

MORÍÁ™

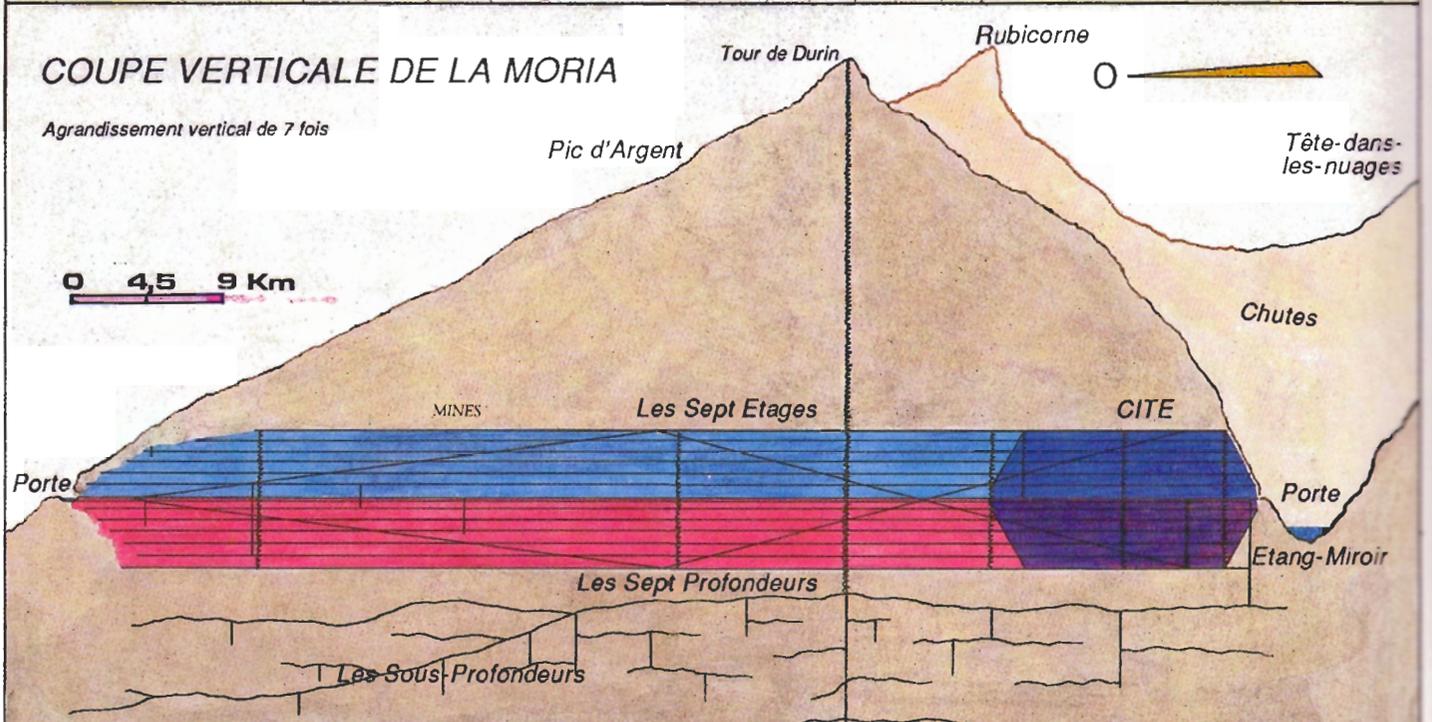
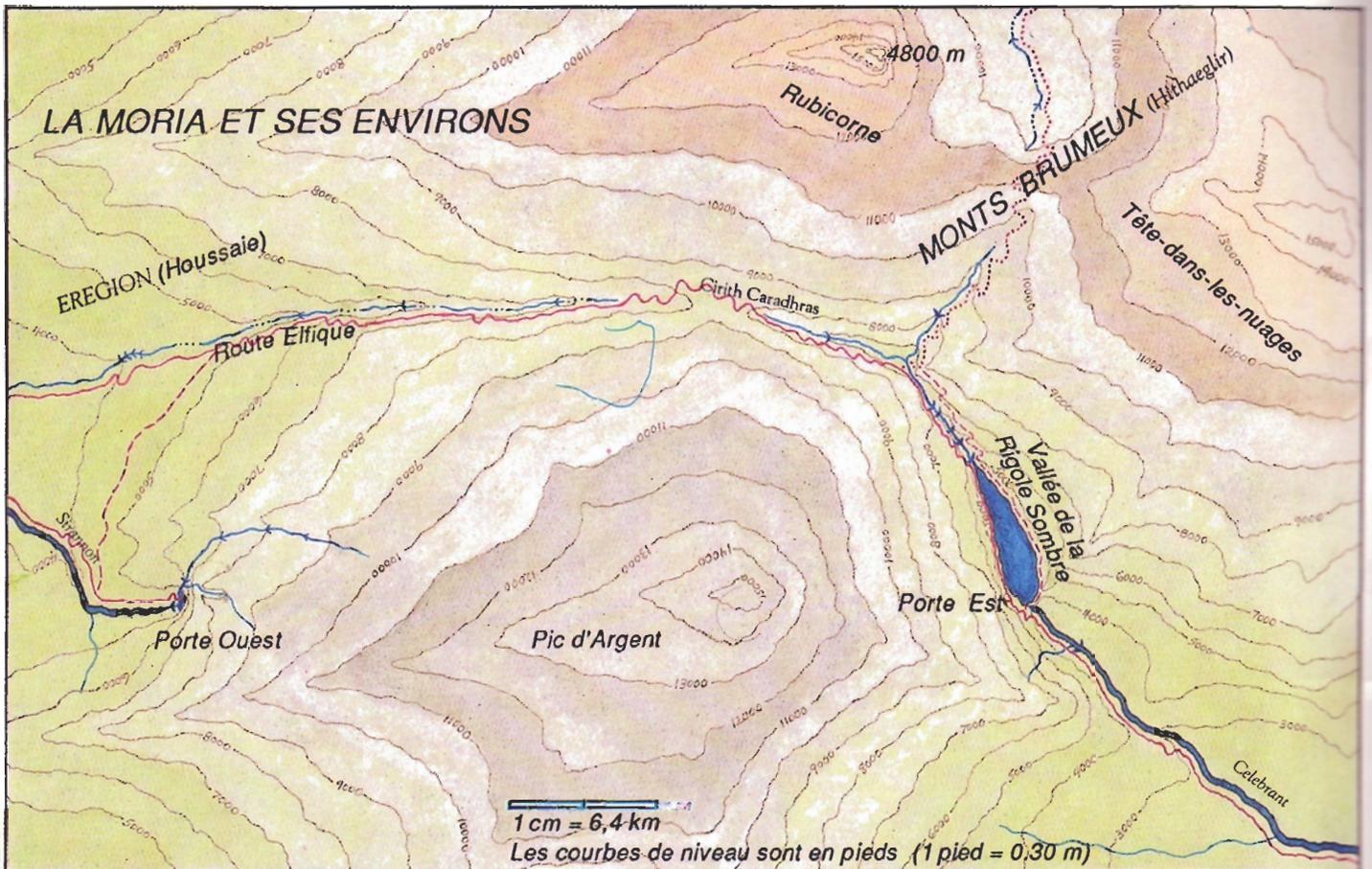
La Cité des Nains

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

Ce livret détaille toute LA CITE DES NAINS DE KHAZAD-DUM et comprend . 7 Cartes des Profondeurs . Les diagrammes des pièges, machines et instruments de forge . Des plans à grande échelle de zones spécifiques : la Chambre de Mazarbul, l'Escalier Sans Fin, le Pont de Durin et les Halls d'Entrée . Des informations sur la Tribu de Durin, sur trois tribus Orques, sur les nombreuses créatures qui habitent la Moria plus tard et, bien sûr, sur le BALROG.

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





CONCEPTION DE LA MORIA

La Moria traverse la largeur de l'Hithaeglir (Monts Brumeux) et s'étend sous la triade de hauts pics qui comprennent le Caradhras (Rubicorne), le Celebdil (Pic d'Argent) et le Fanuidhol (Tête-dans-les-Nuages). A l'Ouest s'étend l'Eregion en Eriador tandis qu'à l'Est se trouve la Lorien en Rhovanion. La surplombant, il y a les pics et le Cirith Caradhras, le "Col du Rubicorne".

Bien que l'ensemble du complexe soit souvent appelé les "Mines de la Moria", il y a en fait deux sections. La Cité s'étend dans la partie la plus orientale du Celebdil, tandis que les Mines étendues s'étaient au travers des régions septentrionales, méridionales et occidentales de la montagne et qu'elles se déploient à la fois sous le Caradhras et le Fanuidhol. La Cité et les Mines sont divisées en quatorze niveaux, sept Etages sur sept Profondeurs. Sous les Profondeurs s'étendent les Sous-Profondeurs, indicibles et inexploités.

LEGENDE

La coupe verticale ci-dessus montre le plan brut de la Moria. Les lignes horizontales indiquent les relations approximatives entre les Etages et les Profondeurs; les lignes en zig-zag alignées verticalement représentent les principaux escaliers en spirale continus. Bien évidemment, les dizaines de gouffres, sous-niveaux, cages d'escalier et voies de liaison de moindre importance sont disséminés à travers tout le complexe.

Les zones bleues indiquent les Etages de la Moria, tandis que celles en rouge montrent mes Profondeurs. Les quartiers de la Cité ont une teinte violette.

MORIA™

La Cité des Nains

TABLE DES MATIERES

1.0 INDICATIONS

- 1.1 DEFINITIONS ET TERMES
 - 1.11 Abréviations
 - 1.12 Définitions
- 1.2 ADAPTER CE MODULE A VOTRE CAMPAGNE
- 1.3 CONVERTIR LES CARACTERISTIQUES
 - 1.31 Conversion des points de coup et des bonus
 - 1.32 Conversion des caractéristiques pour tous les principaux systèmes de JRAF
 - 1.33 Conversion des caractéristiques
 - 1.34 Conversion des capacités de combat
 - 1.35 Adaptation des sorts et listes de sorts
 - 1.36 Note sur les niveaux
 - 1.37 Bonus de compétences
 - 1.38 Serrures et pièges

2.0 INTRODUCTION A LA MORIA

- 2.1 LA REGION
- 2.2 LE CLIMAT ET L'ECOLOGIE
 - 2.21 Climat
 - 2.22 Flore
 - Choses qui soignent et causent du mal
 - 2.23 Faune
- 2.3 UN BREF HISTORIQUE
 - 2.31 La fondation de Khazad-dum
 - Carte de référence
 - 2.32 Les années d'or du Deuxième Age
 - 2.33 L'origine du nom MORIA
 - 2.34 La fuite des Nains
 - 2.35 La grande guerre entre Nains et Orques
 - 2.36 La MORIA dans les récentes années
 - 2.37 Chronologie

3.0 LES NAINS DE LA MORIA

- 3.1 LES KHAZAD
 - La lignée de Durin
 - Les Angerthas
- 3.2 LE PEUPLE DE DURIN
- 3.3 TECHNOLOGIE NAIN
 - 3.31 Les forgerons
 - 3.32 Les machines
 - 3.33 Les Ouvrages du Pouvoir
- 3.4 L'ART DE LA GUERRE CHEZ LES NAINS
 - Organisation militaire des nains (tableau)
- 3.5 LE COMMERCE DES NAINS
 - Table des prix et changes

4.0 LA STRUCTURE DE LA CITE DES NAINS

- 4.1 LES PREDISPOSITIONS NATURELLES
 - 4.11 Lumière et eau
 - 4.12 Minéraux
 - Table des minerais spéciaux
- 4.2 METHODES ET CONSTRUCTION

4.3 THEMES ARCHITECTURAUX

- 4.31 Les Portes Extérieures
- 4.32 Les Passages
- 4.33 Les Chambres
- 4.34 Les Abîmes et les Ponts
- 4.35 Les Escaliers et les Plans inclinés
- 4.36 Les Pièges
- Table des effets des pièges

5.0 LES HABITANTS MALEFIQUES DE LA MORIA

- 5.1 LES ORQUES ET LES TROLLS
- 5.2 LES BETES
- 5.3 LE BALROG
 - Les Pouvoirs du Balrog

6.0 ORGANISATION DE LA MORIA

- 6.1 UN APERCU DES MINES
- 6.2 UN APERCU DE LA CITE
- 6.3 DETERMINATION DES LIEUX DANS LA MORIA
 - 6.31 Utilisation des cartes des routes
 - 6.32 Utilisation des lieux spécifiques
 - 6.33 Table aléatoire des lieux
- 6.4 LE PLAN DE LA CITE
 - 6.41 Les niveaux centraux de la Cité
 - 6.42 Les Etages supérieurs de la Cité
 - 6.43 Les plus basses Profondeurs de la Cité
- 6.5 LES MINES
- 6.6 LIEUX NOTABLES
 - Légende des plans
- 6.7 LES SOUS-PROFONDEURS
- 6.8 LES PICS DU DESSUS

7.0 CONSEILS POUR LES AVENTURES

- 7.1 SELECTION D'UNE AVENTURE
- 7.2 CHOIX D'UNE PERIODE DE TEMPS
- 7.3 SUGGESTIONS POUR LA POURSUITE D'AVENTURES
- 7.4 UTILISATION DES PIEGES ET DES OBJETS
- 7.5 RENCONTRES

8.0 AVENTURES DANS LA MORIA

- 8.1 L'AMBASSADE AU ROI NAIN (3A 1640)
- 8.2 MISSION : VOL (3A 1640)
- 8.3 L'EXPEDITION D'EXPLORATION (3A 3000)
- 8.4 LA RECHERCHE DE BALIN (3A 3000)
- 8.5 LA QUETE DE L'HERITAGE DE DURIN (3A 3020)
- 8.6 LA FERMETURE DES SOUS-PROFONDEURS (4A 100)

9.0 TABLES

- 9.1 TABLE PRINCIPALE MILITAIRE
- 9.2 TABLE PRINCIPALE DES PNJ
- 9.3 TABLE PRINCIPALE DES BETES
- 9.4 TABLE PRINCIPALE DES RENCONTRES

10.0 GLOSSAIRE

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

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

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

Parlez, ami, et entrez..."

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

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

*SdA T.1, p. 452

1.0 INDICATIONS

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

Ce produit de la gamme est conçu comme une aide pour le Maître de Jeu qui désirerait faire jouer des scénarios ou des campagnes situés dans les Terres du

Milieu de J.R.R. Tolkien. Les modules d'aventures sont des études complètes et prêtes à jouer sur des régions très précises, et sont prévus pour être utilisés avec un minimum de travail additionnel. Chacun d'eux fournit des informations chiffrées fondées sur les systèmes d'aventures fantastiques du **Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JR TM)** et de **Rolemaster (RM)**. Les modules sont toutefois adaptables à la majorité des principaux jeux de rôle. Il faut souligner que les conseils donnés ne sont pas absolus, mais doivent être des aides à votre créativité.

L'oeuvre du Professeur Tolkien

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

1.1 DEFINITIONS ET TERMES

Les abréviations et termes suivants sont utilisés dans ce produit de la gamme.

1.11 ABREVIATIONS

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

Les systèmes de jeu

JR TM.....Jeu de rôle des Terres du Milieu

RM.....Rolemaster

Caractéristiques des personnages

AD.....Auto-discipline (RM)

AG.....Agilité (RM et JR TM)

CO.....Constitution (RM et JR TM)

EM.....Empathie (RM)

FO.....Force (RM et JR TM)

G.....Intelligence (JR TM)

IT.....Intuition (RM et JR TM)

ME.....Mémoire (RM)

PR.....Présence (RM)

RA.....Rapidité (RM)

RS.....Raisonnement (RM)

Termes de jeu

AM.....Arts Martiaux

BD.....Bonus défensif

BO.....Bonus Offensif

Car.....Caractéristiques

CRIT.....Coup Critique

D.....Dé ou Dés

JR.....Jet de Résistance

JRAF.....Jeu de Rôle d'Aventure Fantastiques

MJ.....Maître de Jeu

MM.....Mouvement en Manoeuvre

Mod.....Modificateur ou Modification

Niv.....Niveau (d'expérience d'un sort)

pb.....Pièce de bronze

pc.....Pièce de cuivre

PdeC.....Points de Coup

pè.....Pièce d'étain

pf.....Pièce de fer

pj.....Pièce de Jade

PJ.....Personnage joueur

pm.....	Pièce de mithril
PNJ.....	Personnage Non Joueur
po.....	Pièce d'or
PP.....	Points de pouvoir
R.....	Rayon
Rd.....	Round (période de 10 secondes)
TA.....	Type d'armure

Terme des Terres du Milieu

A.....	Adûnaic
Cir.....	Cirth ou Certar
2 A.....	Deuxième Age
Du.....	Dunlending
E.....	Edain
El.....	Eldarin
Es.....	Easterling
H.....	Hobbit (variante du Westron)
Har.....	Haradrim
H col.....	Homme des collines
Hob.....	Bilbo le Hobbit
Kd.....	Kuduk (ancien langage Hobbit)
Kh.....	Khuzdul (langage nain)
NP.....	Noir parler
Or.....	Orque
1 A.....	Premier Age
Q.....	Quenya
4 A.....	Quatrième Age
R.....	Rohirric
Rh.....	Rhovanion
S.....	Sindarin
Sda.....	Le Seigneur des Anneaux
Sy.....	Sylvain
Teng.....	Tengwar
3 A.....	Troisième Age
V.....	Variag
W.....	Westron (langue commune)
Wo.....	Wose (Druidain)

1. 12 DEFINITIONS

Quelques concepts essentiels sont détaillés ci-après. La majorité des termes uniques et traductions de **Bilbo le Hobbit** et du **Seigneur des Anneaux** ne sont pas donnés ci-dessous ; vous les trouverez dans les chapitres appropriés.

Azanulbizar : (Kh. "Vallée des Rigoles Sombres" ; W. "Vallée de la Rigole Sombre" ; S. "Nandurhirion".) Cette vallée s'étend sur le versant Est des Monts Brumeux, aux sources de la rivière *Celebrant* (W. "Cours d'Argent"), et est bordée des trois grands pics *Fanuidhol*, *Caradhras* et *Celebdil*. Les Grandes Portes (Porte Est) de la Moria s'ouvrent sur l'Azanulbizar et un escalier de Nains conduit vers l'extérieur, rejoignant l'Escalier de la Rigole Sombre, et - tout au long d'une série de courtes cascades descend au travers de la vallée. Il devient alors une route qui court vers la *Lorien*. Un lac enchanté, appelé l'Etang-Miroir (Kh. "Kheled - Zâram"), s'étend au centre de la vallée. En 3 A 2799 se déroula ici une bataille décisive ; elle s'acheva par la mort du seigneur Orque Azog et la victoire des Nains, concluant ainsi la Grande Guerre Entre les Nains et les Orques.

Caradhras : (S. "Rubicorne" ; Kh. "Barazinbar"). Le plus haut des trois grands pics qui s'élèvent au-dessus de la Moria. A la différence des montagnes environnantes ; le Caradhras n'est pas d'un gris terne ; au lieu de cela, il est composé d'un amoncellement de roches

volcaniques roses. En temps normal, il reflète les rayons du soleil à son lever et à son coucher, et, quand le ciel le permet, il prend une teinte flamboyante.

Celebdil : (S. "Pic d'Argent" ; Kh. "Zirach-Zigil"). La plus méridionale des trois montagnes surplombant la Moria. Abondamment recouverte par les neiges, c'est la plus "blanche" de la triade. Sur une saillie près de son sommet se niche la *Tour de Durin* ; en dessous d'elle est creusé l'Escalier Sans Fin qui réunit les hauteurs, la cité des Nains et les Passages Souterrains profondément enfoncés au coeur de la terre.

Celebrant : (S. "Cours d'Argent" ; Kh. "Kibil-Nâla"). La rivière coulant vers l'Est et quittant les Monts Brumeux pour se jeter dans le *Kheled-Zâram*. Elle est rejointe en aval par la *Nimrodel* (W. "Dame blanche de la Grotte"), traverse la *Lorien*, et finalement rejoint l'Anduin.

Cirith Caradhras : (S. "Col du Rubicorne" ou "Porte du Rubicorne" ; Kh. "Lagil Barazinbar"). Le haut col qui coupe les Monts Brumeux entre les montagnes *Caradhras* et *Celebdil*. Il relie l'Eregion à la *Lorien*. Du côté Est, la route dévale par l'intermédiaire d'un escalier de Nains qui court parallèlement aux chutes qui alimentent le *Kheled-Zâram*.

Erigion : (W. "Houssaie"). La région des hautes terres de l'Eriador entre les rivières *Glanduin* et *Bruinen* est composée pour la plus grande part des contreforts des escarpements sur le flanc occidental des Monts Brumeux. L'Eregion oriental grimpe jusqu'à la saillie des montagnes, tandis que les étendues de l'Ouest sont constituées du moutonnement des collines séparées par des ruisseaux et des marais. Une longue cordillère montagneuse orientée Est-Ouest, la Crête Houssaie, traverse le centre de la région. L'Eregion s'est essentiellement dépeuplé depuis 2.A 1697 et est maintenant connu pour ses nombreux buissons de houx. Il contient également la Porte Ouest de la Moria, qui fait face à la rivière *Sirannon*, principal affluent du *Glanduin*. Lors de sa splendeur, l'Erigion était un royaume Elfe du *Gwaith-i-Mirdain* ou "Peuple des Orfèvres-Joalliers." Dirigés par *Celebrimbor*, ces Elfes Noldor créèrent de grandes oeuvres, parmi lesquelles les Trois Anneaux de Pouvoir : *Vilya*, *Nenya* et *Narya*. L'établissement Elfe principal était à *Ost-in-Edhi*, à l'Est des marais appelés *Nin-in-Eilph* (W. "Vol-de-Cygnés") au confluent du *Sirannon* et du *Glanduin*.

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

Fanuidhol : (S. "Tête-dans-les-Nuages" ; "Bundu-shathur"). La plus orientale et la plus grise des trois flèches qui dominent la Moria. Son sommet est le plus souvent perdu dans les brumes.

Grandes Portes : La porte Est de *Khazad-Dûm* ;

également nommée la *Porte de la Rigole Sombre*. Elle s'ouvre vers l'Est sur l'Azanulbizar.

Khazad-Dûm : (Dh. "*Château Nain*" ; S. "*Hadhodrond*" ; W. "*Naine cité*"). Il est également connu en tant que Moria (S. "*Gouffre Noir*") le Puits Noir et les Mines de la Moria. Khazad-Dûm se dresse à la fois citadelle, château et ville-forte du Peuple de Durin, la plus noble des Sept tribus Naines. Fondé dans les premiers temps du Premier Age des grottes sous les Monts Brumeux, il entoure et contient la sainte vallée nommée *Azanulbizar*. Khazad-Dûm a été agrandi pour comprendre sept niveaux principaux qui traversent la largeur de la chaîne de montagnes, et s'étend sous les trois monts *Caradhras*, *Fanuidhol* et *Celebdil*. Tôt dans le Deuxième Age, les Nains y découvrirent le *Mithril* (S. "*Flamme-Grise*" ; W. "*Vrai-Argent*"), et ils furent nombreux à émigrer des Monts Brumeux vers la Maison de Durin. Khazad-Dûm fut abandonné en 3.A 1982 deux ans après la libération du Balrog. Tel un royaume, il inclut l'Azanulbizar et tous les passages et chambres sous les montagnes.

Kheled-Zâram : (Kh. "*Lac-de-Verre*" ; W. "*Etang-Miroir*".) Lisse et sombre comme du verre, ce lac peu étendu mais profond est révééré par les Nains en tant que lieu sacré. C'est ici que *Durin l'Immortel (Durin I)* eut une vision qui lui confirma son titre de Roi et l'envoya à la recherche de Khazad-Dûm (Moria). La légende dit, qu'au cours du Premier Age, Durin contempla l'eau et y vit le reflet de sept étoiles. Bien qu'on fût en plein jour, elles formaient une "couronne" au-dessus de sa tête. De nos jours, un obélisque est dressé à l'endroit où se tenait Durin, et les étoiles peuvent toujours être vues dans l'eau, quelle que soit la lumière ; toutefois, aucun visage ne se reflète jamais dans les eaux de l'Etang-Miroir. Le lac s'étend dans la vallée appelée *Azanulbizar*. Ayant approximativement la forme d'une tête de lance dont la pointe orientée au Nord-Ouest dans les montagnes, le *Kheled-Zâram* est alimenté par une chute d'eau qui est la plus basse d'une série de petites cataractes naissant dans le *Cirith Caradhras*. A son tour, il donne naissance à la rivière *Celebrant*.

Moria : (S. "*Gouffre Noir*".) Voir Khazad-Dûm ci-dessus.

Sirannon : (S. "*Rivière de la Porte*".) Cours d'eau s'échappant par l'Ouest des Monts Brumeux au-dessus de la Porte Ouest de la Moria. Il rejoint la rivière *Glanduin* auprès de l'ancien site Elfe de *Ost-in-Edhil*. Un bassin dans le *Siranon* garde l'entrée de Khazad-Dûm, car il s'étend près de la porte et est habité par le maléfique Kraken d'eau douce surnommé "le Gardien dans l'Eau". Il a été dit que le Gardien avait endigué la rivière.

Porte Ouest : L'entrée occidentale de Khazad-Dûm ; également appelée la Porte de Durin, les Portes de Durin, la Porte de l'Ouest et la Porte Elfique. Constituée d'*Ithildin* (S. "*Lune-Etoile*") à base de *Mithril*, elle n'est seulement visible que sous la lumière de la lune ou des étoiles et, même dans ces cas, doit être effleurée par quelqu'un prononçant la phrase appropriée. Afin de pouvoir entrer, le Mot d'Ouverture *mellon* (S. "*ami*") doit être prononcé. La Porte Ouest débouche sur un petit bassin dans la rivière *Sirannon* et fait face à l'Ergion. Bien qu'elle ait été construite par le Nain Narvi, c'est l'orfèvre Elfe *Celebrimbor*, Roi d'Ergion, qui a gravé les mots de l'inscription de la porte, lesquels se lisent :

Ennyn Durin Aran Moria : pedo mellon a minno.

En dessous, se trouve un message faiblement lisible :
Im Narvi hain echant : Celebrimbor Eregion teithant i thiw hin.

Le Sindarin se traduisant : *Les Portes de Durin, Seigneur de Moria. (Dites) Parlez, ami, et entrez ; et : Moi, Narvi, je les ai faites. Celebrimbor de Houssaie a gravé ces signes.*

1.2 ADAPTER CE MODULE A VOTRE CAMPAGNE

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

Garder en mémoire le fait que le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est par nature une expérience créative et que le MJ ou le joueur a toute liberté pour incorporer ses propres idées au jeu.

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

1. Lisez le module dans son intégralité pour avoir une idée de la région ;
2. Relisez les parties consacrées au MJ et convertissez les caractéristiques en celles de votre système de jeu ;
3. Choisissez la période de temps de votre campagne. Si vous choisissez de jouer au début ou à la fin du Troisième Age ou bien au début du Quatrième Age, prêtez particulièrement attention au chapitre consacré à cette région "à d'autres périodes". En fait ce chapitre donnera au MJ une idée des implications d'une campagne menée à une autre période que celle choisie ici. I.C.E. a choisi 3A 1600-1700 comme une ère suscitant particulièrement l'intérêt, mais vous pouvez préférer une autre période ;
4. Réunissez toutes les sources (cf. lectures suggérées) que vous jugerez nécessaires ;
5. Recherchez la période que vous avez choisie et faites-en l'ébauche nécessaire en plus du matériel fourni ici ;
6. Convertissez les caractéristiques des PNJ, pièges, armes, sorts et objets en fonction des termes utilisés dans votre jeu. Notez les changements qui doivent être opérés dans le système utilisé afin de conserver à votre campagne la cohésion des Terres du Milieu ;
7. Créez un cadre complet en utilisant de nombreuses cartes détaillées et pour fournir une trame créative. De cette façon, vous aurez un monde riche et consistant et les données pour la création vous apporteront une souplesse pour détailler au hasard des régions et des événements.

1.3 CONVERTIR LES CARACTERISTIQUES

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

1.31 CONVERSION DES POINTS DE COUP ET DES BONUS

Pour convertir des valeurs de pourcentage dans un système de 1-20, une règle simple est : pour chaque + 5 sur une échelle de 1 à 100, vous avez un + 1 sur un D20.

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

1.32 CONVERSION DES CARACTERISTIQUES POUR TOUS LES PRINCIPAUX SYSTEMES DE JRAF

Caractéristique 1-100	Bonus sur le D100*	Bonus sur le D20	Caractéristique 3-18	Caractéristique 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

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

1.33 CONVERSION DES CARACTERISTIQUES

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

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

FORCE : *robustesse, puissance, résistance, vigueur, endurance, conditionnement, physique, etc.* Il est à noter que la grande majorité des systèmes considèrent la force comme un attribut.

RAPIDITE : *dextérité, habileté, adresse manuelle, adresse, maniabilité, ruse, esquive, souplesse, etc.*

CONSTITUTION : *santé, vigueur, endurance, résistance physique, physique, résistance aux dommages, etc.*

AUTODISCIPLINE : *volonté, alignement, croyance, force ou puissance mentale, concentration, sang-froid, détermination, zèle, etc.*

EMPATHIE : *capacité émotionnelle, jugement, alignement, sagesse, pouvoir, prouesse magique, voix de barde, etc.*

RAISONNEMENT : *intelligence, capacité d'apprendre, capacité d'étude, analyse, rapidité mentale, logique, déduction, esprit, jugement, Q.I., etc.*

MEMOIRE : *intelligence, sagesse, capacité d'information, capacité mentale, rappel, rétention, reconnaissance, etc.*

INTUITION : *sagesse, chance, talent, capacité de réaction (mentale), déduction, capacité psychique, perspicacité, clairvoyance, inspiration, perception, pressentiment, etc.*

PRESENCE : *charisme, apparence, pondération, résistance à la panique, moral, capacité psychique, sang-froid, vanité, pouvoir de perception, discipline mentale, voix de barde, etc.*

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

1.34 CONVERSION DES CAPACITE DE COMBAT

Toutes la valeurs de combat sont fondées sur JRMT ou sur Armslaw/Claw Law (Ndt : il s'agit d'un des livrets de la boîte

* Si approprié, ce bonus varie avec la race.

Rolemaster). Les règles de conduite suivantes aident également à la conversion.

1. **Les bonus de force et de rapidité** ont été déterminés en fonction du tableau 1.321 précédent. Notez les caractéristiques que vous utilisez et déterminez les bonus en utilisant les règles de votre système.
2. **Les bonus lors des combats basés sur le niveau** sont : +3/niveau pour les guerriers et les larrons, +2 / niveau pour les voleurs et les guerriers moines et +1 / niveau pour les bardes, moines et rangers. Prenez simplement le niveau du PNJ, notez sa classe (ou l'équivalent selon votre système) et déterminez tout bonus offensif (dû au niveau) approprié à votre jeu. Notez que les bonus autres que ceux mentionnés au Type d'Armure sont des bonus "offensifs".
3. Si votre système est basé sur des **niveaux de compétence** (ou sur d'autres augmentations de compétences), utilisez le bonus offensif indiqué. Vous pouvez avoir à convertir le bonus en une valeur non en pourcentage. Vous pouvez également vous servir du paragraphe 1.37 ci-après.

4. Les **Types d'Armure** sont les suivants :

Type d'Armure Description de l'armure

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

plaques de métal plus petites couvrant le torse jusqu'à mi-cuisse et les bras.

- 18 Plastron en métal avec protection de jambes : comme 17, mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont protégés.
- 19 Armure partielle de plates : armure rigide de plates couvrant le corps avec de la cotte de mailles entre les plates : aux articulations et sur les jambes.
- 20 Armure de plates : armure rigide de plates comme 19, mais avec des plates se chevauchant aux articulations, et armure de plates couvrant les jambes.

Notez la description de l'armure et substituez-la au Type/Classe d'Armure approprié à votre système de JRAF.

5. Les **bonus défensifs** sont fonction des bonus de rapidité du PNJ tels qu'ils sont notés dans le tableau 1.32 précédent. Quand le bonus défensif est entre parenthèses, la valeur comprend également un bouclier (un supplément de 20 pour tout bouclier normal non-magique, plus la valeur éventuelle de la magie). Dans un tel cas, constatez s'il y a ou non un bouclier, et s'il y en a un, notez son type.

1.35 ADAPTION DES SORTS ET LISTES DE SORTS

Les références des sorts ci-incluses sont sous la forme de "listes", groupements de sorts apparentés. Chaque liste a un thème commun et comporte, normalement, un sort différent mais apparenté à chaque niveau. Par exemple, la connaissance de la liste "Voies du Feu" au niveau 10 résulte dans l'acquisition de 10 sorts basés sur le feu, un sort pour chaque niveau de 1 à 10. Que le lanceur de sort puisse efficacement lancer ces sorts est fonction du MJ, du système et du niveau du lanceur ou du degré de compétence. Les systèmes de JRAF, utilisant des règles comprenant l'apprentissage et le développement des sorts au sein de "collèges" ou selon des méthodes spécialisées, emploient des concepts similaires à ceux utilisés dans ce module. Beaucoup de systèmes, cependant, font que Personnages Joueurs ou PNJ ne doivent apprendre qu'un sort à la fois, souvent sans aucune condition requise pour que le sort soit en rapport avec un passé ou un modèle particulier. Convertir les listes de sorts des PNJ en une contrepartie individuelle sera plus difficile, mais peut se faire en se servant des règles suivantes :

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

1.36 NOTE SUR LES NIVEAUX

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

1.37 BONUS DE COMPETENCE

Ils peuvent être obtenus en prenant le niveau du personnage et en calculant le bonus approprié dans le système utilisé. Les bonus d'un PNJ sont basés sur son niveau, sur son arme et/ou sur d'autres objets, sur les caractéristiques appropriées et sur les niveaux de compétence. Les bonus normaux provenant du développement des compétences s'établissent comme suit : a) quand le niveau de compétence est de zéro (0), le bonus est un malus de - 25, c'est le reflet d'une incompétence fondamentale ; b) un bonus de + 5 correspond au niveau de compétence 1 (écart de + 30) ; c) pour chaque niveau de compétence de 2 à 10, un bonus de + 5 supplémentaire est ajouté (par exemple, niveau de compétence 7 donne un bonus de +35); pour chaque niveau de compétence de 11 à 20, le bonus supplémentaire est de + 2 (par exemple, niveau de compétence 19 donne un bonus de + 68) ; e) pour chaque niveau de 21 à 30, le bonus est de + 1 (par exemple, niveau 28 donne + 78) ; et f) un bonus de +0,5 est ajouté pour chaque niveau de compétence supérieur à 30.

1.38 SERRURES ET PIEGES

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

2.0 INTRODUCTION A LA MORIA

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

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

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

2.1 LA REGION

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

La vallée de la Rigole Sombre et la Lorien.

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

L'Erigion

La Porte Ouest de la Moria s'ouvre auprès des sources de la rivière *Sirannon* et donne sur le versant occidental des Monts Brumeux. Toutes les terres autour de l'entrée ouest font partie de la région désormais sauvage appelée Eregion, ou "Houssaie" dans la langue Westron. Le grès rouge et le quartz sont choses communes au travers de ces collines torturées, bouleversées, couvertes de houx. Ce versant est rompu par de nombreux cours d'eau et marais, nombre d'entre eux prenant les teintes rougeâtres des roches. C'est un pays sauvage et dépeuplé.

Les Monts Brumeux

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

Le versant oriental de la chaîne tombe soudainement dans la vallée de l'Anduin, tandis que le versant occidental, bien qu'accidenté, descend par des séries de contreforts et d'escarpements qui forment la frontière de l'Eriador. Les routes serpentent sur le versant ouest tandis que les routes de l'est coupent à travers un chaos d'aiguilles à pic. Tandis qu'une route contourne la Lorien par l'ouest, la piste revient constamment sur elle-même et utilise souvent des escaliers pour venir à bout de la montée abrupte, et atteint rapidement les trois pics nommés Rubicorne, Tête dans les Nuages et Pic d'Argent. C'est la triade qui se dresse à cheval sur la Moria ; ils sont les plus hauts et les plus inquiétants monts de la région. S'élevant à plus de 4500 m, ils sont couverts de neige d'un bout de l'an à l'autre et dominant le paysage sur de nombreuses lieues. Ces pics forment au nord un mur quasiment sans faille jusqu'aussi loin que le Haut-col, une fissure au nord-est de Rivendell. Ils sont plus froids et plus élevés que ceux situés au sud de la Cité des Nains. Aucun chemin acceptable n'est possible bien que les monts du centre-sud et du sud soient moins élevés, et ils n'existent pas de col entre le Rubicorne et la Percée de Rohan. La situation de la Moria sous le Rubicorne la rend de la plus grande importance au niveau stratégique.

2.2 LE CLIMAT ET L'ÉCOLOGIE

Les portes de la Moria se dressent renforcées sous des murailles rocheuses, dans les ravines qui tranchent dans la paroi du Pic d'Argent. Au-delà de ces portes, la cité repose, protégée des ravages de la politique, du climat et de l'écologie du monde extérieur. La plus grande partie de la Cité des Nains est fraîche et tempérée tout au long de l'année et, étant stable et privée en grande part de lumière naturelle, subvient à son propre et unique écosystème.

2.21 CLIMAT

Les tunnels et les salles qui serpentent sous les

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

Ceci est en contraste absolu avec le climat que l'on rencontre sur les versants de la partie centrale des Monts Brumeux. La Porte Ouest de la Moria est située 1470 m au-dessus du niveau de la mer, et la Porte Est s'ouvre à peu de choses près à la même altitude. Bien que les deux fassent face à des gorges retirées creusées bien en dessous de la ligne des arbres, elles donnent vue sur des vallées sujettes au sévère climat montagneux. Le plateau extérieur est à la merci de soudaines variations de température, de vent et de précipitations ; la visibilité peut être bouchée par des brumes en quelques minutes. Ici le temps est capricieux, et la plus douce des journées peut même se retourner contre le voyageur, le laissant ébahi et le plus souvent en danger. Les quatre saisons apportent aussi des changements distincts : le printemps débute avec une abondance d'eau venant des plateaux, et une explosion épanouie de fleurs sauvages aux couleurs éclatantes ; l'été apporte une chaleur torride qui assèche lentement les cours d'eau et brunit l'herbe rude. Cela est suivi d'un automne doux, un intermède avant les tempêtes, car l'hiver convoque des neiges et des vents glaciaux causant des gelures.

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

2.22 FLORE

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

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

"Je traversais l'abîme peu après avoir franchi les Grandes Portes. S'il possède un fond, il doit être en un autre monde, car la lumière de ma torche plongeait profondément et le puits semblait sans fin. C'est difficile d'expliquer cette sensation ; tandis que je me tenais sur l'étroite et gracieuse arche du Pont du Roi Durin, j'avais la sensation de voler.

La salle entière ressemblait à une énorme tombe. Ma carte me disait que c'était le Deuxième Hall de la Vieille Cité. La pièce semblait avoir près de 150 m de long et peut être le tiers en largeur, avec deux rangées de grandes colonnes courant sur sa longueur. Celles-ci avaient été extraites de la pierre et sculptées en forme d'arbres ; leurs "branches" atteignant le haut toit. Cependant, bien que pleins de grâce et criants de vérité par leur forme, ce n'étaient pas de vrais arbres, et je commençais à réaliser le froid, vide de vie, qui étreint la Moria. L'abandon paraît complet et, sans la lumière des Nains, tout ce qui avait résidé là aurait semblé enfui.

Mais j'avais tort. Même dans l'obscurité des plafonds des halls, il y avait de la vie. Ce qui à première vue semblait être du calcaire marbré de violet était en réalité une collection de mousses et de champignons qui prospéraient dans la froide eau chargée de minéraux qui suintait au travers de la roche dense du Pic d'Argent. Étrangement, je ne me sentis pas seul plus longtemps ; il y avait une consolation dans le fait de réaliser que la plus grande part de la Moria était tout bonnement endormie. Ma recherche se conforta d'une vigueur renouvelée et je plongeais vers l'Ouest."

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

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

Lemsang : (pl."Limseng")(kh."Atastor"). Les Elfes nomment le champignon "Grande Nourriture" le "Trône de Route", car il s'élève à des hauteurs de 60 cm et est coiffé d'une couronne faisant un diamètre de 30 à 90 cm. Bien que toute sa surface soit dure, son chapeau est recouvert d'une douce "fourrure" violette qui est renommée pour sa valeur nutritive ; cinq cent grammes de Lemsang peuvent nourrir un homme pendant une semaine. Étant donnée sa nature nourrissante, les contes l'associent au Lembas enchanté ou "Pain de Route".

Lothfelag : (pl.Lythfilaig)(kh.Bulûmadubur"). La fleur des cavernes" est une petite plante blanche qui fleurit toute l'année. On peut la trouver partout où il y a de la lumière, ne serait-ce que celle d'une torche ou de la lueur de la Lune, et elle peut vivre durant des siècles, en sommeil. Toutes les fois où l'obscurité la recouvre, ses sept pétales longs de 8 cm se replient vers le haut pour former un faux "bourgeon" ; la partie brune du dessous des pétales, tout comme la tige, est recouverte d'une résine qui protège la plante et la conserve indéfiniment. Les Fleurs des Cavernes s'élèvent jusqu'à une hauteur d'environ 18 cm et se rencontrent par groupe de trois ou sept. Elles sont d'une rareté exceptionnelle. Cela est malheureux, car elles ont des qualités de guérison

remarquables. Une fois que la résine en a été retirée, la fleur peut être mangée ou ingérée avec des effets saisissants, car les précieuses Lythfilaig protègent le tissu organique et suppriment la douleur. Elles peuvent même ramener une personne à la vie. Souvent appelées "Larmes de Durin", les Fleurs des Cavernes sont exaltées par les Nains et constituent le coeur de nombreuses légendes. Le conte le plus remarquable est versifié comme ceci :

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

Lothgalen : (pl."Lythgelin")(kh."Barag-Bûlum"). La "Fleur-Verte" , ou "Fleur de la Pierre d'Eau", est idéalement adaptée aux cavernes de la Moria. Bien que rare et minuscule, elle est robuste et, parce qu'elle pousse sur l'éclatant calcaire, facile à localiser.

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

Le beau Nen Calgalen est un liquide épais, pâteux et mortel. Une fois qu'il s'est introduit dans le flux sanguin, il produit une brûlure insoutenable et un tourment incapacitant. La victime verdit et est souvent incapable de se mouvoir ; certaines meurent simplement, leur esprit étant mis en pièces par une douleur terrifiante. A cause de la nature abominable de ses effets, les Nains dédaignent en général son usage, même au combat.

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

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

Des lamelles minces et succulentes s'élançant du pied,

CHOSSES QUI SOIGNENT ET CAUSENT DU MAL

Codes :	Les Codes donnent une lettre minuscule pour le climat sous lequel l'herbe (ou le poison) se rencontre normalement, une lettre majuscule pour le type de site dans lequel on peut normalement rencontrer l'herbe, et un nombre indiquant la difficulté de trouver une dose de l'herbe en question.
Codes des Climats :	a = aride ; d = tempéré doux ; e = froid éternel ; f = froid ; g = glacial ; h = humide et chaud ; s = semi-aride ; t = tempéré froid
Codes des Terrains :	1 = Alpin ; B = Broussailles/Bruyères/Garrigues ; C = Herbe courte ; D = Déserts ; E = Berges/Côtes (eau douce) ; F = Forêts diversifiées d'arbres à feuilles caduques ; G = Glacier/Champ de glace ; H = Herbe haute ; J = Jungle/Fôret tropicale humide ; L = Littoral mer/océan ; M = Montagne ; O = Oueds/Failles ; S = Souterrains (cavernes, etc.) ; T = Terres incultes ; V = Volcan ; Z = Forêts de conifères (feuillage persistant)
Difficulté de la découverte :	1 = routine (+ 30) ; 2 = Aisée (+ 20) ; 3 = Facile (+ 10) ; 4 = Moyenne (0) ; 5 = Difficile (- 10) ; 6 = Très difficile (- 20) ; 7 = Extrêmement Difficile (- 30) ; 8 = Pure Folie (- 50) ; 9 = Absurde (- 70)
Code de Localisation :	Le dernier code de la séquence indique la région du continent principal où l'herbe est indigène, ou des plus communes. "U" = Universel ; "M" = Continent Moyen
Forme et Préparation :	Infusion — Il faut compter 20 rounds après que l'eau ait bouilli, alors elle peut être bue. Ingestion — Peut être mangée, mâchée, bue ou inhalée, suivant les cas. Application — Il faut 1-10 rounds pour la préparer. L'herbe est alors appliquée sur la zone blessée. Pâte — Le poison est présenté sous forme d'une pâte qui peut être appliquée sur des armes tranchantes ou pointues. Il restera actif jusqu'à une semaine, ou jusqu'à ce qu'un adversaire soit touché. Si un Coup Critique est obtenu, l'adversaire doit réussir un Jet de Résistance ou subir les effets. Si le résultat de l'attaque n'est qu'un nombre de Points de Coup, le poison est parti. Il peut également être mêlé à la nourriture ou la boisson. Liquide — Comme pour la pâte, à la différence que son efficacité est réduite à 1 heure. Poudre — Elle ne peut être appliquée sur des armes ; elle doit être mêlée à la nourriture ou la boisson.
Coût :	Coût normal si disponible.
Effet :	Un maximum d'une dose peut agir sur un personnage à chaque round. L'effet est celui d'une dose pesant 15 g.
Assuétude :	Un Maître de Jeu peut vouloir lier à certaines herbes un effet de Dépendance. Dans ce cas l'usage de l'herbe deviendra moins efficace et l'herbe deviendra indispensable afin d'être au mieux de sa forme (voir Merrig, dans les Modificateurs de Caractéristiques, comme exemple).

Nom	Codes	Form/Prép.	Coût	Effet
Herbes				
Lemsang	t-S-5N-O	Champignon/Ingestion	25 pa	Une livre (500g) équivaut à une semaine de rations séchées
Lothfelag	t-S-70	Fleur/Ingestion	490 po	Les Fleurs des Cavernes préserveront et conserveront un Nain blessé jusqu'à sept mois dans un état de "Rétention vitale" et redonneront la vie (comme "Don de la Vie") à un Nain mort dans les sept heures précédentes. D'autres mangeant de ces fleurs enchantées se verront soulagés de tous les effets des coups commotionnants ou des chocs étourdissants. La préparation adéquate nécessite de retirer la résine toxique (voir Poisons ci-dessous)
Madarch	t-S-6N-O	Champignon/Liquide	42 po	Lorsqu'il est mêlé à une quantité égale d'eau, il forme une potion violette qui réchauffe le corps et, en moins de 2 heures (1-100 min.), guérit toutes les coupures et soigne les vaisseaux sanguins du consommateur, et restaure le cours normal du sang.
Zur	h-S-40	Champignon/Infusion	12 po	Se trouve dans les grottes chaudes et humides. Accroît (+ 50) l'odorat et l'ouïe durant une heure.
Poisons				
Gorfang	t-S-8N-O	Mousse/Liquide	210 po	(Niveau 3) La surface humide de la mousse contient un poison neurotrope : les victimes manquant un JR de 01-50 perdent les sensations, et l'usage de 1-4 extrémités (mains et pieds) ; ceux qui le manquent de 51 ou plus meurent lorsque leurs nerfs se dissolvent simplement en un liquide rose vif.
Gwinwin Rynd	t-S-8N-O	Chauve-souris/Liquide	84 po	(Niveau 2) La sécrétion de la langue du Hurlleur des Voûtes est utilisée comme poison neurotrope. Dans le cas d'une application externe, la victime doit réussir un JR ou être paralysée dans la zone du corps atteinte (en général les zones entre les articulations, comme l'avant bras). Le poison n'affectera pas d'une façon critique les organes internes, à moins d'être ingéré. Dans de telles circonstances, un JR manqué de 01-50 indiquera une paralysie totale pour une durée de 01-100 jours, un JR manqué de 51 ou plus indiquera la mort immédiate due à une complète destruction des nerfs.
Lothfelag	t-S-70	Résine/Ingestion	70 po	(Niveau 1) Les victimes manquant leur JR de 01-50 tombent dans un sommeil dont on ne peut sortir durant 1-10 heures, un échec dans le JR de 51 ou plus indique un coma de 1-7 mois.
Nen Calgalen	t-S-7N-O	Racine/Pâte	35 po	(Niveau 2) Une victime échouant son JR se verra envahie par une coloration verte pour 1-100 rd. Celle qui le manque de 01-25 est ralentie ne pouvant se déplacer plus vite qu'en marchant, et c'est à - 50 pour 1-100 rd ; un échec de 26-50 entraîne 1-100 Points de Coup et une intense douleur qui cessera au bout de 1-10 heures. Un échec au JR de 51 + indique une brûlure de l'esprit très douloureuse, avec perte pour la victime de 1-100 points de caractéristique de sa Constitution et de ses caractéristiques mentales (JRTM : IC, IT, PR ; RM : EM, IN, ME, PR, RS). Si la Constitution de la victime tombe à zéro ou moins, celle-ci meurt.
Pelenaour	t-S-6N-O	Champignon/Pâte	80 po	(Niveau 2) Madarch non dilué qui doit être injecté ou ingéré pour produire un effet. La victime échouant à son JR par 01-50 voit ses blessures non cicatrisées se rouvrir et saigner 2 fois plus vite qu'avant. La victime échouant de plus de 50 expire car ses vaisseaux sanguins explosent.
Maladie				
E Luincam	t-S-4N-O	Morsure/Bactérie		(Niveau 4) Non-contagieuse. Transmise par la morsure de la Musaraigne de la Mort. Un échec au JR de 01-10 entraîne une décoloration de la peau en bleu (- 20 à la Présence et/ou l'Apparence) et un ralentissement occasionnel de l'activité (Jetez les dés chaque jour : un résultat de 01-05 laisse la victime à - 25 en activité jusqu'à ce qu'elle soit complètement reposée). Un échec de 11 + au JR donne les mêmes effets plus : (1) de gros furoncles (jetez les dés chaque jour : un autre résultat de 01-05 laisse la victime avec des furoncles qui réduisent temporairement de moitié ses caractéristiques d'Apparence et de Présence la laissant avec la moitié de ses Points de Coup) ; et (2) des saignements du nez et des oreilles (jetez les dés chaque jour une troisième fois : un résultat de 01-05 laisse la victime avec 01-10 Points de Coup et sujette à des écoulements de sang au double du taux normal).

sur la face inférieure du chapeau du Madarch. Le jus qu'elles contiennent est nommé *Pelenaur* (S. "*Feu encerclant*") et sert comme puissant agent de guérison.

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

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



Madarch

2.23 FAUNE

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

Les grands animaux, particulièrement les prédateurs, résident rarement dans la Cité ou les Mines, bien que des visiteurs trouvent refuge dans la Moria durant les périodes de mauvais temps ou de famine. Ceux qui, parfois, s'adaptent à la vie souterraine sont habituellement traqués par des bêtes bien plus rusées : les Orques, les Trolls, les Hommes ou les êtres inqualifiables qui, à l'occasion, remontent des Sous-Profondeurs. Pourtant quelques Ours des Cavernes et des Loups Géants survivent dans les couloirs et les salles les plus à proximité de la surface.

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

Aile des Cavernes

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

Maitresses de la pleine obscurité, elles vivent dans des espaces noirs où la lumière fait rarement intrusion. Là,

elles dorment dans un isolement pacifique, s'accrochent aux saillies des plafonds par leurs griffes en crochet jusqu'à ce que l'appel quotidien de la chasse soit passé parmi elles.

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

Prise individuellement, l'Aile des Cavernes n'est pas si redoutable, bien qu'elle soit considérablement plus grande que les autres chauves-souris. Son envergure de 60 à 90 cm restreint ses mouvements, mais elle est agile vu sa taille. Elle est sans peur et se fie à l'art de l'embuscade pour remédier à son manque de robustesse.

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



ment et battent des ailes efficacement, elles sont d'ordinaire trahies par le cri perçant qu'elles utilisent pour localiser les objets.

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

*"Nous pivotâmes au son,
Et Grorin se saisit de sa Corne.
Avec des boucliers hauts élevés,
Ma Garde fit un cercle autour de Moi.
Comme la Brume, les Chauves-Souris vinrent, mais
Doi décocha une flèche,
Et abattit leur Chef noir.
Ainsi, les Ailes Noires s'en allèrent, pour choisir un
autre Maître,
Et frapper un quelconque Jour plus tard."*

Faucon Echo

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

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

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

Les Faucons Echo se nourrissent de rongeurs, de poissons et de toutes les grandes sources de viande qu'ils peuvent tuer. Peu d'entre eux iront jusqu'à festoyer de charogne fraîche ou pourrissante et, d'une certaine façon, ils déchireront tout ce qui convient de loin à leurs appétits carnivores. Comme l'Oiseau des Chambres, ils vivent sur des perchoirs élevés ; cependant le Faucon Echo tapisse son nid d'une épaisse couche de plantes grimpantes mortes, de champignons séchés et de cheveux. Comme ils ont une longue durée de vie, et qu'ils atteignent très lentement leur maturité, ils sont rares ; leurs aires contiennent au plus un ou deux oeufs. Elles sont gardées par les femelles des Faucons Echo, qui sont plus grandes et plus effrayantes que les mâles.

