rouge.
Angurth	36	1	E/TG	RA/RA	471	CM/16	60	110EMo/125EGr/115EBo/65ECo/100SFeu	Drake du Feu ailé noir et or.
Bairanax	34	1	E/TG	RA/RA	447	CM/16	50	140EMo/120EGr/100EBo/60ECo	Drake du Froid ailé rouge marron.
Culgor	30	1	E/TG	TR/TR	401	CM/16	40	120EMo/130EGr/110EBo/80ECo	Drake du Froid rouge doré.
Daelomin	33	1	E/TG	RA/RA	428	CM/16	45	100EMo/120EGr/110EBo/70ECo/sorts	Drake du Froid ailé noir.
Dynca	35	1	E/TG	TR/TR	422	CR/12	70	125EMo/135EGr/95EBo/75ECo	Drake du Froid ailé gris foncé.
Glaurung	85(120)	1	E/TG	TR/TR	600	PL/20	110	285EMo/265EGr/310EBo/245ECo/130SFeu	Drake du Feu ailé noir.
Gostir	40	1	E/TG	RA/RA	475	PL/20	45	130EMo/125EGr/100EBo/75ECo/sorts	Drake du Froid blanc.
Haurnfile	33	1	E/TG	TR/TR	456	PL/20	55	115EMo/125EGr/130EBo/85ECo	Drake du Froid gris rouge.
Hyarleuca	28	1	E/TG	TR/TR	329	RL/12	60	90EMo/100EGr/85EBo/75ECo	Drake du Froid marron.
Itangast	55	1	E/TG	RA/RA	590	PL/20	60	160EMo/110EGr/135EBo/75ECo/90SFeu	Drake du Feu bleu nuit.
Khuzadrepa	37	1	E/TG	MO/MO	460	CM/16	60	130EMo/100EGr/160EBo/65ECo/sorts	Drake du Froid ailé noir.
Klyaxar	29	1	E/TG	TR/TR	365	RL/12	65	95EMo/105EGr/95EBo/70ECo	Drake du Froid marron rouge.
Lamthanc	43	1	E/TG	RA/RA	510	PL/20	55	145EMo/125EGr/130EBo/100ECo/sorts	Drake du Froid gris blanc.
Lastalaika	37	1	E/TG	TR/RA	487	PL/20	45	135EMo/130EGr/100EBo/80ECo	Drake du Froid blanc argenté.
Leucaruth	34	1	E/TG	RA/RA	435	CM/16	50	125EMo/135EGr/100EBo/70ECo/90SFeu	Drake du Feu rouge.
Lomaw	35	1	E/TG	TR/TR	467	PL/20	50	120EMo/125EGr/90EBo/60ECo/100SGla	Drake des Glaces gris blanc.
Merkampa	47	1	E/TG	TR/RA	533	PL/20	60	110EMo/135EGr/120EBo/95ECo/sorts	Drake du Froid gris clair.
Nimanaur	33	1	E/TG	RA/RA	451	CM/16	60	100EMo/100EGr/85EBo/50ECo/95SGla	Drake des Glaces gris foncé.
Ruingurth	36	1	E/TG	LE/LE	495	PL/20	30	100EMo/95EGr/95EBo/50ECo/100SFeu	Drake du Feu marron rouge.
Scatha	52	1	E/TG	TR/TR	555	PL/20	65	150EMo/140EGr/120EBo/110ECo	Drake du Froid rouge.
Smaug	66	1	E/TG	TR/TR	636	PL/20	75	125EMo/130EGr/150EBo/95ECo/120SFeu	Drake du Feu ailé rouge et or.
Throkmaw	46	1	E/TG	RA/RA	523	CM/16	60	110EMo/120EGr/125EBo/90ECo/100SFeu	Drake du Feu ailé noir.
Uruial	30	1	E/TG	MO/MO	439	CM/16	55	105EMo/115EGr/100EBo/60ECo/90SFeu	Drake du Feu rouge.
Utumkodur	75	1	E/TG	TR/TR	555	PL/20	85	110EMo/155EGr/135EBo/95ECo/120SFeu	Drake du Feu ailé doré.
MONSTRES VOLANTS/ARAIGNÉES GÉANTES/MORTS-VIVANTS									
Caran-Carach	16	1	G/GC	TR/TR	200	CM/16	50	130GMo/110MGr/-	Loup-Garou, gardien de Dol Guldur.
Carcharoth	18	1	G/GC	TR/TR	310	CM/16	80	200GMo/200GGr/-	Loup-Garou, le plus puissant loup d'Arda.
Draugluin	20	1	G/GC	TR/TR	366	CM/16	90	210GMo/210GGr/-	Le plus grand des Loups-Garous.
Durclax	20	1	G/GC	RA/RA	200	CR/11	70	80EGr/80ESa/60GBo/90GMo	Féroce Ailé de la Cour d'Ardor.
Enna San Sarab	25	1	G/GC	RA/TR	375	CR/12	60	120EBe/95GCo/poison	Fille de Shelob, vit à Dol Guldur.
Féroce Ailé	25	1	G/GC	TR/TR	285	CR/12	60	95EGr/95GSa/100GBo/85GMo	Monture du Roi-Sorcier.
Shelob	50	1	G/TG	RA/RA	500	PL/20	80	120EBe/100ECo/120EMo	120EBe empoisonné; si 100ECo obtient un CC, 120EMo au prochain round. Lance des sorts.