Hurlleur des Voûtes

Tandis que le Mâchoire Rouge manque de pigmen-

tation, le Hurlleur des Voûtes (S. "*Nalaew Rond*" ; pl. "*Neleiw Rynd*") est sans discrétion. Nommé d'après ses cris inquiétants, ce n'est pas un oiseau, mais une chauve-souris d'un rouge brillant qui vit sur de hauts perchoirs où elle niche. La plupart d'entre elles font de 15 à 30 cm et possèdent un long nez, ainsi qu'une longue langue, adaptés pour s'enfoncer dans des petits trous. Sa langue secrète un poison neurotrope hautement toxique ("*Gwinwin Nalaew*") dont l'action est paralysante ou, s'il est ingéré, tue sa proie. Alors, le Hurlleur des Voûtes démembre son repas à l'aide de ses dents incisives, aiguisées tels des ciseaux. Les Hurlleurs des Voûtes sont ordinairement solitaires, mais on a trouvé des groupes atteignant cinq individus. Leur régime est composé d'insectes et de grenouilles, particulièrement la petite Grenouille-Chaux. D'une façon comique, ils saisissent souvent les grenouilles en cours de bond, utilisant leur langue comme un fouet préhensile. Bien que la population de Hurlleurs des Voûtes soit faible et confinée à la Moria, et quelques autres complexes de cavernes peu nombreux, les Nains ont toujours apprécié ces chauves-souris pour leur poison, et ont souvent utilisé des grenouilles comme appât. La chasse peut être dangereuse, car le Hurlleur des Voûtes est à la fois insaisissable et agressif. Durin IV écrivit autrefois :

*"Le Jeune Khain était trop fier
Pour rester derrière, l'Inconscient.
Il s'élança en avant et bondit
Dans la bagarre, comme un Diable
Le Hurlleur rouge faisait des cercles,
Encore et encore,
Et chaque fois touchait au but,
Laissant un bras ou une jambe
Pendant comme une molle plante grimpante.
Khain tomba, yeux ouverts,
Et resta immobile,
Comme sa jeune Vie fuyait.
L'Oeil sauvage était apaisé,
Et les Chauves-Souris étaient nourries."*

Loup Géant

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

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

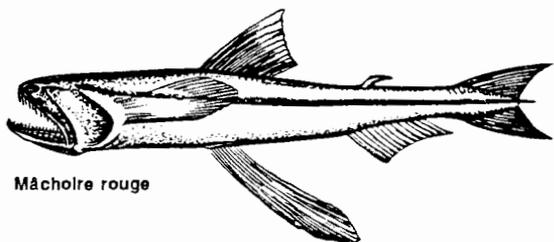
Le Loup géant grandit jusqu'à atteindre 1,50 m ou 1,80

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

Mâchoire rouge

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

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



Mâchoire rouge

Musaraigne de la Mort

A la différence des Ailes des Cavernes, la Musaraigne de la Mort (S. "*Cedren Guruth*" ; pl. "*Cicrin Geryth*") apparait sans défense. Elle excède rarement une longueur de 8 cm et est souvent solitaire. Sa fourrure blanche et son duvet bleu sont appréciés parmi les Dunlendigs du Pays de Dun, au sud. Cependant, il existe une raison à son nom, car la morsure d'une Musaraigne de la Mort porte la maladie nommée la Main Bleue (S. "*Luincam*").

La Main Bleue n'est pas contagieuse ou fatale, mais elle raccourcit la vie. Les Dunlendings qui l'attrapent se suicident. Cela est dû aux effets redoutables de la maladie: recoloration de la peau en bleu, larges furoncles sur les mains, les pieds et sous les yeux, saignements des oreilles et du nez. Ceux qui la contractent sont souvent immobilisés ou estropiés, et fréquemment bannis. Les Musaraignes de la Mort sont immunisées au fléau qu'elles portent, et font même confiance à d'autres moyens pour dissuader les attaques. Elles secrètent un nuage à l'odeur nauséabonde qui les protège des prédateurs plus grands et ont développé une colonne

vertébrale renforcée qui supporte des coups écrasants. Fortifiée et renforcée par un filet de saillies et de boudins osseux assemblés, cette colonne vertébrale peut supporter le poids d'un grand homme.

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



Musaraigne de la Mort

Oiseau des Chambres

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

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

Ours des Cavernes

Les Ours des Cavernes de la Moria (S. "*Ardas Grod*" ; pl. "*Erdais Gryd*") sont parents du Bargh-Moigh, ou "Grand Ours", des hauts plateaux septentrionaux de l'Eriador. Ce sont des bêtes immenses qui se dressent de 60 à 90 cm plus haut qu'un homme de 1.80 m, et pèsent jusqu'à 700 kg. Cette charpente terrifiante est couverte d'une fourrure noire, en général marquée de bandes brunes sur leurs pattes, leurs oreilles et leur visage.

La silhouette gracieuse de l'Ours des Cavernes cache souvent la massive musculature qui lui permet souvent d'

arracher les racines vigoureuses ou de briser les branches volumineuses presque avec facilité. Un revers de patte donné au hasard peut briser la nuque d'un homme comme un enfant briserait une brindille. Leurs griffes non rétractiles de 12,5cm à 15cm peuvent déchirer à travers une armure de cuir ou de métal léger et infliger de profondes blessures ouvertes.

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

2.3 UN BREF HISTORIQUE

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

Mais Aulë, Forgeron des Valar, bouillait d'impatience. Il souhaitait l'éveil en ordre des enfants d'Eru pour leur enseigner ses traditions et son art, et lentement sa passion consuma son esprit. Finalement, Aulë ne put plus attendre plus longtemps, et il fit secrètement des Enfants de sa seule conception. Il tira les Septs Pères des Nains de la terre et de la pierre, et les modela selon la vague description qu'avait donnée Eru. Ainsi, il s'écarta du plan d'Eru, car la forme des Enfants n'était pas claire pour Aulë, et les Nains sont nés comme ils sont maintenant : petits et bien bâtis, forts et inflexibles, farouches et orgueilleux. L'Unique n'est jamais trompé, et Aulë ne put longtemps cacher l'oeuvre de ses mains. Quand les Pères des Nains s'éveillèrent, et qu'Aulë commença à leur donner la parole, Eru lui parla et lui rappela que les Valar n'étaient pas destinés à créer. Les choses que fait un Valar sont une partie de la destination d'un Valar, et ils ne peuvent agir ou penser en dehors de l'esprit de leur créateur ; ainsi les Nains furent liés à Aulë. Le Forgeron n'avait jamais désiré une telle suzeraineté, ni souhaité déplaire à Eru, et il reconnut sa folie et se repentit.

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

2.3 LA FONDATION DE KHAZAD-DUM

Ainsi, des années après la naissance des Elfes, les Sept Pères se réveillèrent et ils s'avancèrent dans le monde avec leurs Sept Familles. Ils commencèrent à explorer leur nouveau pays, trouvant de belles choses. Durant ces errances, beaucoup de Tribus choisirent de s'établir dans des lieux prodigieux à l'intérieur des hauteurs des Terres du Milieu, tandis que les autres

voyageaient à la recherche de plus grands dons. Quoiqu'ils soient une race sans grâce physique, les Nains ont toujours l'oeil pour les choses splendides et magnifiques, et cette passion les conduisit à chercher de nouvelles richesses.

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

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

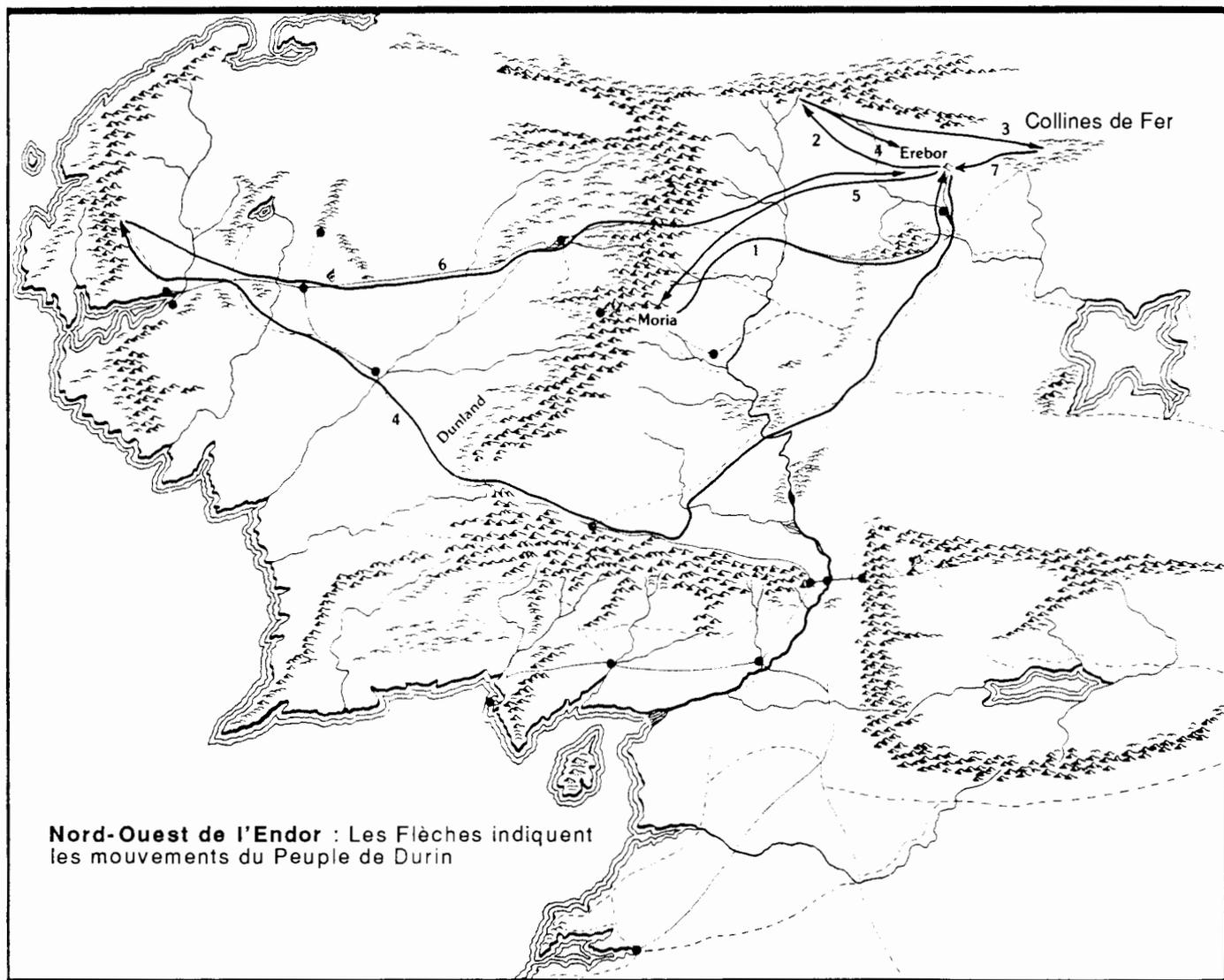
Durin considéra la vision comme un signe que la vallée était l'endroit d'où il devait diriger son royaume. Il retourna au campement et proclama qu'il devrait rester ici. Son armée se réunit, et des éclaireurs furent envoyés dans les hauteurs et au-dessus de la vallée. Ils trouvèrent l'entrée d'une grotte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

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

La construction du Château de Durin

Durin appela le lac enchantée Kheled-Zâram, le "Lac-de-Verre" ; le terme Westron (Commun) étant Etang-Miroir. Un obélisque de pierre fut érigé au point où, le premier, il porta son regard sur la "Couronne de Durin"; depuis ce jour, quelle que soit l'heure ou la forme que puisse prendre la lumière, chacun à l'occasion de voir les Sept Etoiles dans l'eau. Jusqu'à présent le visage de quiconque ne s'est jamais reflété dans l'Etang-Miroir.

Etant donné que la vallée, entourant le Lac-de-Verre, est couverte d'ombres, par les trois grands pics, Tête-dans-les Nuages, Rubicorne et Pic d'Argent, il lui fut donné comme nom Azanulbizar, ce qui veut dire "Vallée des Rigoles Sombres (Vallée de la Rigole Sombre). Durin



considéra les deux, la vallée et son lac, comme entrée, et la partie la plus orientale, de son nouveau royaume. Les Nains de Durin taillèrent alors des escaliers tortueux le long de la face du Pic d'Argent pour relier la Vallée de la Rigole Sombre à Khazad-Dûm. Un porche face à l'Est fut construit au sommet de l'escalier, et une paire d'énormes portes d'acier fut dressée pour protéger les Grandes Portes (Porte Est), alors la seule voie d'accès aux Halls des Nains.

Au fil des ans, Khazad-Dûm s'étendit toujours plus vers l'Ouest à l'intérieur du Pic d'Argent. Des supports naturels de calcaire, de granite et d'albâtre furent sculptés en de merveilleuses colonnes ; les chambres et les grottes devinrent de grands halls, certains symétriques, d'autres dissymétriques. Les Nains nivelèrent des passages sinueux et les garnirent avec de la pierre finement taillée. De majestueux escaliers parcoururent le complexe, se déroulant dans les profondeurs ou s'étendant en direction des cîmes au-dessus. Les artisans de Durin produisirent des tapis, des tentures, des bannières, des paravents dorés pour rendre chaudes les pièces. Des bijoux et des pierres semi-précieuses accentuèrent les reliefs et furent incrustés dans de gigantesques fontaines ciselées et d'imposantes statues. Les ingénieurs Nains domptèrent les torrents sauvages et les chutes, construisant de beaux canaux de pierre pour transporter l'eau vers les arides

étendues souterraines. Des tours fantastiques et des fenêtres profondément taillées recueillirent l'air extérieur et accueillirent les rayons du soleil et de la lune. Des marbres polychromes et de l'obsidienne noire, semblable au verre, ornèrent les murs, et tout le Château fut empli de la lumière dansante d'un millier de lampes de cristal.

Les Nains de Belegost et de Nogrod

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

Peu de temps après leur arrivée, les Nains de Belegost rencontrèrent les Elfes Sindarin de la région. Ce premier face à face entre les Nains et les Premiers Nés fut circonspect, mais créa un lien entre ceux de Belegost et le Roi Thingol des Elfes Gris. Le commerce entre les deux races fleurit, et les Nains (que les Elfes nommaient Naugrim ou "Peuple Trapu") devinrent renommés pour leur travail de la pierre et du métal. Les forges de Belegost

donnèrent au monde la première cotte de mailles, et ses artisans creusèrent le refuge de Thingol à Menegroth.

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

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

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

L'origine du conflit entre les Nains et les Sindar

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

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

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

Les Nains de Nogrod retournèrent très vite en direction de chez eux, mais des rumeurs de leurs exactions filtrèrent encore plus rapidement, et une armée d'Elfes, d'Hommes et d'Ents tomba sur eux au gué nommé Sarn Athrad. Les haches des Nains furent sans effet sur la vengeance de leurs poursuivants courroucés, et les

Naugrim furent tous massacrés. Finalement, le Seigneur de Nogrod fut étendu mort, et le Silmaril maudit fut jeté dans les flots de la Rivière Ascar. Une paix difficile revient mais, depuis ce temps, les Nains et les Sindar ont toujours été en différent.

La fuite vers Khazad-Dûm

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

2.32 LES ANNEES D'OR DU DEUXIEME AGE

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

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

La Découverte du Mithril

Vers 2A 700, les ingénieurs Nains étendirent leurs mines de fer et d'argent vers la face nord du Pic d'Argent,

et découvrirent une veine d'un tout nouveau métal. Il pouvait produire des alliages plus durs, plus légers et plus forts que l'acier, et de plus il était aussi malléable que le cuivre. Ils l'appelèrent "*Vrai-Argent*", ou "*Mithril*" (S. "*Brillance Grise*") dans la langue des Elfes, car il luisait d'une lumière qui ne se ternissait pas, ni ne s'affaiblissait quand on l'avait travaillé. Aucun métal ne possédait ses propriétés combinées, la force et la beauté, ni n'inspirait une telle demande. Les Nains, déjà riches de Khazad-Dûm devinrent encore plus opulents.

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

2.33 L'ORIGINE DU NOM "MORIA"

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

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

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

départ des Elfes Gris de Thranduil, les relations entre Khazad-Dûm et Eregion reprirent, mais elles ne revinrent jamais au stade de l'amitié. Les Nains maintinrent leurs distances et, quoique leur hostilité ait entièrement disparue, la suspicion et les incertitudes restèrent. Les traditions des Naugrim n'incluent pas la coopération et la concorde, et le Peuple de Durin tomba trahi par son propre point faible. Depuis ce jour, l'arrivée de Thranduil fut considéré comme un signe de l'allégeance des Noldor. Les Nains n'oublient pas les "périodes sombres"

Le "Seigneurs des Dons" et les Anneaux de Pouvoir

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

Annatar était versé dans la haute tradition, et distribuait des présents stupéfiants aux orfèvres d'Eregion. Les talents des Grands Elfes atteignirent des sommets inestimables et leur maître, *Celebrimbor*, croyait toutes les paroles du Seigneur des Dons. Les suivants de *Galadriel* et de *Celeborn* recommandèrent la prudence, mais ils ne s'accordèrent pas avec les désirs de leurs frères. Un schisme en résulta, et le peuple de *Galadriel* décida de quitter Eregion et de séjourner en Lorinand (plus tard appelée Lorien), à l'est des Monts Brumeux.

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

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

Le Don de l'Anneau de Durin

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

Le don plut à Sauron, car le Ténébreux prévoyait de contrôler tous ceux qui porteraient les Anneaux de

Pouvoir et, de cette manière, tous les Peuples Libes des Terres du Milieu. Durin III était Roi de Khazad-Dûm, le plus puissant des Nains vivants, et Sauron avait soif de la richesse du royaume du Seigneur Nain. Le Seigneur Ténébreux se retira en Mordor pour terminer la tâche de maîtriser les grands Anneaux.

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

La Guerre et la Dénomination de "Moria"

Neuf décennies passèrent pendant lesquelles le Seigneur Ténébreux rassembla son armée et se prépara à la guerre. Alors, en 2A 1692, ses armées se déversèrent de Mordor et traversèrent l'*Anduin*, marchant vers l'ouest. Celebrimbor réagit en envoyant les Trois Anneaux des Elfes en sûreté en Lindon, où le Roi *Gil-Galad* maintenait sa vigilance. Les servants de Sauron envahirent Eregion quatre ans plus tard. Aussi bien les Noldor d'Eregion que les Nains de Khazad-Dûm se fortifièrent eux-mêmes, mais la terreur et la furie de l'assaut semblaient ne pouvoir être enrayerées. Les guerriers Nains refusèrent de quitter l'enceinte protectrice de leur cité, pendant que les Grands Elfes combattaient les hordes du Seigneur Ténébreux à travers les ravins et les collines couvertes de houx d'Eregion. De jour, les Noldor résistaient à des vagues d'Hommes impitoyables ; la nuit les rangs des assaillants étaient remplis d'Orques et de Trolls en nombre incalculable. La horde de Sauron perça le front et détruisit la cité Elfe de *Ost-in-Edhil*. Cherchant un refuge pour son peuple assiégé, Celebrimbor envoya des messagers à Durin III.

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

Après une futile poursuite de la compagnie d'Elrond, les forces du Seigneur Ténébreux se tournèrent vers une armée composée des Nains de Durin et d'Elfes de la Lorien. La Horde Maléfique gagna et atteignit la Porte Ouest de Khazad-Dûm, mais une fois de plus, elle était close. La foule de Sauron fit demi-tour et ravagea tout Eriador. Un an plus tard, la pire peur du Seigneur des Anneaux devint réelle. Après un délai de cinq ans, une armée de Numénoréens stationna aux Havres Gris et

assura avec succès une défense de Lindon. Alors, les Numénoréens voguèrent vers le sud et jetèrent l'ancre à *Lond Daer* à l'embouchure de la Rivière *Gwathlo*. Une série de batailles suivit et les Grands Hommes de Numéor - alliés aux guerriers de Gil-Galad, de Lindon, et à ceux de Galadriel, de la Lorien - chassèrent les servants de Sauron en dehors d'Eriador. Les Terres du Milieu jouirent de la paix, par la suite, pendant quatre cents ans.

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

2.34 LA FUITE DES NAINS

Quoique la fin de la Guerre entre les Elfes et Sauron conclut une ère de tumultes, les Nains gardèrent le souvenir du Deuxième Age comme des "Années Maudites". Sauron se retira en Mordor, et lentement pansa ses plaies. La tranquillité régna, mais la malveillance du Seigneur Ténébreux se dissimulait toujours. En dépit de son repos, le Maléfique toucha les Nains rapidement après sa retraite d'Eriador. La force directe ayant échoué, il décida d'appliquer d'autres moyens de contrôle. Des agents apportant six des Sept Anneaux de Pouvoir restants vinrent trouver les Rois Nains suivants de Durin. Sauron espérait que les Anneaux lui permettraient de commander les Nains, mais les Seigneurs Nains, comme Durin III, ne se soumirent pas à la volonté du Détesté. Une fois de plus les Khazad firent échouer les plans du Noir Servant. Ainsi fait, tous les Nains acquirent la haine immortelle du Seigneur des Anneaux. Sauron fut furieux et maudit toute la race des Nains, décidant qu'un sort spécial ferait s'écrouler les Naugrim.

Le Destin des Sept Anneaux des Nains.

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

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

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

La Venue du Balrog

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

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

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

Une fois découvert, le Balrog fit quelques ravages. Il

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

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

L'établissement dans la Montagne Solitaire

Conduits par le Roi Thrain I, les Nains en fuite errèrent à travers la vallée de l'Anduin et Rhovannon (Pays Sauvage) pendant dix huit ans avant de trouver une nouvelle maison. Ils finirent cette longue période à Erebor, la "Montagne Solitaire", la source de la Rivière Celduin. Dans des cavernes rappelant celles de la Moria, les Nains creusèrent un nouvel établissement et un complexe minier. Erebor se montra un site idéal, car c'était une forteresse naturelle qui servait de source de fer et de gemmes. De plus les Familles de Durin établirent rapidement des relations commerciales avec les proches villes des Hommes du Nord, Dale et Esgaroth. Auprès du Grand lac. La Tribu survécut et s'épanouit, bien que la cité dans Erebor n'approcha jamais la beauté ou la splendeur que l'on trouvait dans la Moria.

2.35 LA GRANDE GUERRE ENTRE NAINS ET ORQUES

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

D'autres Nains construisirent des mines dans l'est, en particulier dans les Collines de Fer (S. "Eryn Engrin"). Là, ils travaillèrent en paix pendant environ quatre cents ans. Alors en 3A 2589, une grande tragédie frappa les cités des Nains de l'Ered Mithrin. Excités par les constantes excavations dans les montagnes, des Dragons vinrent en direction du sud, de la Lande Desséchée des Montagnes Grises et dévastèrent tout sur leur chemin. Ils

tuèrent le Roi Dàin et chassèrent les Nains de leurs cavernes souterraines. Les Naugrim s'en allèrent de tous leurs établissements des montagnes à la fin de l'année suivante. Le Roi Thror revint à Erebor avec la plupart d'entre eux, mais certains émigrèrent vers la sécurité des Collines de Fer. Cent quatre vingts ans plus tard, le Dragon Smaug le Doré vola du sud vers la Montagne Solitaire. Le grand Dragon réduisit Dale en un amas de ruines fumantes et annihila une armée de Nains. Les Nains d'Erebor fuirent, et tout le Peuple de Durin se réunit dans Eryn Engrin.

L'Histoire de Thror

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

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

"Cela peut déjà prouver la fondation pour vous d'une nouvelle fortune, quoique cela semble improbable.

Mais il faut de l'or pour faire de l'or." SdA, III.

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

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

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

La Guerre contre Azog et les Orques

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

La Grande Guerre entre les Nains et les Orques, une étrange et sanglante lutte, fit rage d'un bout à l'autre des Monts Brumeux pendant six longues années. Depuis ce



jour, les Nains se déversèrent et les Orques se cachèrent à leur seule mention. Poussant le cri de guerre "Azog", les armées des Nains mettaient à sac toutes les tanières Orques qu'ils pouvaient trouver, allant toujours plus au sud depuis le col de Cirith Gundabad. Une haine déterminée aiguillonnait les Nains en direction de la Moria, le domaine de celui qu'ils cherchaient si amèrement. Là, la progression fut lente, car la plupart des batailles se passaient profondément à l'intérieur de la terre. (Bien sûr, les Naugrim poursuivaient les Orques partout où ils pouvaient les trouver.) La totalité des tribus Orques fut anéantie dans des batailles rangées, tandis que les Nains chassaient les animaux à travers le paysage de montagnes accidentées.

Finalement, par un jour sans soleil dans le noir de l'hiver, les Nains atteignirent la Vallée de la Rigole Sombre et firent l'ascension du vallon en direction de la Porte Est. Comme ils approchaient, ils virent la horde Orque d'Azog rangée en ordre de combat sur la pente et les escaliers, mais les Naugrim pressèrent le pas avec un zèle singulier. Ils supportèrent les chants et les projectiles lancés sur eux depuis le haut avec mépris et pivotèrent prudemment une fois passé l'Étang-Miroir. Alors, l'armée de Thrain put voir Khazad-Dûm et laissa échapper un cri tonitruant. En surnombre, ils plongèrent dans la bataille avec une audacieuse férocité. Les Nains n'en épargnèrent aucun ; avec des haches et des pioches, des marteaux et des fléaux, ils moissonnèrent les Orques comme du blé et investirent la pente en direction des portes. Les heures passaient et le massacre continua sans répit jusqu'à ce que, au faite de la déroute des Orques, un jeune Nain du nom de *Dàin* (Pied-de-Fer) trancha la tête d'Azog avec une hache rouge. Ce qui restait de l'armée des Orques s'éparpilla, et les Naugrim passionnés traquèrent la plupart d'entre eux pendant des heures. La Bataille d'Azanulbizar était terminée. A peine la moitié des Nains avait survécu, mais la Grande Guerre était finie, et le compte de Thrór était payé.

2.36 LA MORIA DANS LES RECENTES ANNEES

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

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

La Perte de l'Anneau de Durin

Malheureusement, il n'y avait que peu de richesses dans l'Ered Luin et des pensées, sur les mots de Thrór concernant l'Anneau et son besoin d'or pour faire de l'or, hantaient le Roi. Bien qu'il demeure en exil dans l'Ered Luin jusqu'en 3A 2841, Thrain vit ses vexations et ses

inquiétudes grandir. Ses pensées devinrent un besoin d'or, et il décida de retourner aux halls d'Erebor. Réunissant un groupe, il s'aventura vers l'est.

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

Les agents de Sauron avaient pris Thrain, pour leur Seigneur Ténébreux, qui était alors à *Dol Guldur*. Le Maléfique enferma promptement le Roi dans une prison humide, où il mourut cinq ans plus tard. Juste avant sa mort, le Seigneur Nain reçut une visite secrète du Magicien *Gandalf* (le Gris), mais, à cette époque, Sauron avait déjà récupéré l'Anneau de Durin. Ainsi finit le long et noble règne de Thrain II, la dernière victime de la malédiction de l'Anneau. Son fils *Thorin II* (Ecu-de-Chêne) fut couronné Roi du Peuple de Durin la même année.

La Quête d'Erebor de Thorin II

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

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

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

Balin et le Retour dans la Moria

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

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

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

La Fin du Troisième Age

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

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

tés. Le Gardien frappa sans efficacité, et la Compagnie passa par les Portes de Durin.

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

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

2.37 CHRONOLOGIE

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

Le Premier Age

Années des Arbres

- Attendant des pupilles pour son savoir, le Vala Aulë échoua dans l'attente de la venue des Elfes, ceux choisis par Eru pour être les Premiers Nés. Utilisant la terre et la pierre, Aulë créa secrètement les Nains dans une caverne souterraine au coeur des Terres du milieu. Les premiers à être forgés furent les Sept Pères. Etant donné que le Forgeron ne connaissait pas exactement la forme destinée aux Enfants d'Eru, les Nains différencèrent du schéma qui donna naissance aux Elfes et aux Hommes. Eru découvrit la création et intervint ; bien que les Khazad ne fussent pas détruits, ils furent plongés dans un profond sommeil jusqu'à la Venue des Elfes.

- Les Nains sont éveillés et sont séparés. Les Sept Tribus des Pères prennent leurs propres voies.

Années des Etoiles

- *Durin I* ("L'immortel") établit la première Forteresse des Nains, une maison pour son Peuple, appelée *Khazad-Dûm* (Kh."Château des Nains"). Construite dans les cavernes dominant la Vallée de la Rigole Sombre, sur la face orientale centrale des Monts Bru-

	meux, c'était initialement un refuge saint ; mais elle était destinée à devenir la plus grande d'entre les cités des Nains.			
	- Deux Royaumes Nains sont fondés dans les Montagnes Bleues. Cités soeurs, elles sont appelées <i>Belelost</i> (Kh. "Gabilgathol") et <i>Nogrod</i> (Kh. "Tumzahar").	env.752		L'ingénieur Nain <i>Narvi</i> construit la Porte Ouest de Khazad-Dûm et les Nains la nomment "Porte de Durin". Celebrimbor grave l'inscription sur la Porte. Avec l'ouverture de l'entrée occidentale, le commerce avec l'Eregion fait explosion et une route traversant le coeur des Monts Brumeux est finalement achevée.
	- Les Nains vont vers l'Ouest et traversent les Montagnes Bleues (S. "Ered Luin") pour arriver en Beleriand. Là, ils rencontrent les Elfes Gris (S. "Sindar") de Thingol. Les Elfes nomment les Nains Naugrim, ou "Peuple Trapu" (littéralement "Armée Trapue").	800-850		Les Sindar de Thranduil quittent l'ouest d'Eriador et s'établissent en Eregion. Des frictions entre les Sindar et les Nains se développent et Thranduil emmène son peuple vers l'est à travers les Monts Brumeux.
Années du Soleil et de la Lune	- Les Nains de <i>Belegost</i> commercent avec les Sindar extensivement. Ils inventent la cote de mailles et creusent les halls souterrains de <i>Menegroth</i> pour le Roi <i>Thingol</i> .	1200		Déguisé en "Seigneurs des Dons", le Seigneur Ténébreux entreprend la séduction des orfèvres d'Eregion.
	- Les Nains de <i>Nogrod</i> atteignent de grands sommets dans les arts de l'armurerie, fabriquant un acier trempé d'une qualité que même les Noldor ne peuvent égaler.	env. 1350-1375		Sauron persuade les Orfèvres Elfes d'Eregion de faire des expériences. Galadriel prêche la modération mais son peuple se rebelle. Espérant égaler le grand artisan Féanor, Celebrimbor soutient les efforts de Sauron et est proclamé Maître d'Eregion. Galadriel part et voyage à travers Khazad-Dûm vers sa voie en direction de l'est, à <i>Lorinand</i> . Beaucoup de Noldor suivent, mais Celeborn demeure en Eregion.
	- Khazad-Dûm est renforcée et agrandie par le Peuple de Durin.			
	- Les Nains aident les elfes dans la guerre contre <i>Morgoth</i> , l'Ennemi Noir". Le Roi <i>Azaghâl</i> de Belegost et son armée stoppent l'avance de l'Armée Dragons à la Bataille des <i>Larmes Innombrables</i> . Azaghâl est tué, mais les corps résistants au feu et les heaumes figurant des visages s'opposent efficacement aux flammes des Dragons de Morgoth.	1375		Galadriel établit le Royaume de Lorien. Le commerce entre le nouveau domaine et l'Eregion transite à travers la cité des Nains.
	- Une partie de la force de Nogrod est corrompue par le lucre, tue le Roi thingol, et met à sac Menegroth. Ils sont, à leur tour, tués par une armée d'Elfes, d'Hommes et d'Ents alliés.	1500-1580		Les enseignements et suggestions de Sauron prennent une subtile influence en Eregion. Avec l'aide du Seigneur Ténébreux et des traditions apprises des Nains, les Orfèvres Elfes atteignent le sommet de leur talent. Ils commencent à faire les Anneaux de Pouvoir. Les Neufs Anneaux des Hommes sont moulés ; les Sept Anneaux des Nains sont forgés.
	- Morgoth est anéanti par l'Ost des Valar, mais un cataclysme disloque les Terres du Milieu. Nogrod et Belegost sont ruinés dans la Grande Bataille qui clot le Premier Age. La plupart des survivants fuient des Montagnes Bleues vers l'Est.	env.1590		Celebrimbor achève les Trois Anneaux des Elfes. Les Elfes font cadeau à Durin III, Roi de Khazad-Dûm, du plus grand et premier des Sept Anneaux.
env.3-40	Le Deuxième Age. Les Nains de Nogrod et de Belebosy grossissent la population de Khazad-Dûm. La cité s'étend en direction de l'Ouest, alors que de nouveaux halls sont taillés au coeur des portions centrales et occidentales du Pic d'Argent. Ses mines sont creusées plus loin à l'Ouest et au Nord.	env.1600		Plaçant une part significative de son pouvoir dans sa création, Sauron forge secrètement l'Anneau Unique dans <i>Orodruin</i> en Mordor (S. "Montagne du Destin"). Celebrimbor réalise le péril et les Elfes font disparaître les Trois Anneaux à temps pour échapper à la mainmise du Seigneur Ténébreux.
env.3-700	Les prospères artisans des cités soeurs perdues apportent leurs grands talents à Khazad-Dûm. Les Nains construisent de grandes forges et creusent de nouvelles mines. Le commerce avec les Elfes de Lindon et de l'Eriador occidental s'accroît rapidement. Lorsque les galeries minières de Khazad-Dûm atteignent le coeur du <i>Rubicorne</i> , une veine de <i>Mithril</i> est découverte et nombre de ces Elfes commencent à s'installer en Eregion.	1693-1701 1697		Guerre entre les Elfes et Sauron. Celebrimbor est tué et les armées du Seigneur Ténébreux envahissent l'Eregion. Sauron capture les Neuf Anneaux des Hommes et six des Sept Nains. (Durin III garde le premier des Sept). Les Nains de Khazad-Dûm ferment la porte ouest en défense contre l'attaque et, ce faisant, rendent la fuite des réfugiés Elfes impossible. Depuis ce temps, les Elfes font référence souvent à Khazad-Dûm comme la "Moria", le "Gouffre Noir".
750	Un Royaume Noldor est fondé en Eregion et il est centré sur <i>Ost-in-Edhil</i> , près du confluent du <i>Glanduin</i> et du <i>Sirannon</i> . Cele-	1699		Sauron prend le contrôle de tout l'Eriador, mais sa progression vers l'Ouest est stop-

	pée aux Montagnes Bleues par les Elfes de Lindon. Tentant de dominer les autres Peuples Libres, il distribue les Anneaux de Pouvoir récupérés. Les Neuf sont donnés aux Hommes, qui succombent rapidement au pouvoir du Seigneur Ténébreux. Les six Anneaux des Nains sont passés aux Seigneurs Nains, mais ils ne réussissent pas à affecter les Khazâd comme prévu. Sauron jure de se venger de tout le peuple Nain.	1981	Le successeur de Durin VI , Nàin I, est tué par le balrog et les nains abandonnent Khazad-Dûm. Des créatures maléfiques commencent à se réunir au service du Démon.
1700-1701	Les hommes de <i>Numénor</i> et les Elfes de Lindon et de Lorien battent Sauron, mais les Portes de Khazad-Dûm demeurent closes.	1999	Après des années d'errance, les restes du Peuple de Durin entrent à Erebor (la "Montagne Solitaire). Ils y fondent une colonie.
1701-3441	Pendant les derniers siècles des Années Sombres (Deuxième Age), les Nains se tiennent quelque peu cloîtrés. Bien que le commerce continue entre les Nains et les autres Peuples Libres, les relations sont fraîches. Les Sept Anneaux portés par les Rois Nains font sentir leur prix, car ils enflamment le sens de la cupidité des Nains. Beaucoup cachent leurs peuples des hommes et des Elfes, et recherchent de l'or et des trésors. La méchanceté, la colère, les querelles et les luttes émaillent cette période.	2000	L'Arkenstone est découverte à l'intérieur de la Montagne Solitaire.
3319	Chute de Numénor.	2000-2200	Des Nains d'Erebor commencent à exploiter des mines et à s'établir dans les Montagnes Grises (S. "Ered Mithrin").
3430-3441	La Dernière Alliance des Elfes et des Hommes défait les forces de Sauron et le Seigneur Ténébreux est anéanti. Il ne s'anime pas de nouveau pendant un millier d'années.	2210	Le Roi <i>Thorin I</i> établit sa maison dans les Montagnes Grises et en fait le centre du Royaume du Peuple de Durin.
		2589	Les Dragons des Montagnes Grises s'éveillent et tuent beaucoup de Nains. Le Roi Dàin I est tué.
		2590	Le Peuple de Durin est chassé des Montagnes Grises; ceux, conduits par le Roi <i>Thror</i> , fuient de nouveau à Erebor, pendant que d'autres (sous <i>Gror</i>) vont vers l'est dans les Collines de Fer (S. " <i>Emyn Engrin</i> ").
		2770	<i>Smaug</i> le Dragon vole de la Lande Desséchée des Montagnes Grises vers le sud, et dévaste Erebor ainsi que la cité humaine de <i>Dale</i> . Nombre des survivants d'Erebor trouvent refuge parmi leurs frères des Collines de fer, mais le Roi <i>Thror</i> choisit de conduire les autres à la recherche d'une nouvelle maison. Ces Nains deviennent des compagnies errantes.
		2790	Le parti de <i>Thror</i> arrive au pays de <i>Dun</i> . Avec une grande peine, il donne à son fils <i>Thrain</i> l'Anneau de Durin, dernier des Sept Anneaux des Nains. Fou, et accompagné par un unique compagnon (<i>Nar</i>), le Roi se porte vers le nord, traverse le Col du Rubicorne, et cherche à retourner à Khazad-Dûm. Là, il est assassiné par le Seigneur Orque <i>Azog</i> . Le corps de <i>Thror</i> est décapité.



Le Troisième Age

1-1981	Les sept Tribus des Nains continuent de rester cachées, gardant leur opulence. Ceux qui portent les Sept Anneaux des Nains utilisent leurs pouvoirs pour multiplier leurs richesses, gardant les Anneaux pour eux seuls et ne les légant qu'à l'approche de la mort. Les biens des Nains s'accroissent, mais dérangent la quiétude des créatures au long sommeil; les dragons réapparaissent. Un par un les trésors des Nains sont pillés et les cités des Nains sont anéanties ou ruinées. Quatre des Sept Anneaux sont consumés dans la passion et les flammes des grands dragons, et les tribus commencent à errer.	2793-2799	La Grande Guerre Entre les Nains et les Orques. Les Nains s'unissent à la recherche d' <i>Azog</i> et mettent à sac chaque tanière Orque qu'ils peuvent trouver.
Env. 1103	Le Magicien (<i>Istar</i>) <i>Gandalf</i> visite Khazad-Dûm pour la première fois. Il se lie d'amitié avec <i>Durin V</i> . Les Nains nomment le Gris Vagabond " <i>Tharkûn</i> ".	2799	Les Orques survivants se rassemblent dans la vallée de la Rigole Sombre, où ils sont défaits par les Nains à la bataille d' <i>Azanulbizar</i> . Peu d'Orques s'échappent, et les Monts Brumeux sont sûrs pour le siècle et demi suivant.
1980	Sous le règne de <i>Durin VI</i> , les Nains exploitant le Mithril au coeur du Rubicorne découvrent et délivrent un balrog, qui était emprisonné depuis le Premier Age. Le grand Démon tue le Roi <i>Durin</i> et attaque la cité.	2841-2845	<i>Thrain II</i> , Roi du Peuple de Durin , décide de retourner en Erebor et de réclamer son trésor. Il est attaqué et poursuivi dans Mirkwood, où il est capturé par les agents de Sauron. Sauron l'emprisonne à <i>Dol Guldur</i> .
		2850	<i>Thrain II</i> meurt et Sauron acquiert le dernier des Anneaux des Nains connu.
		2879	<i>Gimli</i> (Ami-des-Elfes), fils de <i>Gloin</i> , est né. Il est destiné à prendre part à la compagnie des Anneaux.
		2941	Le Roi <i>Thorin II</i> (Ecu-de-Chêne), son groupe, <i>Gandalf</i> le Gris, et <i>Bilbo Baggins</i>

s'aventurent en Erebor et dérangent Smaug. Smaug est enragé, mais il est tué par *Bard* quand il tente de brûler la proche Cité du lac. La Compagnie de Thorin est assiégée dans Erebor par des Hommes et des Elfes, qui réclament les richesses de Smaug. De plus, tous les prétendants sont attaqués par une armée d'Orques et de Loups conduite par le Seigneur Orque *Bolg* (fils d'Azog). La horde ennemie est vaincue dans la Bataille des Cinq Armées par une force combinée d'Hommes, d'Elfes, de Nains et de Grands Aigles. Thorin II est tué et *Dàin II* (Pied-de-fer) devient Roi. Il refonde le royaume d'Erebor.

2989 *Balin* mène d'Erebor une force de Nains dans une quête pour le rétablissement de la domination des Nains sur Khazad-Dûm. Ils pénétrèrent avec succès dans la Moria et y établirent un Royaume. Balin devient le premier (et le seul) Roi de Khazad-Dûm qui n'est pas aussi Seigneur du Peuple de Durin.

2989-2994 Le royaume de Balin est attaqué par des Orques. Le Gardien dans l'Eau apparaît dans le Flot de la Porte près de la Porte Ouest et condamne la rivière, fermant ainsi la Moria à l'ouest. Le Peuple de Balin combat âprement, mais il est finalement repoussé par les forces du Mal ; les Nains opposent une résistance finale et sont massacrés.

3018-3019 La Guerre de l'Anneau.

3019 La Compagnie de l'Anneau (suivie de Gollum) voyage à travers la Moria sur sa route en direction de l'est vers la Lorien. Ils découvrent le sort de Balin et retrouvent des portions du Livre de Mazarbul, mais sont poussés à la fuite. Gandalf le Gris tue le Balrog dans une bataille prolongée, qui eut pour conséquence la destruction du Pont de Durin. Le Magicien réapparaît comme Gandalf le Blanc. Entre temps, à Dale sous Erebor, le Roi Dain II est tué par les Easterlings. *Thorin III* (Heaume-de-Pierre) devient Roi du Peuple de Durin. Erebor est assiégé, mais les défenseurs l'emportent après la destruction de l'Anneau Unique, et la chute de Sauron décourage les attaquants.

3021 Le Troisième Age prend fin. Thorin III dirige durant le Quatrième Age.

3.0 LES NAINS DE LA MORIA

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

3.1 LES KHAZAD

Tous les Nains sont descendants des Sept Pères, les seigneurs originels façonnés de la terre par le Vala Aulë. Nés des pensées d'Aulë, ils ont toujours porté beaucoup des amours et des haines propres au Forgeron. Les Elfes et les Hommes attribuent leur nature au grand schéma d'Eru et sont façonnés pour se conformer à la "Balance des Choses". Les Nains, à l'opposé, tirent leur condition seulement du Forgeron des Valar, car Eru laissa faire les pensées de son serviteur lorsqu'il leur accorda une vie et une volonté. Ainsi les Naugrim appellent Aulë *Mahal* (Kh. "Père"): le donateur de vie, sculpteur des montagnes et maître des arts.

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

Les Nains se chérissent mutuellement. Bien que les Sept Tribus furent séparées peu de temps après s'être éveillées et se répandirent pendant longtemps au travers des Terres du Milieu, elles sont restées proches. Un Nain traite tous ceux de son espèce comme des frères et les non-Nains comme des êtres inférieurs qui, d'une façon ou d'une autre, sont une menace constante. Leur sang est épais et leurs liens sont profonds. Ils entrent en accord



avec une extrême prudence mais, une fois cela fait, honorent celui-ci à la lettre. Le vieil adage est vrai : "Aucun ami ne fit une faveur à un Nain, ni un ennemi une vilennie qui ne fut pleinement payée en retour". Tandis que les Naugrim sont rapides à se quereller - même au sein de leur propre Maison - et sont sujets à la jalousie comme les autres Peuples-doués-de-Paroles, ils protégeront leurs frères des ennemis extérieurs avec une fureur immuable. Ils répondront à tout appel à la guerre au nom de leur race.

Les Khazâd bénéficient d'une réputation universelle de rudesse, de sens pratique, de franchise brutale et d'honorabilité. Froids extérieurement, ils aiment les choses et les objets façonnés à la main bien plus que les êtres qui respirent, pleins de vie. La plupart des groupes chérissent les plateaux rocheux et les cavernes profondes dans les montagnes, car les Nains, peut-être plus que toutes les races, se rappellent et se réclament de leurs origines et de leur héritage.

Personnalité Physique

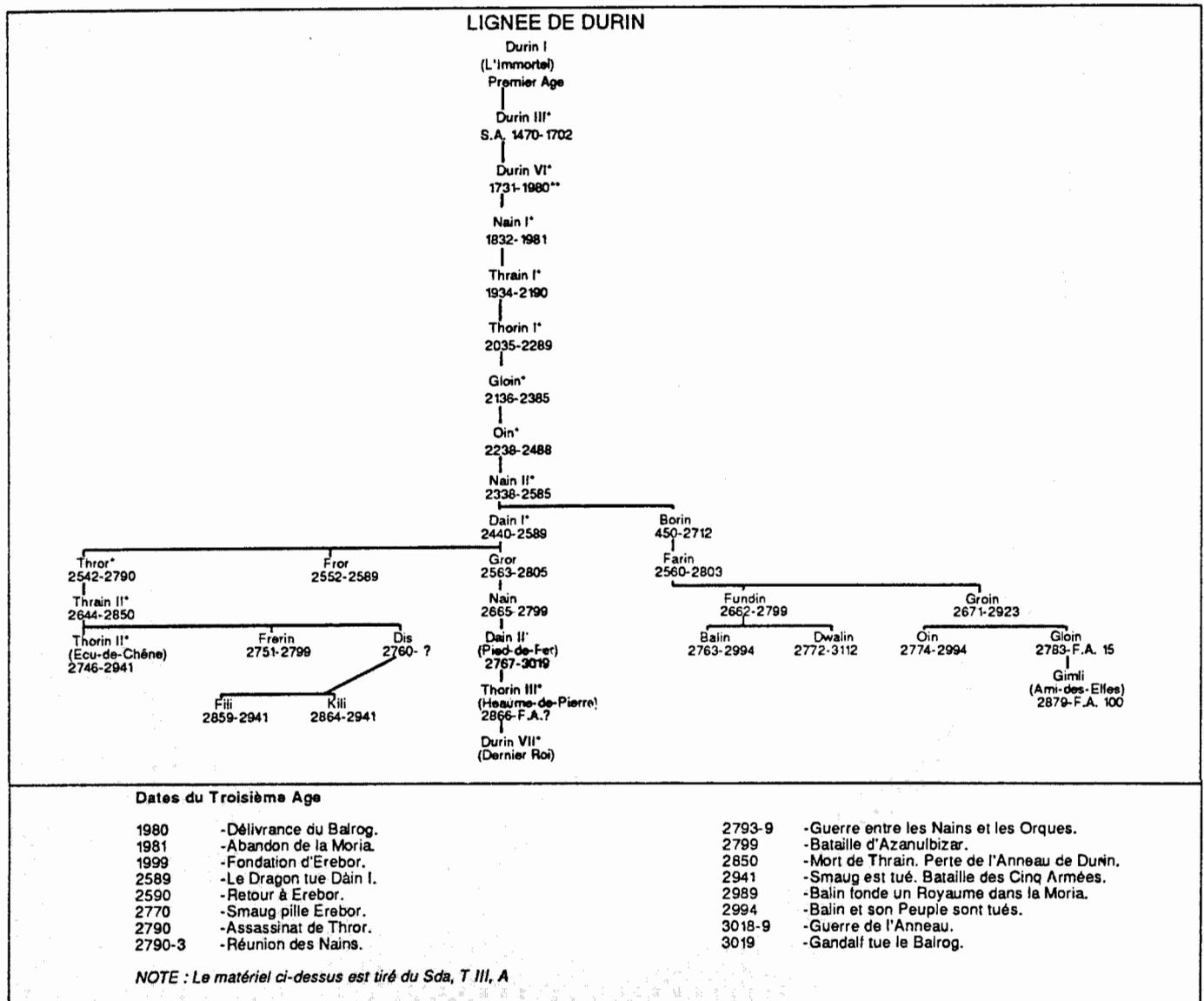
Les Nains sont généralement petits, trapus et forts. Ils font de 1,20 m à 1,50 m de haut et ont des bras et des jambes épais et vigoureux. Leur carrure leur permet de porter de lourds fardeaux et de supporter des épreuves et

des mauvais traitements terribles, et il n'est pas inhabituel pour des Nains de voyager sur de grandes distances pendant de courtes périodes avec peu ou pas de repos. Seuls les Orques rivalisent avec eux dans l'habileté à endurer le travail et à rester constants en face d'une dure épreuve.

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

Apparence

Les Naugrim ont des cheveux sombres, les yeux profondément enfoncés et le teint coloré. A cause de leurs myriades d'ennemis et de leur constante exposition aux éléments, ils préfèrent des vêtements épais et utilisent fréquemment de fortes armures de métal. Les hommes Nains portent presque toujours de longues barbes, à la différence des femmes Naines légèrement plus petites.



Tout manque apparent de différence est pure invention. Les Nains ont très tôt adopté un uniforme féroce et extérieurement farouche comme une façade utile et protectrice, et maintiennent encore une importante distinction entre leurs styles privés et publics. Lorsqu'ils voyagent, les Nains portent des manteaux à capuche, souvent accompagnés d'écharpes ou de masques, créant ainsi la confusion parmi les autres races. Même sur la route, cependant, chaque Maison possède une apparence subtilement unique. Leurs vêtements colorés varient considérablement de tribu à tribu, et même leurs capuches sont teintées afin d'indiquer l'origine et l'allégeance de chacun.

Moeurs

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

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

Les Femmes Naines

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

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

Les Femmes Naines sont très orgueilleuses. Féroce ment jalouses de leurs droits, elles sont les égales des hommes dans tous les domaines, excepté celui de la guerre. Les Nains n'opposent aucune restriction à leur

statut ou à leur mobilité, cependant elles voyagent moins que les hommes Nains. Elles ont besoin d'habitations sûres pour la naissance de leur progéniture, ainsi la plupart demeurent à l'abri du reste du monde. En fait, les femmes Naines sont si protégées et rarement reconnues, que l'on croit qu'elles n'existent pas. Puisque leur voix et leur visage sont semblables à ceux des hommes, ces fausses légendes en sortent renforcées. Même aujourd'hui, beaucoup d'Hommes pensent que les Nains "poussent de la pierre".

Le Langage Khuzdul

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

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

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

Culte et Rituel

Cette insistance à conserver les anciennes voies touche également la religion Naine. Généralement superstitieux, leurs rituels demeurent semblables à ceux institués juste après leur éveil. Les morts sont toujours ensevelis dans la roche, que cela soit dans une crypte ou sous un cairn. Ils ne sont jamais mis à reposer sous la boue ou quoi que ce soit d'autre que la substance à partir de laquelle la race fut créée. Lorsque l'époque ou les circonstances empêchent une inhumation adéquate, les Naugrim décédés sont placés sur un bûcher et brûlés.

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

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

de leur esprit familial réside en chaque Roi Nain .

3.2 LE PEUPLE DE DURIN

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

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

Coiffure et Costume

Au lieu de cela, les Naugrim de la Première Maison diffèrent de leur race de façon moins manifeste. Ceux de la Tribu de Durin laissent pousser leur barbe librement tout au long de leur vie, et la portent fourchue et tressée. Alors, ils glissent les pointes dans leur ceinture, en laissant du mou en cas de mouvement brusque. Beaucoup n'attent leurs cheveux de la même façon et, dans chaque cas, ils utilisent des motifs de noeuds élaborés particuliers à leur famille. Le peuple de Durin utilise également un capuchon coloré, distinctif, au lieu d'un manteau à capuche. La plupart sont sans parole; ils

comptent plutôt sur des teintes lumineuses et profondes pour embellir leurs traits sans grâce. Des rabats ou un masque sont souvent cousus à l'intérieur du capuchon, ainsi le visage peut-il être couvert ou protégé (les femmes Nains font un grand usage de ces protections.) Les Nains de Durin portent leur capuchon au dessus du vêtement Nain traditionnel : un pourpoint de cuir ou une tunique de laine, une chemise de laine ou de fil, des pantalons collants et des chaussures d'une pièce ou des bottes d'intérieur. Lorsqu'ils sont actifs, ici ou là, dans le monde, ces Naugrim portent des bottes de cuir rigide et un manteau, ou une cape fixée par une broche décorée. Etant donné leur amour pour les artisanats, tous leurs vêtements sont soigneusement faits et généreusement soulignés par des passements raffinés et des garnitures crénelées. Les Seigneurs Nains portent des vêtements encore plus raffinés et ajoutent souvent des glands d'or ou d'argent à la pointe de leur capuchon.

Style de Vie

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

LES ANGERTHAS

1		p	11		dh	21		gh	31		l	41		hy ★	51		ō
2		b	12		n—r	22		n—n	32		lh	42		u	52		ö
3		f	13		ch	23		kw	33		ng-nd	43		ū	53		n ★
4		v	14		j	24		gw	34		s—h	44		w	54		h—s
5		hw	15		sh	25		khw	35		s—'	45		ü	55		★
6		m	16		zh	26		ghw,w	36		z—n	46		e	56		★
7		(mh)mb	17		nj-z	27		ngw	37		ng ★	47		ē	57		ps ★
8		t	18		k	28		nw	38		nd—nj	48		ā	58		ts ★
9		d	19		g	29		r—j	39		i(y)	49		a			l + h
10		th	20		kh	30		rh—zh	40		y ★	50		o			&

Note : Le matériel des Angerthas est tiré du Sda III, Appendice E. Les lettres sont basées sur les Cirth (sing. Certh) runiques à l'origine non systématiques créés par les Sindar. Angulaires, elles sont idéales pour des reliefs gravés. Les Cirth numéro 39, 42, 46 et 50 représentent les voyelles. Celles des séries 13-17 et 23-28 apparaissent quand les Noldor d'Eregion créèrent le système actuel, tandis que celles numérotées 37, 40, 41, 53, 55 et 56 sont des additions faites par les Nains de la Moria. Les Nains d'Erebor ajoutèrent les 57 et 58. Les Cirth Nains plus tardives, les Angerthas de la Moria, incluent les nouvelles formes et utilisent des sons modifiés, représentés ici après le tiret.

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

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

Tout comme il est empressé à chanter, le Peuple de Durin est toujours actif dans d'autres domaines. Même lorsqu'ils se reposent, mangent, ou boivent, ou bien encore fument la pipe. Quand ils ne façonnent pas des objets, ils jouent avec. Cette passion qui a donné naissance aux extensions terrifiantes de la Moria, la même recherche impatiente qui conduit les Naugrim à errer lorsqu'ils n'ont plus de halls à creuser. De la même sorte, on rencontre rarement un membre de la Première Maison sur la route sans un bâton de marche à la main, un Nain impatient de mesurer sa force, son talent ou ses connaissances.

La Vénération envers "l'Immortel "

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

Durin I vécut de nombreuses années dépassant largement l'espérance de vie normale des autres Nains et, après un certain temps, son peuple clama qu'il était immortel, d'où son nom. La vérité, cependant, est d'un autre ordre. Cette légende parle de l'esprit de Durin. Ce qui suit est une version tirée de la "Tablette du Pays de Dun ".

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

Ainsi il est écrit qu'il y aura sept Durin, et que Durin VII sera le " Dernier Roi ". C'est une histoire aussi vieille que le Peuple de Durin, et elle a toujours coloré sa façon de voir. De nombreuses façons, elle explique l'étrange sentiment de destinée qui a permis à la Famille de survivre face à une adversité incroyable. Aucune tribu des Khazâd n'a fait face à d'aussi nombreux obstacles, ni franchi autant de barrières. A la différence de nombre de ses frères,

la Lignée de Durin est constamment restée attachée à l'avenir de son lignage - en dépit de la Malédiction de l'Anneau et de la faiblesse des Nains face à la recherche et aux possessions. Le sacrifice calculé a souvent marqué leur choix et semble gravé dans leurs gènes. De tous les Naugrim, donc, ceux de la Première Maison sont les plus particuliers.

3.3 TECHNOLOGIE NAINE

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

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

3.31 LES FORGERONS

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

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

Outils et Techniques

Les talents Nains engendrent les outils les plus fins des Terres du Milieu, des instruments qui, à leur tour, rendent plus facile à l'artisan la fabrication de la pièce suivante. Les Naugrim produisent et utilisent une vaste sélection d'outils spécialisés, mais ils comptent surtout sur un petit ensemble d'instruments à tout faire. La meilleure description de cet ensemble provient des lettres de *Morgevil Curucam*, envoyé d'Arthedain en Moria de 1541 jusqu'à

1566, dans le troisième âge. Forgeron lui même, Morgevil passa la plus grande partie de son temps dans la Moria à se promener à travers les chauds Halls des Forgerons. Ce qui suit est sa lettre datée du 26 Narwain 1555 :

"Je suis constamment ébahi par ces artisans. Ils ne semblent jamais dormir, et sont toujours à chanter et à marteler dans les quartiers étouffants de chaleur où la seule lumière est celle qui s'échappe des forges. Même le froid mordant de ce Narwain peut être préférable à la chaleur étouffante des Halls de Fonderie de leur Roi. Mais les Nains apprécient cette chaleur et je ne peux dénier leur art.

Les forgerons emploient des centaines de petits outils - Alènes, Ciseaux, Colliers, Moules, Chaîne de manoeuvre, Doloires, cisailles à métal, et d'autres du même genre - mais, plus que tous, ils apprécient ceux-là même que nous connaissons chez nous. Les forges, les enclumes, les tenailles et les marteaux supportent le choc de leur travail. Assez étrangement, ils font principalement ce à quoi notre peuple s'efforce, quoiqu'ils rafistolent beaucoup et s'appliquent à leur Travail sans penser au surmenage. Leur repos se compose de repas gigantesques et de Baquets de Bière aigre. Les Nains considèrent le travail et la guerre comme amusement et espèglerie.

Comme on peut le penser, les outils nains ont tendance à être plus petits que ceux des Hommes, bien qu'ils utilisent communément de grands marteaux et Doloires à deux-mains. J'ai aussi remarqué des Enclumes en acier de toutes les

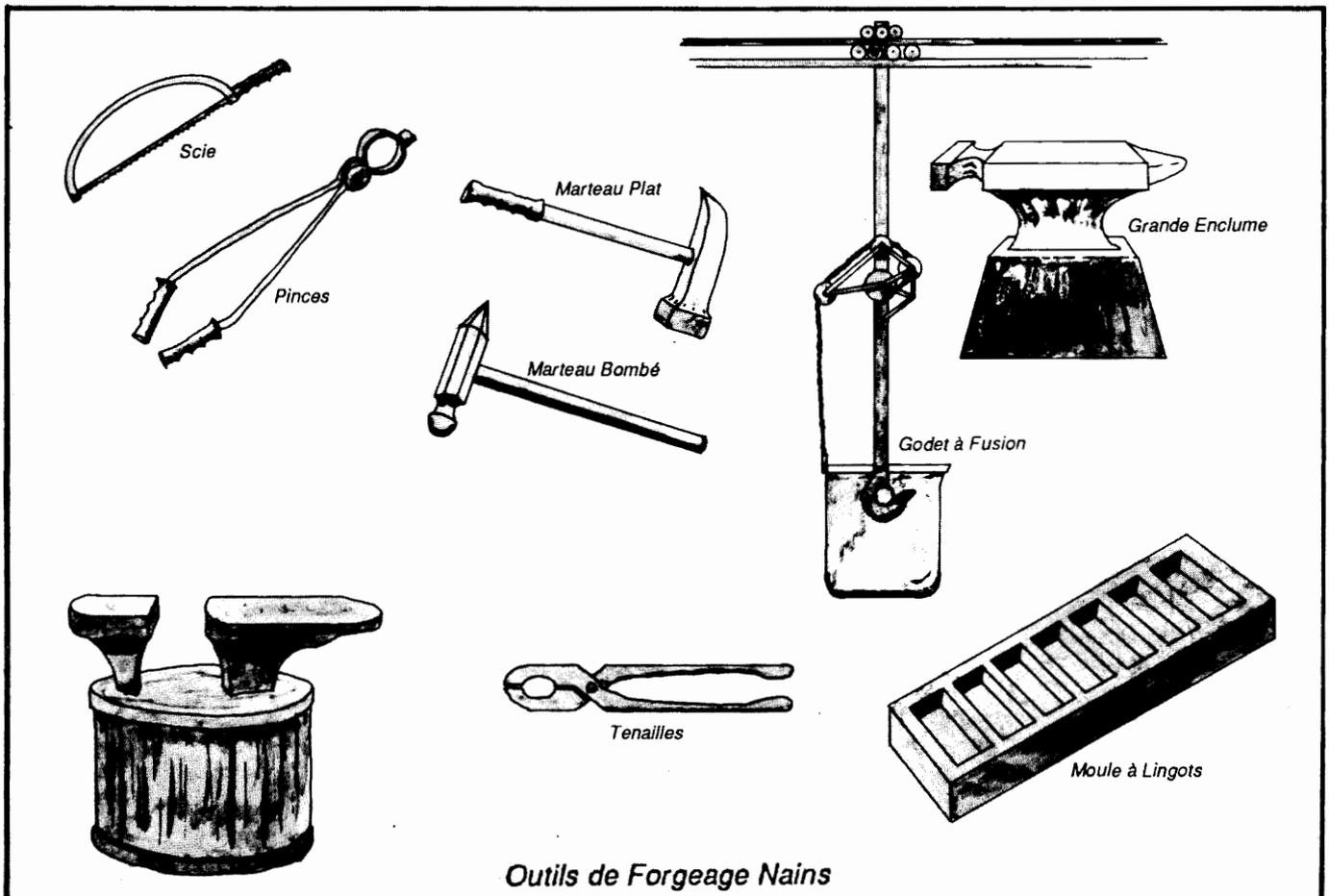
tailles, certaines longues de 2,10 m et façonnées à partir des restes d'armes entières. Le Bloc moyen mesure 90 cm, ce qui est le double de la norme pour celles de l'Eriador. C'est leur variété, pourtant, qui m'intrigue, parce que la Moria doit apprécier en fin de compte un type d'enclume pour surpasser toutes celles qu'on trouve ailleurs.

Les différences les plus remarquables entre nos outils et ceux de la Moria sont liées à leur taille et à leur composition. Les outils Nains utilisent un Acier extrêmement résistant, aussi résistant qu'aucun de ceux que j'ai vu à Fornost, et capable de couper un bon Fer comme du lard. Certains parmi leurs meilleurs forgerons sont même approvisionnés avec un équipement formé de l'alliage de Mithril que les Sindar appellent "Ithilnaur". Des Enchanteurs et des Alchimistes parcourent ces Halls de Façonnage et produisent les Trésors incroyables en partance pour les coffres des Seigneurs Nains et des Grands Rois."

Fonderie

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

Un bon feu permet au forgeron de fondre et de forger des métaux durs et il est crucial pour obtenir des alliages de qualité tel l'acier de la Moria et l'Ithildin. Les forges des Halls de fonderie de la Moria dépendent de deux sources principales de feu, toutes deux extrêmement chaudes. Des feux de charbon alimentent la plupart des forges de



Outils de Forgeage Nains

Petites enclumes

khazâd-Dûm, tandis que les feux de la Terre (le magma volcanique) sont utilisés lorsqu'une chaleur extrême est nécessaire. Les feux de bois, ailleurs familiers, se rencontrent rarement dans la Moria, et ne sont utilisés que lorsque certains enchantements ou incantations les requièrent. Les forges Naines sont construites en fonction des sources de feu et pour fournir différents niveaux de température. Presque toutes sont des unités à plusieurs chambres qui permettent au forgeron de choisir la température appropriée à ses besoins de forgeage; ces fours possèdent de trois à sept zones qui entourent toutes les sections intérieures et composent la chaleur. Chacune est alimentée par un orifice de prise d'air incliné relié au circuit naturel pour maintenir le flux. La chaleur continue entretient un courant d'air constant qui, à son tour, agit comme un soufflet. Il donne vie aux flammes contenues dans le dur charbon noir ou la lave volcanique en ébullition, nourrissant des feux qui ne sont jamais éteints, ni même autorisés à vaciller. A tout moment, les murs surchauffés des fours et les corniches chauffantes rougeoient avec une radiance constante et flamboyante, et régulièrement chauffent ou fondent suivant leur durée d'exposition. Les chambres extérieures aux fours sont relativement "fraîches" et permettent de mener un travail délicat, mais elles sont néanmoins chaudes. Les sections de forgeage intermédiaires égalent en température les plus chaudes qu'on trouve en Arthedain et sont idéales pour fondre les difficiles minerais de fer et le *Galnim* (S. "Blanc- Brillant" ; c-à-d. l'Aluminium). Seule une chaleur à blanc imprègne le coeur des fours. Fondre dans les sections intérieures de la forge réclame le plus grand talent, puisque leur température stupéfiante fondrait le plus dur des minerais en une poignée de secondes. Une fois encore, cependant, les Nains ont adapté les outils pour remplir cette tâche. Les forgerons de la Moria utilisent des louches, des moules, des godets à fusion et des planches à feu en pierre ou en *Laen* (verre volcanique résistant), afin de contrôler le minerai liquide sans avoir à craindre de perdre leurs instruments. Lorsqu'ils travaillent avec le feu de la terre pendant de longues périodes, ils trouvent le *Laen* absolument essentiel. Même des outils en pierre pourraient s'amollir ou se montrer inutilisables s'ils étaient exposés à de tels extrêmes, particulièrement durant les longues périodes nécessaires à la fonte correcte du minerai de Mithril.

Forgeage

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

Quand les Nains forgent un objet, ils convoient le métal brut jusqu'à l'une des nombreuses zones spécialisées. Ces Halls de Façonnage contiennent les versions réduites des fours plus grands qu'on trouve dans les nombreux Halls de Fonderie de la Moria. Suivant le métal et le type d'objet désiré, les Naugrim choisissent une zone où sont

contenus le feu adéquat et les outils idéaux. La plupart de ces Halls de Façonnage tombent dans l'une de ces quatre catégories Travail des Barres, Travail des Fils, Travail des Feuilles ou travail en Moule.

Travail en Moule

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

Travail des Feuilles

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

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

Travail des Fils

Le travail des fils produit les fameuses cottes de mailles et filigranes de la Moria. Ici les tâches de façonner

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

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

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

Quand les fils refroidissent, ils vont sur de nouveaux plateaux couverts d'argile pour être réchauffés. Les torons ramollis sont alors coupés dans des longueurs adaptées à l'objet désiré, et les forgerons les enlèvent. Comme les forgerons des Feuilles, chaque forgeron de Fils possède sa propre zone de travail, bien que ces ateliers soient mieux équipés. Nombre des forgerons de Fils sont des armuriers, tandis que d'autres sont des maîtres accomplis des applications et de l'arrangement artistique. Avec une pléthore d'enclumes fines, ils chauffent, frappent et tordent, alternativement, leurs torons jusqu'à ce qu'un produit magnifique soit réalisé.

Travail des Barres

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

Les forgerons les plus talentueux de la Moria travaillent au façonnage des Barres. Chacun possède sa chambre de travail, qui a comme personnel trois apprentis. Les apprentis sont d'âge et d'expérience variés, et on présume qu'ils forment une hiérarchie. Quand le maître transmet, l'aîné reçoit.

Les deux apprentis les plus jeunes supportent le choc du travail lourd, ils prennent les lingots hors des charrettes arrivant et les placent dans des creusets qui sont insérés dans la plus grande de deux petites forges spécialisées.

Celle-ci, une forge à fusion fermée, comme celles qu'on trouve dans les Halls de Fonderie, est utilisée pour fondre le métal brut. Une fois qu'il a atteint un état liquide, le métal en fusion est versé dans un moule à Barre et laissé à refroidir doucement et à se solidifier au moyen de séries de fours à chambres extérieures et de puits à eau. Les barres chaudes sont alors insérées dans le four ouvert afin de ramollir. Sa chaleur amène le métal à une

teinte écarlate rougeoyante, point auquel il est retiré. Alors, l'apprenti le plus âgé le prend en charge. Travaillant sur une grande enclume avec support à barre encastré, il martelle la barre chaude en forme, la frappant afin de comprimer la structure originelle du métal. Comme la barre refroidit et atteint la forme compressée et allongée désirée, elle est réchauffée. La barre ramollie est alors repliée sur elle-même en une série de couches et remartelée dans sa forme allongée.

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

Forgeage à froid

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

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

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

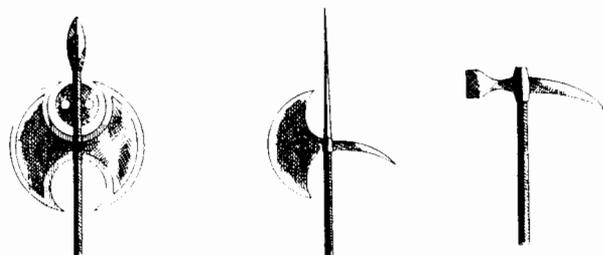
Une chaussée surélevée enjambe le glacier et se fraie un chemin par une ouverture dans le mur, à à peu près 30 m du versant inférieur de la rampe et 60

m au dessus de la base de l'escalier en spirale. Des Lumières Dansantes disposées parmi les gigantesques glaçons et les abasourdissantes colonnes de glace ajoutent un air elfique à la chambre; cependant la Scène redevient rapidement une scène familière de la Moria. Après avoir passé le pont-levis, et la porte qui garde l'ouverture, nous entrâmes dans un tunnel faiblement éclairé aux murs lisses et luisant en calcaire. Le Passage s'envola tout droit comme une Flèche dans une autre Caverne de glace (cette fois plus petite).

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

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

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



3.32 LES MACHINES

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

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

Poulies (Kh. "Stelikhur")

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

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

Elevateurs (Kh. "Zurik - lagil")

Les poulies sont également cruciales pour les quatorze éleveurs principaux de la Moria. Ce sont des cages de 6,30 x 6,30 x 4,20 m équipées de roues dirigées vers l'extérieur situées sur leurs panneaux latéraux. Les roues s'emboîtent dans des rainures en fer qui courent le long d'axes lisses et rectangulaires qui connectent les quatorze niveaux de Khazâd-Dûm. Des câbles gigantesques en acier supportent les cages tandis qu'elles montent ou qu'elles descendent en opposition à d'énormes contrepoids détachables. Des puits parallèles contiennent les poids en roche, chacun de ceux-ci étant équipés d'un anneau en fer qui se loge dans des crochets entrelacés dans les câbles ou scellés dans la base d'autres poids de

Pierre. Comme ces rocs portent leur masse gravée, ils peuvent être jaugés et utilisés pour contrebalancer les charges dans les cages. Les ouvriers attachent simplement le poids approprié de façon à ce que la masse de l'élévateur excède de 210 livres celle du contrepoids. Alors ils utilisent un treuil et une poulie guide pour faire monter ou descendre la cage.

Wagon de Feu (Kh. "Niulogad")

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

Roues Hydrauliques (Kh. "Thronustul - Throda")

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

Moria.

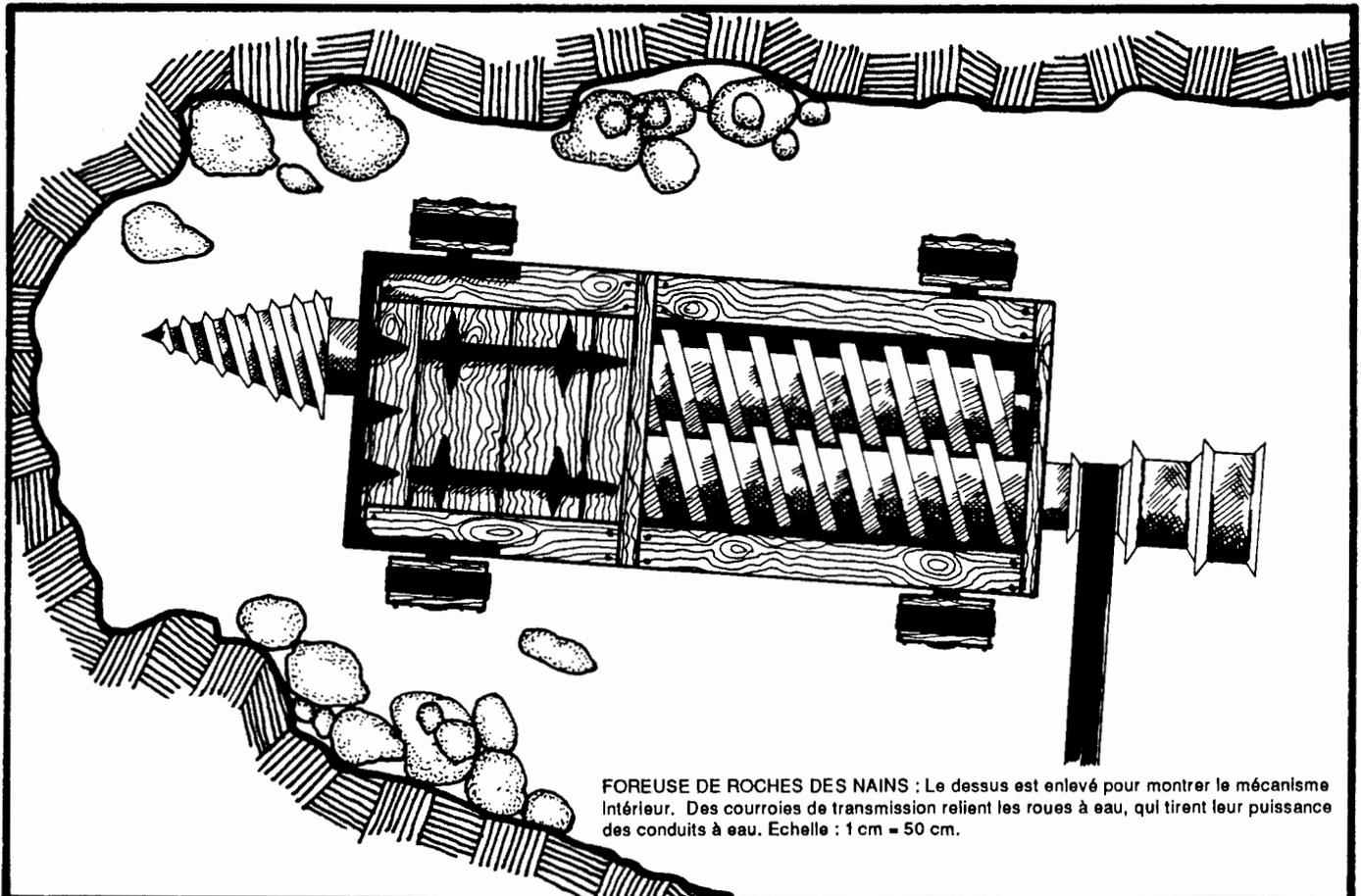
Des canalisations pour l'eau, en pierre ou en cuivre, courent à travers la Moria. La plupart détournent des cours d'eau souterrains afin de contrôler à la fois le débit et l'orientation de l'eau. Des Roues Hydrauliques permanentes en cuivre et en étain, certaines atteignant 21 m de diamètre, enjambent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

3.33 LES OUVRAGES DU POUVOIR

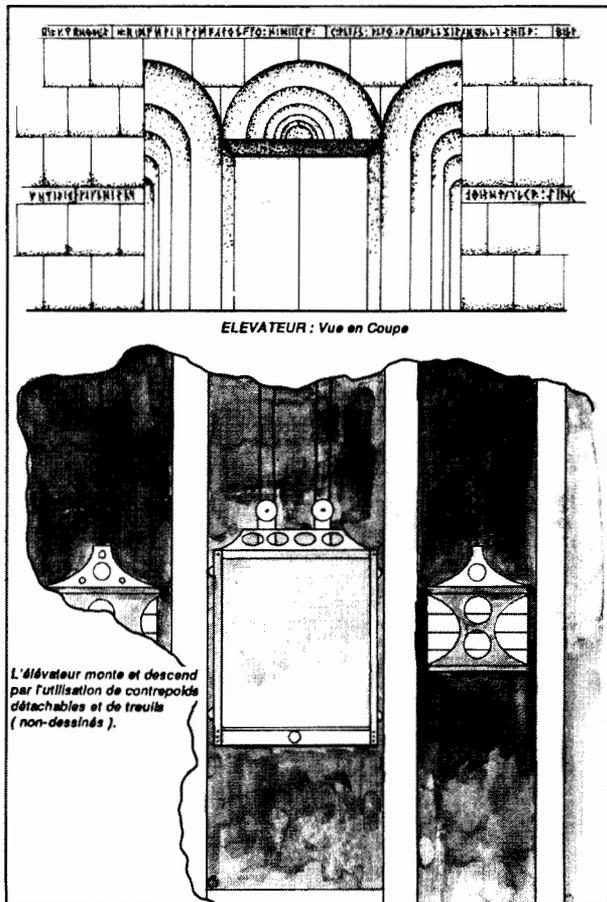
Même sans les richesses mécaniques, la Moria est riche d'une légion d'ouvrages enchantés ou magiques, les choses du Pouvoir. Les Naugrim de la Moria ne font pas de purs Mages, mais beaucoup sont doués d'un choix de sorts et d'incantations utilisant les voies du Pouvoir. Maîtres en Alchimie ou en Pouvoir de manipuler les choses inanimées, ces Nains sont souvent des ingénieurs ou des forgerons qui sont capables de façonner des objets de prix avec des propriétés mystiques ou particulières. De tels objets accomplissent des besognes miraculeuses ou ont des qualités intensifiées. Ils sont par conséquent révéérés, et leurs créateurs se voient accorder un statut élevé dans la société, fondée sur l'artisanat, de la Moria. Ce qui suit sont certains des ouvrages prédominants ou prééminents.

Pierres - Lumière

Même les rudes Naugrim ont parfois besoin de lumière, si ce n'est pour d'autre raison que d'élever les esprits et d'illuminer les grandes envolées de leurs chambres majestueuses. Les lampes et les lanternes fournissent la plus



FOREUSE DE ROCHES DES NAINS : Le dessus est enlevé pour montrer le mécanisme intérieur. Des courroies de transmission relient les roues à eau, qui tirent leur puissance des conduits à eau. Echelle : 1 cm = 50 cm.



grande part de l'éclairage de la Moria, mais les Nains préfèrent des éclairages moins typiques dans leurs halls et passages consacrés. Dans les temples, les halls monumentaux, les tombes, les Halls des Seigneurs et les couloirs de défense, des gemmes rougeoyantes indiquent le chemin ou dissipent les ténèbres.

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

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

Gardiens-dans-la-Pierre

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

demeurent de superbes pièces d'artisanat, dons de l'habile et douce sculpture Naine.

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

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

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

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

Symboles Nains

Les Symboles Nains sont en réalité des sorts implantés dans des objets (habituellement, des boucliers). Ces sorts sont activés (lancés) en lisant une inscription en Khuzdul à la surface de l'objet. De tels sorts sont d'ordinaire utilisables 7 fois par jour. Chacune des Sentinelles Mystiques et leurs chefs ont au moins un Symbole Nain sur la face intérieure de leur bouclier. Les Symboles standards comprennent : "Lumière Soudaine" avec l'effet se faisant sentir en face du bouclier, "Soulagement d'Etourdissement III" pour tous dans un rayon de 4,20 m; "Bénédictio" dans un rayon de 4,20 m (de la même façon, "Prière" et "Résistance"), et de nombreux autres sorts similaires du Royaume de la Théurgie.

Clés Runiques

De façon occasionnelle, les Gardiens enchantés gardent des portes. Ces Portes Naines sont, à leur tour,

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

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

3.4 L'ART DE LA GUERRE CHEZ LES NAINS

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

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

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

Armures

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

Les Nains préfèrent trois types principaux d'armures. Les variétés maille, écaille et lamellaire sont prédominantes dans la Moria. Chacun de ces trois types est utilisé pour faire des corselets amples, des hauberts, des chemises sur mesure, et des jambières. Ce qu'un guerrier choisit ou reçoit est un problème de préférence; cependant, son équipement dépend de son statut et de sa

responsabilité. Cela est particulièrement vrai quand la disponibilité devient fonction des besoins commerciaux, une situation courante dans la Moria.

L'armure lamellaire consiste en de petites plaques rectangulaires en acier appelées lamellae. Elles sont liées ensemble en rangée avec des fils métalliques ou des lanières de cuir à travers des trous faits à l'emporte-pièce. Les rangées sont alors liées ensemble comme des unités se chevauchant. Ce système est similaire à celui des écailles, mais emploie des plaques se chevauchant vers le haut, plutôt que vers le bas. Il est résistant et protecteur, encore que quelque peu sophistiqué. L'armure d'écailles est préférable pour une mêlée à pied, bien que l'armure lamellaire soit une défense idéale contre les coups ascendants et les attaques par en dessous. Ainsi les Naugrim vendent nombre de leurs armures lamellaires à leurs alliés qui utilisent la cavalerie. Dans la Moria, son emploi est limité aux sentinelles relativement statiques qui occupent des postes de gardes surélevés. Ces guerriers portent des corselets sans manches et s'arrêtant au niveau du genou, qui facilitent les mouvements des bras et le tir à l'arc. L'armure d'écailles couvrent un champ d'utilisation plus grand, mais reste aussi cantonnée à des besoins particuliers. La plupart consistent en un ensemble, orienté vers le bas, d'écailles ovales ou carrées, aux coins arrondis. Elles sont disposées en rangées, à l'image des armures lamellaires, hormis le fait que les rangées sont décalées entre elles plutôt que de suivre un alignement vertical. Les unités d'infanterie lourde de la Moria sont équipées des chemises en écailles de Nains sans manches, qui les portent sur un haubert de mailles légères, et quelques Seigneurs possèdent un corset, qui comporte deux épaisseurs d'écailles plus petites et plus légères. Cependant, la majeure partie des guerriers Nains préfèrent la cotte de mailles. Le guerrier moyen Nain porte des mailles, aussi bien sous la forme d'un long haubert que d'un ensemble fait sur mesure. Elles font des couvertures parfaites, si l'on y rajoute des manches, des protections feuilletées en acier, des capuchons en mailles ou des aventails et des gantelets couverts de mailles. Initialement non encombrants, ces systèmes requièrent un travail subtil et précis de l'acier, et, dans le cas des Seigneurs Nains, une utilisation occasionnelle d'alliages inflexibles de Mithril. En fait, l'alliage Ithilnaur produit des mailles qui sont aussi seyantes que si elles étaient en laine.

Casques et protections

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

Cette protection indestructible efface l'individualité du Nain et présente un problème pour le Naugrim féroce et indépendant et plein d'orgueil. Afin de s'identifier eux-mêmes, ils comptent sur des décorations très significatives, particulièrement sur les surfaces proéminentes de leurs boucliers, protections et casques. Les Nains font un usage fréquent de cuirs teintés aux couleurs éclatantes, de cimiers en plumes, et s'ornent eux-mêmes de plaques de protection gravées. Les Khazâd portent aussi

des casques ciselés qui ont la forme de têtes de bêtes cruelles et fantastiques. Avec des cornes rajoutées et des caractéristiques exagérées, ces casques imposent une présence troublante, voire horrifiante. Dans ce cas, la vue d'une armée de Nains casqués peut être une vision terrifiante.

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

Boucliers

Pour suppléer à leur armures, les Nains portent fréquemment des boucliers. Quelques-uns utilisent des formes carrées, rectangulaires, heptagonales, ovales, ou en amande, mais la plupart sont ronds. Quelles que soient leurs formes, ils sont robustes et relativement grands. Les boucliers de la Moria se comportent bien dans les mains d'un Elfe ou d'un Humain car ils font de 75 cm à 90 cm de diamètre. Un Nain mesurant 1,2 m à 1,5 m en porte un comme un véritable mur mobile.

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

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

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

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

Armement

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

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

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

Formations et organisation

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

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

L'armée des Nains se décompose en deux groupes de guerriers. Les *Dûmgarul* (Kh. "Garde du Château"), ou "Sentinelles", ont la charge, avec la défense des Mines et de la Cité, des halls souterrains. Leur pendant, plus nombreux, sont les *Vabnâdhur* (Kh. "Ost Armée"); c'est une véritable armée de campagne qui garde les Pics, les Portes et la Vallée de la Rigole Sombre. Ces guerriers sont aussi connus sous le nom de "l'Ost", et sont stationnés dans des barraquements à des endroits clés de la Cité centrale.

Nombre (343) des 392 Sentinelles constituent la *Gehil-Virdhur* (Kh. "Garde des chemins"). C'est une

ORGANISATION MILITAIRE DES NAINS

Unité	Nbre Guer.	Nbre Div.	Commandant	Unité Mère	Armure	Armement
Garde du Château	392	2	Seigneur Sentinelle	Aucune	Variable Heaume ouvert	Variable
Sentinelles Mystiques	49	7	Haut Mystique	Gardedu Château	d'Ecailles Bouclier	Hache ou Marteau, Masse, Dague
Patrouille	7	1	Ancien Mystique	Sentinelles Mystiques	" "	" "
Garde des chemins	343	7	Guide	Garde du Château	de Mailles : pour certains, boucliers	Hache de bataille ou Pioche de guerre, Hache ou Marteau, Hache de lancer.
Garde des Profondeurs	49	7	Guide des Profondeurs	Garde des Chemins	" "	" "
Garde	7	1	Guide de garde	Garde des Profondeurs	" "	" "
Ost Armée	7203	3	Seigneur d'Arme	Aucune	Variable	Variable
Unité	2401	7	Seigneur d'Unité	Ost armée	Variable	Variable
Attaque	343	7	Seigneur d'Attaque	Unité	Variable	Variable
Section	49	7	Gardien des Volontaires	Attaque	Variable	Variable
Garde de Bataille	21	3	Gardien de la Garde	Section	de Mailles ou d'Ecailles, Bouclier	Marteau ou Pioche, Hache ou Masse, Hache de Lancer, Dague
Hommes de Hache	21	3	Gardien de Hache	Section	de Mailles : pour certains, Bouclier	Hache ou Hache de Bataille, Hache de Lancer, Dague
Archers	7	1	Gardien d'Arc	Section	de Mailles ou Lamellaire	Arbalète lourde, Hache d'hast ou Hache de Bataille ou Lance, Masse

Note : Guer. = Guerriers ; Div. = Divisions

troupe tirée des rangs expérimentés de l'Ost, généralement ceux cités pour leur valeur ou pour service méritoire, qui ont la charge de faire régner la paix dans les vastes halls souterrains. Sept groupes de sept patrouillent les quatorze niveaux de la Moria. Ils prennent le temps de résoudre les simples disputes et de prodiguer de l'aide pour ceux dans le besoin.

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

Tactiques

L'organisation militaire quelque peu sophistiquée de la Moria fait mentir la préférence des Nains pour une philosophie tactique simpliste. A la base, les Nains croient en une concentration de leur force d'infanterie lourde en unités serrées. A moins que le rapport de force ne soit défavorable de façon flagrante, ils attaquent selon un furieux assaut frontal.

Les arbalétriers ouvrent le feu et protègent la troupe avec des lances ou de longues haches de bataille. La Garde de Bataille d'élite avance silencieusement avec les boucliers relevés et les armes prêtes, leurs masses, marteaux et pioches luisant d'éclats vengeurs. Les Hommes d'Hache portant des haches de guerre à une ou deux mains avancent à leurs côtés, protégeant les flancs et écartant une cavalerie gênante ou une infanterie encerclante par de petites contre-attaques ou des barrages de haches lancées. Quand les Nains arrivent au contact de la ligne opposée, ils entonnent un chant ou

poussent un cri de bataille, et chargent avec une férocité inégalée. Combattant en ordre dispersé, et se balançant dans un abandon étrangement précis, ils taillent à travers leur ennemi jusqu'à ce qu'il tombe ou qu'il fuie. Toute ouverture est exploitée; chaque obstacle est détruit jusqu'à ce que le champ de bataille soit à eux.

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

3.5 LE COMMERCE DES NAINS

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

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

Exportations et importations.

La Moria exporte de la pierre taillée, du sel et des métaux fondus, notamment du Fer, de l'Acier et un peu de Cuivre et de Bronze. Des gemmes uniques et n'importe quoi en Mithril permettent de hauts profits aussi bien par leur qualité que par leur monopole. Les armes et les armures raffinées apportent des revenus, comme le font les produits finis et les ustensiles en acier. Les objets spécialisés et les choses enchantées fournissent aux *Naugrim* un revenu considérable. Comme tous les travaux

Nains, ces produits sont faits pour durer et, bien qu'utilitaires, ils possèdent un sens de l'orgueil et de la grâce.

Khazâd-Dûm importe un grand nombre de produits alimentaires, spécialement des céréales, de la viande rouge, des produits laitiers, du miel et des boissons fortes. Les Nains aiment beaucoup le froment rustique et les pains d'orge de l'Eriador, les douceurs et les spiritueux de Rhovanion, ainsi que les friandises de la Lorien. Tout cela s'ajoute au menu habituel du Nain fait d'eau fraîche, de poisson, d'oiseaux, de lentilles de montagne, et de champignons. La bière et l'hydromel, particulièrement les variétés des Béornides (Beijabar) de la vallée de l'Anduin, sont très demandés. Le peuple de Durin combat durement, travaille durement et joue durement. Ils aiment aussi manger. Une fête de Nains est une chose à voir, mais seuls les Hobbits (*Kuduk*) rivalisent dans leur vigueur à table, et mangent plus aux repas.

Pièces et échange

Les frappes de la Moria sont les meilleures en Endor. Situées dans la Quatrième Profondeur, elles produisent des pièces d'une valeur et d'une noblesse insurpassables

qui sont honorées virtuellement dans toutes les places d'importance. Usuellement, les Pièces de Durin sont équivalentes ou supérieures aux versions locales en raison de leur fabrication et de la pureté de leur contenu, mais ce problème est partiellement compensé par le taux d'échange disproportionné. Le troc est nécessaire dans les autres cas et actuellement se justifie pour la masse du commerce de la Moria.

4.0 LA STRUCTURE DE LA CITE DES NAINS

La Moria comprend une cité virtuellement autosuffisante et un complexe minier, les deux ayant été façonnés sur une période temporelle considérable et sur une échelle sans précédent. Créée par des architectes inspirés, des ingénieurs astucieux, des mineurs spécialisés, et des maçons talentueux, c'est la plus grande forteresse jamais

TABLE DES PRIX ET CHANGES

Vous trouverez ci-dessous un résumé des taux de conversion et des prix habituels, fondés sur la Monnaie de Durin. Le rang de quelqu'un ou certaines circonstances locales peuvent être causes d'une fluctuation et, là où le troc est pratiqué, une simple valeur de comparaison peut suffire.

Notez également que la Moria se fonde sur un étalon or, lequel est quelque peu différent du système fondé sur l'Argent. Il est également inhabituel à cause de sa teneur en métal variable, mais sans mélange, qui est en partie cause de l'étrange disparité des échanges entre les pièces de 4 g et celles de 9 g.

Taux de change

Monnaie de Durin	Poids des Pièces	Monnaie d'Arthedain ★	Monnaie de Gondor ★★
Mithril (pm)	4 g	20 po ★★★	10 po ★★★
Haut-Or (ho)	9 g	2 po	1 po
Or (po)	4 g	1 po	10 pa
Haut-Argent (ha)	9 g	2 pa	2 pa
Argent (pa)	4 g	1 pa	1 pa

★ Pièces d'Arthedain : Les Arthedains frappent seulement des pièces standard de 7 g, toutefois ils possèdent des pièces plus légères pour les petites unités en Cuivre : 1 po = 10 pa ; 1 pa = 100 pc ; 1 pc = deux 1/2 pc ; Une 1/2 pc = deux 1/4 pc. Une demi-pièce de Cuivre pèse seulement 3,5 g, et un quart de pièce de Cuivre pèse 1,75 g.

★★ Pièces de Gondor : Le Royaume du Sud produit une pièce d'Or de 14 g, une pièce d'Argent de 7 g, une pièce de Bronze de 7 g et une pièce de Cuivre de 14 g. Les taux sont : 1 po = 20 pa ; 1 pa = 10 pb ; 1 pb = 5 pc. La pièce d'Argent de Gondor est équivalente à celle de l'Arthedain.

★★★ Mithril : Le Mithril est un métal léger, ainsi la pièce de Mithril est aussi grande que la pièce d'Argent et trois fois plus épaisse. A cause de sa rareté consécutive à l'abandon de Khasad-Dûm en 3A 1981, la valeur de la pièce de Mithril n'a cessé d'augmenter avec les années. A la fin de cet Âge, le taux officiel du change en Gondor est de 75 po, tandis que dans le Nord, elle atteint 100, et plus, pièces d'Or de 7 g. Durant cette dernière ère, elle est souvent non disponible sur le marché courant. Quelques-uns la considèrent inestimable.

LES PRIX DANS LA MORIA

Bien/Service	Coût	Note
NOURRITURE ET LOGEMENT		
Logement Moyen	Gratuit	Nécessite la permission de la Sentinelle ou du Seigneur. Comprend les repas.
Logement Confortable	Gratuit	Offert uniquement aux émissaires amis ou invités. Comprend les repas.
Refuge	1 pa	Accordé aux non-criminels. Comprend les repas.
Rations de piste	1 pa	7 kg. 1 semaine. Séchées.
Grand Pain	2 pa	2 kg. 1 semaine. Séché.
Pain de Route	10 pa	2 kg. 1 mois. Conservé.

ARMURES ET ARMES

Targe	6 pa	1,5 kg. + 20 vs mêlée ; + 10 vs projectile.
Rondache	1 po	5 kg. + 25 vs mêlée ou projectile.
Pavois	15 pa	12,5 kg. + 30 vs mêlée ; + 40 vs projectile.
Chapel de fer	4 pa	1 kg. Acier.
Armet	1 po	1,25 kg. Acier.
Cuir Souple	4 pa	4 kg. Pourpoint soigneusement fait.
Cuir Rigide	17 pa	5 kg. Plastron renforcé.
Armure Camellaire	4 po	8 kg. Traitez la comme Cotte de mailles standard (TA 16) ; -5 mêlée ; + 5 vs projectile.
Mailles standards	5 po	9 kg. Traitez la comme Cotte de mailles (TA 15).
Armure d'Ecailles	10 po	10 kg. Traitez la comme armure de plates ou partielle de plates (TA 19).
Mailles fines	25 po	10 kg. Se porte comme une Cotte de mailles (TA 15) ; protège comme une armure partielle de plates (TA 19).
Protections en cuir	2 pa	0,75 kg. Renforts vernis.
Protections en métal	5 pa	1,25 kg. Renfort en acier.
Hache	6 pa	1,5 kg. Tête en acier.
Hache de Bataille	14 pa	2,5 kg. Arme à 2-mains. Tête en acier.
Hache de lancer	5 pa	1,25 kg. Comme une hache ; - 10 mêlée ; + 25 projectile ; portée 15 m.
Masse	4 pa	1,75 kg. Entièrement en acier.
Marteau de Guerre	16 pa	2 kg. Tête en acier.
Pioche de guerre	17 pa	2,25 kg. Arme à 2-mains. Tête en acier.
Arbalète lourde	6 po	3,5 kg. Surtout en acier.
Dague	2 pa	0,25 kg. Acier.
Epee large	1 po	2 kg. Acier.

ACCESSOIRES

Bottes	1 pa	1,5 kg.
Vêtements	1 pa	4,5 kg. Pantalons, chemise, manteau capuchon.
Carreaux d'arbalète	1 pa	1,25 kg. Vingt. Pointes en acier.
Sac à Dos	1 pa	3 kg. Comprend sac de couchage, contenance 27 dm ³ .
Lanterne	1 pa	0,75 kg. Plus 1 kg d'huile (48 heures).
Corde Supérieure	2 pa	1,5 kg. 21 m ; se brise sur un jet sans modification de 01.



ingénieurs Nains établirent la lumière et l'eau.

4.11 LUMIERE ET EAU

Les Khazâd sont des maîtres dans la construction, capables de percer virtuellement toute roche dans tous pays. Où qu'ils soient, peu d'obstacles ralentissent leur course. Cependant, les Nains reconnaissent la valeur de la Terre et de ses profondeurs, et savent comment préserver et cultiver sa bonté. Les structures des Nains utilisent la force du pays.

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

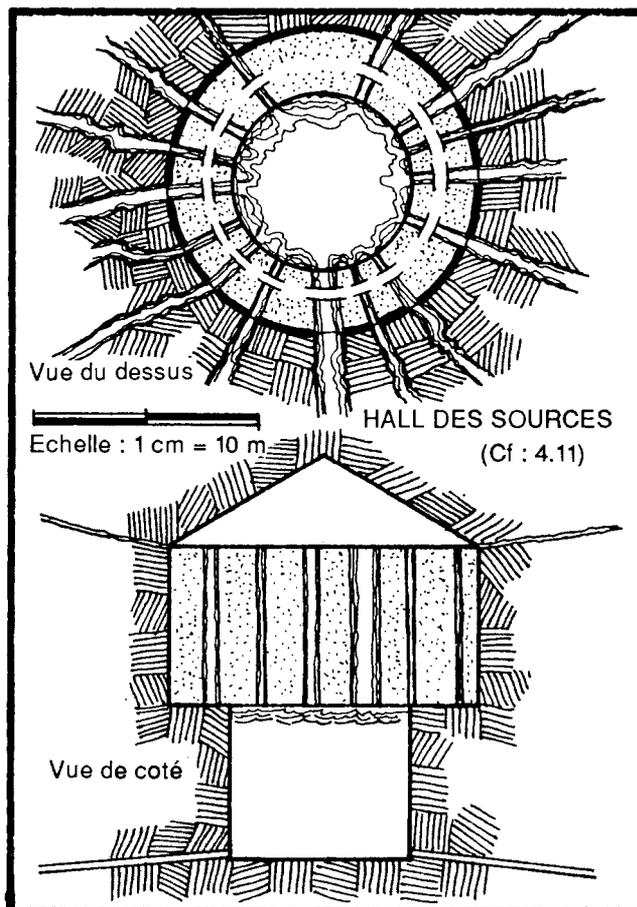
Les Fenêtres

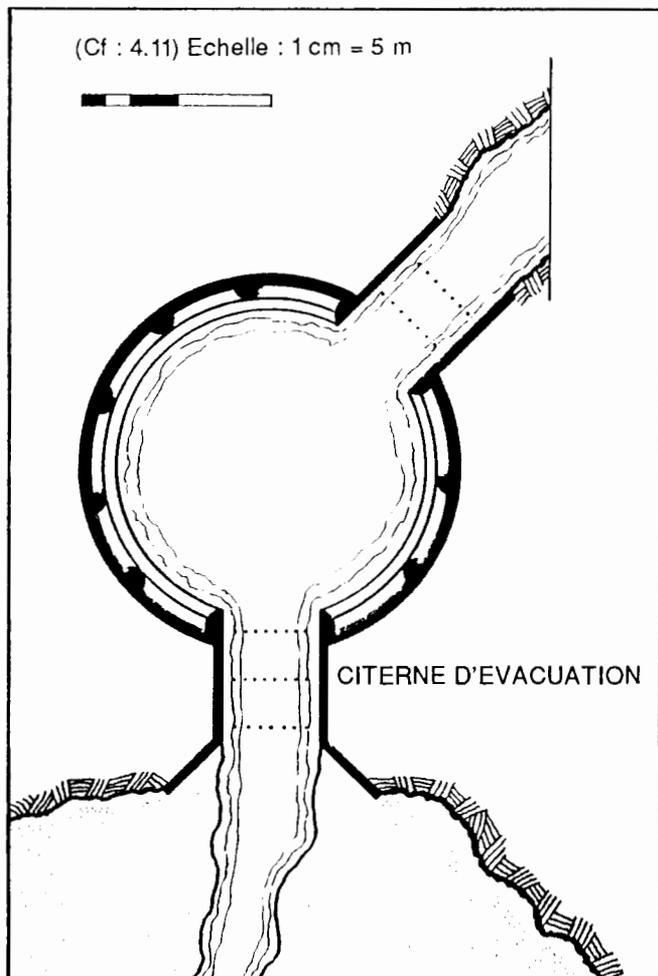
Les "fenêtres" de la Moria sont des ouvertures rectangulaires sculptées dans des fissures naturelles. De 6,3 m de long et de 0,9 m de large, elles apportent la lumière et l'air de la surface aux chambres les plus au nord, les plus à l'ouest, les plus à l'est de chacun des Sept Etages. Chacune consiste en un puits en pierre polie, qui est équipé d'au moins sept grilles en acier et de un à trois pièges. En période de tempête ou de guerre, les défenseurs peuvent glisser trois volets en acier renforcé en travers des ouvertures, fermant hermétiquement la Cité. De telles crises sont rares, de toute façon, car la longueur

construite par un Peuple Libre. C'est aussi l'un des ensembles les plus imposants des Terres du Milieu, car la Moria est un mariage entre une merveille naturelle remarquable et celle du savoir-faire des Nains.

4.1 LES PREDISPOSITIONS NATURELLES

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





en à-pic des parois des fenêtres les gardent contre nombre de dangers (certains traversent les flancs de la montagne sur des centaines de mètres). Actuellement, la fermeture périodique des volets des fenêtres est requise afin de préserver les rouages du givre ou d'autres détériorations dues à la non-utilisation.

Les occupants de la Moria s'occupent des parois des fenêtres par l'intermédiaire de conduits de travail intérieurs de 4,2 m sur 4,2 m qui s'ouvrent au dessus de chaque grille et en dessous de tout piège avoisinant. Ces ouvertures intérieures relient les puits de lumière à des couloirs long de 2,10 m qui mènent aux passages d'accès inclinés de 2,1 m sur 0,9 m. Des échelons en fer fixés dans la pierre brute permettent aux Nains de descendre aux halls de l'étage voisin.

Les eaux

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

Chacun des Etages et des Profondeurs possède trois aqueducs principaux que les Naugrim appellent "Passages à eau" (Kh. "Zirim-ligil"). De 2,1 m de diamètre, ces conduits gainés de pierre s'inclinent toujours à partir de la ligne de partage des eaux. La plupart vont soit vers le nord-est, soit vers le nord-ouest, portant leurs flots aux citernes d'évacuation qui nourrissent respectivement le cours d'argent et le Sirannon. Quelle que soit leur

direction, ils débutent à l'une des trois sources, les énormes halls des Sources (Kh. "Zurim-Dim") qui se trouvent haut dans le ventre du pic d'argent.

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

A l'intérieur de chaque Puits des Sources, se trouvent sept Portes d'écoulement. Celles-ci sont reliées à des chaînes qui vont, à travers des tubes, vers le haut des Halls des Sources. En utilisant des treuils à poulies, les Gardiens des eaux Nains peuvent contrôler les portes et libérer l'eau dans les aqueducs selon les besoins. Ceci permet aussi au Puits des Sources de drainer, équilibrant ainsi le flux. Normalement les Portes sont entrebaillées en positions standard, mais le changement de saison modifie les précipitations qui tombent et force invariablement les Nains à les ajuster.

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

La perte est récupérée, néanmoins, quand le Passage à eau capte les flots de ruisseaux plus petits qui sont canalisés depuis les zones extérieures des montagnes. Des rigoles en Cuivre transportent ces frais cours d'eau vers les bas par des tunnels et à travers beaucoup de halls secondaires de la Moria. Par ce biais, les ingénieurs Nains aménagent à peu près tous les ruisselets d'écoulement, et ils ne les abandonnent que lorsqu'ils ont servis la Maison de Durin.

4.12 MINERAUX

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

Métaux

Les mineurs de la Moria exploitent toute source de métal exploitable utilisé par les Naugrim. Nombre des

réserves, comme l'Étain et le Cuivre, sont adéquates pour les besoins locaux. D'autres comme l'Argent ou le Fer, s'ajoutent au commerce de base. L'Or précieux et l'ultra précieux Mithril forment le noyau du trésor de Khazâd-Dûm et de ses réserves. Les alliages enchantés - *Adarcer, Eog, Ithildin, Ithilnaur, Ogamur et Tasarang* - permettent aux Nains de créer des ouvrages spécialisés d'une superbe qualité et d'une incroyable utilité.

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

"L'arsenal du Seigneur Fulin me stupéfie. Non, il excite mon esprit martial. Les armureries d'Arthedain et de Cardolan sont de pâles assemblages. Celles de la Moria brillent. Leurs armes luisent comme des bijoux. J'ai vu toute sorte d'armes, toutes gravées ou incrustées d'argent, d'or ou de magique Ogamur. Le feu se répand de ces lames et, même vis-à-vis d'un couteau long, mon ancienne épée à deux mains paraît pauvre. J'avais vu des armes fines en Fornost. Le bon acier n'est pas inconnu, ni l'Ithilnaur. Mais ils sont courants parmi les Seigneurs de la Moria. Ils ont des armes en des matières encore plus dures, notamment l'Eog, et une foule d'alliages à base de Mithril. J'ai vu aussi nombre de métaux extrêmement flexibles, mais très résistants, que les Nains utilisent pour leurs occupations particulières. Mon pinceau ne peut en révéler toutes les propriétés, mais en voici quelques-unes :

Adarcer : C'est un alliage blanc, une fusion d'Ang (Fer), de Glôin (vrai charbon) et de Durang ("sombre fer" ou titane). C'est extrêmement solide, mais quelque peu rigide et difficile à travailler une fois déjà forgé. Je l'ai vu fendre du fer sans s'émousser .

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

Ang : (S. "Fer") L'ang pur est blanc argent et aussi bien malléable que ductile. Même dans la Moria, il est cependant rare. Une règle des Nains, et je l'approuve, dit que tout ce qui est virtuellement de l'Ang pur est de l'Ang. L'Ang commun est gris sombre et dur, bien que pliable. L'Ang se trouve partout dans les mines du Nord des Profondeurs, à chaque niveau et jusqu'au centre de *Rubicorne*.

Borang : (S. "Fer ferme" ou "acier") Cet alliage

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

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

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

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

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

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

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

TABLE DES MINERAIS SPÉCIAUX

Matériau	Bonus	Valeur	Ouvrage Coût/Temps	Description
Adarcer	+ 15	3	0,7/5	Alliage (Fer/Carbone/Titane)
Alcam	- 20	0,0004	0,001 / 0,3	Etain
Ang	0	0,00004	0,002 / 0,5	Fer
Borang	+ 5	0,005	0,05 / 1	Alliage (Fer/Carbone). Acier inférieur
	+ 10	0,05	0,15 / 1,5	Alliage (Fer/Carbone/Variable), Acier supérieur, fournit des arcs + 5
Celeb	- 20	0,7	0,01 / 0,5	Argent Nain
	- 20	0,4	0,01 / 0,5	Argent Humain
Eog	+ 30	10000*	50/100	Alliage enchanté (Mithril/Titane/Spécial)
Evyth	- 10	0,04	0,01 / 0,5	Alliage (Etain/Cuivre) Bronze
Galnin	- 15	2	0,05 / 1	Aluminium, certains alliages peuvent fournir des arcs + 10
Ithildin	- 20	500*	20 / 32	Alliage enchanté (Mithril/Spécial)
Ithilnaur	+ 20	300*	20 / 32	Alliage enchanté (Mithril/Spécial)
Laen	+ 25	1000*	10 / 20	Verre enchanté
Mal	- 25	7	0,01/0,5	Or Nain
		4	0,01 / 0,5	Or Humain
Mithril	+ 20	140*	5 / 8	Métal enchanté, Vrai Argent, fournit des arcs + 10
Ogamur	- 20	150*	5 / 16	Alliage enchanté, 56 g peuvent fournir des cordes d'arc + 5
Paer	- 20	0,004	0,001 / 0,3	Cuivre
Tasarung	- 5	50	1,5 / 8	Métal enchanté, Kraie, fournit des arcs + 15

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

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

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

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

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

armes ou armures.