LÉGENDE DES TABLES

Codes : Les statistiques données décrivent une créature typique standard. La plupart des codes s'expliquent d'eux-mêmes: **Niv** (niveau), **Nb** (nombre de créatures rencontrées), **PdeC** (Points de Coup) et **BD** (Bonus Défensif). Les statistiques plus complexes sont décrites ci-dessous.

T/C (Taille/Critique) : Taille — **T**oute petite, **P**etite, **M**oyenne, **G**rande ou **E**norme); Critique — Quand une créature subit un Coup Critique, résolvez-le sur la Table des Coups Critiques appropriée; **pas de code**-Table normale, **GC**-Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures, **TG**-Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures (Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures à -10 pour ***JRTM***), **I**-Table normale avec une sévérité réduite d'un degré (E devient D, D devient C, C devient B, B devient A, A est ignoré), **II**-Table normale avec une sévérité réduite de deux degrés (E devient C, D devient B, C devient A, B et A sont ignorés).

Vitesse : La vitesse d'une créature est donnée en termes de "Vitesse de Mouvement/Rapidité d'Attaque". RT=Rampant, TL=Très Lent, LE=Lent, MO=Moyen, MR=Modérément Rapide, RA=Rapide, TR=Très Rapide, AV=Rapidité Aveuglante.

TA (Type d'Armure) : Le code à lettres correspond au Type d'Armure pour ***JRTM*** (S-Sans Armure, CS-Cuir Souple, CR-Cuir Rigide, CM-Cotte de Mailles, PL-Plates). La valeur correspond au Type d'Armure pour ***Rolemaster***.

Attaques : Le code des attaques débute par le Bonus Offensif de l'attaquant. La première lettre indique la taille de l'attaque (T-Toute petite, P-Petite, M-Moyenne, G-Grande, E-Enorme). Les 2 dernières lettres indiquent le type d'attaque (Tp-Tous petits animaux, Be-Pince/Bec, Bo-Coup de Boutoir/de Bélier/Enfoncement/Renversement/Aplatissement, Mo-Morsure, Gr-Griffe/Serre, Ch-Chutes/Projections/Écrasement, Co-Corne/Défense, Da-Dard, Pi-Piétinement, Sa-Saisie/Agripper/Envelopper/Avaler et Am-Arme.
Codes des armes : ac-arc composite, ah-arme d'hast, da-dague, dm-épée à deux mains, fo-fouet, ro-rocher (attaque P, M ou GCh de portée de 15 m sauf indication contraire). ECho-Éclair Choquant.
Ces codes peuvent légèrement varier par rapport à ceux de ***JRTM*** et ***Rolemaster***.