Mal : (S. "Or") La Moria est pleine de Mal, que les Nains estiment au-dessus de tous les autres métaux, sauf le Mithril. Sa couleur dorée séduit le Peuple trapu et souvent lui inspire des passions peu cordiales. Il est trop mou pour de dures tâches, mais il a ses mérites. Le Mal ne se ternit pas et il est reconnu comme ayant de la valeur par tous les Peuples. Quand ils n'accumulent pas le noble métal, ils s'en servent pour frapper de la monnaie et pour toutes sortes de travaux du métal destiné à la décoration au protocole. Le Mal est exploité dans les sections ouest et nord des mines de la Moria, particulièrement de la Première à la Quatrième Profondeur. Les veines y sont riches et le Mal y est pur.

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

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

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

Tasarung : (S. "Fer souple"; W. "Kraie") Au début, je

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

Pierre

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

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

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

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

J'ai aiguisé mes armes avec une *Pierre de Feu* du sol, d'une variété légère et délicate. C'est une sorte de pierre ponce qui vient des fameux "*Dômes*" de la *Cinquième Profondeur*. Là, le *Peuple Trapu* extrait de légères *Pierres de Feu* des parois de gigantesques chambres, semblables à un dôme, qui sont reliées par des centaines de petits tunnels, conduits des gaz, creusés et refroidis avant les *Jours Anciens*. Les Nains extraient ces pierres ponces abrasives pour les utiliser comme matériaux de polissage ou de fin broyage.

Mirond : (S. "*Pierre-Joyau*") En *Cardolan*, nous

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

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

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

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

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

Les "*Pierres Feuilletées*" constituent le reste des *Pierres Fascinantes* de la *Moria*. Les *Schistes*, *silex* et *ardoises* sont les plus connus et les plus employés. Lorsqu'ils sont taillés et polis, ils constituent des revêtements de sol, d'escalier et de grandes surfaces planes idéaux. Mais mes exemples favoris demeurent dans un état ancien. A travers

tout Khazâd-Dûm, il y a des chutes d'eau creusant des escaliers en ardoise naturels, leurs eaux se rejoignant dans de simples bassins soulignés de mica scintillant et de couches alternées de schistes aux teintes multiples.

Classification des Pierres

Naurond	"Pierre de Feu" granit, basalte, pierre ponce, etc.
Mirond	"Pierre-Joyau"
Fenen	"Verres" Laen, quartz, obsidiennes, topazes, etc.
Maegelenath	"Pierres-Gemmes" diamants, émeraudes, rubis, etc.
Dirielond	"Pierres-Fascinantes"
Pierres Compactes	Marbre
Pierres Humides	Calcaire
Pierres Feuilletées	Schiste, silix, ardoise, mica, etc.

4.2 METHODES DE CONSTRUCTION

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

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

Extraction et Transport de la Pierre

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

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

Des ouvriers font glisser les blocs bruts libérés sur des charrettes à pierre en acier, au moyen d'une rampe

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

Philosophie de Construction

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

Les Naugrim construisent pour l'éternité. Chacune de leurs étapes est soigneusement précise et destinée à produire le plus grand effet, sans souci de ce qui suit. Un mur destiné à rester caché derrière une façade dégage une beauté rivalisant avec celle du mur destiné à être exposé pour toujours ; une colonne purement décorative peut supporter un poids tout aussi bien que n'importe quelle autre. C'est la façon des Nains.

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

Techniques de Construction

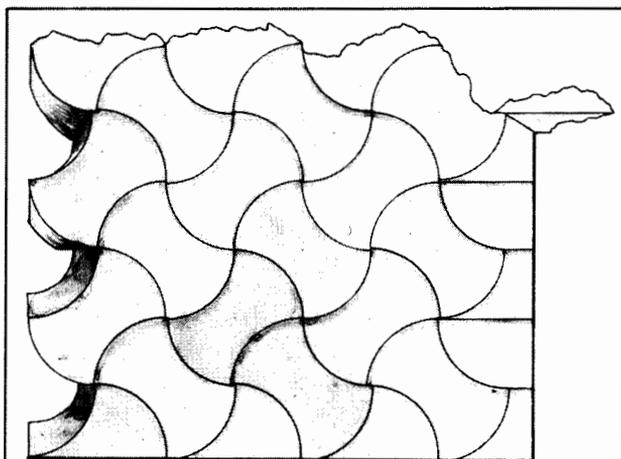
Tandis que le talent, la détermination, les outils et la bravoure font des Naugrim de superbes constructeurs, de même font les méthodes du bon sens. Ils utilisent des objets simples pour effectuer des travaux cruciaux. Avec un bon oeil et une flasque de verre scellée contenant de l'eau, ils aplanissent.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

Motifs du Travail de la Pierre

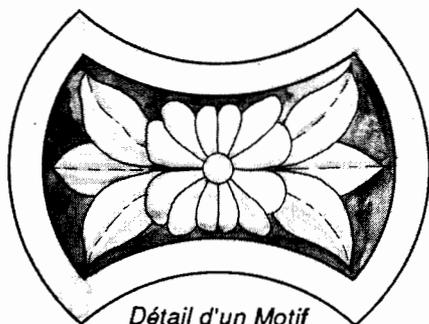
Des méthodes adroites permettent aux Naugrim de concentrer plus d'efforts sur leur but ultime. Cela les autorise à prendre un soin extrême dans l'arrangement et la finition du produit final. Ainsi, ils conservent leurs énergies pour des entreprises plus artistiques.

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

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



MOTIFS EN TÊTE DE HACHE



Détail d'un Motif

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

Nombre des chambres de cérémonies de la Moria ont

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

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

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

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

Pierre Aillée : Les cryptes funéraires et les chambres spirituelles ont des murs faits avec des Pierres Aillées. C'est le motif de taille de pierre le plus complexe de la Moria mais, en grande partie, il ressemble à la forme en "Diamant". Les Pierres Aillées sont des blocs de basalte avec des saillies et des sillons et sont creusés d'entailles qui accueillent de petits morceaux de Pierre-Joyau vitreuse. A la différence du motif en Diamant, cependant, les Pierres Aillées se disposent en lignes alternées, plutôt qu'empilées. Les trous des coins sont des heptagones, au lieu de diamants à quatre côtés et chaque bloc possède

lieu de diamants à quatre côtés et chaque bloc possède une encoche supplémentaire au centre de ses parties supérieure et inférieure. Ces encoches supplémentaires s'emboîtent dans les coins coupés des pierres de la rangée en vis-à-vis, autorisant par là même aux plus petites pierres "tampon" vitreuses de s'adapter malgré le dessin alterné.

4.3 THEMES ARCHITECTURAUX

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

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

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

4.31 LES PORTES EXTERIEURES

En dehors des fenêtres au-dessus et des Sous-profondeurs en dessous, deux Portes d'accès, seulement, lient la Moria au monde extérieur. L'une fait face à l'est, l'autre à l'ouest et les deux sont anciennes en norme

humaine. Elles sont également résistantes, à tel point que lorsqu'elles sont fermées et défendues, *Khazâd-Dûm* est quasiment imprenable.

La Porte Est (Les Grandes Portes)

Des deux Portes, la porte Est ou "Porte de la Rigole Sombre" est de loin la plus ancienne. En fait, elle fut creusée dans une falaise qui était là avant la découverte par *Durin* et pendant près d'un millénaire, ensuite, elle resta la seule entrée.

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

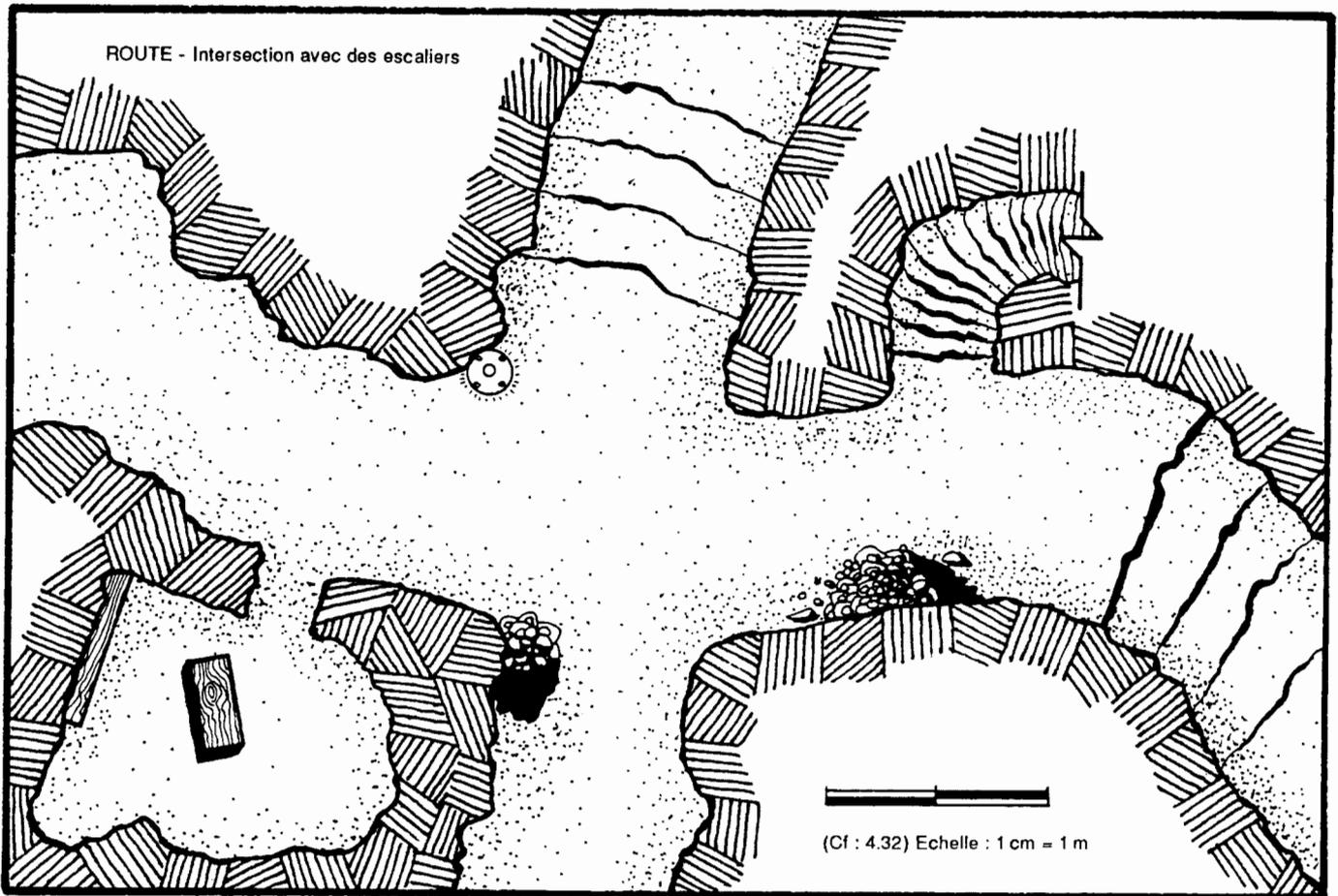
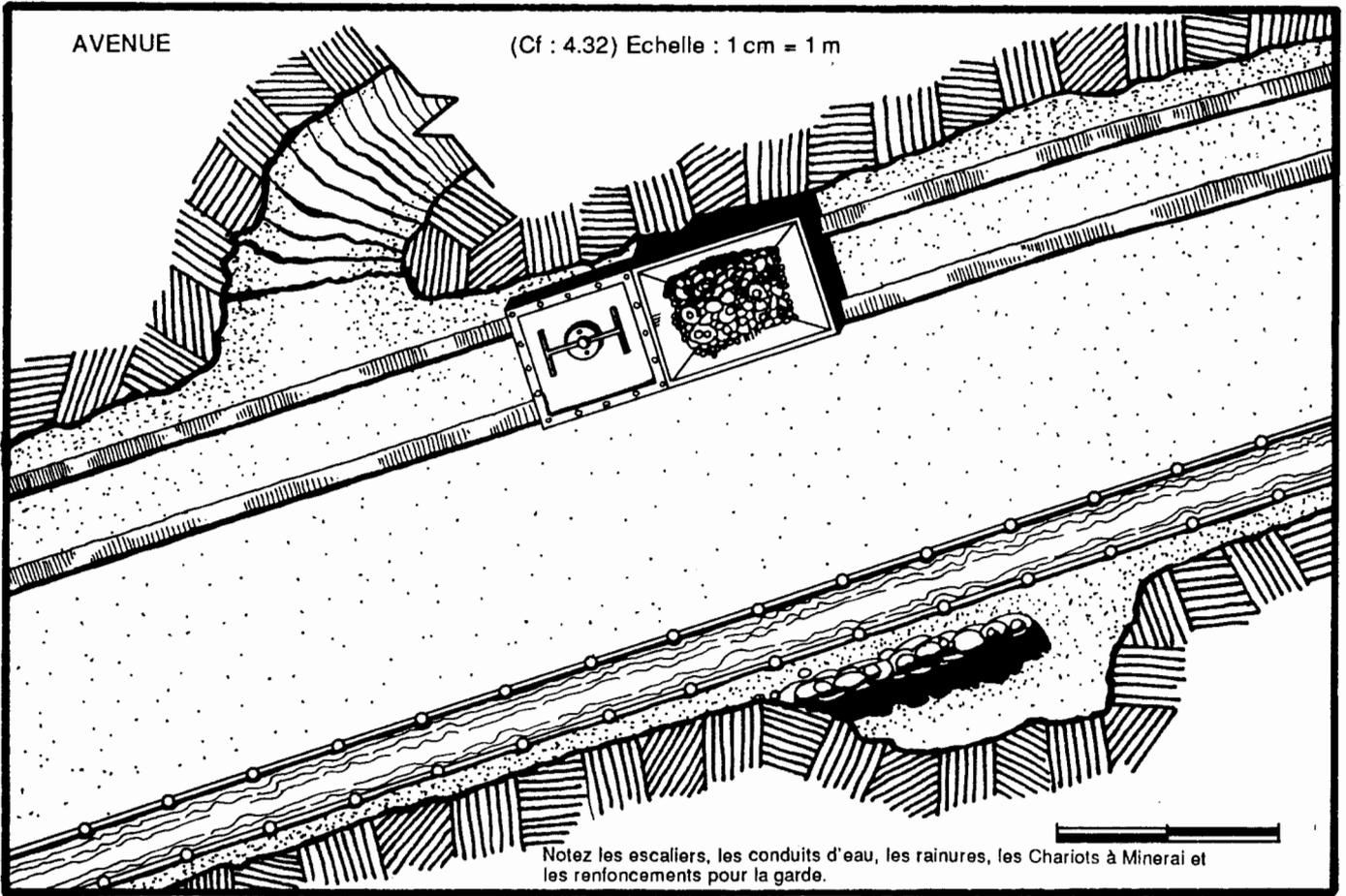
Les Grandes Portes regardent vers l'est depuis un mur exposé de granite gris qui se situent dans une niche au-dessus de la Vallée de la Rigole Sombre. Un porche profond de 6,30 m et large de 14,70 m s'étend hors du mur, gravé de runes, de la falaise et comble le creux dans la montagne. Deux gigantesques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

La Porte Ouest (Les Portes de Durin)

La Porte Ouest de la Moria est moins imposante mais en aucune façon plus faible. Construite en 2A 752 par *Narvi*, un ingénieur *Nain* jamais surpassé, elle est située à la fin d'un étroit passage d'escaliers creusés au travers du solide granite. Deux portes voûtées enchantées en pierre gardent cette entrée large de 1,80 m et haute de 2,70 m. Depuis l'extérieur, il n'y a aucune fêlure, encore moins une saignée, pour trahir ces portes. Seules la route et une surface polie de falaise, voilée par des buissons de houx nouveaux, en marquent l'entrée.

La nuit, cependant, le mur lisse de granite gris clair brille de la faible lueur d'un motif incrusté d'*Ithildin* magique. Ouvrage du Maître-Orfèvre *Noldo Celebrimbor*, ami et mentor de *Narvi*, ces incrustations rappellent l'origine des Portes. Elles dessinent des colonnes gravées, entourées de grosses branches d'arbres sans feuille et surmontées d'une bande voûtée d'*Écrit Féanorien*. Au centre, près du sommet, se trouve la Couronne de *Durin* et les Sept Etoiles la surmontant. Sous cela, sont une enclume et une flamme à seize pointes. Mais les mots contiennent la clé pour ouvrir la porte. Leur message en deux parties se lit :

"Les Portes de Durin, Seigneur de la Moria. (Dites) Parlez, ami, et entrez... Moi, Narvi, je les ai faites. Celebrimbor de Houssaie a gravé ces signes."



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

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

4.32 LES PASSAGES

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

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

Avenues (Passages Majeurs)

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

placent la plupart des postes de garde dans des renforcements le long des avenues, tandis que d'autres sont occupés par des bassins d'eau et des puits.

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

Routes (Passages Normaux)

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

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

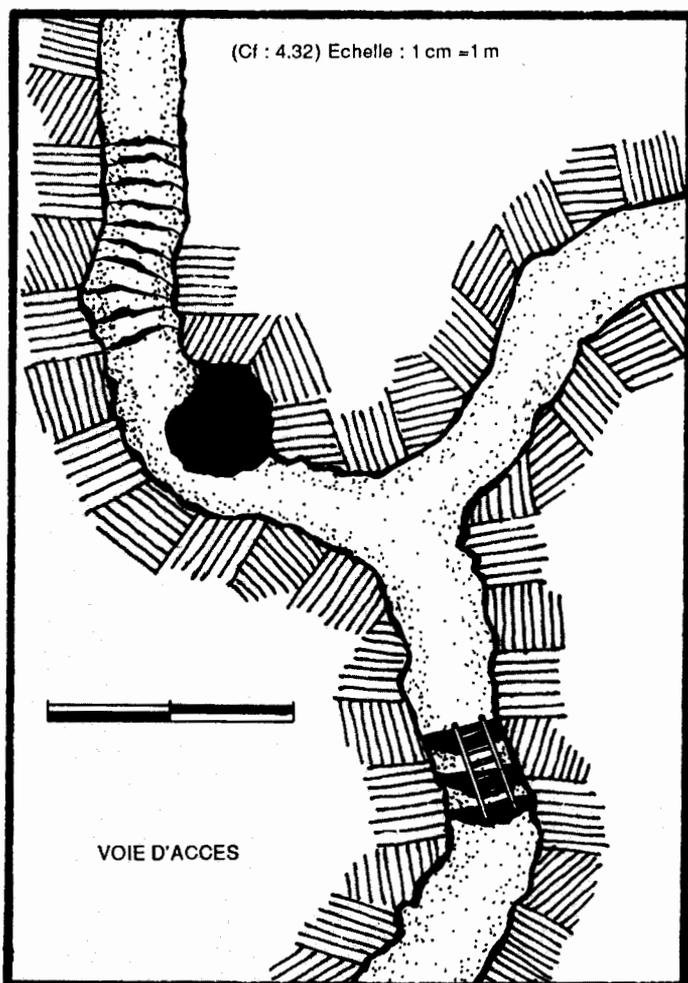
Les routes possèdent des murs de pierre décorés de Bandes, équipés de torchères et, aux intersections, de lanternes. Certaines sont voûtées, d'autres ont des plafonds plats ou en encorbellement et des plafonds en pointes en couvrent d'autres. A la différence des avenues, qui traversent de grandes chambres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

Voies d'Accès (Passages Mineurs)

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

Galeries Minières (Tunnels miniers)

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



les Mines s'effectue par les tunnels miniers. Ce sont de grossières voies de communication, destinées à l'équipement minier, comme les Foreuses de Roche, les Chariots à Minerai et les traîneaux.

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

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

4.33 LES CHAMBRES

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

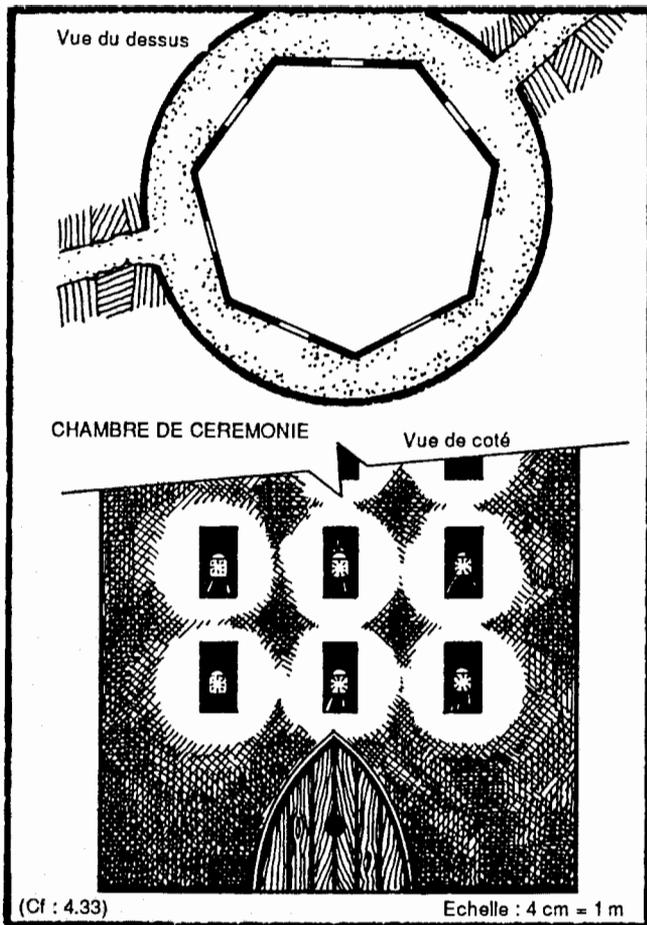
Cette multitude de chambres reflète tous les styles et innovations que l'on peut attendre d'un peuple dont le travail s'étale sur des milliers d'années de construction. Certains quartiers livrent les témoignages des pensées et des talents d'artisans morts depuis longtemps, ainsi que des fantaisies éphémères. D'autres sont conçus selon les conceptions arrêtées des architectes Nains les plus conservateurs. La nature fournit ses propres créations uniques, et quelques-unes combinent deux motifs ou plus pour donner un effet unique. Mais, en dépit de cette abondante variété, la tradition des Nains dicte certaines constantes parmi les pièces à destination particulière.

Armureries

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

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

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

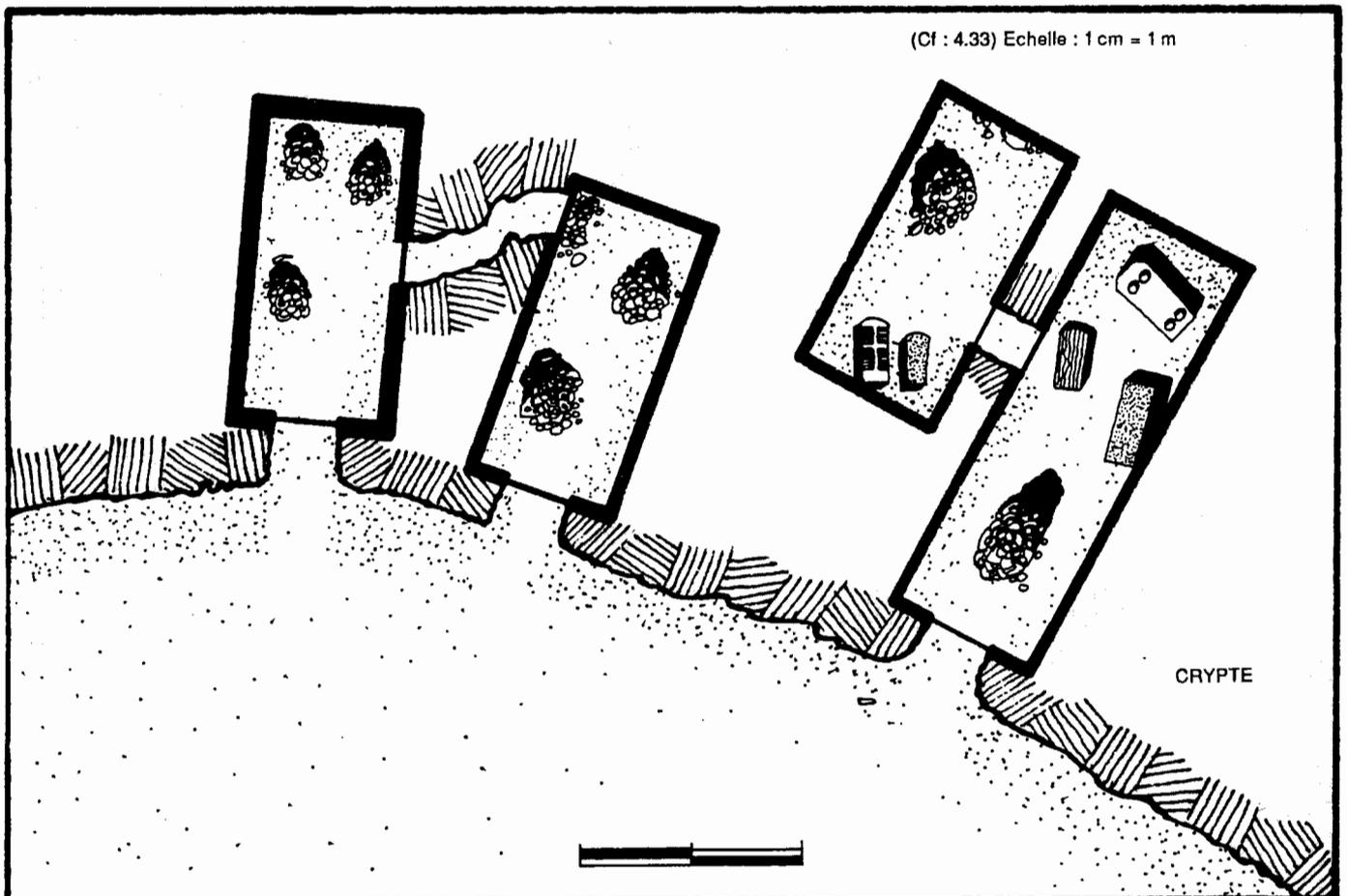


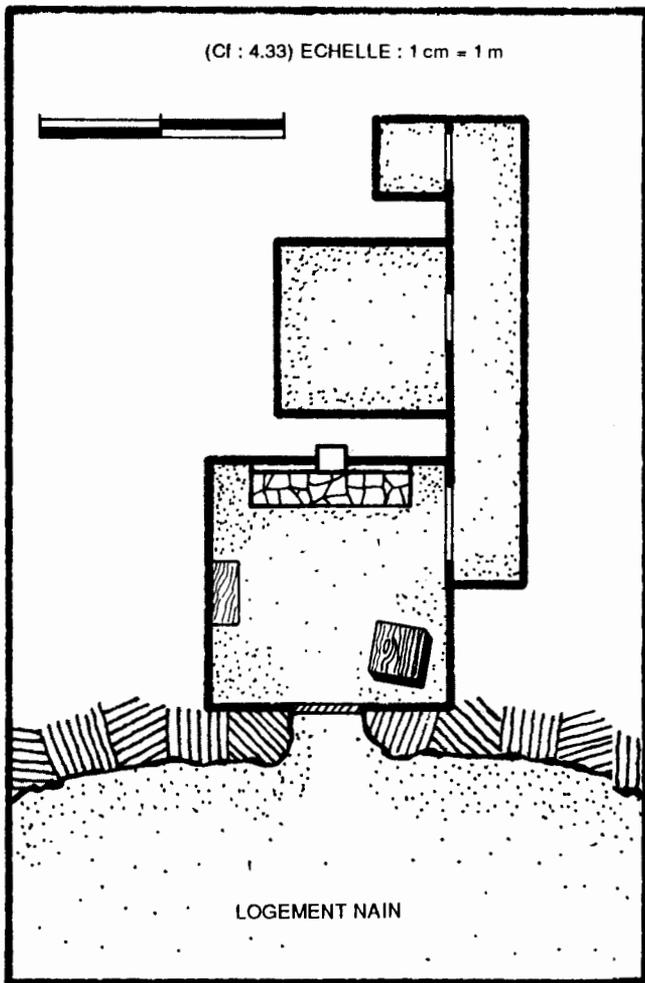
Trois entrées équipées de portes en acier épaisses de 17,8cm percent les murs opposés à chaque étage, autorisant un accès rapide en temps de nécessité.

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

Chambres de Cérémonie

Tout comme ses Armureries, les sept Chambres de Cérémonie de Khazâd-Dûm sont des pièces grandes et imposantes. Les types traditionnels possèdent des plafonds en arc brisé haut de 63 m ornés de filigranes d'Or et d'une feuille d'Argent. Leurs sept côtés de marbre blanc larges de 6,30 m s'élèvent à 42 m. Equipés d'un parement en motif de Têtes de Hache, chacun reflète une grâce simple qui contraste avec la voûte, grâce qui se manifeste dans la courbe sans fioriture du simple arc brisé haut de 2,10 m de l'entrée. Dix rangées similairement austères de niches revêtues d'obsidienne, profondes de 90 cm et mesurant 90 x 53 cm couvrent les murs au-dessus d'eux à intervalles réguliers. Au nombre





de deux cent dix, elles abritent de grandes lampes en Bronze. Lorsqu'elles sont allumées, ces lampes projettent un voile de lumière mystérieuse, faisant luir le marbre d'un feu intérieur.

Cryptes

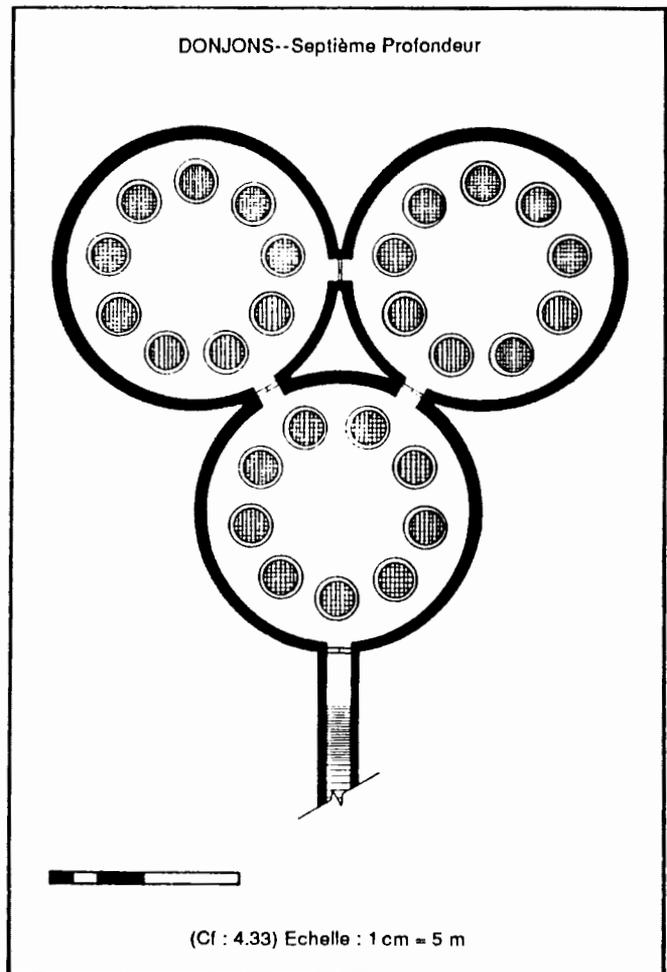
La myriade de Cryptes de la Moria diffèrent radicalement des vastes Chambres de Cérémonie qui se trouvent fréquemment directement au-dessus d'elles. Ces pièces funéraires basses, non éclairées et rectangulaires ont des murs de Pierres Aillées et des plafonds plats de basalte brut hauts de 2,10 m. La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

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

Logement des Nains

Les logements des vivants sont plus accueillants. Pour la plupart, bel et bien standard, ils sont confortables ou

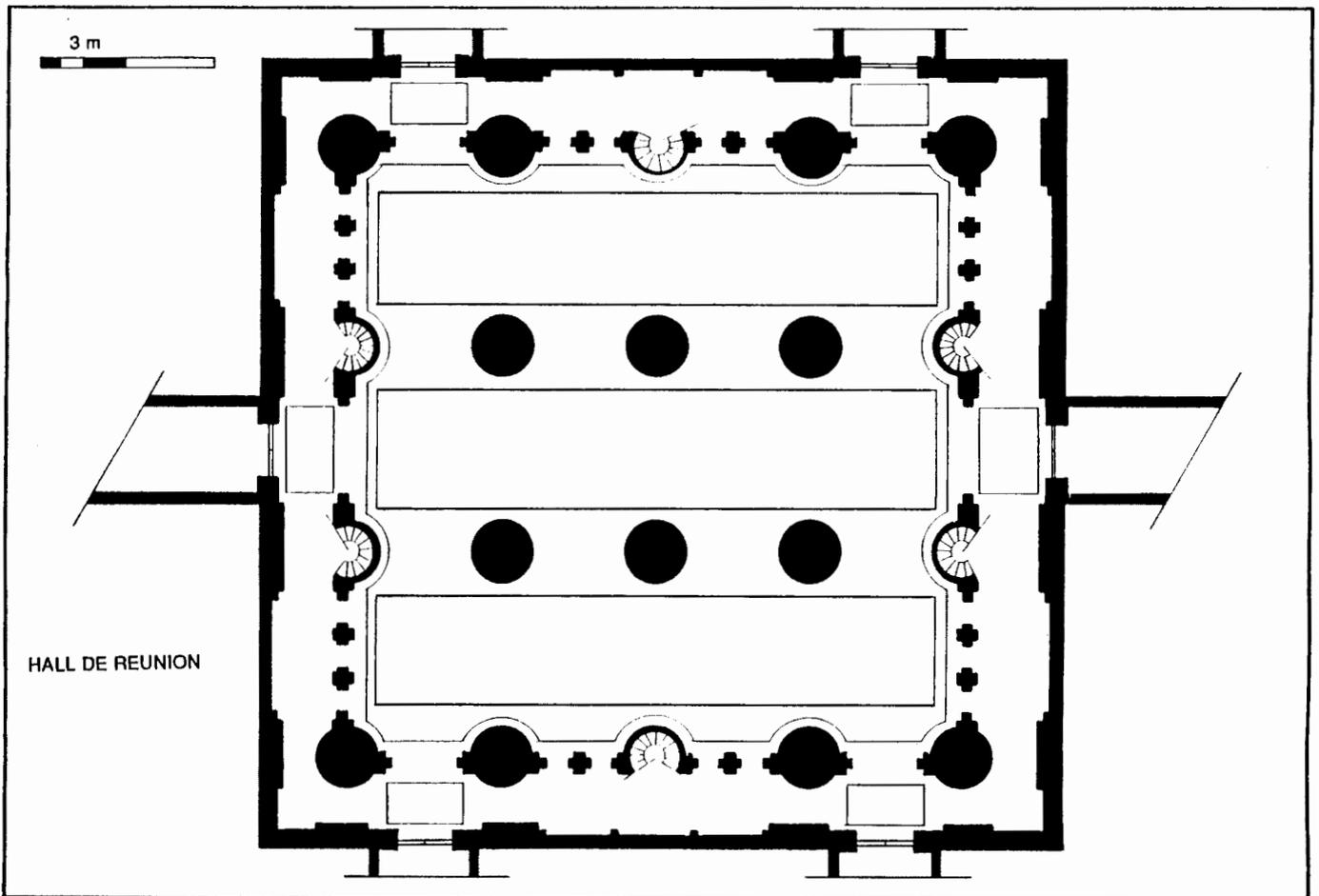
même opulents. Les Chambres des Nains de base sont des groupements de trois pièces avec des murs en parement en Diamant de basalte ou de calcaire vert. Typiquement, on y entre par une porte en fer de 0,90 x 1,50 m qui ouvre sur une chambre d'habitation de 3 x 3 m dominée par un foyer mural large de 2,10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



Donjons

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

Les Donjons de la Moria sont divisés en trois pièces en dôme de basalte brut exhalant de la vapeur. Hautes et larges de 4,70 m, elles contiennent peu de choses en sus

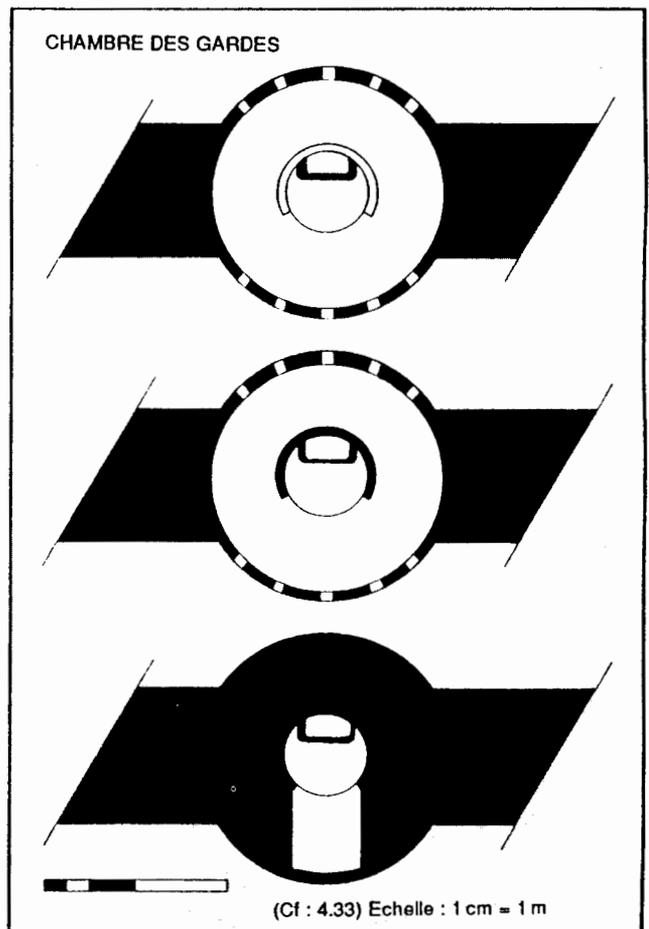


2,10 m et profond de 6,30 m. L'accès en est permis par une unique échelle mobile en acier. Chacun des puits est recouverts d'une grille en acier épaisse de 7,5 cm et est drainé au moyen d'un trou de 18 cm au milieu de son sol doucement incurvé comme un bol. On n'a jamais entendu parler d'évasion, car les Donjons n'ont qu'une porte de 90x90 cm et celle-ci ouvre sur un escalier escarpé en roche qui court sur environ 21 m jusqu'à un passage traître près des Halls de Fonderie. Un prisonnier peut à peine y respirer et encore moins accomplir des prouesses en agilité.

Halls de Réunion

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

Des lampes en cristal pendent en haut de chaque cintre pour illuminer le vaste hall d'assemblée et fait naître le sentiment d'une grandeur édifiante. Quelques-uns possèdent même une force d'émotion plus grande

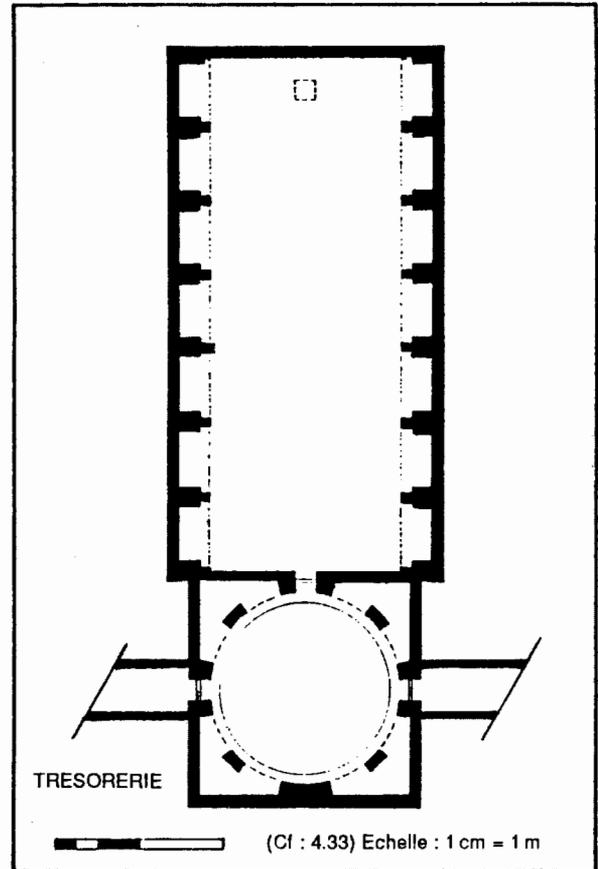


encore. De colossales lanternes en cristal sont juchées au sommet des quatorze gigantesques "Colonnes Lumières" qui dominent chacun des trois Halls de Réunion, conçus par le Maître Maçon Narvi. Enveloppées dans des mailles d'Argent et taillées dans le Laen, elles produisent des faisceaux dansants de lumière, qui rendent hommage aux jours d'avant l'ascension du Soleil et de la Lune.

Les Halls de Réunion sont situés dans les quartiers de la Cité aux intersections des avenues et des routes transversales principales. Ils sont également alignés sur un axe est-ouest. Une à trois portes magnifiques s'ouvrent dans chaque mur, ainsi la chambre possède-t-elle au moins une sortie faisant face à chacun des quatre points cardinaux principaux. Des portes plus petites mènent à des escaliers en spirale qui montent vers les cintres structurels saillants, joignant ainsi la pièce principale à ses galeries larges de 2,10 m. Leurs taille, organisation et position sont idéalement adaptées à leur fonction, car, de nombreuses heures chaque jour, une foule de Naugrim se réunissent pour parler et commercer dans ces chambres.

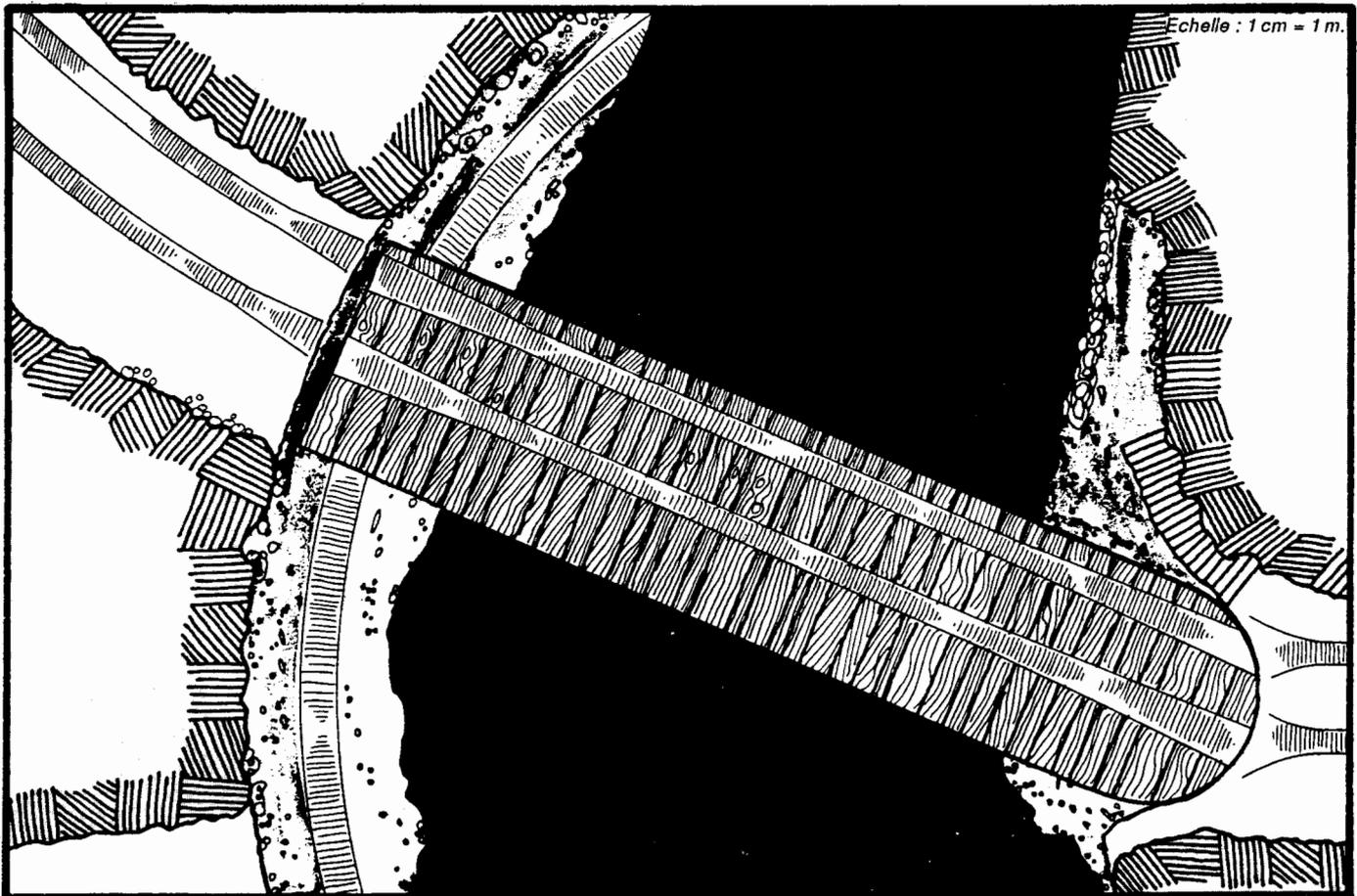
Chambres des Gardes

En raison des besoins stratégiques, une ou deux Chambres des Gardes se trouvent dans chaque Hall de Réunion. Cela leur permet de maintenir une surveillance sur les jonctions importantes de la Cité elle-même. Généralement, une Chambre de Garde a deux étages, comprenant trois pièces de 1,80 m de diamètre et 2,10 m de haut, toutes reliées par une échelle d'acier. Les Nains



PONT TOURNANT (Cf : 4.34)

Le Mécanisme se trouve en dessous de la section courbe à droite; les contrôles sont juste en bas du corridor. Sa partie gauche demeure sur deux roues qui glissent sur un rail à un niveau plus bas. Notez les escaliers et le mur défensif à droite. En situation désespérée, le pont peut être précipité dans le gouffre.



les placent à l'intérieur de zones renforcées d'acier des piliers ou saillant à mi-hauteur des colonnes, où seul un puits de 90 cm de diamètre les relie aux halls au-dessus et en dessous (normalement par l'intermédiaire d'une porte secrète). Les Naugrim les équipent de fenêtres semblables à des fentes de 17,5 x 90 cm, à chaque étage et sur chaque face, pour faciliter une observation prudente et permettre un tir de soutien. Elles permettent aux gardes de faire pleuvoir des carreaux d'arbalète en acier meurtriers sur ceux qui se trouvent en dessous. Armées de cornes d'alerte et d'un tambour en Cuivre, une à trois Sentinelles occupent ces chambres et aident à la sécurité des artères principales de la Cité.

Trésoreries

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

Les Trésoreries en elles-mêmes sont de longues voûtes en berceau de 29,40 m taillées dans le basalte compact. Aucune colonne ne rompt l'espace au sol et seule une mosaïque de marbre brisé argentée orne les murs, trompant sur la force de ces chambres pratiquement impénétrables. En pratique, elles remplissent bien leur objectif.

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

4.34 LES ABIMES ET LES PONTS

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

Le Peuple de Durin équipe ou dompte ces crevasses. Celles qui montent jusqu'à l'air libre deviennent des conduits d'aération, tandis que d'autres accueillent des réservoirs, des voies de poulies ou des escaliers creusés dans

leur à-pic, et à peu près tous forment des fossés de défense naturelle. En fait, nombre des chambres importantes pour les Nains sont gardées par des failles escarpées dans les roches immortelles de la Moria.

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

Arches Fixes

Les ponts à arche fixe joignent les sections les plus utilisées des avenues et des routes, particulièrement dans des zones déjà défendues. Ils sont une nécessité sur les artères où les charrettes à minerai, les charrettes à pierres ou d'autres équipements plus lourds circulent dans des rainures au sol. Typiquement, ce sont des travées à une seule arche, car les piliers centraux sont difficiles à ériger et les colonnes naturelles sont excessivement rares (l'exception la plus flagrante est sur la Voie du Rubicorne, qui utilise des arches portées par vingt-et-une stalagmites pour traverser la "Chambre des Dents" à la Septième Profondeur). Ceux qui sont situés sur les avenues sont des structures de granite larges de 4,20 m ou de 6,30 m, avec des balustrades de diverses hauteurs. Uniformément plats ou imperceptiblement arqués, ils ralentissent rarement le trafic. Les ponts de calcaire, sur les routes, sont toutefois fréquemment arqués ou inclinés plus sévèrement, et quelques-uns sont en fait coupés d'escaliers. Ils sont larges de 2,10 m ou 4,20 m et ne possèdent presque jamais de balustrades. C'est aussi vrai pour les rares ponts larges de 90 cm sur les voies d'accès.

Ponts-Levis

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

Ponts Tournants

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

amènent le chemin au niveau encaissé de la chaussée du pont. Les ponts tournants peuvent supporter des masses considérables et quelques-uns ont même des rainures pour les charrettes lourdes, mais la plupart sont confinés à des routes qui ne portent que de modestes charges.

4.35 LES ESCALIERS ET LES PLANS INCLINÉS

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

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

Cages d'Escaliers

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

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

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

Plans Inclins

Quand il y a un changement de niveau et que des escaliers ne sont pas nécessaires, ou peu pratiques, les Khazad construisent toutes sortes de plans inclinés. Les versions avec parois ne sont rien de plus que des passages en pente ; ceux qui ne bénéficient pas de murs sont de vraies rampes. La plupart ont des pentes de 14° ou de 21° qui, comme les escaliers de la Moria, sont équipés suivant les besoins. Les plans inclinés les plus larges ont des surfaces rainurées, des crémaillères en acier dans les murs et les sols, et contiennent des étagères à lanterne. Les variétés larges de 6,30 m possèdent des escaliers larges de 90 cm le long de chaque mur ; les pentes larges de 4,20 m possèdent une seule de ces volées de marches. La Moria possède également des plans inclinés plus pentus et plus étroits, particulièrement les Rampes de Glissade et les Poteaux de Glissade. Ces structures sont utilisées uniquement pour des échappées rapides ou des descentes rapides de biens empaquetés, de travailleurs ou de guerriers.

Généralement, les Naugrim les placent dans, ou auprès, des Chambres des Gardes ou des Baraquements, cependant un grand nombre coupe à travers la roche des Mines. Descendant en spirale à 35° ou 42°, les Rampes de Glissade sont des plans inclinés magnifiques mais dangereux. Seule une paire de rails parallèles en acier, de chaque côté, peuvent freiner la chute le long de ces rigoles en marbre poli, larges de 90 cm. Une fois qu'un Nain entame sa chute vertigineuse dans le conduit, il ne s'arrêtera qu'en atteignant le lit de laine de 1,20 x 1,20 x 1,20 m qui est à la base de la pente.

4.36 LES PIÈGES

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

Fosses

Les Pièges à Plaques sont des versions modifiées du plan des pièges les plus communs de Khazad-Dûm, les Fosses. Les Nains construisent ces pièges dans diverses longueurs et largeurs (d'habitude 90 x 90 cm, 2,10 x 2,10 m, 4,20 x 4,20 m ou 6,30 x 6,30 m), mais la plupart fonctionnent suivant le même principe. Lorsqu'ils sont déverrouillés et que 42 kilos ou plus sont appliqués sur l'un des blocs, légèrement équilibrés par un contrepoids, au sol, celui-ci pivote vers le bas et dans un logement dans le mur ou dans une zone voisine sous le sol. La victime tombe dans une fosse en pierre dont les murs obliques convergent vers une zone de 90 x 90 cm, 8,40m plus bas. Là, sept pieux en Fer de 0,90 m de haut (arrangés en un cercle de six plus un plus grand au centre) attendent.

Pièges à Dards

Comme les Pièges à Glissières, les Pièges à Dards se trouvent près, et sont reliés à, des zones à découvert. Les

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

Pièges à Glissière

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

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

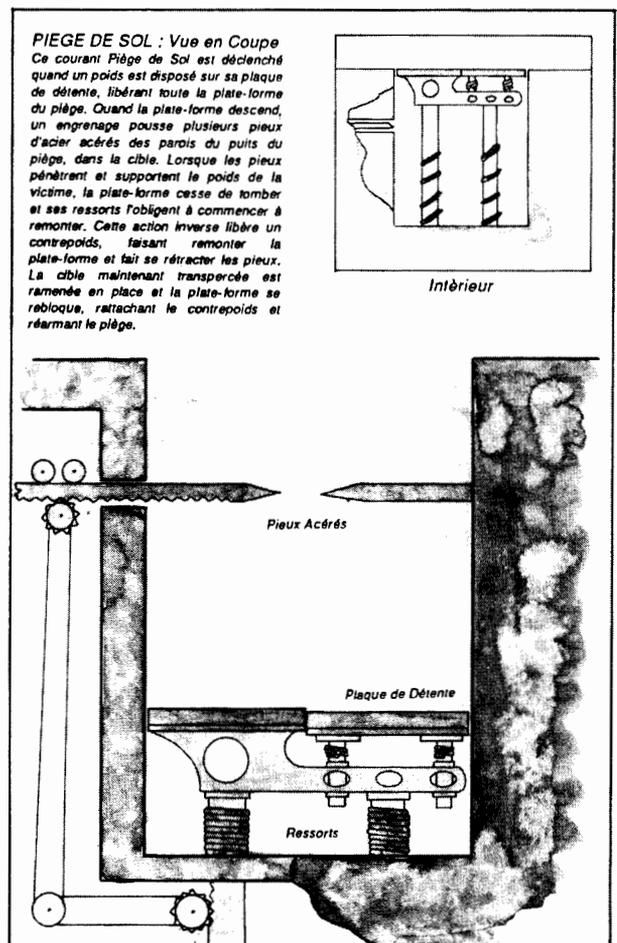
Les imprudents actionnent les Pièges à Glissière lorsqu'ils échouent à utiliser la Clé Runique appropriée ou la Barre de Verrouillage pour bloquer le mécanisme. Des trous à clé et des leviers à tirer en Fer noirci se trouvent dans de discrètes, quoiqu'élargies, fissures entre les blocs des murs, à environ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

Pièges à Pieux

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

Pièges à Plaques

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



fente de la base du mur, à 17,5 cm de la zone piégée.

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

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

Pièges à Roues

Les Pièges à Vapeur sont astucieux, mais les Pièges à Roues sont ingénieux. Les Nains les comptent parmi les pièges les plus efficaces de la Moria. Ils sont aussi les plus rares, les plus terrifiants et les plus complexes. Construits dans des sections de couloirs spécialement conçues, ils mettent en jeu deux séries de roues en pierre de 3 tonnes, chacune d'un diamètre de 2,10 m. Alignées

TABLES DES EFFETS DES PIÈGES —

Type de Piège	Zone d'effet	Difficulté de détection	Difficulté à désarmer	Difficulté à Éviter	Effet
Piège à glissière	2,10 m × COUL.	Difficile	Très Difficile	Très Difficile	Chute de 15 m + (0,60 m à 60 m) plus 1-10 Coups Critiques "C" de Taille.
Piège à Dards	1 cible	Extrêmement Difficile	Facile	Pure Folie	Attaque d'une Petite Corne + 75 plus effet du poison Gorfang si un Coup Critique est obtenu.
Piège à Plaque	2,10 m × COUL.	Très Difficile	Moyenne	Extrêmement Difficile	Chute de 8,40 m dans 2,10 m d'eau plus 1-5 Coups Critiques "A" de Contusion, le puits est scellé.
Fosse	Jusqu'à	Très Difficile	Difficile	Difficile	Chute de 8,40 m plus 1-5 Coups Critiques "D" de Perforation.
Piège à Pieux	6,30 × 6,30 m 2,10 m × COUL.	Moyenne	Très Difficile	Extrêmement Difficile	1-5 + 100 attaques de Grande Corne.
Piège à vapeur	Jusqu'à 2,10 × 2,10 m	Difficile	Difficile	Difficile	Chute de 4,20 m plus un Coup Critique "B" de chaleur à chaque round dans le tunnel (pas de dommage à l'équipement).
Piège à Roues	14,70 × 2,10 m	Difficile	Extrêmement Difficile	Très Difficile	S'il n'est pas évité, 1-50 Coups Critiques "E" de Contusion (c.-a.-d. mort).

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

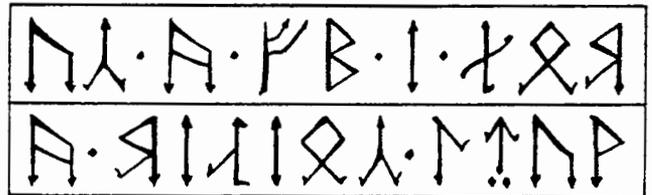
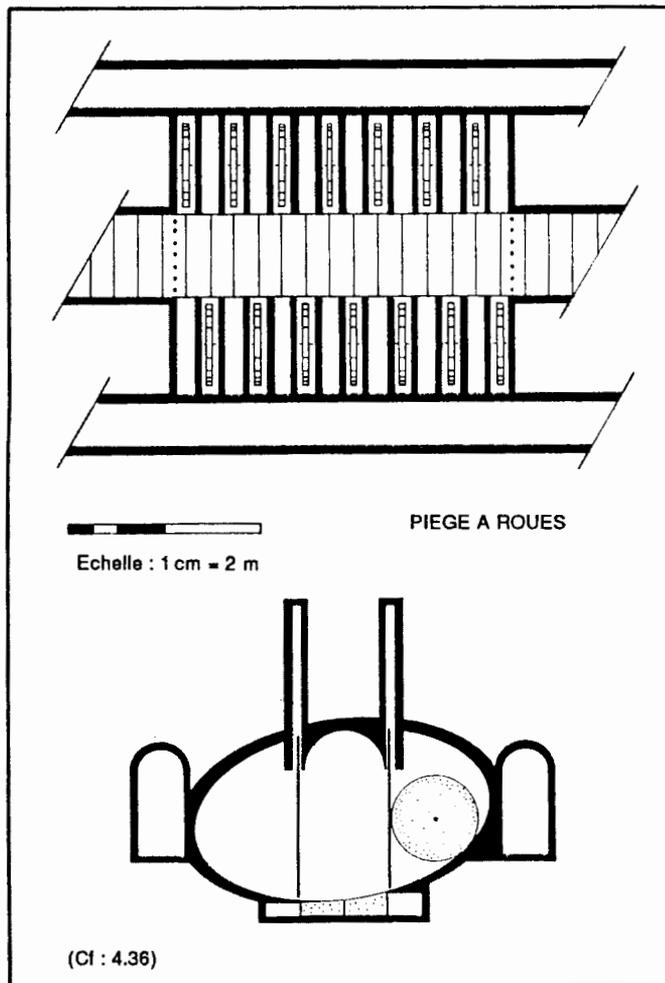
Difficulté de Détection : C'est la difficulté normale pour détecter le piège (utilisez le bonus de Perception).

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

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

NOTE : Ce sont des suggestions de difficulté pour un évitement physique du piège (par ex. s'accrocher au rebord d'une fosse, ou sauter en lieu sûr). Des facteurs inhabituels tels qu'un personnage volant, ou un personnage assuré par une corde, pourront modifier ces difficultés. De la même façon, la difficulté peut varier suivant la situation du personnage (par ex. un personnage qui bondit au centre de la "Zone d'Effet" d'une fosse pourrait subir une "Difficulté à Éviter" plus élevée que la normale).

par groupes de sept, les roues se tiennent dans des fentes individuelles creusées dans les murs sur chaque côté de la zone piégée. de fausses façades camouflent ces puits à roues, chacun d'eux faisant face à un puits vacant, légèrement en contrebas dans le mur opposé.



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

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

A peu près immédiatement après, les quatorze Roues s'échappent en roulant de leurs puits garnis d'acier. Roulant au creux du lit incurvé formé par les blocs d'appui, elles se croisent par paires alternées, et se réunissent dans les puits plus bas dans le mur opposé, et se précipitent en arrière. En revenant en roulant dans le couloir, elles finissent par s'immobiliser, toutes les 14, espacées de 17,5 cm, au sommet des blocs d'appui, et bloquent la voie du hall. Quelque part au milieu de ce mur de roues se trouve la victime, probablement aplatie ou réduite en pulpe. Des bras en acier extensibles, qui attachent des cables aux axes de 7,5 cm, protubérants du centre des roues, permettent aux Naugrim de ramener les

blocs en arrière dans leur position d'origine.

Pièges à Vapeur

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

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

5.0 LES HABITANTS MALEFIQUES DE LA MORIA

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

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

5.1 LES ORQUES ET LES TROLLS

De tous les habitants maléfiques, les Orques (S. "Yrch") et les Trolls (S. "Tereg") sont les plus importants. Disséminés dans tout le complexe, trois tribus d'Orques et une foule de familles Trolls y ont fait leur demeure. Leurs sociétés quasiment indépendantes dominent de grandes régions des Etages et des Profondeurs et, quand

ils s'entassent, se battent souvent pour un nouveau territoire. Seule la présence du Balrog prévient une guerre ouverte.

Les Orques du Gouffre Noir

Comme les Nains, les Orques préfèrent vivre sous la terre et sont habitués au travail de forgeron et à creuser des mines. Ils sont bien adaptés à la Moria. Il n'est en rien surprenant, alors, que des centaines d'entre eux résident dans les Profondeurs. Des douzaines de petites bandes parcourent les passages et campent dans les chambres des quartiers supérieurs de la mine et de la cité, tandis que deux tribus entières - les féroces Durbaghâsh et les minuscules Snaga-Hai - résident de la Première à la Sixième Profondeurs. Une force encore plus puissante d'Uruk-Ungingurz gouverne l'empire des sections centrales et orientales du Sixième Etage.

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

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

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

Un Orque moyen des Durbaghâsh se dresse environ à 1,20 m de haut et porte un bouclier ovale et un cimenterre lourd. Quelques-uns préfèrent une cotte de mailles et une lance ou un falchion, mais la majeure partie voyage relativement peu chargés. Ils comptent sur de rapides coups de main sans pitié pour atteindre leurs buts. Menés par l'Uruk instable, et souvent dérangé, Maugrath, il leur arrive de vouloir des choses particulières, et alors de lancer des guerres imprévisibles et dévastatrices. Leur chef haut de 1,50 m utilise sa colère capricieuse, quelques Wargs et une garde du corps en cottes de mailles, montant des Loups, de trente-six guerriers d'élite pour garder sa horde de deux cent quarante guerriers en ordre. La passion de Maugrath pour les cérémonies de sacrifices élaborées le rend cher à ses sujets et fournit une raison aux Durbaghâsh de faire occasionnellement

des prisonniers ; toutefois les captifs servent un but différent et plus important. Ceux qui échappent à une fin sur la table du repas ou dans un puits ardent sont envoyés au Balrog pour l'apaiser.

Snaga-Hai : Il y a plus de six cents Snaga-Hai (N.P. "Peuple Esclave") dans la Moria, faisant d'eux la plus grande tribu Orque dans le Pays Sous la Montagne. En dépit de leur nombre, ils sont aussi la plus faible et la moins unie des trois tribus, et ils en supportent les conséquences. Des raids fréquents mais non réguliers des Durbaghâsh taillent dans leurs rangs et les maintiennent sur la défensive.

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

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

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

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

Les Trolls de la Moria

Une foule d'autres Trolls nomment la Moria leur maison. Beaucoup vivent en petits groupes dans des coins distants ou des cavernes reculées, heureux de faire leur casse-croûte de bêtes errantes et d'Orques mal-

chanceux. Comme les bandes indépendantes d'Orques, ils migrent de façon intermittente à la recherche de nouvelles nourritures ou de plus grandes babioles.

D'autres s'efforcent d'exaucer les désirs du Balrog. Ces Trolls agissent en tant que Lieutenants et mènent de petits groupes d'élites Orques pour des tâches appropriées. Percevant tribut et punissant les Orques faibles ou défiants, ils étendent la domination du Balrog à travers tout le Gouffre Noir. Aucun d'eux n'est particulièrement vif, et peu sont brillants, mais il y a des exceptions. L'Olog Muranog, haut de 2,40 m possède en vérité la capacité de lire les runes et d'organiser des razzias secrètes. Adepte de la tromperie et des intrigues de cour, il est le favori du Balrog.

5.2 LES BETES

Beaucoup des Orques et des Trolls de la Moria gardent des bêtes tels des Loups ou des Wargs ; toutefois, la plupart des créatures de Khazad-Dûm vivent (ou meurent) seules. Quelques-unes, en fait, sont toujours en train de mourir, car le Gouffre Noir abrite de nombreux Morts-Vivants maudits. Des Goules, des Wights, et des fantômes y font leur antre et fondent sur les vivants infortunés. Toutefois, en dépit de l'obscurité complète, des longs halls silencieux, des Orques et des Trolls sans merci, des Morts-Vivants et du terrible Balrog, il y a une vie considérable dans la Moria. Les Animaux et les Plantes se cramponnent à leurs niches spéciales et une foule de bêtes étranges habite les quartiers les plus sauvages. Quelques-unes sont propres à ces Profondeurs et, parmi celle-ci, deux sont les plus notables.

Ver des Cavernes

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

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

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

des sens de l'ouïe et de l'odorat affinés pour traquer leur repas. Laissant une épaisse et gluante piste de bave, ils suivent de faibles odeurs et des bruits de pas avec une précision pleine d'art.

Dragon d'Eau

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

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

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

5.3 LE BALROG

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

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

Le conte de Dwoin

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

"Nous nous tenions dans le tunnel sous le Rubicorne, non loin des restes carbonisés de nos frères. Le Roi Durin (VI) appela et défia les ténèbres immobiles devant nous. Alors, le jeune Gwarin vit une lumière oscillante, quelque chose comme un feu dans le lointain, mais d'une teinte étrangement rougeâtre. Cela grossit et nous sûmes qu'il venait. Oh ! Combien je fus effrayé par cet instant. J'étais impatient de retrouver le confort de mes logements et j'espérais la force dont je savais que nous aurions besoin.

"Soudain, la flamme vacilla et toutes les Sentinelles jetèrent un cri anxieux. A peine un instant passa et, dans un hurlement, un vent chaud souffla dans le passage. Les murs de la Mines luirent d'une aura féroce et, pour la première fois, la seule fois dans ma vie, je sentis une chaleur trop forte. Ce qui suivit m'a donné des cauchemards jusqu'à aujourd'hui.

"Comme le souffle étouffant s'éteignait nous com-

mençames à murmurer et le Roi se tourna vers nous avec sa hache brandie et, de sa voix forte et claire, il dit : "Que les lames soient prêtes--préparez-vous, tous-- Au côté d'Aulë nous nous battons !-- et avec la bénédiction d'Aulë nous devrions nous débarrasser de cette bête !--Elle mourra de la mort sans fin de son maître, l'Ennemi Noir de nos Pères."

"Le Roi Durin ne dit rien de plus. Comme une malédiction venue des Profondeurs du Mal, vint une explosion de feu, si forte que la roche trembla et s'enflamma. Notre Ost jadis puissante fit demi-tour sous la frayeur. Et, au sein de la furie des ardentes flammes, se tint une Ombre qui fit irruption vers l'avant avec un hurlement horrible. Pour ma part, je ne pouvais bouger.

"Le Démon apparut devant nous, trois fois haut comme un grand Homme et d'une corpulence considérable. Le feu s'assemblait autour de lui et une ombre comme une aile couvrait son visage. Il semblait changer d'apparence en un clignement d'oeil, voilé par moments et ensuite clairement visible dans tout son maintien imposant. Une épée enflammée de la taille d'une lame à deux mains consumait la brume autour de la main cruelle qui la tenait, cependant qu'un fouet apparaissait dans l'autre, cinglant depuis les ténèbres.

"Avec le balayage de son fouet crépitant, la Créature s'empara de Durin et l'attira dans sa fournaise vivante. Trois Seigneurs Nains, conduits par Balli, chargèrent pour faire bataille et sauver notre Roi. Mais ses runes luisantes, l'épée massive tomba et les tua tous en un seul coup, leurs têtes roulant comme le charbon roulant hors du feu qui le lèche.

"Mon groupe rassembla ses forces et courut droit devant avec les boucliers hauts élevés. mais nous arrivâmes trop tard. Le Balrog déchira le Roi Durin en deux et jeta ses restes dans nos rangs. Alors, comme un Esprit de Feu, il envoya un tourbillon enflammé parmi nos compagnons. Des douzaines parmi les plus habiles Sentinelles de Khazad-Dûm tombèrent comme des arbres morts dans la tempête non contenue.

"Il y eut une soudaine obscurité. Et le démon était parti. Je m'agenouillais et regardait dans le vide maudit qui avait autrefois donné la fortune à notre Famille et je restais le regard fixe en peine pour des heures."

La Nature du Fléau de Durin

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

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

Ses capacités sont aussi terrifiantes. Il peut voler, et il fit du haut du Thangorodrim à la fin du Premier Age. Il est un objet de terreur dont la venue stoppe ceux qui sont en face de lui. C'est un maître des pensées et un enchanteur

des âmes. Portant son épée enflammée et son fouet, armes runiques trop grandes pour les Elfes et le Peuple Mortel, il peut frapper comme deux guerriers vengeurs sans pareil au même moment précis. Immunisé à la chaleur et amoureux des flammes, il apprécie les places infernales et fumantes des fondations de la terre.

La Demeure du Balrog

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

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

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

Le trône en lui-même fait 1,80 m de large et 10,80 m de

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

Le Royaume du Balrog

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

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

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

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

Les Pouvoirs du Balrog

NIVEAU : 66 (Attaque comme au 36e niv)

RACE : Maia (Esprit du Feu)

TAILLE : Gigantesque (les attaquants doivent utiliser la Table des Coups Critiques pour les Grandes Créatures)

POINTS DE COUP : 420

TYPE D'ARMURE : Plats ; TA20

BONUS DÉFENSIF : 60

BONUS EN MELEE : 240 Epée à deux mains, 240

FOUET (Coup Critique normal + Coup Critique de Feu d'une sévérité inférieure d'un niveau)

BONUS DE PROJECTILE : 120 Lance ou 120 Grand

ECRASEMENT (avec Rocher)

BONUS A MAINS NUES : 180 Gigantesques

ENFONCEMENT : 120 Gigantesques Saisie (Coup Critique normal + Coup Critique de Chaleur d'une même sévérité).

BONUS DE SORT : 36 (72 pour toute Direction de Sort)

POINTS DE POUVOIR : 196

CARACTERISTIQUES:

RM		JRTM
FO 120	CO 102	AG 99
RP 101	AG 99	CO 102
EM 72	AD 96	IG 97
IT 100	RS 96	IT 100
FR 120	ME 97	PR 120
		FO 120

ARMEMENT : Un fouet enflammé géant + 30, en Ogamur noir, nommé Cuiviegurth (Q. "Mort s'Eveillant"); portée 10,6 mètres, poids 12 kg. Une Epée (et ainsi gravée de runes) Calris (Q. "Fendoir de Lumière"); poids 9 kg.

POUVOIRS SPECIAUX :

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

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

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

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

(5) **Sorts** : Enfin, le Balrog peut lancer des sorts dans un rayon de 90 mètres. Il possède la capacité d'utiliser tous les sorts dans un rayon de 90 mètres. Il possède la capacité d'utiliser tous les sorts jusqu'au 36e niveau des listes Voies du Feu (RM ou JRTM, Mage), Détections Transcendantales (JRTM Théurgie Libre), Communications Maléfiques (RM Magicien Maléfique) ou Lois des Détections (RM Essence Libre).

6.0 ORGANISATION DE LA MORIA

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

6.1 UN APERCU DES MINES

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

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

6.2 UN APERCU DE LA CITE

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

Le Premier Etage et la Première Profondeur forment le centre de la Cité et composent la plus grande région de la Moria. Les Etages au-dessus et en-dessous sont de plus en plus petits au fur et à mesure de l'ascension ou de la descente. De toute façon, tous se ressemblent mutuellement dans leurs grandes lignes. Chacun est dominé par des axes nord-sud et est-ouest, de grands passages doublés de routes latérales ou de voies d'accès. Une grille des routes majeures tient lieu de

plan pour les croisements, se conforment à des lignes exactement parallèles ou perpendiculaires. Des routes et des voies d'accès plus petites serpentent à travers le complexe, joignant les routes et les avenues par des angles bizarres.

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

6.3 DETERMINATION DES LIEUX DANS LA MORIA

Etant donné sa taille incroyable et sa topographie souvent inextricable, une documentation sur chaque fissure et crevasse requerrait une collection de volumes. Les situations sont trop nombreuses et variées pour en parler individuellement. C'est pourquoi nous décrivons les pièces standard désignées dans le paragraphe 4.3 et nous fournissons des illustrations pour faciliter le jeu. Les zones uniques ou importantes, les "lieux notables", sont détaillés dans le paragraphe 6.6 et sont aussi schématisés.

6.31 UTILISATION DES CARTES DES ROUTES

Les paragraphes 6.4 et 6.5 contiennent les cartes des routes des Etages et des Profondeurs. Elles montrent les avenues, les routes, les principales voies d'accès, les pièces de première importance et les lieux clefs. Les escaliers et les routes de communication transversales, utilisés fréquemment, sont aussi indiqués. Les cartes des routes ne montrent pas les centaines de petites pièces, de galeries de mine, de voies d'accès et de phénomènes naturels. Pour déterminer la localisation de ces points, on lira sur la Table de Situations du paragraphe 6.33. Ce tableau permet au Maître de Jeu de déterminer quelles situations se rencontrent dans un couloir ou une pièce particulière, aussi bien sans se soucier de la région de la Moria qu'en considérant un lieu précis. La table peut être utilisée durant l'aventure, le Maître de Jeu enregistrant les situations trouvées et créant une carte ultra-détaillée d'une zone spécifique. Autrement, le MJ peut souhaiter préparer ces situations avant de commencer la campagne ou la session de jeu.

6.32 UTILISATION DES LIEUX SPECIFIQUES

Ce module contient des descriptions spécifiques de lieux, aussi bien des pièces importantes individuellement que celles utilisées le plus communément. A partir du moment où un groupe arrive au niveau d'un lieu ou d'une situation particulière, le MJ regarde simplement sur la table alphabétique suivante regroupant les organisations. Si le lieu est répertorié, reportez-vous au schéma approprié et déterminez l'action ou les rencontres. S'il n'y figure pas, le MJ doit employer les moyens exposés dans les paragraphes 4.2 et 4.3 et mettre au point un résumé du lieu en accord avec les thèmes de base de la Moria.

Les mécanismes des pièges sont décrits dans le paragraphe 4.36 et rassemblés dans la Table d'Effets des Pièges (aussi dans le paragraphe 4.36). De toute façon, généralement, la description des pièces typiques, pas-

6.33 TABLE ALÉATOIRE DES LIEUX

STRUCTURE	CITÉ AVENUE	ROUTE DE LA CITÉ			VOIE D'ACCÈS CITÉ			DANS LES MINES				LIEU PARTICULIER	
		Sup.	Cent.	Inf.	Sup.	Cent.	Inf.	Avenue	Route	Voie d'ac.	Galerie	Cité	Mines
Rien	01-40	01-15	01-10	01-15	01-10	01-10	01-10	01-59	01-30	01-10	01-10	01-15	01-40
Passage tourne à gauche !	—	—	—	—	11-15	11-15	11-14	—	—	11-15	11-13	—	—
Passage tourne à droite !	—	—	—	—	16-20	16-20	15-18	—	—	16-20	14-16	—	—
Passage devient rectiligne !	—	—	—	—	21-25	21-25	19-23	—	—	21-25	17-20	—	—
Passage descend !	—	—	—	—	26-29	26-28	24-25	—	—	26-29	21-23	—	—
Passage monte !	—	—	—	—	30-31	29-31	26-29	—	—	30-33	24-26	—	—
Passage reste de niveau !	—	—	—	—	32-36	32-36	30-34	—	—	34-38	27-31	—	—
Voie sans issue !	—	—	—	—	37-39	37-38	35-37	—	—	39-44	32-36	—	—
Puits à lumière	41-45	16-19	11-13	16	40-41	39	—	60	31	—	—	16-25	41-42
Bassin de Source/Puits	46-50	20-21	14-15	17	42	40	38	61-63	32-35	45	37	26-35	43-45
Rigole	51-55	22-23	16-17	18	43	41	39	64-65	36-37	—	38-40	36-40	46-48
Bassin de lave	—	—	—	19-21	—	—	40-41	—	—	—	41-43	41-42	49-53
Poste de garde	56-65	24-25	18-20	22-23	—	—	—	66-67	38	—	—	43-52	—
Voie d'Accès**	66-85	26-40	21-35	24-38	44-58	42-56	42-56	68-77	39-48	46-55	44-48	53-67	54-68
Galerie Minière**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	56-60	—	—	—
Cage d'escaliers	86-89	41-42	36-38	39-40	59-60	57-58	57	78-80	49-50	61	49	68-73	69-70
Plan incliné§	90-92	43-44	39-41	41-42	—	—	—	81-85	51-58	62	50-55	74-77	71-76
Élévateur§	93-94	45	42	43	—	—	—	—	—	—	—	78-80	—
Rampe de Glissade§	95-96	46	43	44	61-62	59-61	58-59	86	59	63-65	56	81-83	77-78
Poteau de Glissade§	97-98	47	44	45	63-64	62-64	60-61	87	60	66-68	57	84-86	79-80
Rivière +	—	48	45	46-47	65	65	62	88	61-63	69	58-60	87-89	81-85
Fosse +	—	49	46	48-49	66-67	66-67	63-65	—	64-66	70-71	61-63	90-92	86-90
Gouffre mineur +	—	50	47	50-51	68-69	68-69	66-68	89-90	67-69	72-73	64-66	93-95	91-95
Logements Nains*	—	51-76	48-57	52-53	70-81	70-74	69	—	—	—	—	—	—
Crypte*	—	77-80	58-62	54-65	82-85	75-78	70-74	—	—	74-76	—	—	—
Salle d'Entrepôt*	—	81-92	63-77	66-73	86-91	79-85	75-78	—	—	—	—	—	—
Hall de Fonderie*	—	—	—	74-76	—	—	79-80	—	—	—	—	—	—
Hall de Forgeage*	—	—	—	77-79	—	—	81-82	—	—	—	—	—	—
Hall des Métaux*	—	—	—	80-82	—	—	83-84	—	—	—	—	—	—
Donjon*	—	—	—	83-85	—	—	—	—	—	77	—	—	—
Chambre de Façonnage*	—	—	—	86-88	—	—	85	—	—	—	—	—	—
Armurerie Mineure*	—	—	78-80	—	—	86	—	—	—	—	—	—	—
Chambre de Parade*	—	—	81-84	—	—	87-88	—	—	—	—	—	—	—
Chambre des Gardes*	—	—	85-88	—	—	89-90	—	—	—	—	—	—	—
Pièce de réception*	—	—	89-90	—	—	91	—	—	—	—	—	—	—
Barraquements/réfectoires*	—	—	91-98	—	—	92-95	—	—	—	—	—	—	—
Bibliothèque*	—	93-95	—	—	92-93	—	—	—	—	—	—	—	—
Salle de Garde*	—	96-98	—	—	94-95	—	—	—	—	—	—	—	—
Caverne/Grotte*	—	—	—	89-98	—	—	86-95	91-95	70-73	78-82	67-70	—	—
Hall de Stockage*	—	—	—	—	—	—	—	—	74-77	83-85	71-73	—	—
Chambre à Excavation*	—	—	—	—	—	—	—	—	78-81	86-88	74-79	—	—
Carrière*	—	—	—	—	—	—	—	—	82-83	89-90	80-83	—	—
Hall à Grand Élévateur*	—	—	—	—	—	—	—	96-99	84-86	91	84	—	—
Chambre de Jonction* ►	—	—	—	—	—	—	—	—	87-98	92-96	85-99	—	—
Spécial*	99-00	99-00	99-00	99-00	96-00	96-00	96-00	00	99-00	97-00	00	96-00	96-00

Utilisation de cette Table et Codes : Dans la Moria, un groupe est soit dans la Cité, soit dans les Mines, et est sur une Avenue, une Route, une Voie d'Accès, une Galerie Minière ou dans un Lieu Particulier (c'est-à-dire une salle, un hall, une caverne, un logement, etc.). Si un groupe est dans la Cité, il est dans la cité "supérieure" (Sup.) (Étages 4-7), dans la cité "centrale" (Cent.) (Étages 1-3 et Profondeurs 1-3), ou dans la cité "inférieure" (Inf.) (Profondeurs 4-7). Ces trois parties de l'information déterminent la colonne de cette table à utiliser.

Le Maître de Jeu devra régulièrement déterminer la colonne appropriée et jeter les dés pour les lieux particuliers possibles. Nous suggérons d'effectuer chaque ensemble de jets de dés à des distances de 30 m dans la cité et de 150 m dans les mines. Les lieux doivent être générés jusqu'à ce que "Rien" ou "changement de direction" (indiqué par un !) intervienne. Si plus d'un lieu est obtenu, le Maître de Jeu devra distribuer leurs localisations sur la longueur de 30 m (ou de 150 m dans les mines). Certains lieux nécessiteront plus d'un jet pour être obtenus, comme il est spécifié plus bas. Si certains résultats semblent être inappropriés, ignorez-les et jetez les dés à nouveau.

Spécial : Quand ce résultat est obtenu, le Maître de Jeu peut soit inventer et utiliser un lieu ou une structure inhabituels, soit utiliser un lieu qu'on ne trouve pas normalement dans cette section, soit ignorer le résultat Spécial et refaire un jet de dés. Ce résultat est inclus pour donner au Maître de Jeu une indication du moment où générer les lieux inhabituels complexes de la Moria.

* : Ces lieux nécessitent un jet de dés supplémentaire sur la colonne appropriée des "Lieux Particuliers" jusqu'à ce qu'un résultat "Rien" soit obtenu.

§ : Ces lieux (Cages mineures d'Escalier, Plan inclinés, Élévateurs, Rampes de Glissade et Poteaux de Glissade) ne montent ou descendent habituellement que de 1 ou 2 niveaux. Faites un jet de dés comme suit pour déterminer la distance, vers le haut ou le bas, qu'ils atteignent : 01-35, en haut d'un niveau ; 36-70, en bas d'un niveau ; 71-80, en haut d'un niveau et en bas d'un niveau ; 81-90, en haut de deux niveaux ; 91-00, en bas de deux niveaux. Ignorez les résultats dont l'effet serait d'aller plus bas que la Septième Profondeur ou plus haut que la Septième Étage.

** : Un second jet de dés est nécessaire pour déterminer la direction vers laquelle conduit ces lieux (Voies d'Accès et Galeries Minières) : 01-40, gauche ; 41-80, droite ; 81-00, gauche et droite. Un jet est aussi nécessaire pour déterminer la pente de chaque passage : 01-70, de niveau ; 71-85, descendant ; 86-00, ascendant.

► : Quand une Chambre de Jonction est rencontrée, faites un jet comme suit pour déterminer le nombre de Galeries Minières qui y font leur jonction : 01-35, trois ; 36-85, quatre ; 86-95, cinq ; 96-00, sept.

! : Ces résultats indiquent un "changement de direction" qui (ainsi que le résultat "Rien") arrête le procédé de génération de lieu pour une section donnée du passage. Si le passage suivi est sur les cartes principales, ignorez ces résultats et faites un nouveau jet.

+ : Faites un jet pour déterminer la présence de ponts ou d'aqueducs : 01-10, aucun ; 11-70, Pont à Arche Fixe ; 71-80, Aqueduc ; 81-90, Pont-Levis ; 91-00, Pont Tourant. La présence d'autres lieux peut être déterminée en faisant des jets supplémentaires jusqu'à ce qu'un résultat "Rien" soit obtenu : 01-15, rien ; 16-35, escaliers escarpés vers le haut ; 36-55, escaliers escarpés vers le bas ; 56-65, chemin vers la gauche ; 66-75, chemin vers la droite ; 76-85, chemin dans les deux directions ; 86-93, Voies à Pouties ; 94-97, Plan Incliné vers le bas ; 98-00, Plan Incliné vers le haut. Si un résultat quelconque semble inapproprié, ignorez-le simplement et faites un nouveau jet.

sages, ponts, etc., nécessite les illustrations.

Nom Localisation dans la Moria

LIEUX SPECIFIQUES NOTABLES

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

PIECES TYPICOUES ET CORRIDORS

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

6.4 LE PLAN DE LA CITE

Les paragraphes suivants décrivent le plan de base des Sept Etages et des Sept Profondeurs de la Cité des Nains, incluant les sous-niveaux. Etant donné qu'un résumé prend beaucoup de place, il est impensable d'essayer d'élaborer chaque pièce ou voie d'accès. C'est pourquoi il y a seulement mention des thèmes principaux. Les descriptions des chambres importantes sont données dans le cadre de leur niveau et de leur numéro de pièce dans le paragraphe 6.6.

Les limites de la Cité

Sur le flanc est de la première Profondeur, la vieille Cité couvre une zone de 11,2 x 16 Km. Les routes se prolongent dans les Mines, formant au plus près de la Cité une grille de routes rectilignes. Ces passages filent droit sur 17,6 Km en direction de l'ouest à partir du Hall de Réunion Ouest; leurs contre-parties nord et sud coupent

franchement sur 4,8 Km avant de serpenter. Dans ces anciens quartiers, seul l'absence de pièces différencient les Mines de la cité.

6.41 LES NIVEAUX CENTRAUX DE LA CITE

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

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

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

6.42 LES ETAGES SUPERIEURS DE LA CITE

Les niveaux supérieurs de la Cité, du Quatrième au Septième Etages comportent les Halls des Sources, les Salles de Garde, les Trésoreries, et les Bibliothèques de Khazad-Dûm. Les logements pour les Détenteurs du Savoir et des Enchantements sont disséminés à travers ces Etages supérieurs, comme le sont les pièces construites pour conserver la richesse de la grande culture de la Moria. Pléthore d'objets rituels et d'inscriptions se rencon-

LEGENDE DES PLANS		LEGENDE DES CARTES DES ROUTES	
	Murs		Bloc de pierre
	Herse		Cours d'eau
	Passage / Hall		Foyer
	Passage incliné		Rebord
	Fenêtre		Bassin
	Porte en pierre		Senter / Chemin
	Porte en bois		Torçhère
	Porte en métal		Piège
	Double Porte		Coulisse vers le Haut
	Coulisse de Côté		Porte Secrète
	Se Pousse		Escalier Montant
	Coulisse vers le Bas		Escalier Descendant
	Passage Souterrain		Lit de rivière asséchée
	Coffre		Puits
	Table		Dalle de pierre
	Lit		Terrassement

trent dans les halls des Etages supérieurs. Les plus exaltés de ces lieux sont la Chambre des Archives, la sainte Chambre de Mazarbul. Située à côté du vingt et unième Hall du Bout Nord du Septième Etage, elle contient les Grands Livres de la Moria, comprenant l'histoire du Peuple de Durin. De grands rayons de lumière illuminent ce hall nord-ouest, et éclairent nombre des chambres de l'ouest à partir de puits situés dans les plafonds de la zone.

6.43 LES PLUS BASSES PROFONDEURS DE LA CITE

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

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

6.5 LES MINES

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

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

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

6.6 LIEUX NOTABLES

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

Des plans spécifiques ont été préparés pour certains de ces lieux (ceux accompagnés par un *). Le paragraphe 6.32 contient un index des lieux appropriés, que ce soit des passages ou des pièces.

Les Niveaux Principaux (Premier Etage et Première Profondeur)

1. **Porte Ouest** : Reportez-vous aux pages II et III de couverture ainsi qu'au paragraphe 4.31. Cette porte, large de 1,8 m et haute de 2,7 m, s'ouvre sur deux cents marches guère hautes. Celles-ci montent vers un passage voûté, qui mène dans le Hall d'Entrée Ouest.
2. **Hall d'Entrée Ouest *** : Apparenté à un Hall de Réunion grossier, cette chambre, de 42 x 42 m, possède trois portes (de 4,2 mètres de haut) taillées dans ses murs est et ouest. Face à l'est, la porte de gauche mène à une route descendante, le passage principal (Bonne Voie) des plus basses Mines. Cette route de traverse mène par la suite au Hall du Puits de Hwain (cf. 51) à la Septième Profondeur. La porte qui est à l'extrême droite débouche sur une route ascendante, alors que l'ouverture centrale sert de départ à la Voie de Durin, à cet endroit un couloir étroit (0.90 m) et défendable. Côté ouest du hall d'entrée, le porche central donne accès à l'entrée d'un passage incurvé descendant vers la Porte Ouest. Les deux portes latérales du côté ouest de la chambre mènent à des voies d'accès courtes, qui montent en montagnes russes vers les Corps de Gardes naturellement éclairés sur la falaise au-dessus de la Porte Ouest. Deux rangées d'épaisses colonnes carrées divisent le Hall et, dans les ténèbres, on ne peut se rendre compte que le passage est interrompu.
3. **Voie de Durin** : Cette avenue, longue de 78,4 km est la partie souterraine de la Route des Nains entre Eregion et la Lorien.
4. **Chambres d'Accueil** : un complexe caverneux de 126 x 52 m, avec des douzaines de chambres de 2,1 x 4,2 m pour des invités. Les voyageurs sur la Voie de Durin s'en servaient pour s'arrêter, étant à 41,6 km de la Porte Ouest et à 36,8 km de la Porte Est.
5. **Cheminée de Durin *** : S'étendant sur des centaines de mètres vers le bas et le haut à l'intérieur du Pic d'Argent, ce grand gouffre est bordé de nombreux escaliers. A proximité du centre, entourant un grand pilier de porphyre, sont situées les **Marches Centrales**, larges de 6,3 m, de la Moria. Cet escalier en spirale passe dans chacun des quatorze Etages et Profondeurs. Afin d'atteindre cet escalier, on doit franchir une série de ponts longs de 231 m, qui sont suspendus en arche entre les abîmes au niveau de nombreuses saillies naturelles de basalte. L'**Escalier de Durin** monte dans une fissure cachée dans ce qui est le "bras" nord est (cf. 52).
6. **Le Hall de Réunion Ouest** : Cet insolite Hall de Réunion rectangulaire marque les limites occidentales de la Cité. De ce point vers l'est, une myriade de pièces s'ouvrent sur les routes et les avenues.
7. **Les Halls Est *** : Ce sont les plus vieilles salles de la Moria. Le plus à l'est est le Premier Hall du Premier Etage, le Hall d'Entrée est de la Moria. C'est une salle carrée de 21 m de côté avec un plafond en pointe, haut de 21 m. Quatorze étroits puits-fenêtres taillés dans le mur est illuminent la pièce, 400 mètres à l'ouest, le long de la Voie de Durin et en bas d'un large escalier en direction de la Première Profondeur, se trouve le **Deuxième Hall**, ou "Hall des Arbres". Il est ainsi nommé à cause des quatorze piliers en forme d'arbre qui supportent noblement son plafond courbé, haut de 23,1 m. Cet ancien hall de revue est long de 63 m et large de 25,2 m, et il est dominé par le "Puits Sans Fin", un abîme de 12,6 m de large. La Voie de Durin enjambe l'abîme par le biais de l'arche large de 2,1 m du Pont de Durin et quitte la pièce à l'ouest par une porte voûtée de 6,3 m de haut. Trois portes s'ouvrent dans le mur nord et en vis-à-vis trois autres au sud. La porte du nord-est mène à la Route du Nord -Est, dans laquelle il y a un passage secret. Ce passage est long d'un peu plus de 1,6 km et fait une longue ascension vers la Chambre des Archives au Septième Etage (sept volées d'escaliers permettent de vaincre cette pente montante vers le n° 38).
NOTE : Après la mort de Balin en 3 A 2994, durant le règne du Balrog, un gouffre volcanique découpé de 4,2 m de large apparut dans le Deuxième Hall. Sa direction est nord-sud et sépare la salle juste à l'ouest des portes nord-est et sud-est.
8. **Entrée secrète des Plus Basses Mines** : la porte sud-est du Deuxième Hall mène à la Route du Sud-Est, hormis qu'ici elle descend

dans les Mines des plus basses Profondeurs.

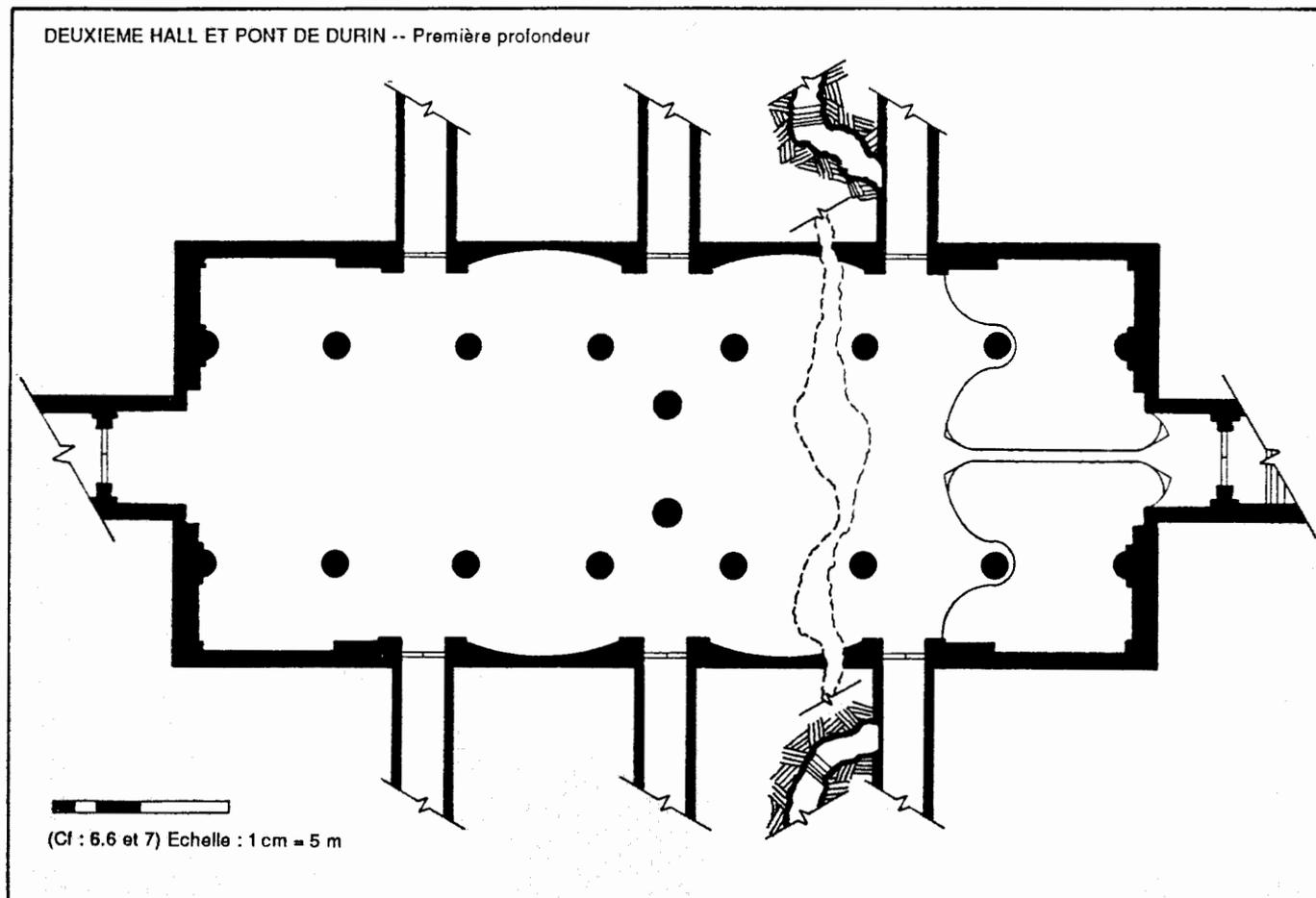
9. **La Porte Est *** : (Voir la page III de couverture.) Ici, la Voie de Durin sort à travers une paire de portes en pierre épaisse, qui s'ouvrent sous un porche de 14,7 m sur 6,3 m. En regardant vers la Moria, à l'ouest de la porte, la Voie de Durin est une avenue bien défendue, large de 6,3 m et haute de 4,2 m, gardée par sept herse en Adarcer (espacées chacune de 2,1 m). Ce passage long de 78,4 km connecte la Porte avec le Hall d'Entrée Ouest.
10. **Passage Secret vers le Deuxième Etage** : Derrière une pierre pivotante de 2,1 x 2,1 m dans le plus au sud-est des Halls de Réunion, se trouve une entrée secrète vers cette étroite voie d'accès ascendante. Le passage secrèt mène à une sortie secrète identique dans un mur du Hall de Cérémonie sud-est du Deuxième Etage (cf. 24). Les deux portes cachées ne sont pas verrouillées, mais sont Très Difficile (-20) à trouver et sont piégées avec des Fosses.
11. **Voie d'Accès aux Plus Basses Mines** : Cette voie d'accès descend aux Halls de Forge sud-est de la Sixième Profondeur. Un Monte-charge vers les Plus Basses Mines est placé dans un puits partant du Hall de Réunion, ce passage et celui du n°10 se faisant face.
12. **Voie d'Accès au Deuxième Etage** : C'est un passage incliné qui monte à la chambre n°26 du Deuxième Etage.
13. **Voie du Rubicorne** : Cette avenue minière descendante est la principale (transversale) route nord-sud dans les Mines. Elle tourne et descend sur 56 km, allant jusqu'à la Septième Profondeur sous le Col du Rubicorne, avant de croiser la Route du Mithril. De là, la Route du Mithril coupe davantage sous le cœur du Rubicorne.
14. **Mines Nord-Ouest de la Première Profondeur** : Un important filon d'Or (Mal) se trouve dans les parois de ces galeries minières. De nombreuses Perceuses à Minerai, Foreuses de Roche et instruments d'exploitation minière sont entreposés dans les passages latéraux.
15. **Cicatrice de Roin** : C'est actuellement une grande faille, englobant une série de vastes cavernes naturelles, connectées entre elles. Les cavernes partent vers le nord-est de l'immense chambre où la Grande

Sentinelle Roin tua son seul fils en 2A 593 (il est dit que leurs deux fantômes hantent ce lieu). De nombreux puits et crevasses percent le sol et les murs, et nombre de ces abîmes font communiquer les caves et les Plus Basses Mines. Des mares remplies de poissons et des forêts de champignons (notamment des Limseng) abondent un peu partout dans cette imposante faille.

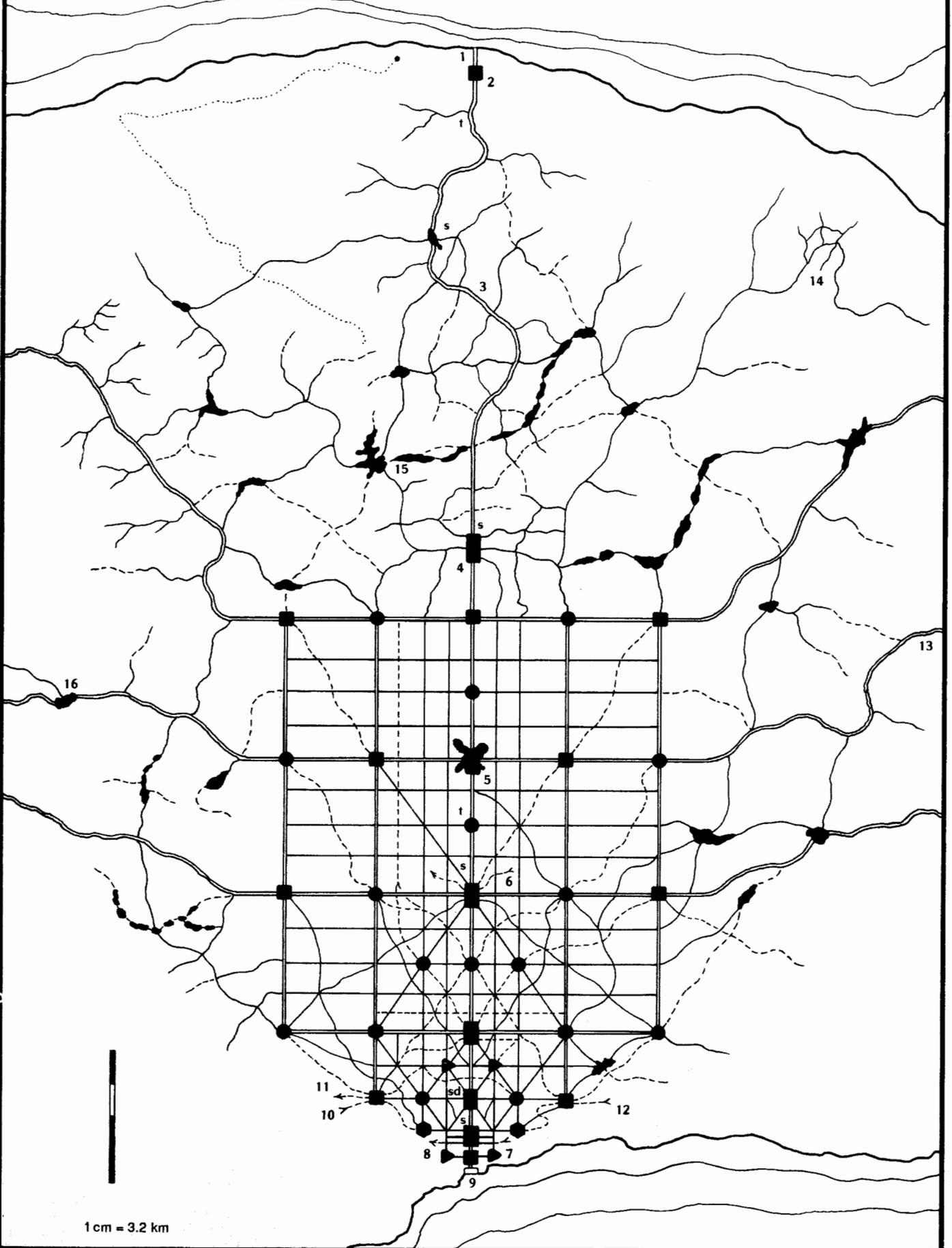
16. **Chambre de lave naturelle** : Cette chaude caverne garde la grande Route du Sud et est remplie par des lacs de lave fondue continuellement en éruption.