(Pri/Sec/Ter) : Chaque créature initialise le combat en se servant généralement de son Attaque Primaire. En fonction de la situation ou de la réussite de l'Attaque Primaire, elle peut ensuite utiliser son Attaque Secondaire ou Tertiaire (toutes dans le même round si les précédentes attaques du même round sont particulièrement bien réussies).

CRÉDITS

Auteurs/Concepteurs: Ruth Sochard Pitt, Jeff O'Hare, Peter C. Fenlon.

Correcteur: Pete Fenlon.

Illustrations Intérieures: Jim Holloway.

Dessin de Couverture: Angus McBride.

Cartes: Rick Britton, Larry Brook, Jessica M. Ney, Eileen Smith, Suzanne Young.

Production: Leo LaDell, Kurt H. Fischer, Jessica Ney, Suzanne Young, Eileen Smith, Paula Peters, Larry Brook, Bill Downs.

Contributions Rédactionnelles: Coleman Charlton, Charlie Crutchfield, Terry K. Amthor, Heike, Kubasch, Rick Britton, John David Ruemmler, Jeff McKeage, Christian Gehman, Susan Tyler Hitchcock, Carl Willner.

Tables: Coleman Charlton.

Responsable de la Gamme: Pete Fenlon.

Contributions Spéciales: Olivia H. Johnston, Terry Amthor, Deane S. Begiebing, John Breckenridge, David Johnson, David Anderson, Bruce Neidlinger, Kurt Rasmussen, Paula Peters, Larry Brook, Heidi Heffner, Becky Pope, Swink, Yeti & Cthulu, divers Scandinaves, le Salon du Livre de Frankfort.

Titre Original: Creatures of Middle-earth ™.

Traduction/Maquette: Thierry Betty.

Imprimé en France IGD Nancy

Les CRÉATURES des TERRES du MILIEU ™

UN BESTIAIRE DES ANIMAUX ET DES MONSTRES

Dans un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques, vous devenez un acteur par l'intermédiaire du personnage que vous incarnez pour vivre votre aventure. Avec ***Les Créatures des Terres du Milieu*** ™, vous pouvez ajouter les créatures rencontrées dans BILBO LE HOBBIT et dans LE SEIGNEUR DES ANNEAUX de J.J.R. Tolkien à votre scénario d'aventures fantastiques. Y sont présentés les puissants, célèbres et infamants monstres et bêtes qui affectent l'histoire des Terres du Milieu. Faites appel à eux pour donner du relief à votre partie.

Comment faire pour affronter Smaug le Doré ou pour chasser un Kraken dans les eaux tumultueuses de la Mer Séparatrice? Pouvez-vous distancer un Féroce Ailé ou défaire un Wight des Tumulus? N'avez-vous jamais essayé d'apprivoiser un Kine Sauvage ou d'échapper à une meute de Wargs affamés?

Dans ***Les Créatures des Terres du Milieu*** ™, vous trouverez :

des Animaux – tout sur les Grands Aigles et Mearas du Rohan jusqu'aux modestes Neekerbreeker.
- les créatures aquatiques
- les créatures rampantes
- les créatures volantes

des Monstres – tout sur les ardents Dragons jusqu'aux Wargs sans pitié.
- les Araignées
- les Créatures Púkel
- les Démons
- les Drakes
- les Monstres Aquatiques
- les Monstres Géants
- les Monstres Volants
- les Morts-Vivants
- les Plantes Animées

Ce livret décrit les animaux et monstres du monde de J.R.R. Tolkien. L'histoire générale de chaque espèce est présentée et un glossaire alphabétique en détaille les principaux individus. Ces êtres sont décrits selon leur apparence, leurs motivations, leurs habilités et leur historique. De plus, leurs caractéristiques en terme de jeu pour ***JRTM*** et ***RM*** sont fournies. Ces données sont exploitables avec la plupart des systèmes de JRAF

Réf. 00303

© 1988 TOLKIEN ENTERPRISES. BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce livret 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,
8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.