Deuxième Etage

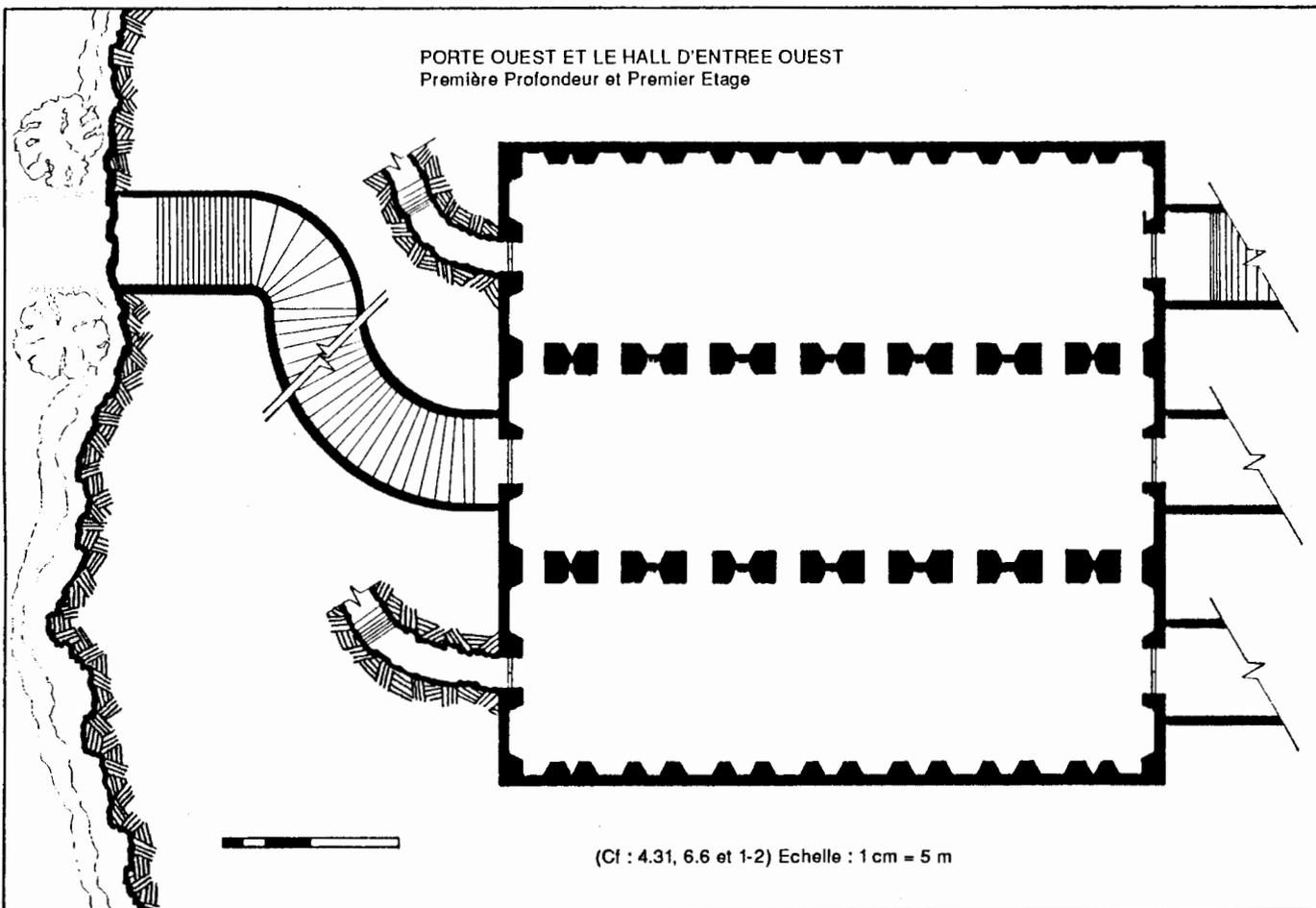
17. **Mines de Khulakal** : Cette gigantesque chambre de granite et de chaux est l'une des plus grandes de la Moria. Longue de 4 km, large de 1,2 km et profonde de 900 m, c'est un monde à part entière. De bizarres formations rocheuses, de splendides arches, des rampes en spirale, des bras de tunnels tortueux et des mines séparées donnent à cette pièce un caractère magnifique avec les propriétés d'un labyrinthe. Quoique actuellement virtuellement stérile, ce fut l'une des plus grandes sources d'Or de la Moria. Maintenant, elle sert à relier les avenues les plus occidentales du Deuxième Etage, routes tracées le long de saillies exposées de rocs et qui se rejoignent par une centaine de ponts.
18. **Hall du Vert Verre** : Ici, les routes et les voies d'accès passent à travers un dépôt de Béryl, qui fournit un petit mais appréciable approvisionnement en émeraudes.
19. **Route vers la Deuxième et la Sixième Profondeur** : Cette route en pente fait des détours à travers des dizaines de montagnes russes pentues vers les Profondeurs sud-ouest. Elle fournit un accès aux mines d'argent de la Deuxième Profondeur et continue vers le bas jusqu'aux Halls de Fonderie de la Sixième Profondeur.
20. **Puits de Mahal** : Actuellement, ces halls gigantesques sont une partie de la même série de failles que les Mines de Khulakal. Jadis une source majeure de Fer, ils ne fournissent seulement plus que de modestes



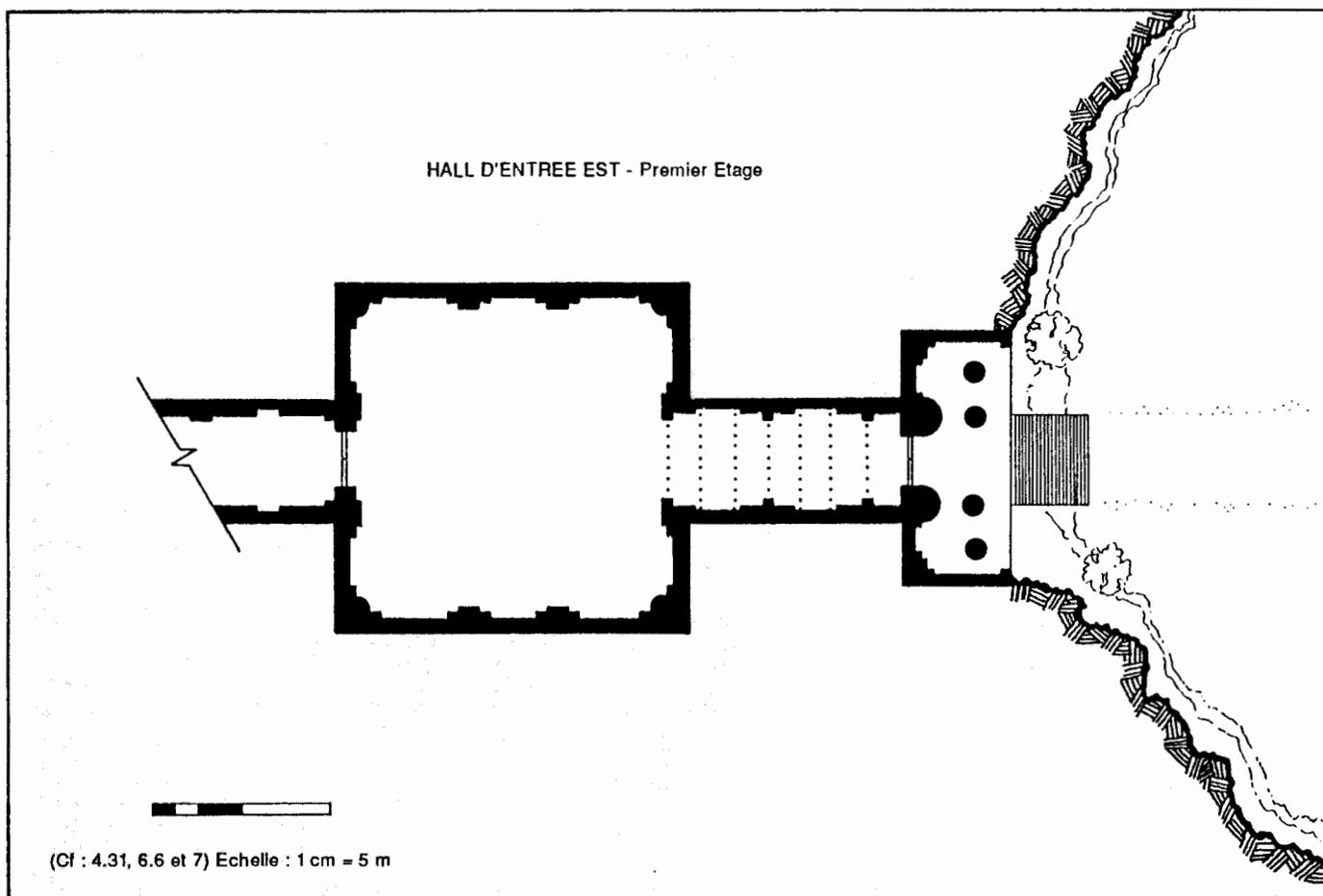
ZONE PRINCIPALE (Première Profondeur et Premier Etage)

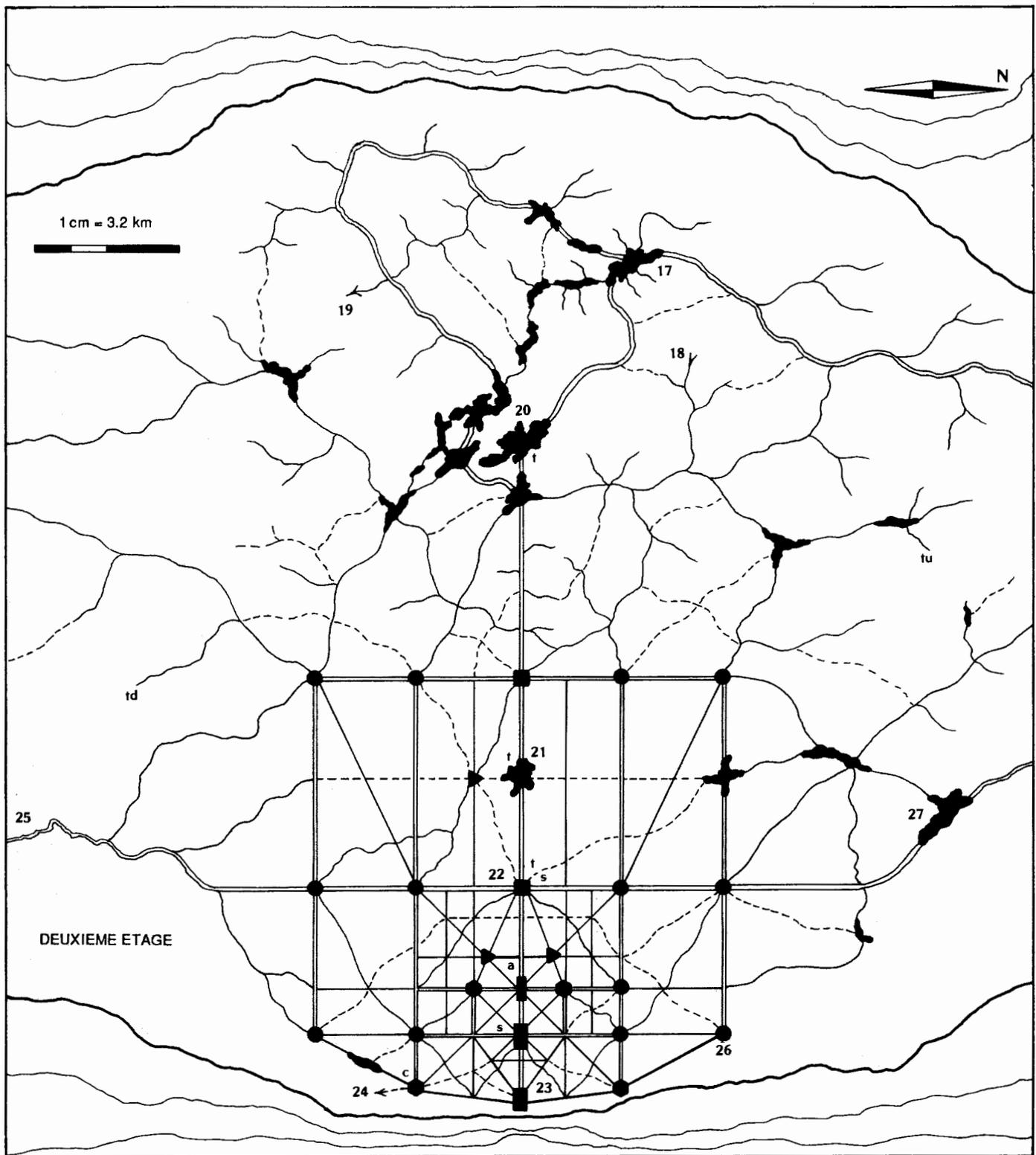


PORTE OUEST ET LE HALL D'ENTREE OUEST
Première Profondeur et Premier Etage



HALL D'ENTREE EST - Premier Etage





apports. Chacune des six chambres a un plafond montant à 30 mètres au-dessus du Deuxième Etage. Ils s'étendent aussi de 90 à 120 mètres vers le bas et sont remplies d'eau rouge, chargées de Fer, habitée par des Mâchoires Rouges et des Dragons d'Eau. La surface de ces mares se trouve à environ 21 mètres en contrebas des avenues. Chacune est alimentée par une série de cascades, et toutes sont sources de torrents souterrains, qui coulent vers l'ouest en direction de la rivière Sirannon.

21. **Cheminée de Durin*** : (comme 5 du Premier Etage.) Ce gouffre, profond de 2100 mètres, abritent des dizaines d'escaliers et est traversé par une série de ponts suspendus, longs de 21 mètres, qui joignent de grands encorbellements et des contreforts de basalte. Caché au loin dans l'étroite fissure nord-est, se trouve le légendaire Escalier de Durin. Les Marches Centrales, un escalier en spirale large de 6,3 mètres, fait communiquer les quatorze niveaux de la Moria. Elles

commencent haut dans le Septième Etage et finissent bas dans la Septième Profondeur.

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

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

24. **Voie d'accès au Premier Niveau** : Une pierre pivotante de 2,1 sur

2,1 m dans le mur sud de la Chambre de Cérémonie sud-est masque cet étroit passage secret. La voie d'accès descend vers l'Etage Principal (cf. 10).

25. **Avenue de la Garde** : Cette route tortueuse va vers le sud en direction du Guet Sud de la Moria, une pièce de 8,4 sur 8,4 m qui comme sur la face sud-est du Pic d'Argent.

26. **Résidence Nord-Est** : Un hall circulaire, de 23,1 m de diamètre, constitue le point central des commodités de casernements principaux du Deuxième Etage. Trente cinq appartements de Nains se trouvent éloignés du hall central, construits pour les membres de la garde de bataille d'élite. Une unique colonne de 4,2 m de diamètre étreint l'éventail voûté qui supporte à 14,7 m le toit. A l'intérieur, se trouve un passage secêt qui serpente vers le bas jusqu'à la Sixième Profondeur et vers le haut jusqu'au Septième Etage (cf. 12).

27. **Chambres des Haches** : Cette caverne, longue de 4200 m, s'élève de 90 m. Ici, l'Avenue Nord- Est croise un lac peu profond, sur une chaussée empierrée. Une légende dit que quelque part sous les eaux gisent un ensemble de trois haches honorées, forgées par un Roi de Nogrod. Le conte est vrai. A 4,2 m en dessous de la surface de la mare, le long de la face nord de la chambre, se tient un coffre scellé, en pierre. Les **Trois Haches d'Azaghâl** y sont déposées, enveloppées dans un linge de laine dorée. Toutes sont faites en Tasarang et lthilnaur, et forgées d'un ancien froid. Chacune est une arme magique + 20, tueuse d'Orques qui délivrent l'équivalent d'un Coup Critique de froid quand le résultat est celui d'un Coup Critique normal. La longue Hache est une hache de bataille à deux mains qui peut être lancée jusqu'à 21 mètres sans pénalité. C'est une arme de couleur rouge, avec un luisant tranchant argenté et décoré de manière élaborée par des incrustations d'argent. Sa compagne, la Hache de nuit, est à peine plus belle, mais ses incrustations d'lthildin sont invisibles, exceptées sous la lumière de la Lune ou des Etoiles. Dans ce cas, l'arme peut toucher, au lancer, une à deux cibles dans le même round. Cette Hache peut être lancée jusqu'à 10,5 mètres sans pénalité, et jusqu'à 21 mètres à -35. La troisième arme magique est la Hache de Pierre, à une main. C'est une arme grisâtre, semblable à la Hache de Nuit quant à sa puissance et sa décoration, mais un pouvoir différent naît de la luminescence de l'lthildin. Au lieu de toucher deux fois en un round, son possesseur peut la lancer à travers la pierre sans difficulté. Elle lui autorise aussi de pouvoir observer à travers les ténèbres ou la pierre (portée de 10,5 mètres) et de voir toute personne dont la voix est audible ou dont les bruits sont discernables.

Troisième Etage

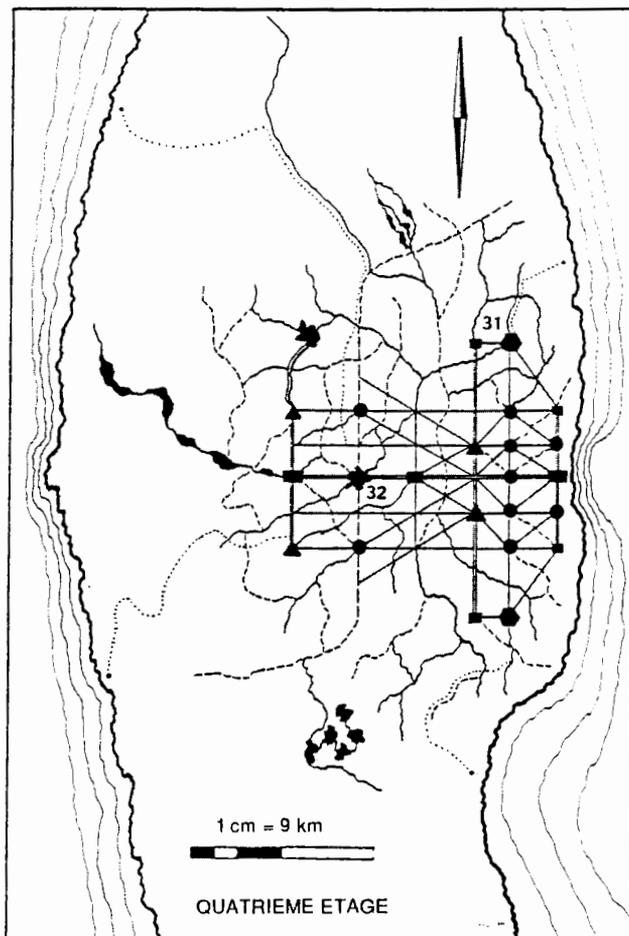
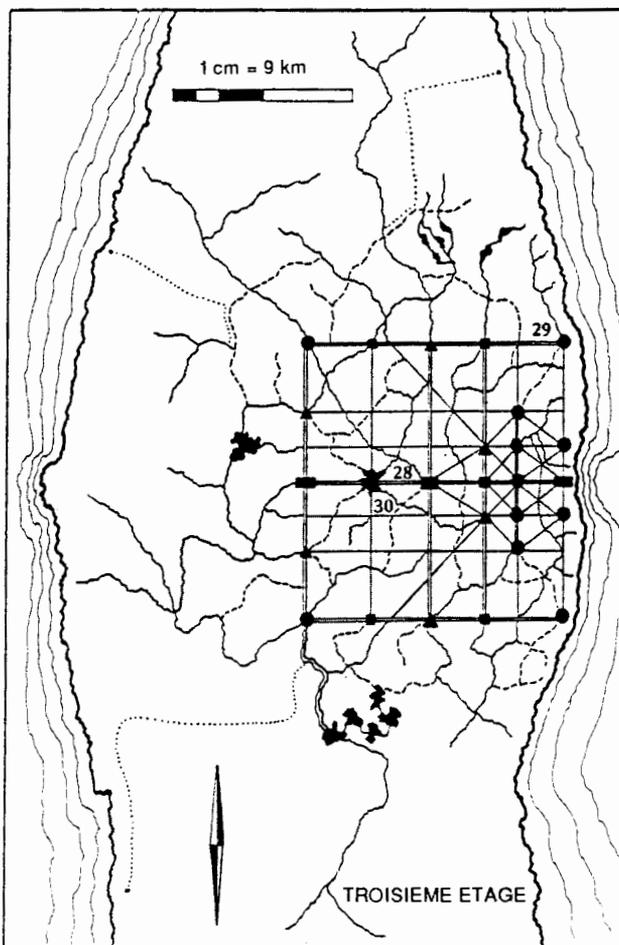
28. **Place des Aboiements** : Ici, où l'avenue transversale nord monte du Deuxième Etage, le couloir se rétrécit de 6,2 m à 4,2 m, et un mur de granite vert bloque le passage. Une porte, en pierre, voûtée, virtuellement invisible de 2,1 m sur 2,1 m s'ouvre dans le centre du mur, mais elle est gardée par le "Gardien Aboyeur" en onyx vert haut de 2,7 m. Ce dangereux Gardien-dans-la-pierre (cf. 3.33) émettra un son d'"Aboiement" assourdissant dès qu'un inconnu entrera dans son champ de vision de 14,7 m. De plus, si quelqu'un tente de passer la porte sans la clef runique appropriée - et sans avoir défilé le Difficile (-10) mécanisme de la serrure avec succès - le Gardien glisse sur sa droite sur un rail et des barres ferment l'accès à la porte.

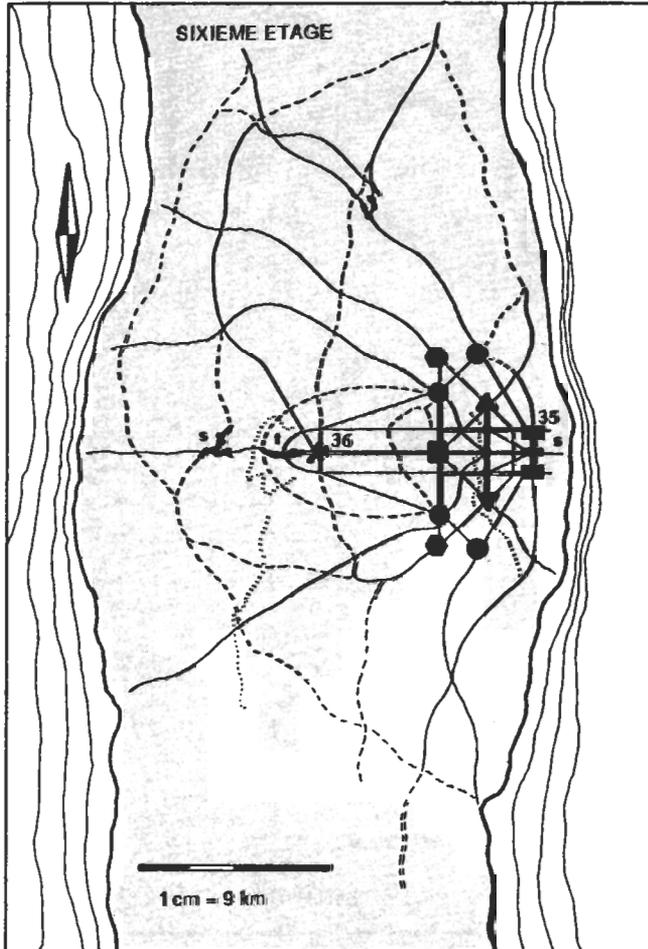
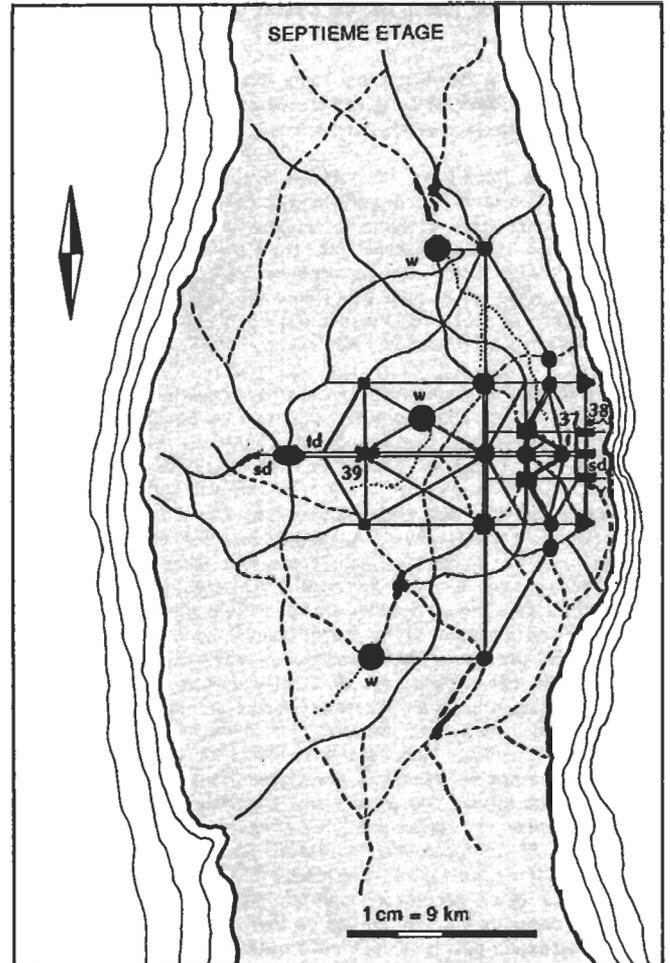
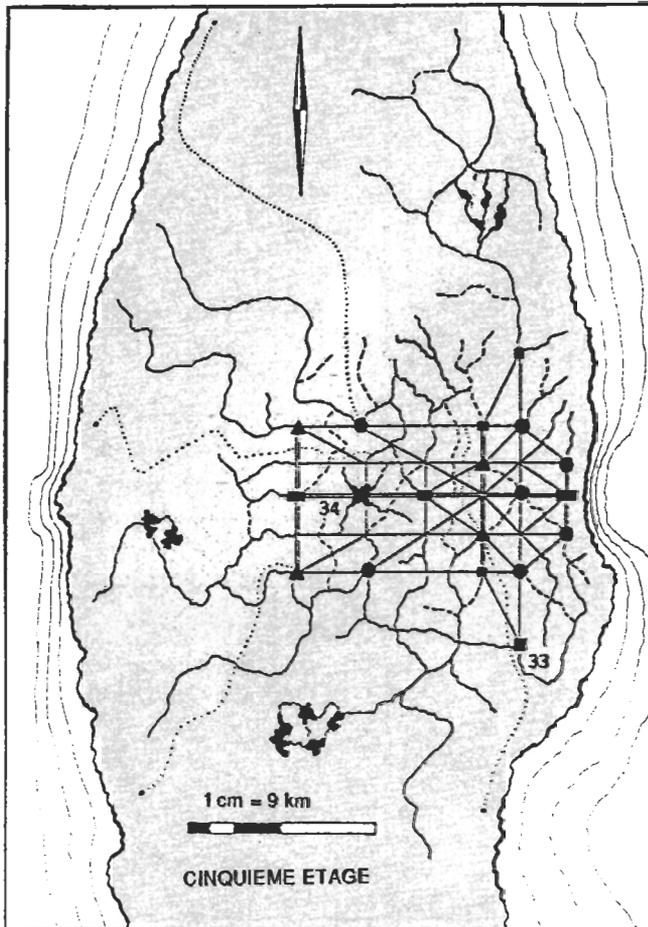
29. **Observatoire Météorologique** : Cette pièce ronde, de 12,6 m de diamètre, est couverte d'un dôme en argent qui s'arque à 23,1 m au-dessus du sol en mosaïque. Il contient des instruments enchantés astrologiques et météorologiques, qui peuvent être utilisés pour déterminer les mouvements dans le ciel et de cette façon pour prévoir le temps. Une série de fenêtres spéciales s'ouvrent à travers son dôme.

30. **Cheminée de Durin***: (cf. 5).

Quatrième Etage

31. **Crypte d'Alvis** : Au pied d'un escalier en spirale large de 0,9 m, 9,9 m en dessous de la Chambre de cérémonie du Quatrième Etage, git un sarcophage de Laen rouge. Une plaque de bronze, de 4,2 m de diamètre, adroitement pivotante, est incrustée au centre du sol de la Chambre de Cérémonie et sert d'entrée. Elle est Très difficile (-20) à ouvrir et est gardée par une série de pièges à plaque soigneusement cachés. Le sarcophage contient les ossements et les précieuses possessions d'Alvis, le conseiller le plus sûr de Durin II. Le Fantôme supérieur du garde du corps Humain d'Alvis Rongnir, hante et défend la





crypte, mais il ne la quittera pas même s'il est provoqué.

Objets enfouis avec Alvis : - trois aigue-marines de 70 po ; - une *Masse de Ricochet* +10 enchantée qui (pour peu que le lanceur et le receveur soient à moins de 10,5 m d'une masse d'eau peut être lancée sans pénalité au-dessus de toute source d'eau (0,3 m ou plus de profondeur) et qui peut ricocher jusqu'à 210 m pour frapper une cible et revenir par un nouveau ricochet dans le même round ; et - le magique Casque de Pierre, un armet (heaume complet) forgé en Tasarang, incrusté de filigranes d'or, et ayant la forme de la tête d'un Démon bélier. Jusqu'à trois fois par jour, et avec un round de concentration, le porteur peut se transformer en granite bleuâtre, acquérant tous les avantages et les inconvénients associés à la pierre. Tous les objets que porte le possesseur du casque en deçà de son "encombrement permis" (le "poids mort" qu'il peut transporter sans pénalité de mouvement) se transforme aussi en pierre. Afin de retrouver son état normal, le porteur doit de nouveau se concentrer pendant un round entier. Pendant qu'il est en granite, le porteur ne peut ni bouger, ni lancer de sort. Il peut, par contre, se servir de ses sens, et il n'a besoin ni d'eau, ni de nourriture.

32. Cheminée de Durin* : (cf. 5)

Cinquième Etage

33. **Oeil du Tonnerre** : Ce puits presque vertical croise la route quand celle-ci traverse, sur un pont en arche de 2,10 m de large, les flots tonitrueux d'un torrent d'alimentation souterrain. Ce puits de 0,9 m sur 0,9 m est le plus profond (le plus long) des diffuseurs de lumière de la Moria, s'étendant de neuf cents mètres en direction de la face nord-est du Pic d'Argent (cf. 4.11 pour plus de détails sur les fenêtres et les puits à lumière).

34. Cheminée de Durin* : (cf. 5).

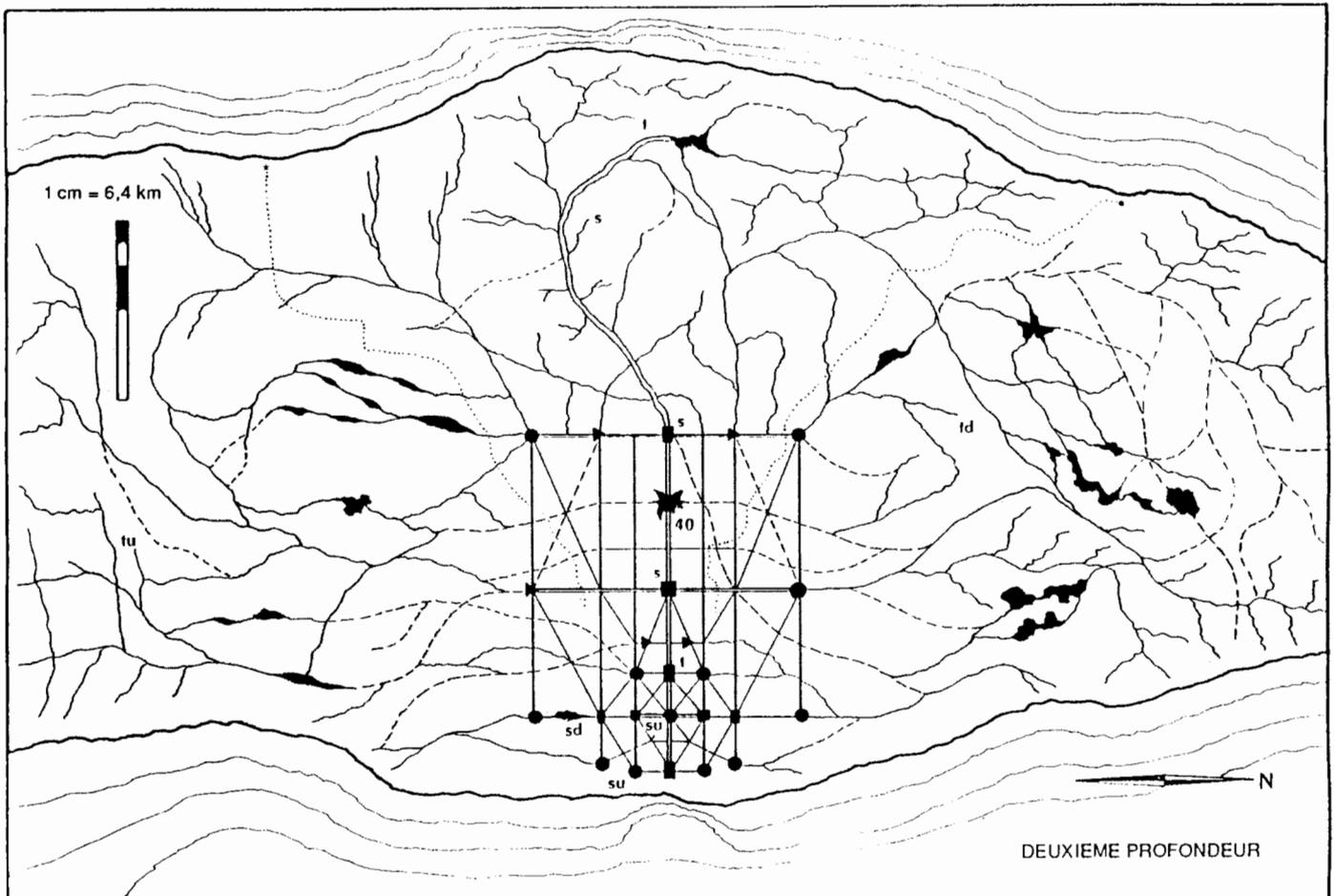
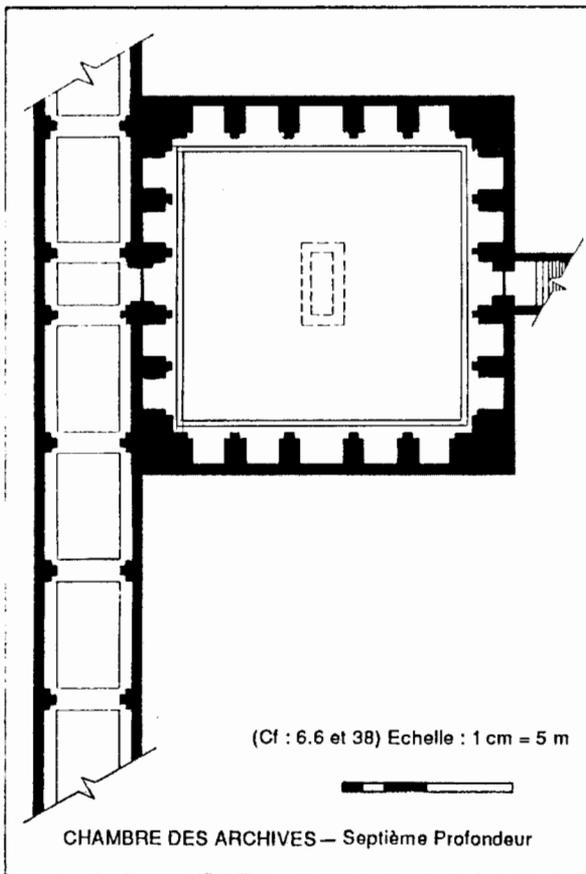
Sixième Etage

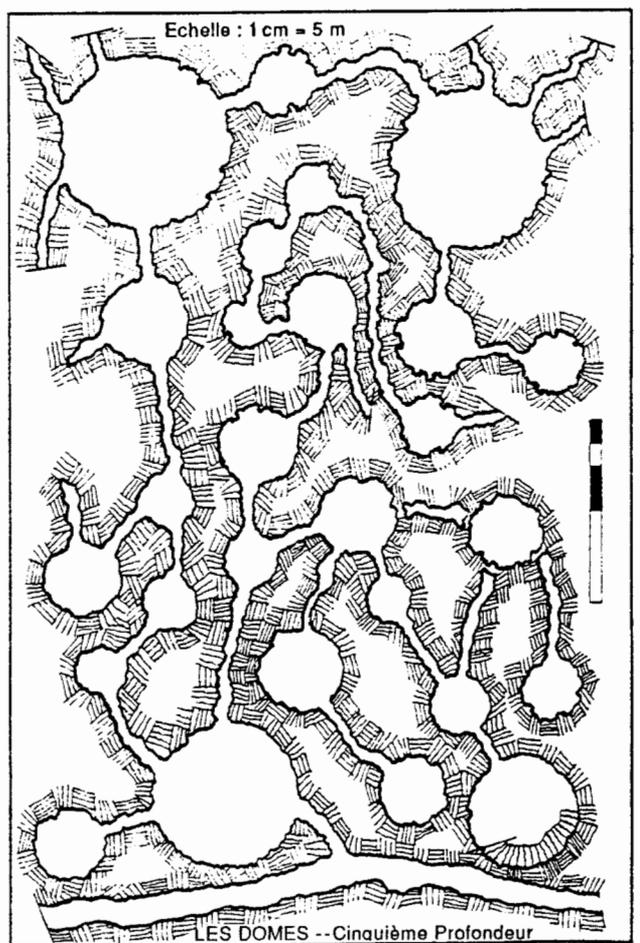
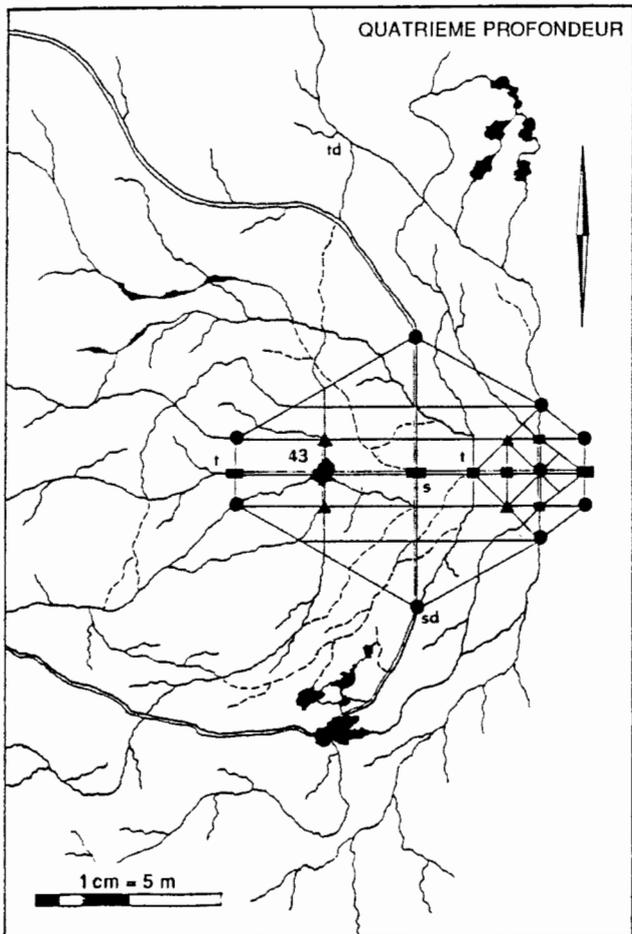
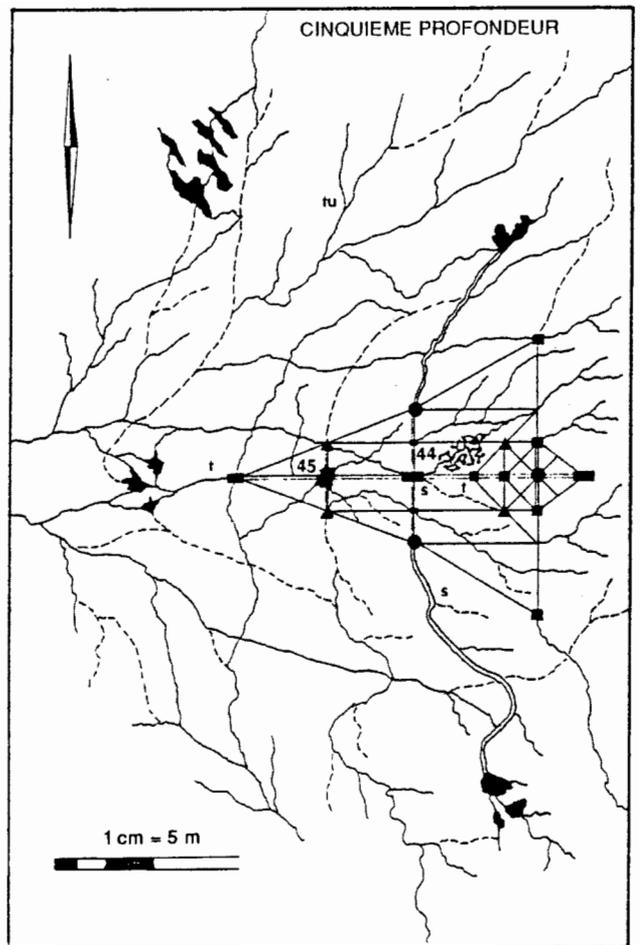
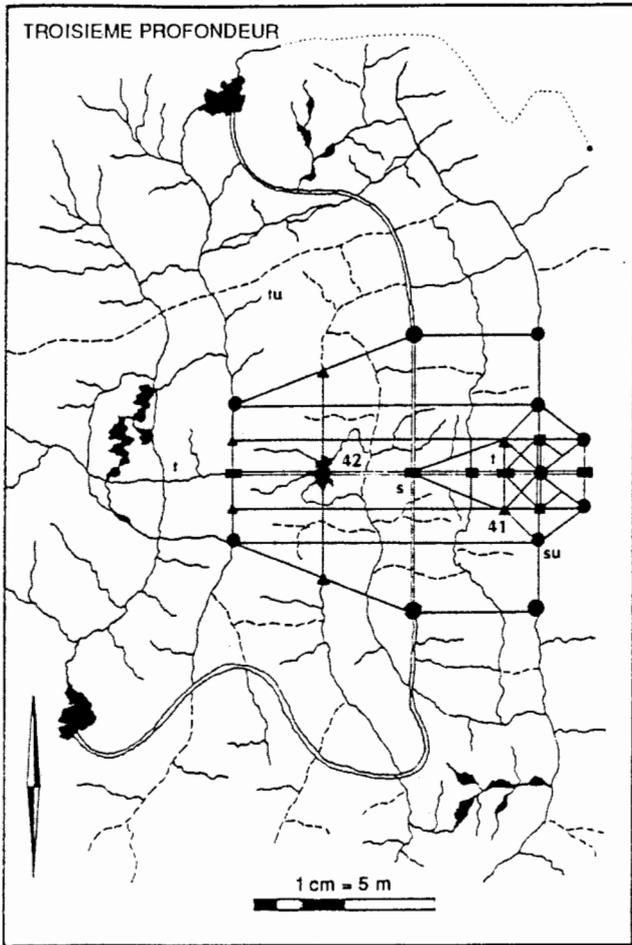
35. **Hall des Scribes** : Aussi appelé le Dix Huitième Hall de l'Extrémité Nord, ce Hall de Cérémonie s'étend directement en dessous du vingt et unième Hall du Septième Etage. Ici les murs sont couverts d'inscriptions gravées dans des pierres enchantées. Au centre de la pièce, se trouve un pilier, placé dans un bassin d'eau maudite, de 2,1 m de profondeur et de 6,3 m de diamètre. Trois ponts, larges de 0,9 m, sont suspendus au-dessus du bassin et permettent l'accès au monument, qui est une réplique de l'obélisque commémorant les révélations faites à Durin au bord de l'Etang-Miroir (l'original est dans la Vallée de la Rigole Sombre). La couronne pyramidale pivotante de ce monument peut être déplacée pour révéler les trois magiques (50 po) Ciseaux de Dvalin, en or. Ces Ciseaux peuvent être utilisés une fois par jour pour créer un Symbole magique du niveau du porteur. Ce faisant, ils "effacent" tout autre symbole ou inscriptions magiques touchés dans le processus. Il faut noter que les sections centrales, de 0,9 m sur 0,9 m, des ponts sont piégées. Des trappes pivotantes les protègent et, à moins qu'elles soient découvertes (Très Difficiles, -20) et désarmées (Difficile, -10), elles plongeront toute charge de plus de 13 kg dans l'eau en dessous. Les personnes entrant dans l'eau doivent faire un JR contre un sort de 3ème niveau ou tomber dans un sommeil comateux pendant 1-50 minutes et couler dans les profondeurs du bassin.

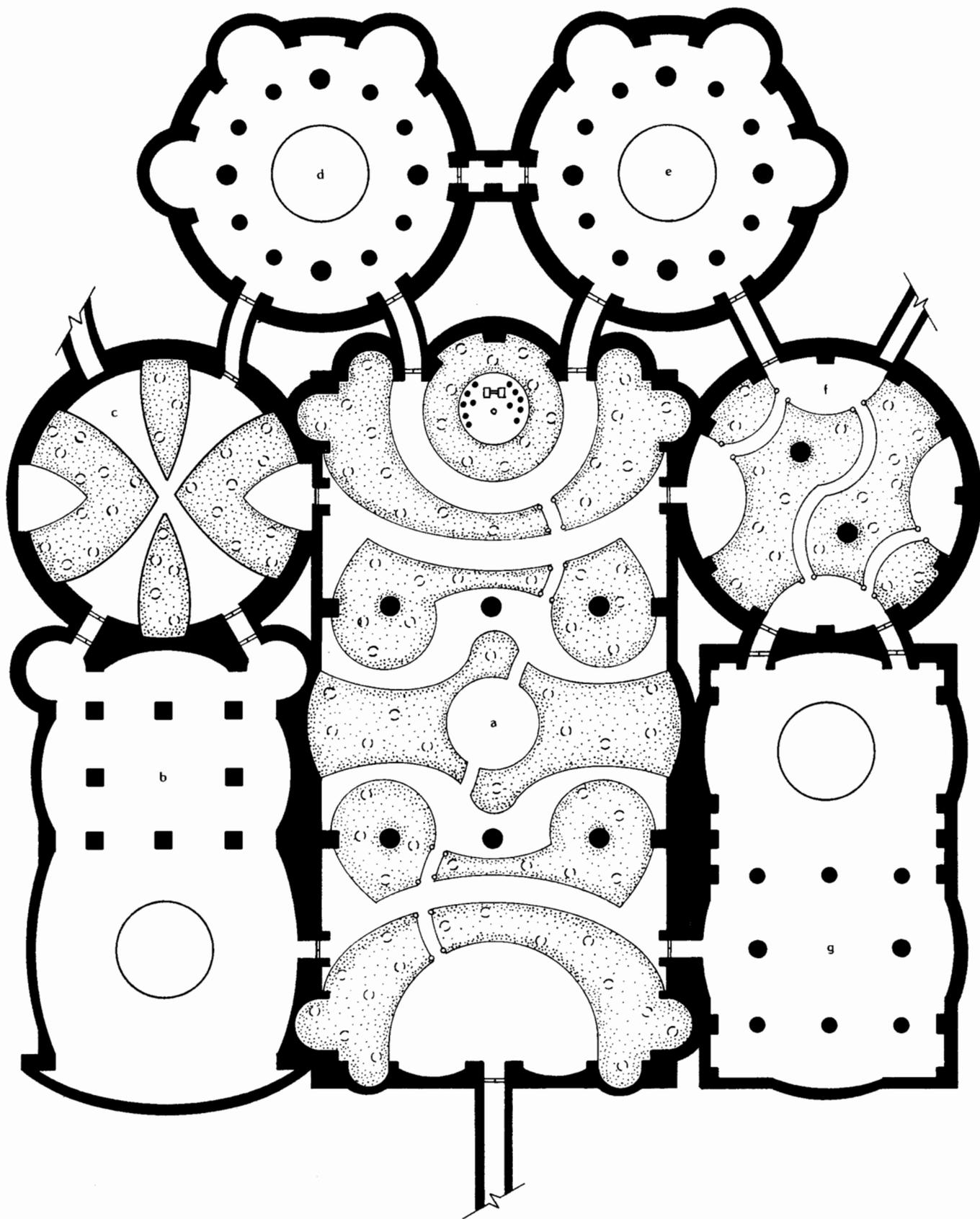
36. **Cheminée de Durin***: (cf. 5).

Septième Etage

37. **Chambre des Traditions** : Aussi appelé le Vingt et Unième Hall de l'Extrémité Nord, ce hall de réunion rectangulaire a des murs recouverts d'un composé d'obsidienne noire broyée. La pièce s'étend sur 63 m d'est en ouest et sur 42 m du nord au sud. Une seule fenêtre perce le mur est, au point où le mur rejoint le plafond. S'ouvrant dans le même mur, une porte livre accès à un escalier en spirale qui descend vers le Premier Etage. (Cet escalier passe par le 18ème Hall, le 15ème Hall, le 12ème Hall, le 9ème Hall et le 6ème Hall, tous de l'Extrémité







(Cf : 5.6, 6.6 et 46) Echelle : 1 cm = 14,4 m



L'ANTRE DU BALROG -- Sixième Profondeur

Nord, et débouche dans le Troisième Hall du Premier Etage.) Une issue dans le mur nord mène à une route, en bordure de laquelle se trouve la Chambre des Archives (cf. 38). La porte ouest s'ouvre sur une route transversale qui descend directement dans le Hall du Puits de Hwain dans les Mines de la Septième Profondeur. La porte sud conduit à une route qui relie ce hall au Vingtième Hall de l'extrémité Nord. Le Hall des Traditions est l'un des Trois Halls de Réunion conçus par Narvi (cf. 4.33).

38. Chambre des Archives* : La Chambre des Archives (ou "Mazarbul") est le traditionnel reposoir des volumes les plus honorés de la Moria. Ce hall fait 12,6 m sur 12,6 m et possède une hauteur sous plafond de 6,3 m. Une unique fenêtre oblique creusée en haut du mur oriental diffuse une lumière naturelle au centre de la pièce. L'intégralité de la chambre est entourée par une zone surélevée qui court le long des murs à 35 cm (2 marches) au-dessus du sol central. Cinq niches de 105 cm sur 105 cm ornent chaque mur, et les niches centrales des murs est et ouest abritent une porte. La porte ouest s'ouvre sur une route qui mène à la Chambre des Traditions, situées au sud (cf. 37). La porte est mène à un passage descendant qui se déroule sur plus de mille six cents mètres avant d'atteindre la Première Profondeur (cf. 7). Les Dix huit autres renforcements contiennent des coffres, traditionnellement remplis chacun de gemmes ou de bijoux pour une valeur de 5-500 po. Les étagères au-dessus des coffres supportent des rayons de saintes archives.

NOTE : Pendant la période 3A 2989-2994, Balin fonda une nouvelle colonie dans la Moria et en devint le Roi. Durant les derniers mois de son règne, il fit de cette chambre sa Salle du Trône, car son peuple était assiégé. Après sa mort en 3A 2994, il fut inhumé dans un sarcophage de pierre placé au centre de la pièce. Le cercueil de pierre, haut de 0,6 m et long de 3 m, était recouvert d'une plaque de granite blanc, épaisse de 0,3 m. Les runes inscrites sur son sommet disent :

Balin fils de Fundin
Seigneur de la Moria

(cf. SdA, T.1) Après cette période, les coffres restèrent dépouillés de richesses, excepté celles trouvées dans les **Sept Livres de Mazarbul**. Les livres :

Histoire du Peuple de Balin

Histoire du Peuple de Durin lors du Premier Age

Histoire du Peuple de Durin lors du Deuxième Age

Histoire du peuple de Durin (3 A 1-1981)

Livre de la Connaissance des Objets : Contient dix runes pour chaque sort de Barde de la Connaissance des Objets entre le 1er et le 10ème niveau (100 au total).

Livre des Voies de la Terre : Comme le livre de la Connaissance des Objets, mais contient les runes des voies de la terre.

Livres des Voies du Feu : Comme les autres, mais pour les sorts des Voies du Feu. Chaque dixième sort fonctionne sur le porteur, de toute façon.

39. Cheminée de Durin* : (cf. 5).

Deuxième Profondeur

40. Cheminée de Durin* : (cf. 5).

Troisième Profondeur

41. Armurerie de Khelurin* : ici, Khelurin est enterré dans un sarcophage de marbre gris. Beaucoup (2 à 20 armes magnifiques +15) de ses anciennes et résistantes créations en matière d'armes reposent ici. Elles sont entourées par des pièges à glissière (Cf. 4.33).

42. Cheminée de Durin* : (Cf.5)

Quatrième Profondeur

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

Cinquième Profondeur

43. Les Dômes* : (Cf.4.12, Naurond). Un labyrinthe de chambres noires en forme de dômes, constituées par de la pierre ponce volcanique et connectées par des centaines de petits tunnels tortueux. Certains de ces conduits à gaz en forme de tube s'étendent à travers le plafond et les faces supérieures du Gouffre Bleu qui donne plus bas sur le Grand

Hall de Forgeage qui est, après 3A 1981, la salle du trône du Balrog (Cf.46).

45. Cheminée de Durin* : (Cf.5).

Sixième Profondeur

46. Antre du Balrog* : Avant 3A 1981, cet ensemble de sept chambres servait comme Forge Royale, le Grand Hall de Forgeage de la Moria (Cf. 3.31). Avec l'affirmation de l'autorité du Balrog, il fut transformé en antre royale. La **Salle du Trône** (a) est décrite au paragraphe 5.3. Il y a six chambres annexes l'entourant :

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

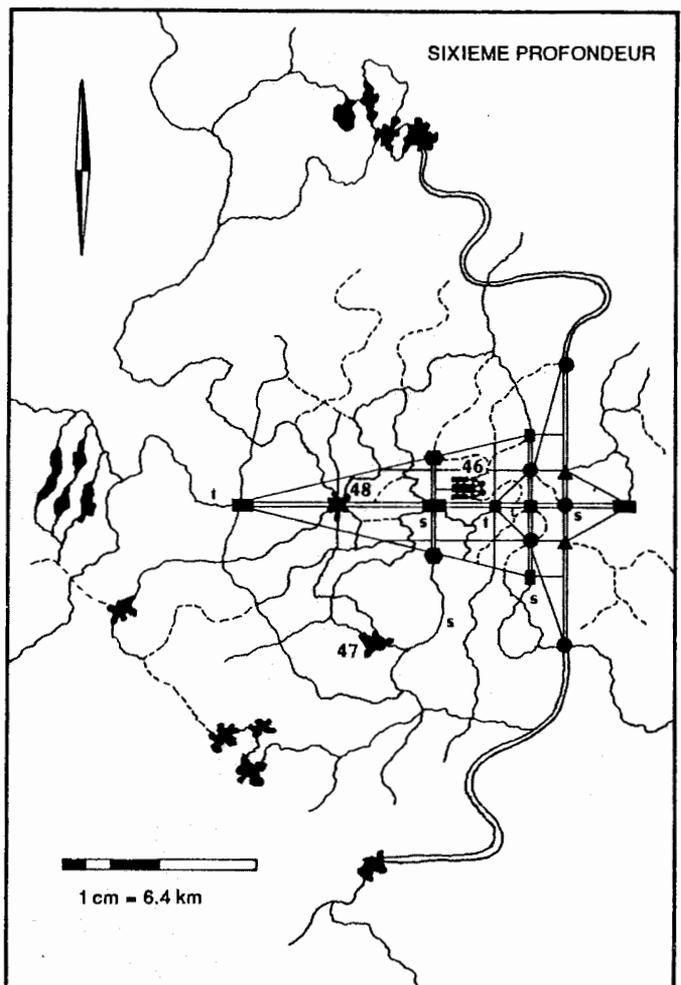
(c) **Hall des Questions** - ici le Balrog torture les captifs.

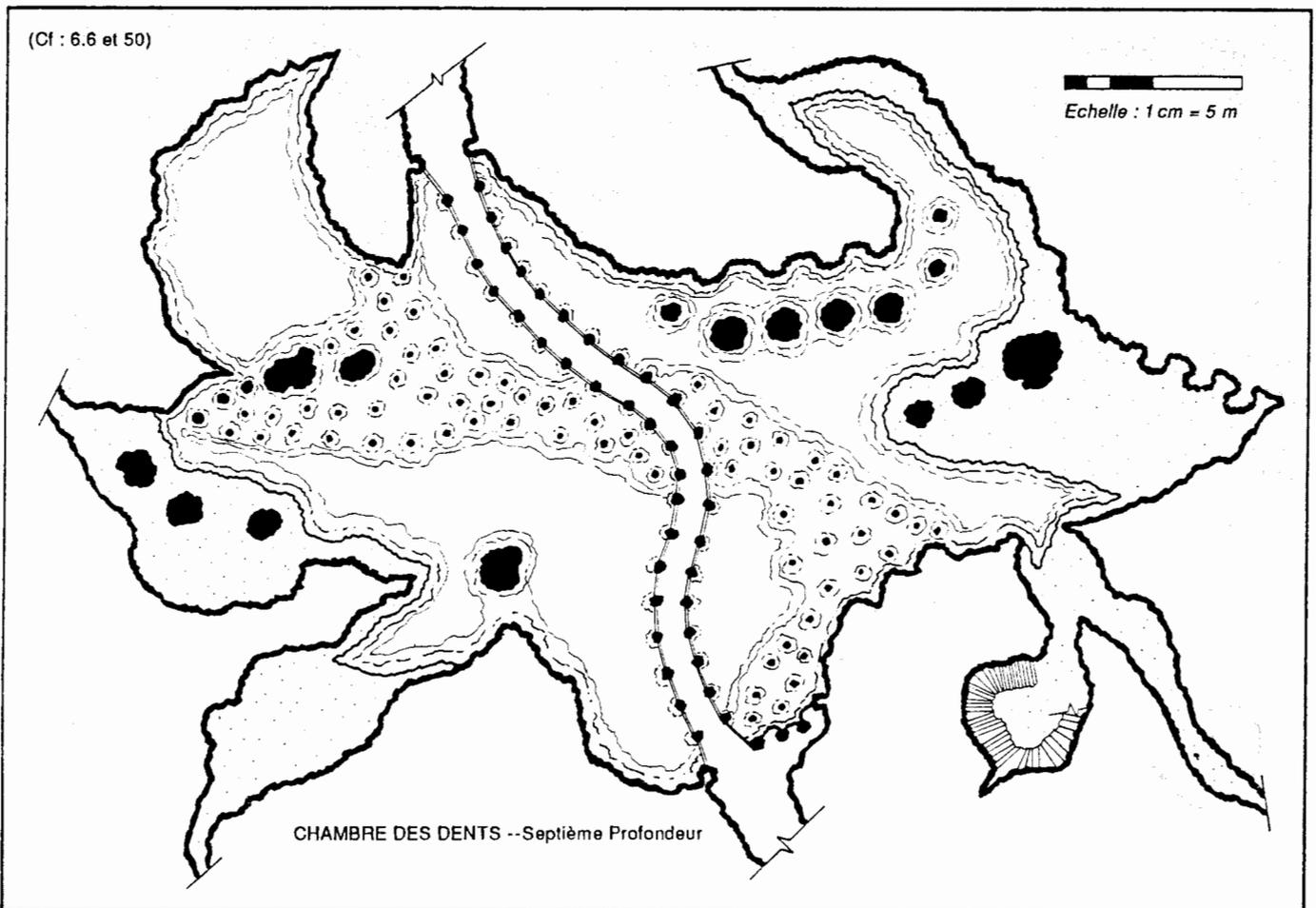
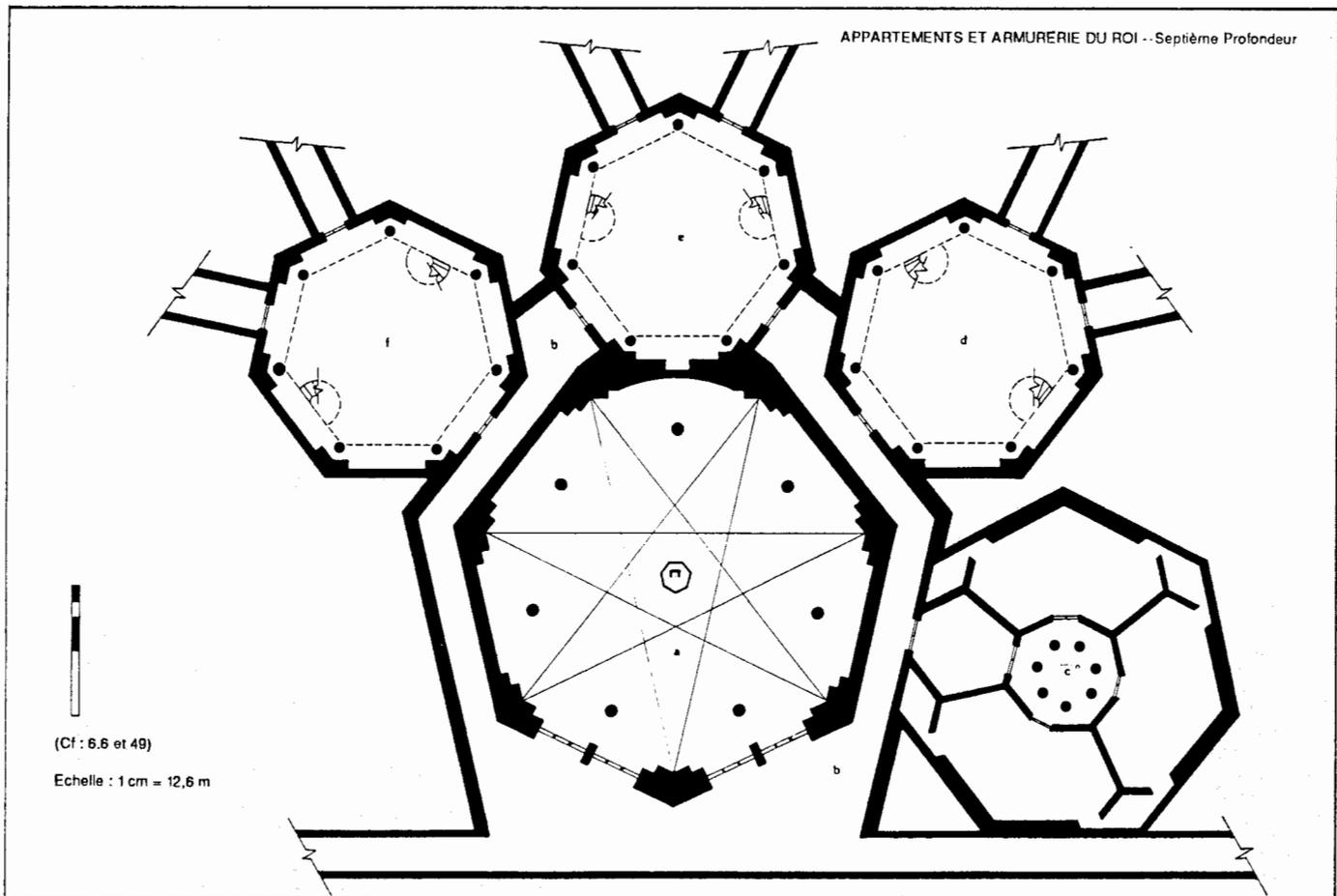
(d) **Place du Valarauko** - C'est le hall de résidence du Démon. Il ne dort jamais bien qu'il doive rester trois heures par jour à méditer dans une position horizontale sur l'estrade centrale haute de 1,8 m. Des colonnes de Laen rouge entourent l'estrade et supportent un toit vouté de la même matière. Trois niches circulaires servent à contenir les objets les plus précieux du Balrog.

Le trésor :

En D1, on peut trouver un coffre noir en fer de 4.2 m sur 1.8 m, qui est entouré de Pièges à Vapeur et qui est Extrêmement Difficile (-30) à ouvrir. Il contient 300 pm, 6000 po et trente trois rubis de 600 po (chacun contenant une couronne miniature de fer noir incrustée).

En D2, on peut trouver les armes du Balrog (Cf.5.3) entreposées dans une caisse de Laen noir non fermée. Dix huit Pièges à Dards protègent la zone, et sont déclenchés par quiconque ne place pas la clé runique appropriée pour les désarmer. La serrure est cachée dans le saillant du mur vers la droite.





En d3 se trouve un tas de 66 crânes couverts de Mithril, valant chacun 300po. Ce sont les crânes des seigneurs que le Balrog a tué personnellement depuis son réveil dans la Moria (cf "e").

(e) **Noir Réduit** - Depuis 3A 1981, les objets royaux de la lignée de Durin (cf49) demeurent ici, sur l'estrade centrale haute de 1m 80. Ils sont gardés par trois gardes Troll. Les objets pris sur les corps des 66 seigneurs mentionnés en "d3" ci-dessus sont stockés dans les trois niches.

(f) **Hall d'Attente** - Ici les servants attendent avant d'entrer dans la Salle du Trône. Trois gardes Troll sont stationnés dans la pièce, et deux "colonnes Dragons" animées (cf. 5.3) aident à la surveillance.

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

47 **Forges à Froid** * : (CF 3.31).

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

Septième Profondeur

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

(a) **La Salle du Trône** - Ici préside le Roi Nain de Khazad-Dûm.#

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

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

A côté de nombreux bijoux et de 777 pm, les objets comprennent :

- **Le Marteau de Durin** : un marteau de guerre +30 qui délivre deux fois les dommages normaux et qui peut être rappelé instantanément par son dernier porteur (dans un rayon de 233,1m).

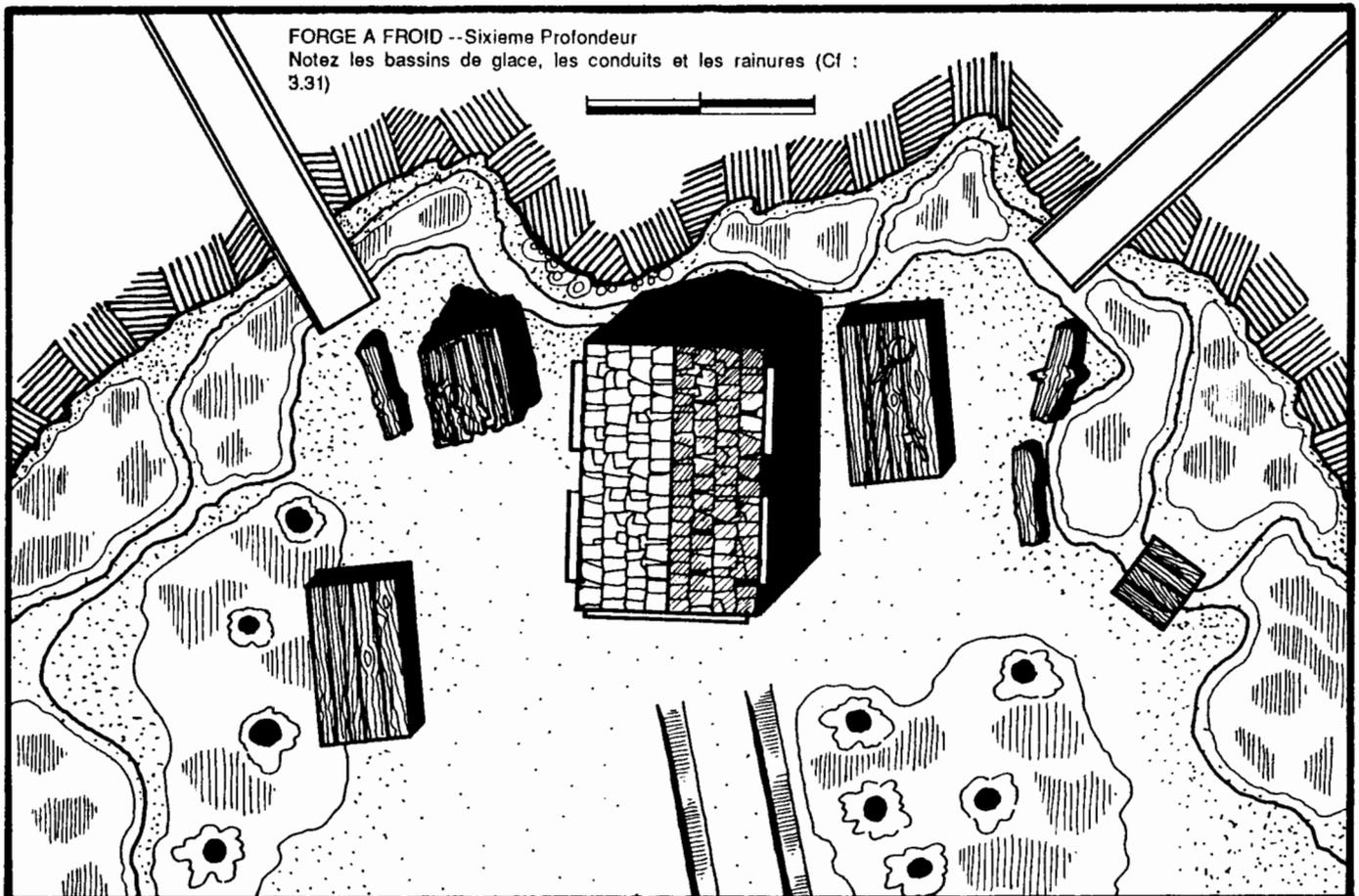
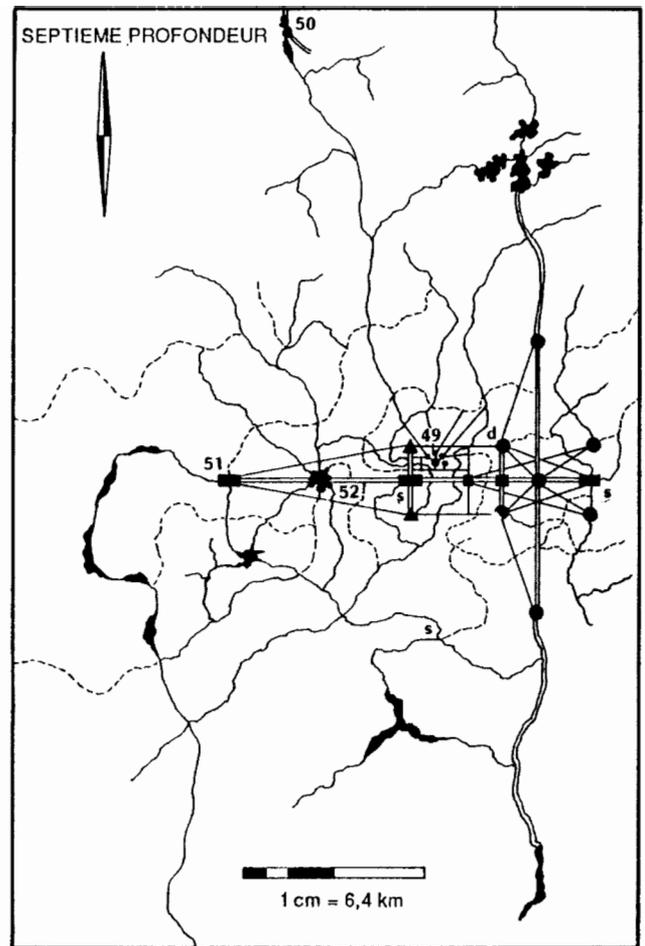
- **Les Sept Heaumes du roi** : Ciselés à la ressemblance de créatures semi-mythiques, chacun permet à son porteur d'avoir un bonus de +15 au Jr et +5 au BD. Ils deviennent tous les Coups Critiques fatals de Contusions dirigés contre la tête du porteur.

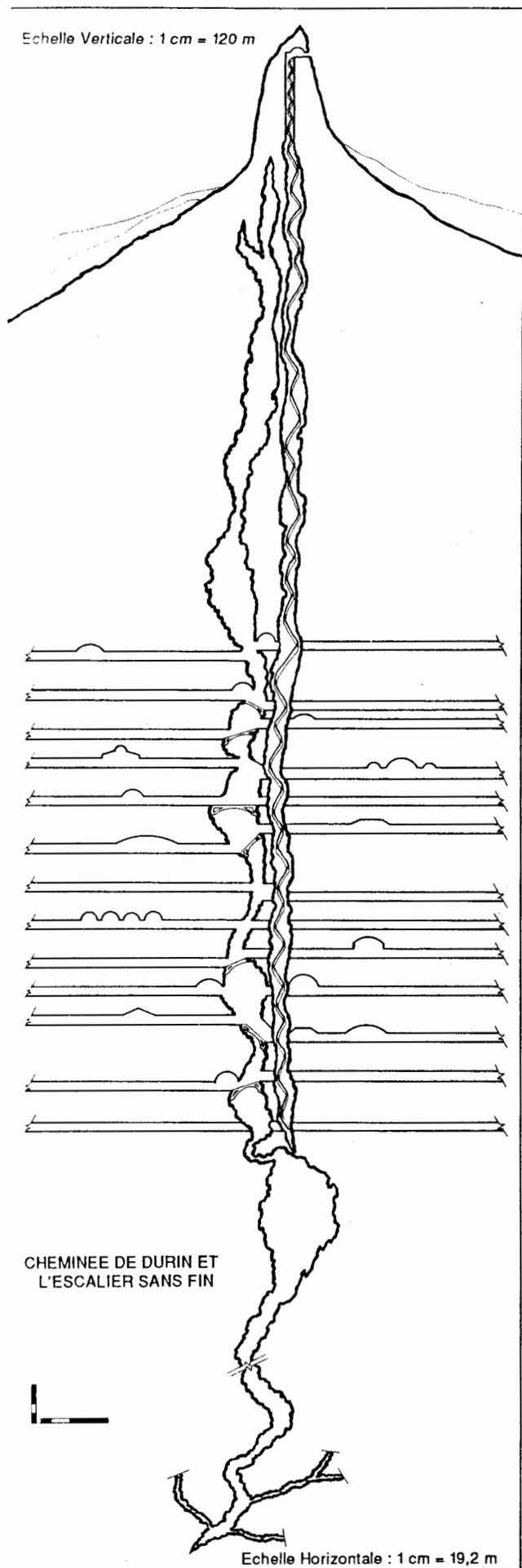
- **L'Armure de Durin** : Une armure de plates en Mithril +20 (TA 20).

- **Le Bouclier de Durin** : Un bouclier +20, incrusté de 14 symboles Nains (cf. 3.33).

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

50 **Chambre des Dents** * : Ici la tortueuse Voie du Rubicorne arrive des étages à la Septième Profondeur, juste avant de couper la Route du Mithril et de s'en





aller sous le col du Rubicorne. La route traverse l'eau sur un pont né de 21 stalagmites supportant les arches. De nombreuses staligmites saillantes donnent à la chambre son nom.

51 **Hall du Puits de Hwain** : Cette Salle de Garde s'ouvre sur la jonction en profondeur des principales avenues transversales qui relient la Septième Profondeur des Mines aux autres niveaux de la Moria. Rectangulaire, c'est une salle de garde de 14,7 m sur 10,5m, située sur le côté nord de l'avenue, juste à l'ouest du pont où convergent les trois routes. Un puits construit par Hwain (et communiquant avec les sous-Profondeurs) se trouve au centre de la chambre mal dégrossie.

52 **Escalier de Durin et Cheminée de Durin *** : A l'endroit où la Cheminée passe à travers une zone juste en-dessous de la Septième Profondeur, une étroite route s'ouvre dans le bras nord-est du gouffre. Là, sur une saillie sous une chute d'eau, se trouve le bas de l'Escalier de Durin. Ces escaliers en apparence sans fin tournent à l'intérieur d'une crevasse cachée, directement vers le sommet du Pic d'Argent. La route bifurque avant d'entrer dans la cheminée. Un embranchement mène à la Chambre à Coucher du Roi (cf. 49 "c"), pendant que l'autre est un tunnel grossier qui coupe à travers les Sous-Profondeurs supérieures et se connecte (plus loin à l'est) avec l'abysse qui part du Deuxième Hall de la Première Profondeur (cf. 7). La Cheminée de Durin continue vers le bas, s'étendant loin dans les sous-Profondeurs.

Note : Au cours du premier mois de 3A 3019, "l'Escalier Sans Fin" fut bloqué en son extrémité supérieure par des débris tombés résultant de la destruction de la tour de Durin. Cela se passa pendant la Bataille du Pic, quand Gandalf et le Balrog luttèrent (cf. 5, 53 et 4.35, 6.8).

Le sommet

53 **Tour de Durin** : (cf. 52 et 6.8). Cette chambre de granit rugueux, haute de 2,1m, se trouve au sommet de l'Escalier de Durin. De 2,1 m de diamètre, elle contient le Siège de l'Immortel en Laen doré. Le seul mobilier est un télescope en Argent, avec des incrustations d'or (valeur 140 po). Une unique et étroite fenêtre s'ouvre dans le mur oriental.

6.7 LES SOUS-PROFONDEURS

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

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

6.8 LES PICS DU DESSUS

L'"Escalier Sans Fin" caché qui monte en tournant à travers la Cheminée de Durin (cf. 6.6 et 5, 52, 53) se termine juste en dessous du sommet du Pic d'Argent, haut de 4650 m. A son sommet se tient la Tour de Durin, un lieu d'observation circulaire (2,1 m de diamètre) creusé dans le pinacle déchiqueté de la cime. De là, on peut observer les pays voisins du Siège de l'Immortel, en Laen doré, à travers une étroite fenêtre faisant face à l'est. La Vallée de la Rigole Sombre gît loin en bas.

De l'autre côté de la Vallée de la Rigole Sombre, au nord-est du Pic d'Argent, se dresse le Tête-dans-les-Nuages, haut de 4533 m. C'est un pic moins déchiqueté, mais non moins magnifique ; bien qu'il n'y ait pas de salles placées dans ces hauteurs, les passages de la Moria font des détours sous ses flancs.

Les tunnels de Khazad-Dûm mordent aussi dans le Grand Rubicorne. Culminant à 4800 m, c'est le plus haut des Monts Brumeux. Sa cime escarpée inspire une sensation de puissance et permet de voir à des lieues. Situé au nord-nord-est du Pic d'Argent et au nord-ouest du

Tête-dans-les-Nuages, il est le point d'ancrage de la triade de montagnes. Le stratégique col du Rubicorne se niche entre lui et le Pic d'Argent, et ses eaux donnent naissance au *Celebrant*. Comme les Sous-Profondeurs, les régions en haut des pics ont leur propre histoire.

7.0 CONSEILS POUR LES AVENTURES

Ce paragraphe donne un certain nombre de notes utiles au maître de jeu relatives au déroulement des aventures dans la Moria. Le MJ devra lire en entier ces conseils avant d'étudier et de sélectionner une des aventures qui suivent dans le paragraphe 8.0

7.1 SELECTION D'UNE AVENTURE

Le paragraphe 8.0 est dévolu à des sites ou des scénarii d'aventures spécifiques. Les principaux plans sont décrits dans le paragraphe 6. Disséminés un peu partout dans le paragraphe 6, on trouve des illustrations et des diagrammes de passages et de chambres typiques, qui mis ensemble forment une zone spéciale dans laquelle les PJ peuvent s'aventurer. Utilisez-les en liaison avec les plans des Profondeurs, aussi dans le paragraphe 6. Le MJ doit prendre la mesure de la force et de l'expérience des PJ impliqués dans le jeu et choisir l'aventure qui entraînera un défi, mais sans être trop difficile.

7.2 CHOIX D'UNE PERIODE DE TEMPS

Ceux des MJ qui désirent une simple aventure ne sont pas concernés par une période particulière. Ils peuvent, cependant, avoir plus de souplesse et ajouter un plus à leurs desseins en choisissant une période temporelle en dehors du champ de toutes celles mentionnées ici. On doit considérer ces aventures comme des histoires qui caractérisent le lieu, rien de plus. Ayez toujours présent à l'esprit qu'il n'y a pas d'autorité qui puisse aller à l'encontre du cours de l'histoire. Si vous poursuivez une série d'aventures pendant une ère spécifique, toute aventure dans la Moria viendra naturellement prendre place dans ce temps. Ce module est conçu pour s'accommoder à vos besoins. Des aventures spécifiques sont arrangées dans l'ordre chronologique. Le MJ doit toutes les lire avec attention pour voir comment elles s'organisent et comment se font les changements dans le domaine politique. Consultez la Chronologie dans le paragraphe 2.37 pour plus d'informations.

7.3 SUGGESTIONS POUR LA POURSUITE D'AVENTURES

Apprenez à connaître vos Personnages Non Joueurs (PNJ). Lisez les informations disponibles dans le paragraphe 8.0 et la charte de PNJ, au sujet des principaux PNJ dans la zone, et essayez de penser à ce que vous désirez comme type de personne.

Parcourez l'organisation des complexes et notez où se trouvent les postes de garde et les points faibles. Même si une pièce n'a pas d'occupants indiqués, considérez la possibilité que quelqu'un puisse s'y trouver quand les personnages y pénètrent. Réservez vos armes et vos objets magiques hautement puissants pour de grandes occasions. Entrer et se faufiler dans les environs de la Moria sont déjà simplement une tâche ardue pour un groupe d'aventuriers.

7.4 UTILISATION DES PIEGES ET DES OBJETS.

Les paragraphes de description comprennent de fréquentes références aux pièges et serrures. Consultez le paragraphe 4.36 pour accélérer le jeu. De plus, les références suivantes sont données au MJ utilisant JRTM ou RM.

Afin d'évaluer les succès ou les échecs dans les tentatives de désarmer ou d'ouvrir ces mécanismes, le PJ agissant a simplement à faire un jet, en y ajoutant le bonus approprié, en y soustrayant le facteur de difficulté assigné à la serrure ou au piège. Ainsi reportez-vous à la table TM-2, p84 (ou RM : "Character Law"). Les résultats des attaques Chutes / Projections, Ecrasements et des attaques animales peuvent être déterminées en utilisant les tables TSC-2 et TA-5 ou TA-6, toutes en page 75. Si vous employez Rolemaster, voir "Claw Law".

Les attaques par armes peuvent être déterminées en utilisant la table TSC-2, p78, et les tables de TA-1, p77 (ou RM : "Arms Law").

Les objets magiques sans bonus ne sont utilisés qu'avec Rolemaster. Si vous utilisez JRTM, tous les objets avec bonus sont magiques.

7.5 RENCONTRES

La Moria n'a jamais été sans vie. Même pendant les périodes où les Nains n'étaient pas à sa tête, les aventuriers rencontreront vraisemblablement quelqu'un ou quelque chose dans ses Halls. Bien que la Moria soit un énorme complexe, des choses traversent habituellement les chemins, surtout quand elles se meuvent sur de grandes distances.

La Maître Table des Rencontres du paragraphe 9.4 aide le MJ à savoir quand et où une rencontre se produit, ainsi que la nature de celle-ci. Quand un PJ reste ou voyage dans la Moria, le MJ peut consulter cette table, note la zone où le groupe se trouve (par ex., la Deuxième Profondeur de la Cité) et jette les dés pour déterminer s'il y a une rencontre. Les tirages sont faits sur une période temporelle fondée sur la distance que le PJ parcourt ou sur le nombre d'heures écoulées depuis le dernier jet de dé, en prenant le laps de temps passé le plus court. Un résultat sur 1D100 inférieur ou égal à la Chance de rencontre pour la région considérée entraîne une confrontation.

S'il y a une rencontre, un autre tirage est fait pour déterminer quelle sorte de créatures ou de choses est impliquée avec le PJ. Pour cela, le MJ peut consulter les tables et les textes appropriés pour plus d'informations. La Maître Table Militaire (9.1), la Maître Table des PNJ (9.2) et la Maître Table des Bêtes (9.3) donnent des statistiques et un résumé succinct de tous les engagements. De plus, le MJ doit se reporter au paragraphe 2.2 pour les détails concernant le caractère des animaux sauvages, ou au paragraphe 5.0 pour les habitants maléfiques.

Mais comme il y a aussi une "vie" dans beaucoup de mécanismes légués par les Nains, la table inclut aussi les rencontres avec les pièges. Le fonctionnement des pièges typiques est décrit dans le paragraphe 4.36, et quelques indications pour l'utilisation de ces dispositifs peuvent être trouvées dans les paragraphes 1.38 et 7.4.

8.0 AVENTURES DANS LA MORIA

Pour ces peu nombreux individus courageux qui osent passer la Porte de Durin et explorer les grands gouffres et

les chambre de la forteresse des Nains, les aventures qui suivent vont agir comme un leurre. Même en tentant d'entrer dans la Moria sans un "homme de l'intérieur", ou dans ce cas là un Nain de l'intérieur, c'est ridicule et dangereux à l'extrême. Vous devrez être chanceux pour le faire, car le premier Piège à Glissière vous précipitera dans les Profondeurs et vous tranchera comme un oignon en un instant, avec les pleins dommages.

8.1 L'AMBASSADE AU ROI NAIN (3A. 1640)

Lieu : la cour royale de Khazad-Dûm pendant le règne du Roi Bain, un haut lieu d'intrigues.

Participants requis : Un petit parti astucieux, multiracial de représentants envoyés pour découvrir la solidité de l'autorité du Roi Bain et les possibilités d'influencer le Roi Nain, et, si cela s'avère impossible, de le renverser.

Aides : informations sur les gens qui possèdent le pouvoir militaire et politique dans la forteresse des Nains.

L'HISTOIRE

Bain est supposé avoir perdu le contrôle de son peuple. Les Elfes et quelques hommes d'Eregion (en compagnie de forces plus sinistres) voudraient développer une sorte d'influence sur les têtus et xénophobes Khazâd, afin de saisir une partie de leurs immenses trésors et pour calmer leurs belliqueux voisins. Malheureusement, peu de Nains ont des intérêts chez les étrangers et leurs plans.

Cependant, quelques Khazâd peuvent être soudoyés achetés - ou loués - pour une certaine somme. Vous devez faire attention à une vieille plaisanterie des Hommes à propos de la recherche d'aide auprès des Naugrim. Le premier commandement est : soudoie un Nain (ce n'est pas difficile ; ils aiment tous l'argent). Le deuxième commandement est : soudoie un Nain en qui tu peux avoir confiance. Le troisième commandement, malheureusement, est : tu ne peux avoir confiance dans un Nain que tu as soudoyé.

Falin, fils d'une noble maison, a tranquillement envoyé un message comme quoi c'était lui, et non Bain, qui contrôlait la majeure partie des militaires Nains. Il est aussi avide et n'a qu'une vue à court terme, et il investira dans un plan qui embarrassera ou sapera le pouvoir de Bain. Aidant Falin, il y a Grolin un bouffon de cour, actuellement en disgrâce auprès de Bain, pour avoir insulté la femme du Roi, qui (il est nécessaire de le dire) possède une mystérieuse ressemblance avec Bain lui-même. Au moment propice, Falin peut vraiment tenter de détrôner Bain ou de le contrôler comme une marionnette. Beaucoup de courtisans ont promis leur aide à Falin, qui en retour a promis de riches récompenses à ceux qui l'aideraient dans son complot.

LA MISSION

Les PJ doivent en premier essayer de rencontrer le Roi, lui présenter leurs respects et se faire une idée à son sujet : ennemi ou marionnette. Puis ils doivent établir le contact avec Falin et les courtisans influents pour déterminer les possibilités de révolution ou de supercheries plus simples. Le défi est de maintenir de bonnes relations avec tous jusqu'au moment de choisir leur camp et d'agir - et de rester en vie -.

8.2 MISSION : VOL (3A.1640)

Lieu : l'intérieur déconcertant de Khazad-Dûm.

Participants requis : Le courage et la tenacité d'un lion, ou la folie dans le sang. Seuls des guerriers, bien ar-

més et expérimentés, peuvent éventuellement considérer de tenter cette mission proche du suicide.

Aides : Des plans ou une connaissance des étages et des Profondeurs de Khazad-Dûm est essentielle. Sans l'aide intérieure de Nains complices, la mission est impossible.

L'HISTOIRE

Avec les années, l'immense richesse de la Moria est connue de tous les aventuriers. Des joyaux, du Mithril, et des armes enchantées gisent disséminés un peu partout dans la capitale des Nains. Actuellement, une rumeur a rapidement atteint les colonies d'Eregion et de Rhaudaur qu'un petit nombre de gardes Nains détourneraient le regard, si le prix était correct. Les autres pourraient être réduits au silence. Le traître et rapace Gain, un capitaine des gardes, commande la mission mais insiste pour avoir 90% du butin. Une remarque d'avertissement : l'hypocrite Gain est du genre à lâcher un ours des cavernes affamé dans son repaire.

LA MISSION

Entrer dans la Moria sans être vu et s'en échapper avec tout le butin que le groupe peut porter est la charge donnée aux PJ dans ce scénario le plus dangereux.

8.3 L'EXPEDITION D'EXPLORATION (3A. 3000)

Lieu : Juste après l'assassinat de Balin à la Porte Est, la seule entrée ouverte de la Moria. (Le Gardien dans l'Eau a endigué la rivière, bloquant la Porte Ouest).

Participants requis : Un courageux et expérimenté parti d'aventuriers aptes à faire face et à combattre les démons et les citoyens des Profondeurs, qui gardent le trésor de Balin et les autres richesses de ce qui était Khazad-Dûm.

Aides : Cartes des réseaux de tunnels de la Moria, des objets magiques, et plus de panache qu'un dragon de feu.

L'HISTOIRE

Désertée par les Nains depuis plus d'un millier d'années, la Moria accueille d'autres résidents : des bêtes terrifiantes qui gardent l'immense trésor des Khazad. Une expédition est montée pour rechercher les trésors, aisés à trouver et faciles à transporter jusqu'à la surface - joyaux, anneaux, petits objets magiques et armes. Les chefs de l'expédition prétendent avoir des cartes détaillées des lieux où aussi bien se trouvent de grands trésors que les créatures qui les gardent. Le voyage est proposé par l'âge et infirme Nain Tili, qui est avide d'apprendre l'état des trésors et des souvenirs des anciens Nains avant de mourir.

LA MISSION

Entrer dans la Moria, prendre tout ce qui a de la valeur que le groupe peut rassembler, et ressortir vivant.

8.4 LA RECHERCHE DE BALIN (3A. 3000)

Lieu : le Septième Etage de la Moria, dans la Chambre de Mazarbul.

Participants requis : Un parti expérimenté et de haut niveau, avide de précéder la Compagnie et de piller la tombe de Balin.

Aides : Des cartes détaillées des niveaux de la Moria, et en particulier de la Septième Profondeur.

L'HISTOIRE

La Chambre des Archives de la Moria se trouve au Septième Etage du complexe des Nains, proche du Vingt et Unième Hall de l'Extrémité Nord. Ici, l'ancienne tradition des Nains demeura pendant des siècles avant la mon-

tée du Balrog en 3A. 1980 qui les fit fuir. Plus tard, dans cet âge, les Orques saccagèrent avec une attention particulière la Chambre, détruisant les archives et brisant les sculptures. Bien plus tard, en 3A. 2989, Balin fils de Findin établit sa Salle du Trône dans la Chambre. Ainsi, des objets de grande valeur restent toujours là.

LA MISSION

Entrer dans la Chambre - sans déranger ceux qui la gardent - et reprendre possession des archives du destin de Balin, et en sortir tout le butin et les écrits que le parti arrive à prendre et emporter.

8.5 LA QUETE DE L'HERITAGE DE DURIN (3A. 3020)

Lieu : La Septième Profondeur juste après la Guerre de l'Anneau.

Participants requis : Un parti ambitieux de pillards, capables de porter un lourd butin d'objets magiques et d'armes sur une grande distance dans le noir.

Aides : Cartes de la Moria, sacs à butin, et des tonnes de chance.

L'HISTOIRE

*Car la lignée de Durin est vaillante et longue,
 Ses descendants sont des courageux, fiers et forts
 Guerriers dont la puissance leur donne le droit
 De chanter une robuste chanson victorieuse !
 La Couronne des Sept Etoiles de Durin brillera
 Tant que les Khazad pourront combattre et extraire !
 Trésors et terres s'estomperont dans Khazad-Dûm
 Où un jour les Nains prospéreront tous ensemble.
 Sept Familles, Sept Etoiles,
 Les Nains prendront ce qui était jadis nôtre !
 Les gloires passent et la richesse demeure
 Pour nous à travers l'Age des guerres approchantes !*

Nombre des richesses de Durin l'Immortel - sa grande Hache, par exemple - demeurent cachées au sein des Profondeurs du Gouffre Noir. Des armes enchantées, des objets magiques et de rares bijoux de toute sorte se trouvent encore dans les ombres silencieuses des profondeurs les plus basses de la Moria. Il y a seulement un an, la Compagnie entra dans la Moria, où Gandalf le Magicien

lutta contre un terrifiant Balrog dont les "parents" peuvent se cacher non loin.

LA MISSION

Récupérer la plus grande partie possible de l'héritage, des trésors et des armes de Durin et fuir avec vers la sécurité de l'Entrée Est et plus loin.

8.6 LA FERMETURE DES SOUS-PROFONDEURS (4A. 100)

Lieu : Une Moria déserte à l'ouverture du Quatrième Age. En particulier, la fin d'une veine de Mithril sous le Rubicorne.

Participants requis : Un parti de haut niveau, d'aventuriers vertueux.

Aides : Une carte détaillée de l'intérieur de la Moria. Des mineurs expérimentés pourront être d'une grande aide.

L'HISTOIRE

Il est connu de tous que le féroce Balrog se cachant au cœur de la Moria serait toujours en vie. Avec la victoire de la Compagnie sur les forces des Ténèbres à la fin du Troisième Age, quelques gens courageux résolurent d'aller dans la Moria. Des rumeurs d'une grande Pierre de Fermeture ronde, gravée de Runes magiques, faite il y a longtemps par le peuple de Durin et roulée en position proche de l'ancre du Balrog, a atteint les oreilles des Elfes et des Hommes en Eregion. En s'adressant à ceux qui choisissent de chercher, les rumeurs font référence à des runes Naines intrigantes que certains interprètent comme la piste d'un immense trésor. D'autres suggèrent que les runes sont un avertissement. Seuls quelques-uns chercheront, et encore seront en vie pour raconter leurs histoires.

LA MISSION

Sceller le gouffre où le Balrog attend avec la Pierre Runique et triompher des autres démons remuant dans le noir. Alors, les aventuriers ayant réussi pourront réclamer le prix dû à ceux qui prennent des risques si grands avec si peu de chance de succès.

9.0 TABLEAUX

9.1 TABLE PRINCIPALE MILITAIRE											
Nom/Nbre	Race	Niv.	PdC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BD Mêtr	BO Proj. /Secondaire	MM	Notes
DURBAGHÄSH (Première et deuxième profondeurs)											
Garde du corps/36	Orque inférieur	4	75	CM/13	30	O	B/J	80 ci	60 la	5	Moment des loups.
(Montures Loups)	Grand Loup	3	90	CS/3	30	N	—	65 G Mo	—	30	Très rapides; si montés. Rapides.
Guerriers Lourds/50	Orque inférieur	3	50	CM/16	25	O	B/J	60 fa	20 la	-5	Certains ont des lances en mêlée.
Guerriers adultes/90	Orque inférieur	3	45	S/3	35	O	—	65 ci	20 la	5	Utilisent des boucliers ovales.
Jeunes guerriers/100	Orque inférieur	2	35	S/3	35	O	—	50ci	20 ao	5	Utilisent des boucliers ovales.
Wargs/10	Warg	5	150	CS/4	30	N	—	80 G Mo	60 G Gr	30	Très rapides et vicieux.
SHAGHAI (Première et deuxième profondeurs)											
Seigneurs Orques/6	Orque inférieur	5	70	CM/14	35	O	B/J	80 ci	80 ao	10	Voir également la Table Principale des PNJ.
Gardes/50	Orque inférieur	3	50	CM/14	30	O	B/J	60 ci	50 ao	5	Utilisent également des lances.
Guerriers Adultes/250	Orque inférieur	2	40	CM/13	30	O	—	45 ci	50 ao	0	Utilisent également des lances.
Jeunes guerriers/300	Orque inférieur	1	30	CM/13	25	O	—	35 ci	40 ao	-5	Utilisent également des lances.
URUK-UNGURÛZ (Sixième étage)											
Garde du Corps/3	Troll des Cavernes	10	140	CR/11	25	N	(B/J)	120 hb	100 EGr	5	Utilisez la Table des coups Critiques pour Grandes Créatures.
Garde/50	Uruk-Hai	6	85	PL/18	15	N	B/J	90 dm	85 ao	10	Prennent les oreilles comme trophée.
Guerriers Adultes/300	Uruk-Hai	4	70	PL/17	35	O	—	75 ec	75 hh	5	Certains utilisent des haches ou des cimeterres à 2 mains.
Jeunes Guerriers/50	Uruk-Hai	2	55	PL/17	30	O	—	60 ec	65 ao	5	Certains utilisent des haches ou des cimeterres à 2 mains.
TROUPES DU BALROG											
Garde d'élite/18	Olog-Hai	15	180	CR/11	35	N	(B/J)	185 dm	120 Rocher	10	Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures.
Trolls/18	Olog-Hai	12	160	CR/11	30	N	(B/J)	160 hb	100 Rocher	5	Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures.
Guerriers d'élite/108	Uruk-Hai	8	110	PL/19	40	O	B/J	105 ei	90 ar	15	Utilisent une variété d'armes.
LA GARDE DU CHATEAU NAIN											
Seigneur Sentinelle/1	Khazâd	21	165	PL/20*	77	O 20	(B/J)	200 mg*	120 hh*	15	Equipped en Mithril.
Haut Mystique/1	Khazâd	21	160	PL/20*	77	O 20	(B/J)	185 mg*	110 hh*	15	Symboles Nains sur le bouclier.
Ancien mystique/7	Khazâd	18	155	PL/20*	77	O 20	(B/J)	177 mg*	100 hh*	10	Symboles Nains sur le bouclier.
Sentinelles Mystiques/49	Khazâd	14	145	PL/20*	77	O 20	(B/J)	165 mg*	90 hh*	10	Symboles Nains sur le bouclier.
Guide/1	Khazâd	18	160	PL/20*	77	O 20	(B/J)	177 ma*	110 ard	10	Equipped en Mithril (+20).
Guide des profondeurs/7	Khazâd	14	155	PL/20*	77	O 20	(B/J)	160 ma*	95 ard	10	Equipped en Mithril (+20).
Guide de la Garde/49	Khazâd	10	120	PL/20*	60	O 15	(B/J)	140 ma*	85 ard	10	Equipped en Adarac (+15)

L'OSTARMÉE											
Seigneur d'Arme/1	Khazad	21	165	PL/20*	77	O 20	(B/J)	190 mg*	110 hh*	15	Équipement en Mithril (+20).
Seigneur d'Unité/3	Khazad	18	155	PL/20*	77	O 20	(B/J)	170 mg*	90 hh*	15	Équipement en Mithril (+20).
Seigneur d'Attaque/21	Khazad	14	150	PL/20*	77	O 20	(B/J)	150 mg*	80 hh*	10	Équipement en Mithril (+20).
Gardiens des sections/147	Khazad	10	125	PL/20*	60	O 15	(B/J)	130 mg*	70 hh*	10	Équipement en Adarcer (+15).
Gardiens de la Garde/441	Khazad	6	95	PL/19*	55	O 15	(B/J)	100 mg*	65 hh	5	Commandés par 21 Gardes de Bataille.
Gardiens de Hache/441	Khazad	5	80	CM/16	50	O 15	(B/J)	90 hh	60 hh	5	Commandés par 21 Hommes de Hache.
Gardiens d'Arc/147	Khazad	4	77	CM/13	25	N	J	80 mg	70 ard	10	Commandés par 7 archers.
Garde de Bataille/3087	Khazad	4	70	CM/19	45	O 10	(B/J)	80 mg	50 hh	5	Certains utilisent des masses ou des pioches.
Hommes de Hache/3087	Khazad	3	60	CM/16	40	O 10	(B/J)	60 hh	50 hh	0	Certains utilisent des haches de guerre à 2 mains.
Archers/1029	Khazad	2	45	CM/13	20	N	J	45 la	50 ard	5	Certains utilisent de longues haches de bataille.
Recrue/Tribu entière	Khazad	1	30	CM/16	35	O 5	(B/J)	35 mg	25 hh	0	Les armes et l'armure varient.

* - L'armure ou l'arme est de facture magique ou spéciale.

Code : Les caractéristiques fournies décrivent chaque type de combattant. Quelques-uns des codes s'expliquent d'eux-mêmes : race, Niv. (Niveau), PdeC (Points de Coup), Bouc. (Bouclier) et MM (bonus de Manœuvre en Mouvement). Pour la description de caractéristiques plus compliquées, voir la Table Principale des PNJ, 9.2.

NOTE : Les Uruk-Hai et les Olog-Hai peuvent opérer librement dans la lumière du jour. Les Orques inférieurs et les Trolls combattent avec un malus de -100 dans la véritable lumière du jour et de -25 dans une lumière du jour magique ou enchantée ; la lumière artificielle normale ne les incommode pas. Les Orques affamés peuvent dévorer leurs ennemis et/ou leurs propres morts. Les Trolls de Pierre se pétrifient dans la lumière du jour réelle ou magique.

NOTE : Sauf indication contraire, l'équipement des Nains est au moins en acier (+5 ou +10).

NOTE : Les forces Naines occupent la Moria jusqu'en 3A 1981, tandis que les autres forces l'occupent ensuite.

9.2 TABLE PRINCIPALE DES PNJ

Nom	Niv.	PdeC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
BALROG	66/36	420	PL/20	60	N	(B/J)	240 dm et fo	120 la et Gch	50	Voir § 5.3 pour une description complète.
ORQUES										
Maugrath	9	130	CM/16*	25	N	B/J	120 dm*	100 la*	10	Chef Uruk des Durbaghâsh. Équipement +15 en Adarcer.
Ulzog	7	100	CM/14	30	O	B/J	100 ci	90 ao	5	Roi Uruk des Snaga-Hai.
Gorthak	6	80	CM/14	35	O	B/J	90 ci	70 ao	10	Fils d'Ulzog.
Shagog	5	75	CM/13	35	O	—	80 ci	90 ao	10	Fils d'Ulzog.
TROLLS										
Urganog	12	175	CR/11	55	O	(B/J)	150 hb*	100 Rocher	0	Roi Troll des Cavernes des Uruk-Ungingûrz, hb +15 ; utilisez la Table des Coups Critiques pour grandes créatures.
Lugronk	15	200	CR/11	35	N	(B/J)	175 ha*	120 Rocher	5	Chef Olog de la garde Troll du Balrog, ha +15, utilisez la Table des Coups Critiques pour les Grandes Créatures.
Muranog	20	220	CR/11	40	O	(B/J)	200 fl*	140 Rocher	10	Olog très intelligent ; haut lieutenant du Balrog. Utilisez les runes. Fléau +20. Utilisez la Table des Coups Critiques pour grandes créatures.
ROIS NAINS GUERRIERS										
Durin I	49	177	PL/20*	77	O 20	(B/J)	232 mg*	200 mg*	10	Armure et bouclier +20. Marteau de guerre +30 (cause double dommage et peut être rappelé par son possesseur dans un rayon de 233 m). 14 symboles Nains sont sur son bouclier (voir 3.33).
Durin II	14	120	PL/20*	77	O 20	(B/J)	177 mg*	177 ard*	5	Barde Nain, fils glorieux de Durin I (connu comme Durin-Durin), décédé à un âge relativement jeune. Seul Nain blond connu ; Les Elfes nièrent qu'il fut un barde, disant "Vous ne pouvez appeler cela de la musique".
Durin III	35	177	PL/20*	77	O 20	(B/J)	220 mg*	190 mg*	10	Même équipement que Durin I.
Bâin	21	177	PL/20*	77	O 20	(B/J)	190 mg*	160 mg*	0	Même équipement que Durin I.
Durin VI	28	177	PL/20*	77	O 20	(B/J)	210 mg*	180 mg*	10	Même équipement que Durin I.
Nâin I	21	150	PL/20*	77	O 20	(B/J)	200 mg*	177 mg*	10	Armure et bouclier +20. Marteau de guerre +30, revient quand il est lancé dans un rayon de 70 m.
Balin	28	177	PL/20*	65	O 15	(B/J)	200 mg*	177 ard*	10	Armure, marteau de guerre et arbalète +15.
Thorin III	21	177	PL/20*	60	O 15	(B/J)	190 mg*	177 ard*	5	Armure, marteau de guerre et arbalète +15.
AUTRES NAINS										
Falin	18	147	PL/20*	65	O 20	(B/J)	160 mg*	110 hh*	0	Armure et armes +20.
Grolin	7	100	CM/13*	30	N	—	90 ma*	80 hh*	15	Armure et armes +15.
Gâin	10	125	PL/20*	65	O 15	(B/J)	140 ma*	85 ard*	10	Armure et armes +15.
Tili	7	77	CM/13*	45	O 10	—	70 ma*	70 ard*	-10	Armure et armes +10.

* - L'armure ou l'arme est de facture spéciale ou magique.

Codes : Les statistiques données décrivent chaque PNJ ; une description plus détaillée de certains des plus importants PNJ peut être obtenue dans le texte principal. La plupart des codes s'expliquent d'eux-mêmes : Niv. (Niveau), PdeC (Points de Coup), Bouc. (Bouclier) et MM (bonus de Manœuvre en Mouvement).

Les statistiques plus complexes sont décrites ci-dessous.

TA (Type d'Armure) : le code de deux lettres donne le type d'armure dans JRTM (S = Sans armure, CS = Cuir Souple, CR = Cuir Rigide, CM = Cotte de Mailles, PL = Plats) ; le nombre est celui correspondant aux types d'armures de ROLEMASTER.

BD (Bonus défensif) : Notez que le bonus inclut les caractéristiques et le bouclier. Les références des boucliers comprennent les bonus des qualités (par ex. "O5" signifie "oui, un bouclier +5").

Prot. (Protection) : "B" et "J" sont utilisés pour indiquer les protections des bras et des jambes respectivement.

BO (Bonus Offensif) : Abréviations des armes qui suivent les BO : fa-falchion, ce-épée courte, el-épée large, ci-cimeterre, dm-épée à deux mains, ma-masse, hh-hache, mg-marteau de guerre, hb-de bataille, pg-pioche de guerre, ga-gourdin, ba-bâton, da-dague, la-lance, le-lance de cavalerie ja-javelot, ah-arme d'hast, fr-fronde, ac-arc composite, ao-arc court ou de cavalier, al-arc long, arg-arbalète légère, ard-arbalète lourde, bo-bola, fo-fouet, sh-shuriken, ha-hallebarbe, ro-rocher (grande projection). Les attaques animales et non armées sont abrégées selon les codes de la Table Principale des Bêtes. Les combattants non entraînés à un type d'arme (par ex. les Orques non entraînés au combat à projectile) subissent une pénalité de -25 lors de leurs attaques. Les bonus offensifs pour la mêlée et les armes de jet incluent le bonus de la meilleure arme du combattant dans cette catégorie.

9.3 TABLE PRINCIPALE DES BÊTES

Type	Niv.	Nb Renc.	Taille	Vitesse	P de C	TA	BD	Attaque (Primaire / Secondaire / Tertiaire)	Notes
Aile des Cavernes	1	2-100	P	R/TR	8	S/1	50	50PGr/40PMo/-	Agressive. Elle emploie des tactiques d'embuscade (+/- 8 aux résultats de Coups Critiques). Elles s'enfuient si leur chef est tué.
Chauve-souris	0	1-100	P	TR/TR	4	S/1	60	25 Pel-l-	Trouvée partout dans la Moria.
Dragon d'eau	18	1	E	R/R	240	PL/20	40	150EBo/120ESa/180EMo	Utilisez la table des Coups Critiques pour très grandes créatures. L'attaque primaire est en réalité un Eclair d'eau +120 (portée : 60 m).
Fantôme inférieur	7	1-5	M	R/R	100	S/1	30	Spécial/60MBo/50Am	Utilisez la Table des Coups Critiques pour grandes créatures. Il draine 3 points de CO/rd (dans un rayon de 3m).
Fantôme supérieur	15	1-2	M	TR/TR	165	S/1	50	Spécial/110Am/90GBo	Comme ci-dessus ; apparaît comme un être vivant. Lance le sort "Catalepsie" (rayon de 3 m). Draine 5 points de CO/rd (rayon de 3 m).
Faucon Écho	3	1-2	P	TR/AV	27	S/1	65	50MGr/40MBe/-	Opportuniste. On le trouve souvent près des fleurs vertes grimpances (Lothgalen).
Goule inférieure	1	variable	M	MO/R	25	S/1	10	25PBo/30PGr/10PMo	Corps animé stupide ; infecte les blessures.
Goule supérieure	3	variable	M	MR/R	50	S/1	20	40MBo/50PGr/45Am	Comme ci-dessus ; lance le sort "Frayeur" (rayon de 3 m).
Hurlleur des voûtes	1	1-5	T	TR/AV	5	S/1	60	30PMo/40Pe/-	Leur cri perçant agit comme une attaque du 1 ^{er} niveau : la victime est étourdie pour 1 rd /10 points d'échec à son JR. Leur langue est porteuse du Poison Hurlleur (Gwinwin Nalaew).
Loup Géant, Adulte	4	2-20	G	TR/R	80	S/3	45	75GMo/45MGr/-	Attaque en groupes coopérants. Il vit à la surface ou non loin.
Loup Géant, Jeune	2	1-20	M	TR/R	60	S/3	40	60GMo/-/-	- - -
Mâchoire Rouge	4	1-10	M	R/TR	90	CS/7	35	90GMo/50GSA/60GCh	Ses organes brillants émetteurs de lumière rendent une embuscade virtuellement impossible.
Musaraigne de la Mort	1	1-5	T	MO/R	2	CR/11	70	45Pe/-/-	Extrêmement agressive. Transmet la maladie appelée la Main Bleue (E Lyineam).
Oiseau des Chambres	2	21-30	P	TR/R	11	S/1	60	50PBe/35MGr/-	Craintif, mais capable d'embuscade (+/- 5 aux résultats de Coups Critiques) quand il est surpris. Il vit dans des cavernes d'argile humide.
Ours des cavernes	12	1-5	E	R/R	300	CS/8	40	85ESa/90EGr/50ECh	Utilisez la Table des Coups Critiques pour grandes créatures. Il vit à la surface, ou non loin.
Spectre	5	1-5	G	TR/TR	200	S/1	100	Eclair Choquant +40 (portée : 1,5m)	Affecté uniquement par les coups commotionnants ; utilisez la Table des Coups Critiques pour grandes créatures.
Squelette inférieur	7	variable	M	R/R	100	S/1	30	50Am/60MBo/-	Lance le sort "Frayeur" (rayon de 3 m) ; après 3 rounds, il draine 2 points de CO/rd (rayon de 3m).
Squelette supérieur	10	variable	M	TR/TR	135	S/1	40	95Am/70GBo/-	Comme ci-dessus, hormis qu'il draine 4 points de CO/rd.
Troll des Cavernes, Adulte	12	1-2	G	MO/MO	175	CR/11	25	100EGr/85Am/-	Utilisez la Table des Coups Critiques pour grandes créatures. En général solitaire ou membre d'un petit groupe.
Troll des Cavernes, Jeune	5	1-5	G	MO/MO	100	CR/11	20	60EGr/40Am/-	Comme ci-dessus.
Ver des Cavernes	1	1	E	MR/R	160	CR/12	30	90ESa/110ECo/120EMo	Le plus souvent membre d'un petit groupe familial.
Warg	5	1-10	G	R/TR	160	S/4	55	85GMo/50MGr/-	Utilisez la Table des Coups Critiques pour grandes créatures. il agrippe ses proies et ensuite utilise ses autres attaques.
Wight, inférieur	15	1	G	MO/MO	120	CM/16	30	110Am/80GBo/-	Grands loups intelligents et vicieux.
Wight, majeur	25	1	G	MO/MO	170	PL/19	30	150Am/80GBo/-	Utilisez la Table des Coups Critiques pour grandes créatures. Lance le sort "Frayeur" (rayon de 9 m). Paralyse et endort au toucher.
Wight, mineur	10	1	G	MO/MO	90	CR/11	30	90Am/80GBo/-	Utilisez la Table des Coups Critiques pour grandes créatures. Lance le sort "Frayeur" (rayon de 18 m). Paralyse et endort au toucher.

Les caractéristiques données décrivent une créature typique de ce type. La plupart des codes s'expliquent d'eux-mêmes : Niv. (Niveau), Nb Renc. (Nombre Rencontré), Taille : T = minuscule (Toute Petite), P = Petite, M = Moyenne, G = Grande, E = Gigantesque (Enorme), PdeC (Points de Coup) et BD (Bonus Défensif). Les caractéristiques plus complexes sont décrites ci-dessous.

Vitesse : La vitesse d'une créature est donnée sous la forme "Vitesse de Mouvement/Rapidité d'Attaque" : RA = Rampant, TL = Très Lente, LE = Lente, MO = Moyenne, MR = Modérément Rapide, R = Rapide, TR = Très Rapide, AV = Rapidité Aveuglante.

TA (Type d'Armure) : Les lettres du code donnent le type d'armure de la créature pour JRTM (S = Sans Armure, CS = Cuir Souple, CR = Cuir Rigide, CM = Cotte de Mailles, PL = Plats ; le nombre représente le type d'armure équivalent pour ROLEMASTER).

Attaque : Chaque code d'attaque commence avec le Bonus Offensif de l'attaquant. La première lettre indique la taille de l'attaque : T = Minuscule (Toute Petite), P = Petite, M = Moyenne, G = Grande et E = Gigantesque (Enorme). Les deux dernières lettres indiquent le type de l'attaque : Bc = Pince/Bec ; Mo = Morsure ; Gr = Griffe/Serre ; Co = Corne/Défense/Dard ; Sa = Saisir/Agripper ; Bo = Coups de Bourbin/de Bœlier ; Pe = Tout petits animaux ; Pi = Piétinement ; Ch = Chute/Projection/Ecrasement ; Po = Coups de Poings/Pieds et Am = Arme. Ces codes diffèrent peu entre ceux de JRTM et ceux de ROLEMASTER.

(Primaire/Secondaire/Tertiaire) : Chaque créature engage habituellement le combat en utilisant son attaque "Primaire". Suivant la situation ou le succès de son attaque Primaire, elle peut ensuite utiliser son attaque "Secondaire" ou son attaque "Tertiaire".

Auteur / Concepteur : Peter C. Fenlon

Illustrations : Richard H. Britton, Terry K. Amthor, Jessica Ney, Pete Fenlon

Cartes en couleur : Pete Fenlon

Dessin de couverture : tiré du film "Le Seigneur de Anneaux". Copyright 1978 © par The Paul Zaentz Company

Cartes des routes : Jessica Ney, Pete Fenlon

Production : John Ruemmler, Terry Amthor, Coleman Charlton

Aventures : John Ruemmler

Tableaux : Coleman Charlton, Pete Fenlon

Contributions spéciales : Bruce R. Neidlinger, Olivia H. Johnston, Chris Christensen, Heike Kubasch, Carl Willner, Brian Bouton, Kurt H. Fischer, Sam Irwin, Jessica Ruemmler

Titre original : MORIA, The Dwarven City

Traduction : Frédéric Prévost et Jérôme Dumec

Correcteur-réviseur : Thierry Betty

9.4 TABLE PRINCIPALE DES RENCONTRES		LA CITÉ					LES MINES			
Rencontre	E7,E6,E5	E4,E3	E2,E1,P1,P2	P3,P4	P5,P6,P7	E7,E6,E5,E4,E3	E2,E1,P1,P2	P3,P4,P5	P6,P7	
Chance de Rencontre	15 %	10 %	20 %	12 %	40 %	10 %	8 %	6 %	10 %	
Distance (en kilomètres)	0,8	1,6	0,32	0,8	0,32	3,2	1,6	3,2	0,8	
Temps (en heures)	4	8	2	8	4	8	4	6	8	
Piège à Glissière*	01-05	01-07	01-07	01-10	01-10	01-03	01-05	01-07	01-05	
Piège à Dards*	06-20	08-22	08-15	11-15	11-15	04-10	06-15	08-12	06-08	
Piège à Plaque*	21-25	23-30	16-20	16-25	16-25	11-13	16-19	13-19	09-14	
Fosse	26-35	31-42	21-30	26-35	26-35	14-23	20-29	20-29	15-24	
Piège à Picux	36-38	43-47	31-35	36-40	36-38	24	30-32	30	25	
Piège à Vapeur*	39	48-49	36-38	41-49	39-49	25	33-34	31-40	26-40	
Pièges à Roues	40	50	39-40	50	50		35			
Chauves-Souris	41-50	51-60	41-48	51-58	51-56	26-46	36-47	41-50	41-53	
Oiseaux des Chambres	51-53	61-62	49	59	57	47-52	48-49	51-52	54	
Ours des Cavernes		63	50-51	60			50			
Trolls des Cavernes	54-59	64-69	52-53	61-66	58-60	53-60	51-57	53-61	55-59	
Ver des Cavernes				67	61-63		58	62-64	60-65	
Ailes des Cavernes	60-61	70-71	54	68-69	64	61-66	59-60	65-67	66-68	
Musaraignes de la Mort	62-63	72-73	55	70-71	65-66	67-68	61	68-70	69-72	
Loups Géants			56-58				62			
Faucons Echo	64-65	74-75	59	72	67	69-74	63-64	71-72	73	
Fantômes inférieurs	66-67	76-77	60	73-74	68	75-76	65	73	74	
Fantômes supérieurs	68	78	61	75-76	69-71	77	66	74-75	75-76	
Goules	69-70	79-80	62	77-78	72-73	78	67	76	77	
Mâchoires Rouges*	71-72	81-82	63	79	74	79-81	68-69	77-78	78-79	
Squelettes inférieurs	73-74	83-84	64-66	80-81	75	82-83	70	79	80	
Squelettes supérieurs	75	85	67	82-83	76-78	84	71	80-81	81-82	
Spectres	76	86	68	84-85	79-81	85	72	82-84	83-85	
Hurlleur des Voûtes	77-78	87-88	69	86-87	82	86-91	73-74	85-86	86-87	
Wargs	79	89	70-72			92	75-76			
Dragon d'eau*				88	83-85		77	87-89	88-92	
Wight mineur	80-81	90-91	73	89-90	86	93	78	90-91	93	
Wight inférieur	82-83	92-93	74	91-92	87-88	94	79	92-93	94	
Wight majeur	84	94	75	93-94	89-90	95	80	94	95	
Patrouille Orque normale	85-94	95-97	76-90	95-96		96-98	81-92	95-96		
Grande Patrouille Orque	95-99	98-99	91-98	97	91	99	93-99	97	96	
Patrouille Orque du Balrog	00	00	99-00	98-00	92-97	00	00	98-00	97-98	
Garde Troll d'Elite					98-99				99	
Le Balrog					00				00	

* — Ces rencontres nécessitent un environnement spécial, tel que l'eau, la vapeur, un gouffre, une conduite d'air etc. Faites un autre jet si un tel environnement n'est pas présent.

NOTE : Cette Table est conçue pour aider le Maître de Jeu utilisant Moria durant la période postérieure à 3A 1981. Elle peut être utilisée pour déterminer la localisation et l'occurrence des rencontres qui ne sont pas placées dans un lieu fixe par ce module ou par le Maître de Jeu. Si le jet indique une rencontre qui n'est pas appropriée, faites simplement de nouveaux jets de dés jusqu'à en obtenir une qui soit appropriée.

NOTE : Une rencontre n'implique pas toujours un combat ou une activité similaire ; un groupe peut éviter ou apaiser certains des dangers ci-dessus à l'aide d'une action appropriée ou de bons jets de manœuvre. Cette table donne seulement au Maître de Jeu un guide pour les rencontres avec des pièges ou des créatures inhabituels ou potentiellement hostiles.

NOTE : Certains pièges ne seront pas fonctionnels, pour ne pas avoir été activés ou entretenus. Pour chaque période de 20 ans (arrondis par défaut) qui s'est écoulée depuis 1981, il y a 1 % de chance que le piège ne fasse aucun effet dans le cas où il aurait normalement été activé (ceci dû au fait d'une non utilisation ou d'un manque d'entretien). Par exemple, en 3A 2600 (619 ans, arrondis par défaut à 600 ans) il y aurait 30 % de chances qu'un piège ne se déclenche pas. Un tel piège a toujours une chance d'entrer en action à chaque fois que quelqu'un active le mécanisme de déclenchement (c.-à-d. un piège pourrait ne pas s'activer lorsque la première personne heurte le déclencheur, mais peut toujours le faire plus tard). Le Maître de Jeu peut aussi vouloir assigner aux pièges une chance de ne pas être en activité (c.-à-d. non armé ou déjà déclenché précédemment). Nous suggérons une chance, tout compris, de 10-20 %.

Utilisation de cette table et des Codes : Dans la Moria, un groupe est soit dans LA CITÉ ou dans LES MINES. De plus, un groupe est à l'un des sept Étages (E7,E6,E5,E4,E3,E2,E1) ou à l'une des sept Profondeurs (P1,P2,P3,P4,P5,P6,P7). Ces deux éléments d'information déterminent la colonne à utiliser dans une procédure de rencontre. A intervalles de temps réguliers, en temps de jeu, le Maître de Jeu devra déterminer la colonne appropriée et alors faire un jet pour vérifier si une rencontre possible a lieu. La période de temps séparant deux jets de rencontre est soit le Temps donné sur la table soit le temps mis par le groupe pour couvrir la Distance donnée sur la table, en prenant la période de temps écoulé la plus courte. Si un jet de rencontre est inférieur ou égal à la Chance de Rencontre donnée sur la table, un second jet (1-100) est à faire pour déterminer la nature de la rencontre.

10.0 GLOSSAIRE

Adarcer : Un alliage blanc, l'Adarcer est extrêmement résistant et capable de couper le Fer. Voir paragraphe 4.123, minerais.

Aulë : Le grand Vala qui éveilla les Nains au Premier Age.

Azog : Chef Orque qui tua Thrór, héritier de Durin, à la fin du Troisième Age, inspirant ainsi le cri de guerre des Nains, "Azog!"

Basalte : Une roche volcanique noire et dense.

Crebain : Maléfiques corneilles géantes.

Doloire : Un outil tranchant fait d'une lame fixée à angle droit avec le manche.

Etage : Un niveau supérieur de Khazad-Dûm, au nombre de sept.

Frise : Un cordon ornemental sculpté autour d'un mur.

Granit : Une pierre durable et granulaire, utilisée pour les murs et les supports structurels de la Moria.

Laen : Un verre volcanique extrêmement dur et durable, souvent forgé en des armes enchantées au tranchant effilé.

Marbre : Un calcaire dur et cristallin utilisé en sculpture et en architecture.

Niveau : Les sept Etages et les sept Profondeurs forment les quatorze niveaux du complexe des Nains.

Obsidienne : Une roche volcanique noire, ressemblant au verre.

Pioche : Une arme comme un pic avec une extrémité large, une des favorites des Nains.

Porphyre : Une roche rouge pourpre extrêmement dure, incrustée de cristaux.

Profondeur : Un niveau inférieur de la cité et des mines de Khazad-Dûm, en-dessous de la Septième Profondeur, dont l'étendue est inconnue.

Treuil : Une machine à hisser, qui utilise une manivelle.

EXTENSION DE JRTM AVEC ROLEMASTER

Le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM)* procure six professions et des listes de sorts jusqu'au niveau 10. *JRTM* est compatible avec *Rolemaster (RM)* lequel offre 20 professions et des listes de sorts jusqu'au niveau 50. Deux questions se posent donc :

1. Comment utiliser les professions de *Rolemaster* au sein de *JRTM* ?
2. Comment convertir les personnages de *JRTM* en personnages de *Rolemaster* ?

LES PROFESSIONS DE ROLEMASTER DANS JRTM

La plupart des professions de *RM* lancent des sorts décrits dans le *Manuel des Sorts* (le système de magie de *RM*). Pour cette raison, le *Manuel des Sorts* devra être utilisé pour déterminer quelles listes de sorts un personnage spécifique de *RM*, et donc de *JRTM*, pourra apprendre. En fonction de ces listes de sorts, les professions de *RM* se transposent facilement en celles de *JRTM*.

- Les Guerriers, les Rangers et les Voleurs de *RM* sont respectivement considérés, dans *JRTM*, comme des Guerriers, des Rangers et des Scouts.

- Les Magiciens, les Illusionnistes, les Alchimistes, les Sorciers et les Mystiques de *RM* sont considérés, dans *JRTM*, comme des Mages en ce qui concerne la Caractéristique Primordiale (l'Intelligence), les Points de Développement (TGP-4) et les Bonus de Profession (TB-6). Les Clercs, les Animistes, les Guérisseurs et les Astrologues de *RM* sont considérés, dans *JRTM*, comme des Animistes.

- Les Bardes de *RM* et de *JRTM* sont identiques avec, dans *JRTM*, la Présence comme Caractéristique Primordiale.

- Les Mentalistes, les Soigneurs et les Prophètes de *RM* ont, dans *JRTM*, la Présence comme Caractéristique Primordiale, ont les Bonus de Professions de l'Animiste et utilisent les Points de Développement donnés dans la colonne «Mentaliste» (cf. Table des Points de Développement).

- Les Larrons de *RM* sont considérés, dans *JRTM*, comme des Guerriers mais utilisent les Points de Développement donnés dans la colonne «Larron» (cf. Table des Points de Développement).

- Les Guerriers-Moines de *RM* sont considérés, dans *JRTM*, comme des Guerriers mais utilisent les Points de Développement donnés dans la colonne «Guerrier-Moine» (cf. Table des Points de Développement).

- Les Moines de *RM* sont considérés, dans *JRTM*, comme des Rangers mais utilisent les Points de Développement donnés dans la colonne «Moine» (cf. Table des Points de Développement).

Table des Points de Développement

Catégorie	Mentaliste	Guerrier-Moine	Moine	Larron
Mvt./Manœuvre	0	0	0	2
Armes	1	1	1	4
Général	1	1	2	3
Subterfuges	1	2	2	3
Magie	3	0	1	1
Dév. Corporel	2	3	2	2
Langages	2	0	1	0
Listes de Sorts	5	0	1	0
Arts Martiaux	0	5	3	0
Défense Adrénale	0	3	2	0

NOUVELLES CATÉGORIES DE COMPÉTENCE

La Table des Points de Développement ci-dessus comprend deux nouvelles catégories: les Arts Martiaux et la Défense Adrénale.

Si un personnage ne porte pas d'armure, ni de bouclier et s'il bouge d'au moins 1,50 m dans le round, son bonus de compétence en Défense Adrénale est ajouté à son Bonus Défensif contre toutes les attaques dirigées contre lui dans le round; il doit néanmoins savoir qu'il va subir une attaque pour utiliser ce bonus contre cette attaque-là.

La catégorie Arts Martiaux (AM) comprend six compétences d'attaques (Bonus Offensifs, BO). Les trois premières (AM 1 à 3) utilisent les Coups Critiques d'Impact (TC-9) alors que les trois dernières (AM 4 à 6) utilisent les Coups Critiques de Déséquilibre (TC-4).

AM 1. Petites Attaques par Griffes et Dents (TA-5).

AM 2. Attaques Moyennes par Griffes et Dents (TA-5); le BO ne peut pas être supérieur à celui de l'attaque AM 1.

AM 3. Grandes Attaques par Griffes et Dents (TA-5); le BO ne peut pas être supérieur à celui de l'attaque AM 2.

AM 4. Petites Attaques par Saisies et Déséquilibres (TA-6).

AM 5. Attaques Moyennes par Saisies et Déséquilibres (TA-6); le BO ne peut pas être supérieur à celui de l'attaque AM 4.

AM 6. Grandes Attaques par Saisies et Déséquilibres (TA-6); le BO ne peut pas être supérieur à celui de l'attaque AM 5.

Les bonus de profession concernant les compétences aux armes s'appliquent à ces BO. Le bonus de caractéristique pour les AM 1 à 3 est la Force et pour les AM 4 à 6, l'Agilité. Toutes les professions d'origine de *JRTM* ont zéro (0) Point de Développement dans ces deux catégories.

Respectez les restrictions du BO développé dans chacune de ces attaques ainsi que la valeur maximale de chaque attaque. Les attaques par Griffes et Dents représentent les attaques par Arts Martiaux de Frappe similaires au Karaté alors que celles par Saisies et Déséquilibres représentent les attaques par Projections/Balayages similaires au Judo.

LES PERSONNAGES DE JRTM DANS RM

Si vous utilisez des éléments de *RM* avec *JRTM*, gardez en mémoire, bien que les deux systèmes soient compatibles, que *RM* est plus complexe et plus détaillé que *JRTM*. Cette souplesse supplémentaire dans les possibilités du personnage devra faire prendre des décisions au MJ lorsqu'il aura à convertir des personnages *JRTM* en personnages *RM*.

- Un Guerrier *JRTM* peut être directement converti en un Guerrier *RM*.

- Un Scout *JRTM* peut être directement converti en un Voleur *RM*.

- Un Ranger *JRTM* peut être directement converti en un Ranger *RM*.

- Un Mage *JRTM* peut être directement converti en un Magicien *RM*.

- Un Barde *JRTM* peut être directement converti en un Barde *RM*. Cependant, le royaume de pouvoir sera l'Essence; cela veut dire que ses sorts seront des sorts d'Essence et que ses listes libres seront celles de l'Essence et non pas les listes libres du Mentalisme.

- Un Animiste *JRTM* peut être directement converti en un Clerc ou un Animiste *RM*. Le MJ peut décider que le choix sera fait en fonction de la nature du personnage et des listes de sorts choisies dans *JRTM* OU il peut permettre au joueur de choisir.

Le MJ peut autoriser des conversions de professions pour des personnages particuliers. Un Guerrier spécialisé dans le

port des armures légères et les subterfuges pourra être converti en Larron. Un Mage versé dans les illusions pourra être converti en Illusionniste. Un Animiste versé dans les soins pourra être converti en Guérisseur.

Après la conversion, le développement du personnage se fera selon les règles de développement du personnage de **RM**. Nous suggérons que le MJ autorise aux personnages **JRTM** de conserver leurs bonus de profession (TB-6) mais qu'il les limite au niveau 10 maximum.

Alternativement, un MJ peut décider de permettre aux joueurs de continuer le développement des personnages selon les règles de **JRTM** mais de convertir leurs listes de sorts **JRTM** en celles du **Manuel des Sorts** de **RM**.

CONVERSION DES LISTES DE SORTS

Lorsque les listes de sorts connues dans **JRTM** seront converties en celles de **RM**, une prudence toute particulière devra être adoptée. Pour chacune des listes connues dans **JRTM**, le MJ ou le joueur devra faire un des choix suivants: 1) Garder la liste **JRTM** OU 2) Prendre une liste correspondant dans **RM** (donnée ci-après). Dans les deux cas, les sorts de cette liste seront de niveau 1 à 10.

Les personnages peuvent normalement apprendre des listes de sorts supplémentaires, ou des portions de liste, dépendant de leur profession **RM**. Connaître une liste **JRTM** compte comme connaître une liste équivalente **RM** (au choix du MJ ou du joueur) dans le but d'apprendre les sorts de niveau 11-20 et plus. La Table suivante donne la correspondance entre les listes de sorts **JRTM** et **RM**.

Table de Conversion des Listes de Sorts

JRTM	RM
Listes Libres d'Essence (toutes sont des Listes Libres ou Réservées d'Essence)	
illusions	illusions mineures, lois de l'invisibilité
lois de l'essence	lois des détections, lois de l'analyse
lois de l'ouverture	lois de l'ouverture
lois des sorts.....	maîtrise des runes, lois des dissipations
main essentielle.....	main essentielle, maîtrise des boucliers
maîtrise des esprits	maîtrise des esprits
perceptions essentielles	perceptions essentielles
surpuissance physique	surpuissance physique, boucliers élémentaux



Listes de Barde

(toutes sont des Listes de Base de Barde)	
connaissance.....	connaissance
connaissance des objets	connaissance des objets
contrôle des sons	contrôle des sons, projections des sons
puissance des chants	puissance des chants

Listes de Mage

(toutes sont des Listes Réservées d'Essence ou de Base de Magicien)	
altération de la vie	altération de la vie, lois de la célérité
liaisons supérieures.....	liaisons supérieures
voies de l'eau.....	voies de l'eau
voies de la lumière.....	voies de la lumière
voies de la terre	voies de la terre
voies du feu	voies du feu
voies du froid	voies du froid
voies du vent	voies du vent

Listes Libres de Théurgie

(toutes sont des Listes Libres ou Réservées de Théurgie, de Base de Clerc ou d'Animiste)	
connaissance de la nature.....	connaissance de la nature, lois du temps, voies de la nature
déplacements dans la nature ...	déplacement dans la nature, connexions supérieures
détections transcendantales.....	détections transcendantales, lois des localisations, prescience
guérisons superficielles	guérisons superficielles, soins superficiels
lénifiants spirituels	apaisement des esprits, transferts
lois du son et de la lumière	lois des sons, lois de la lumière
protections	protections, connaissance de la nature
sorts de défense	sorts de défense, répulsions

Listes d'Animiste

(toutes sont des Listes Libres ou Réservées de Théurgie, de Base de Clerc, de Guérisseur ou d'Animiste)	
créations.....	créations, voies des barrages
guérison des muscles et des os ..	lois des os, lois des muscles, voies des os, voies des muscles
lois du sang	lois du sang, voies du sang
maîtrise animalière	maîtrise animalière, appels
maîtrise des plantes	maîtrise des plantes, maîtrise en herbes
purifications	purifications
soins des organes	soins des organes, voies des organes, voies des nerfs
théurgie directe.....	maîtrise de la vie, lois de la communion

Listes de Ranger

(toutes sont des Listes de Base de Ranger)	
aspects de la nature	aspects de la nature
lois de la nature	lois de la nature, barrières
lois du déplacement.....	lois du déplacement
révélations des chemins.....	révélations des chemins

JOUEZ A TOLKIEN !...

- La Terre du Milieu ? Evidemment qu'elle existe... Nous y vivons même si nous ne le savons plus.

Ebahi, tu contemples le Maître accoudé à la table. Autour de toi, tes compagnons, mal à l'aise, s'agitent sur leur chaise. D'énormes fresques murales, débordant de végétations, baignent la pièce d'une lumière de sous-bois.

- Appelez-moi Christopher, reprend le vieillard. Je vous ai convoqués car l'heure est grave. Mon père m'a prévenu.

- Votre père ? t'étonnes-tu. Mais je croyais qu'il était mort.

- Bien sûr que non, malheureux. Il doit être en train d'arpenter les recoins obscurs de la Terre du Milieu, tirant de grosses bouffées sur sa pipe.

Christopher plonge derrière une falaise de livres. Les flammes du grand âtre tapi entre deux colonnes de carnets de notes donnent vie à une forme imprécise qui s'étale en dessinant la silhouette diaphane d'un homme de haute taille muni d'un bâton. Impressionné, tu baisses la tête vers la longue table noueuse où reposent les feuilles de personnage surmontées de robustes figurines en pierre vivante de Druadan.

- Là, fils, lance une voix sépulcrale derrière une colline de fiches. La feuille de route est là.

Christopher surgit de l'ombre en grognant. Tu crois voir bouger les frondaisons peintes à même le mur.

- Messieurs, êtes-vous prêts ? J'ai trouvé l'ordre de mission dans les œuvres de mon père. L'Anneau Unique doit être remis à un sage qu'un infâme Balrog tient prisonnier dans les mines de la Moria. Je ne vous cache pas que les périls seront nombreux. Outre les Trolls et les Orques, vous risquez d'affronter des créatures des bois, des spectres errants et surtout les terrifiants serviteurs de Sauron, les Nazgûl.

Maître Christopher sort d'un grand sac de cuir un anneau étincelant.

- Voici l'Unique. Il n'y a pas de mot pour décrire sa puissance. Il peut transformer le plus doux des hommes en bête fauve. Prenez-en grand soin, le sort de monde en dépend.

Tu approches la main pour prendre l'Anneau. Tu entends un hurlement lointain, comme un cri d'oiseau écorché. Une ombre aux longues ailes te survole et tend vers toi son visage mort. L'Ennemi t'a repéré.

- Vous êtes avertis, reprend le Maître de jeu. Gardez l'Anneau mais évitez de le passer à votre doigt. Vous tomberiez alors sous la domination de Sauron, le prince du Mal en personne.

Une cascade de livres déferle sur la table et un globe de cristal noir où sommeille un cœur de feu roule vers toi. Tu te penches sur le palantir et le monde tourne. Tu te retrouves en compagnie de tes amis, perdu dans une forêt si dense que tu ne parviens pas à apercevoir le ciel. Les branches sont animées de mouvements furtifs. Un énorme oeil rouge brille au sein des feuillages. Un curieux personnage surgit soudain et tu reconnais la silhouette qui se cachait derrière la pile de fiches : chaussé de bottes de cuir, le visage coincé entre une longue barbe et un large chapeau, c'est bien lui, on ne peut s'y tromper.

- Mais vous êtes Tolkien ?!

- Gandalf pour la mission. Je crois que mon fils s'est vexé. Il m'a dit : "Si tu en sais aussi long que cela, va donc jouer ton rôle." Je l'ai pris au mot.

- C'est formidable ! t'exclames-tu. Vous allez donc pouvoir me raconter les Terres du Milieu.

Le vieil homme sourit.

- Adresse-toi à Christopher, il est le maître de mes écrits dorénavant.

Gandalf s'éloigne et tout à coup un gigantesque saule se penche vers toi. Tu hurles, te cours, tu débouches sur une plaine enneigée où souffle un vent glacial. Au loin résonne une voix claire :

Toi qui es perdu

Sur la terre inconnue,

Tom Bombadil t'apporte un présent

A consulter sur-le-champ.

Si tu veux survivre,

Lis donc le livre des Livres.

TABLE D'ORIENTATION

Voyager en Terre du Milieu, c'est s'exposer à d'immenses périls. Il ne faut pas s'y lancer à la légère. Aussi, n'oublie pas les Livres :

[CA] *Le Seigneur des Anneaux 1: La Communauté de l'Anneau* (Presses Pocket n° 2657)

[DT] *Le Seigneur des Anneaux 2 : Les Deux tours* (Presses Pocket n° 2658)

[RR] *Le Seigneur des Anneaux 3 ; Le Retour du roi* (Presses Pocket n° 2659)

[SI] *Le Silmarillion* (Presses Pocket n° 2276)

[PA] *Contes et légendes inachevés 1 : le Premier Age* (Presses Pocket n° 2896)

[SA] *Contes et légendes inachevés 2 : Le Second Age* (Presses Pocket n° 2897)

[TA] *Contes et légendes inachevés 3 : Le Troisième Age* (Presses Pocket n° 2898)

Et si tu as besoin de points de repère, tu les trouveras dans le tome IV du *Seigneur des Anneaux : appendices et index* (paru chez Bourgois) et dans le livre des Livres, où chaque volume, désigné par son abréviation, est résumé.

LE LIVRE DES LIVRES

LE PREMIER AGE / LES JOURS ANCIENS

Tout d'abord Eru créa les Ainur, les dieux. Puis il créa Eä, le monde tel qu'il est, et certains des Ainur s'y établirent et devinrent les Puissances du Monde. Parmi eux se trouvait Morgoth, le Valar rebelle, l'origine du Mal, le Roi Noir, l'Ennemi...

Alors furent créés les Premiers-nés, les Elfes. Dans sa haine jalouse, Morgoth créa la race hideuse des Orques. Les Valar accueillirent certains des Elfes dans leur royaume, en pays d'Aman, à l'Ouest, au-delà de la Grande Mer, et l'un d'eux, Fëanor, créa les Silmarils, trois bijoux distillant une lumière divine. Plus jaloux que jamais, Morgoth, aidé d'Ungoliant, la gigantesque araignée tisseuse de ténèbres, ravagea le pays d'Aman et s'empara des Silmarils. L'âme obscurcie par la haine, Fëanor et ses fils jurèrent de les reprendre et, faisant fi des conseils des Valar, retournèrent en Terre du Milieu. Les Valar déçus par leur arrogance créèrent le Soleil et la Lune avant de fermer leur royaume à tout jamais.

Lorsque les Humains apparurent, de terribles affrontements ensanglantaient la Terre du Milieu. Un elfe parvint à reprendre l'un des Silmarils. Eärendil, dernier possesseur du joyau, prit la mer afin de retrouver le royaume des Valar et les supplia de faire cesser les combats. Emus par cette prière, les Valar défirèrent le royaume maléfique et les trois Silmarils se dispersèrent à travers le monde.

La Terre, prise de convulsions, connut alors de grands bouleversements et de nombreux territoires sombrèrent dans la mer. Le monde prenait une nouvelle configuration... (SI, PA)

LE DEUXIEME AGE / LES ANNEES NOIRES

C'est alors que l'influence de Sauron, disciple de Morgoth, se mit à grandir. A force de ruses, il entraîna les Elfes installés en Eregion à forger les Anneaux du Pouvoir et, en secret, fabriqua l'Anneau Unique qui gouvernait tous les autres. Mais les Elfes ne s'y laissèrent pas prendre et ils ôtèrent les anneaux qu'ils portaient afin de se soustraire à l'empire de Sauron. La guerre éclata. Sauron chercha l'alliance des Nains et des Humains à qui il donna les anneaux que les Elfes n'avaient pas réussi à cacher. Les Nains ne s'en servirent que pour s'enrichir mais neuf hommes, avides de puissance, tombèrent sous la domination de l'Unique et devinrent les plus terrifiants serviteurs de Sauron, les Spectres de l'Anneau, les Nazgûl.

Peu à peu l'Ombre s'étendit... Sauron se rendit à Numenor, l'île en forme d'étoile à cinq branches, donnée par les Valar aux Humains qui combattirent Morgoth, et réussit à dresser ses habitants contre leurs bienfaiteurs. Dans leur folie, les Numenoréens périrent et leur île fut engloutie. Elendil revint en Terre du Milieu avec les rares survivants pour fonder les royaumes d'Arnor et de Gondor. Les Humains et les Elfes conclurent la Dernière Alliance et partirent à l'assaut de Sauron. Après un siège qui dura sept longues années, Isildur parvint à vaincre Sauron et à s'emparer de l'Unique. (SI, SA,CA)

LE TROISIEME AGE

Le retour de Sauron était inévitable : Isildur, dans son orgueil, décida de garder l'Anneau. Mais, le joyau l'entraîna dans la mort et le Fléau d'Isildur fut perdu. Alors l'Ombre plana sur la Terre du Milieu. Et les mages vinrent pour mobiliser les Humains et les Elfes contre l'Ennemi. Mais l'un d'eux, Saroumane le Blanc, fut tenté par la trahison et l'autre, Gandalf le Gris, s'interdit d'exercer son pouvoir.

A la même époque, immigrèrent les Hobbits et l'un d'eux, Bilbon Sacquet, retrouva l'Anneau Unique.

Sauron cherchait toujours le Joyau de Puissance. Il envoya les Neuf Cavaliers Noirs jusqu'à la Comté, la région des hobbits. Gandalf proposa à Frodon, héritier de Bilbon, de rapporter l'objet maléfique au Mont du Destin afin de le détruire. Au sein de la Maison Simple d'Elrond, un des derniers remparts contre l'Ennemi, se constitua une Communauté de Gens Libres, incluant Frodon et des représentants de toutes les races.

Et la Quête commença...

Le chemin était périlleux et le guide de la troupe, Gandalf le Gris, sombra dans les ténèbres des mines de la Moria, victime d'un affreux Balrog. Aragorn, descendant d'Isildur, devint l'éclaircieur. La compagnie dut prendre une décision : pénétrer dans le Mordor, sombre pays de Sauron, par la Porte Noire ou par Minas Tirith, bastion de la résistance au Seigneur Ténébreux. Frodon décida de partir vers la Montagne du Destin, seulement accompagné de son protégé, le jeune Sam Gamegie.

Et la Communauté éclata...

Gandalf, devenu Blanc, rejoignit Aragorn et partit délivrer de l'emprise de Saroumane le roi du Rohan qui décida d'allier ses Cavaliers aux hommes du Gondor. Tandis que le Mage Blanc déposait Saroumane de son titre de Sage, Aragorn réveilla les Morts et constitua une gigantesque armée.

Les Nazgûl du Roi Noir prirent alors leur envol et la Grande Guerre fut déclarée...

Malgré une victoire historique à Minas Tirith sur les Orques, les Trolls et les peuples unis à l'Ennemi, les Gens Libres n'oubliaient pas que le Porteur de l'Anneau marchaient toujours vers le Mont du Destin. Ils décidèrent d'attirer l'attention de Sauron en l'attaquant de front afin de lui faire croire qu'ils étaient en possession de l'Unique...

Pendant ce temps, aidés par Gollum, ancien propriétaire de l'Anneau, Frodon et Sam avaient réussi à s'engouffrer dans le Pays Noir. Gollum leur tendit un piège dans l'ancre d'Arachne et Frodon fut gravement blessé. Mais les hobbits étaient des êtres résistants et tenaces, et Sam aida son maître à poursuivre sa Quête. Epuisés, ils pénétrèrent dans le mont fumant du Destin, lorsque surgit Gollum qui s'empara de l'Anneau et disparut dans le gouffre rugissant.

La Quête prit fin...

Le hurlement de Sauron fit frissonner le monde. Puis le ciel s'éclaircit et la paix revint. Aragorn entra à Minas Tirith et se proclama Roi des Hommes. Les terres furent redistribuées et une nouvelle ère commença.

Mais stupéfaction ! La comté n'était plus ce qu'elle était : elle était devenue le fief ravagé de Saroumane. La colère du petit Sam fut grande et le pays hobbit reprit sa liberté.

Vint le temps où le Troisième Age s'acheva, où ceux des Jours de l'Anneau montèrent à bord du grand navire blanc des Havres Gris pour un pays lointain et où prit fin la communauté des Gens Libres des Terres du Milieu. (CA, DT, RR, TA, SI)

LE LIVRE DE LA TERRE DU MILIEU

PERSONNAGES

Les Elfes. Les Premiers-Nés, ils s'éveillèrent sur les rives du Lac de Cuivenen (SI p.58).

Legolas Feuillerverte. Fils de Thranduil (SI p.390), Roi des Elfes de la Forêt Noire, il a le pas léger, il dort et rêve en marchant. Il a une vue perçante qui n'a pas d'égal. Armé d'un arc puissant monté d'une corde de cheveux d'Elfes, il part pour la Quête (CA p.320, DT p.33).

Les Hobbits. Le Petit Peuple qui vit sur les collines, à l'est d'Eriador (SI p.396).

Bilbon. Poussé par Gandalf, il accompagne Thorin Oakenshield, un nain orgueilleux parti à la recherche du trésor volé à ses ancêtres par le dragon Smaug (TA p.81). C'est alors qu'il trouve, par hasard, l'Anneau Unique (CA p.24, RR p.361).

Frodon. Protégé de Bilbon, il accepte de partir à la quête du Mont du Destin pour y détruire l'Anneau Unique (CA p.38, DT p.346, RR p.250, SI p.396).

Meriadoc dit Merry. Un des rares Hobbits à savoir nager, compagnon de Frodon. Au cours de la Quête, il offre son épée à Théoden de Rohan (CA p.66, DT p.212, RR p.59).

Peregrin dit Pippin. Ami de Frodon, issu de la riche famille de Touque, devient gardien de la cité de Minas Tirith (CA p.66, DT p.212, RR p.28).

Sam Gamegie. Jeune jardinier de Hobbitbourg, compagnon de Frodon qu'il protège au point de devenir têtu, tenace et courageux (CA p.38, DT p.277).

Les Humains. Enfants d'Eru, moins beaux et plus fragiles que les Elfes. Il existe des peuples humains très différents comme les étranges Druedain (TA p.163) ou les Orientaux qui s'allièrent en grand nombre à Morgoth (SI p.204).

Aragorn ou Grand-Pas. Chef des Dunedain d'Arnor, héritier de l'Épée d'Isildur (SI p.384, TA p.9). Rôdeur de l'ouest, il a la vue perçante, l'ouïe fine et une grande connaissance des recoins de la Terre du Milieu. Il devient Roi du Gondor (Ca p.320, DT p.40, RR p.335).

Boromir. Fils de Denethor (RR p.26), seigneur de Minas Tirith (TA p.205). Orgueilleux et fier guerrier, il convoite l'Anneau (CA p.320, DT p.12).

Eowyn. Reine-Vierge des Rohirrim, belle mais dure comme l'acier (DT p.155).

Les Mages. Envoyés dans la Terre du Milieu pour lutter contre Sauron (SI p.391, TA p.179).

Gandalf. Mage errant vêtu de gris. Il guide la communauté de l'Anneau. Après sa chute dans les mines de la Moria, il devient le Cavalier Blanc (CA p.42, DT p.123, RR p.123, TA p.89).

Saroumane. Chef de l'ordre de Gandalf et du Conseil Blanc. Son savoir des Anneaux et des maléfices de l'Ennemi a transformé sa sagesse en soif de pouvoir. Reclus dans la forteresse d'Isengard avec son esclave Grima dit Langue de Serpent, être malingre aux yeux sournois (DT p.151-152), Saroumane envoie Orques et Trolls à la quête de l'Anneau (CA p.345, DT p.243, RR p.357, TA p.119).

Les Nains. Aulë les créa à l'époque où Morgoth faisait peser son joug. Il en fit des créatures d'une grande endurance, aptes à survivre dans un monde violent (SI p.50).

Gimli. Hargneux et loyal, il a une incroyable endurance pour le labeur ou le voyage (CA p.320, DT p.33, RR p.197).

DIEUX, DÉMONS ET CRÉATURES

Arachne. Dernier enfant d'Ungoliant, l'énorme araignée tisseuse de Ténèbres (SI p.94). De son antre situé dans le haut col effrayant de Cirith Ungol, il tourmente le malheureux monde (DT p.446).

Les Balrogs. Serviteurs de Morgoth, encore appelés démons de la peur (CA p.437, SI p.34), dirigés par Gothmog (SI p.135).

Gollum. Ce Hobbit appelé Sméagol trouva l'Anneau, devint monstrueux et dut se cacher du soleil dans l'ombre des Monts Brumeux. Transformé en une créature maigre et flétrie, il tenta par tous les moyens de récupérer l'Anneau que Bilbon lui déroba (CA p.24, DT p.291, RR p.300, TA p.104).

Gwaihir. Descendant de Thorondor (SI p.140), il est le plus rapide des Grands Aigles, Seigneur du Vent, et devient l'espion et le messager de son vieil ami Gandalf (CA p.349, DT p.136, RR p.307).

Les Nazgûl. Anciens humains avides de pouvoir devenus esclaves de l'anneau qu'ils portaient, ils sont les terrifiants serviteurs de l'Ennemi (SI p.377). Invisibles la nuit, excepté leurs yeux étincelants, ils cherchent l'Anneau, chevauchant de sombres montures (CA p.108) ou de grands oiseaux noirs aux vastes ailes palmées (CA p.513, RR p.151).

Les Orques. Race hideuse créée par Morgoth dans sa haine des Elfes (SI p.61, TA p.175). Ils ont de longs bras, une forte carrure, une face plate et adorent détruire, boire le sang et manger la chair. Seule l'Ourouk-Hai, "élite" guerrière orque, peut marcher en plein jour (DT p.55, RR p.241).

Sauron. Serviteur de Morgoth, le dieu qui se voua au mal (SI p.34). Après la disparition de son maître dans le Vide Eternel (SI p.337), il tenta d'asservir la Terre du Milieu en forgeant l'Anneau Unique (SI p.371). Capable de changer de forme (SI p.229), il revêt l'apparence d'un Oeil Rouge pour quêter l'Anneau du haut de la tour noire de Barad-dûr (CA p.333, DT p.315, RR p.298).

Les Trolls. Plus grands et plus longs que les Hommes, ils sont stupides et tuent pour le plaisir, à coups de dents ou de griffes. Seule l'Olog-hai, "élite" troll, ne redoute pas le soleil (CA p.278, RR p.227).

ARMES ET OBJETS

Les Anneaux du Pouvoir. Forgés par les Elfes sous la direction de Sauron, ils ont de grands pouvoirs comme celui d'annuler les effets du temps ou de reculer la fatigue du monde. L'Anneau Unique, fabriqué secrètement par Sauron, contrôle les Anneaux du Pouvoir, assurant à son porteur une puissance illimitée (CA p.75, RR p.304, SI p.374-375).

L'athelas ou feuille de roi. Plante cicatrisante et revivifiante qui ne pousse que là où campèrent les Hommes de l'ouest aux temps anciens (CA p.268, RR p.187).

La cotte de Mithril. Forgée dans le Mithril, métal argent des mines de la Moria aussi souple que la toile, elle est froide comme la glace et plus dure que l'acier (CA p.369).

Les cordes d'hithlain. Très solides et légères, elles mordent et glacent l'ennemi des Elfes (CA p.492, DT p.298).

Dard. Lame froide elfique dont la lumière bleutée signale la proximité des Orques (CA p.369, DT p.293, RR p.240).

L'eau de Sylvebarbe. Liquide dont l'odeur rappelle celle d'une lointaine forêt et qui apporte force, croissance et délassement (DT p.92).

L'Elessar. Ce joyau magnifique donne aux mains qui le touchent le pouvoir de guérir tous les maux (SA p.125). Galadriel en fait don à Aragorn (CA p.497).

L'étoile d'Eärendil. Fiole de cristal d'où jaillit une lumière blanche qui perce les plus profondes ténèbres (CA p.499, DT p.441, RR p.239).

L'étoffe de Galadhrim. Manteau et capuchon elfiques ayant la beauté de la pierre et de l'arbre et permettant de se soustraire aux regards hostiles (CA p.490).

Le fourreau d'Anduril. L'épée tirée de ce fourreau incrusté de runes elfiques ne peut être souillée ou brisée (CA p.496).

L'herbe à pipe. Originaires de la Comté, elle est prisee par Gandalf car sa fumée éclaircit l'esprit et en chasse les ombres (CA p.19, TA p.125).

Les lampes des Noldor. Ni le vent ni l'eau ne peuvent éteindre ces lanternes jadis fabriquées par les Elfes de Valinor (PA p.42).

Le Miroir de Galadriel. Vasque d'argent dormant dans un socle sculpté en forme d'arbre rameux ; qui s'y regarde voit ce qu'il désire mais aussi ce qui n'est pas demandé, ce qui fut et ce qui pourra être (CA p.478).

Les nourritures fortifiantes. Peu encombrantes et très utiles à ceux qui partent pour un long chemin.

Les lembas ou pain de route. Galettes elfiques légèrement dorées permettant de ne pas se nourrir pendant une journée (CA p.489, DT p.75, RR p.289, PA p.59)

Le miruvor. Liqueur elfique (CA p.285, TA p.18).

Le pain-de-la-terre. Variété de racines sauvages connue de certains Nains (PA p.158).

Les Palantiri. Pierres avec lesquelles on peut voir les choses éloignées, dans le temps comme dans l'espace (SI p.380, TA p.201). Il existe sept de ces globes de cristal sombres et lisses (DT p.250, RR p.172).

Les pierres-de-garde. Personnages de pierre sculptés par les Druedain, ce peuple mystérieux capable de garder plusieurs jours durant un silence et une immobilité absolus (TA p.167). Selon certaines, elles déciment les Orques passant à leur portée (TA p.170).

Le poignard de Morgûl. Arme noire qui transforme sa victime en spectre dominé par l'Ennemi (CA p.264).

Les Silmarils. Ces trois bijoux dispensaient une magnifique lumière. Ils devinrent l'objet des pires convoitises, excitant la jalousie et semant la discorde entre les peuples de la Terre du Milieu (SI p.82).

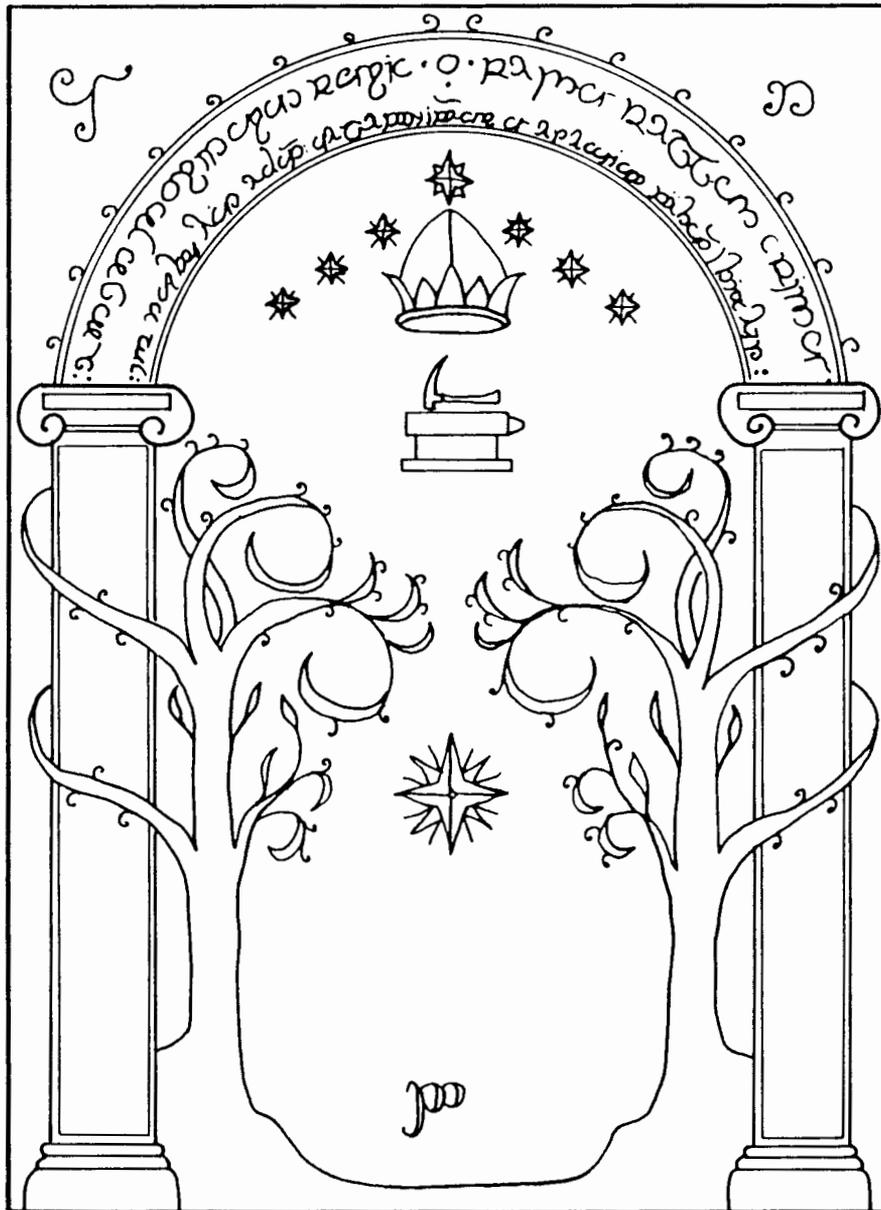
DÉCORS

- Amon Hen.** Colline abritant le Sièg de la Vue où la Terre du Milieu paraît rétrécie et silencieuse (CA p.530, DT p.11).
- Les Chemins des Morts.** Au sein de la très redoutée Montagne Hantée s'élève la Pierre d'Erech, ronde et noire, rendez-vous des Hommes de l'ombre et du Roi des Morts (RR p.71).
- Cirith Gorgor.** Gorge sombre où se dresse la Porte Noire de Mordor, gardée par une armée d'Orques tapis dans cent grottes creusées à même la roche (DT p.323, RR p.219).
- La Comté.** Petite et discrète contrée d'Eriador. Cet agréable coin du monde abrite les smials et les maisons-trous des Hobbits (CA p.9, RR p.379, TA p.109).
- Fangorn.** Etouffante forêt du Rohan (DT p.49) où vivent lentement les vieux Ents, Ceux des Arbres. Ils ont à leur tête Sylvebarbe, le plus vieil être vivant marchant sous le soleil (DT p.81).
- Fondcombe.** Vallée profonde où scintille la Dernière Maison Simple d'Elrond, semi-elfe et Maître Sage. Elle est le principal bastion de résistance au Seigneur Ténébreux et nombreux sont ceux qui viennent y trouver conseils et repos (CA p.293, RR p.361).
- La Forêt de Druidan.** A quelques lieux d'Edores, les Woses, Hommes sauvages des Bois, hantent la forêt, secrets et méfiants. Ils sont courts, épais et noueux comme de vieilles pierres (RR p.136).
- Le Gondor.** Terres riches où ondoie l'eau claire de l'Anduin (RR p.20, SI p.66, SI p.379). Rempart de l'Ouest contre l'Ennemi, il est gouverné par Denethor, fier et subtil intendant du royaume qui attend le retour du Puissant Roi (RR p.26, SI p.388).
- Les Hauts des Galgals.** Au pieds de ces collines noires où murmure le vent et errent les ombres des Galgals au coeur froid (CA p.192) vit Tom Bombadil, le Maître de la forêt, de l'eau et de la colline, le Sans Père, plus vieux que les vieux, dont les chants sont sortilèges (CA p.167).
- La Lothlorien.** Forêt d'or qu'aucune souillure n'a atteint et où se cache la secrète Naith de Lorien (CA p.469, SI p.389).
- Le Marais des Morts.** Pays glacial, aux exhalaisons fétides (DT p.301) hanté par les ombres d'Orques, d'Hommes et d'Elfes morts à la bataille de Dagorlad (SI p.383), qui errent, chandelle à la main, et qu'il n'est pas bon de côtoyer (DT p.311).
- Minas Tirith.** Tour de garde de Gondor, en guerre contre sa soeur Minas Morgul de Mordor (DT p.419, SI p.387). La cité déperissante de Gondor est construite sur plusieurs niveaux menant à la Tour Blanche de Denethor où se dessèche l'Arbre Blanc (CA p.326, RR p.21).
- La Montagne du Destin.** Gigantesque cône fumant où bouillonne un feu aussi dangereux qu'une bête endormie. C'est là que fut forgé l'Anneau Unique. On y aperçoit le pays de cendre de Mordor et la fenêtre de l'Oeil en haut de Barad-dûr (RR p.269, SI p.382).
- La Moria ou Khazad-dûm.** Ancien royaume des Nains, merveille du monde septentrional tombée en ruines, au-delà d'un lac sinistre et de la Porte Elfique protégée par une énigme (CA p.407, SI p.115). Au sein des vieilles mines de Mithril marchent des Orques, des Trolls et un ignoble Balrog, ombre et flamme puissante, fléau des Elfes (CA p.437).

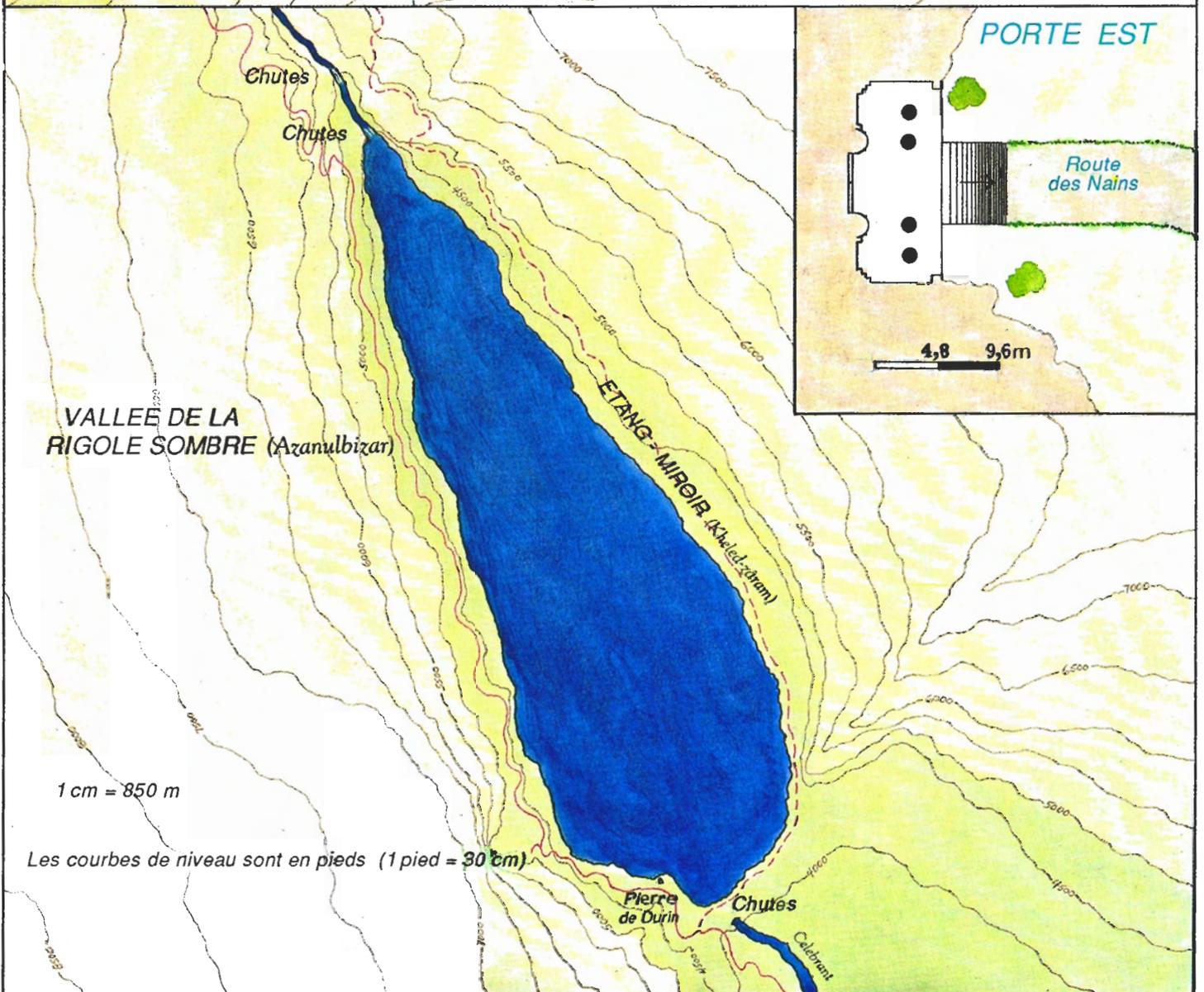
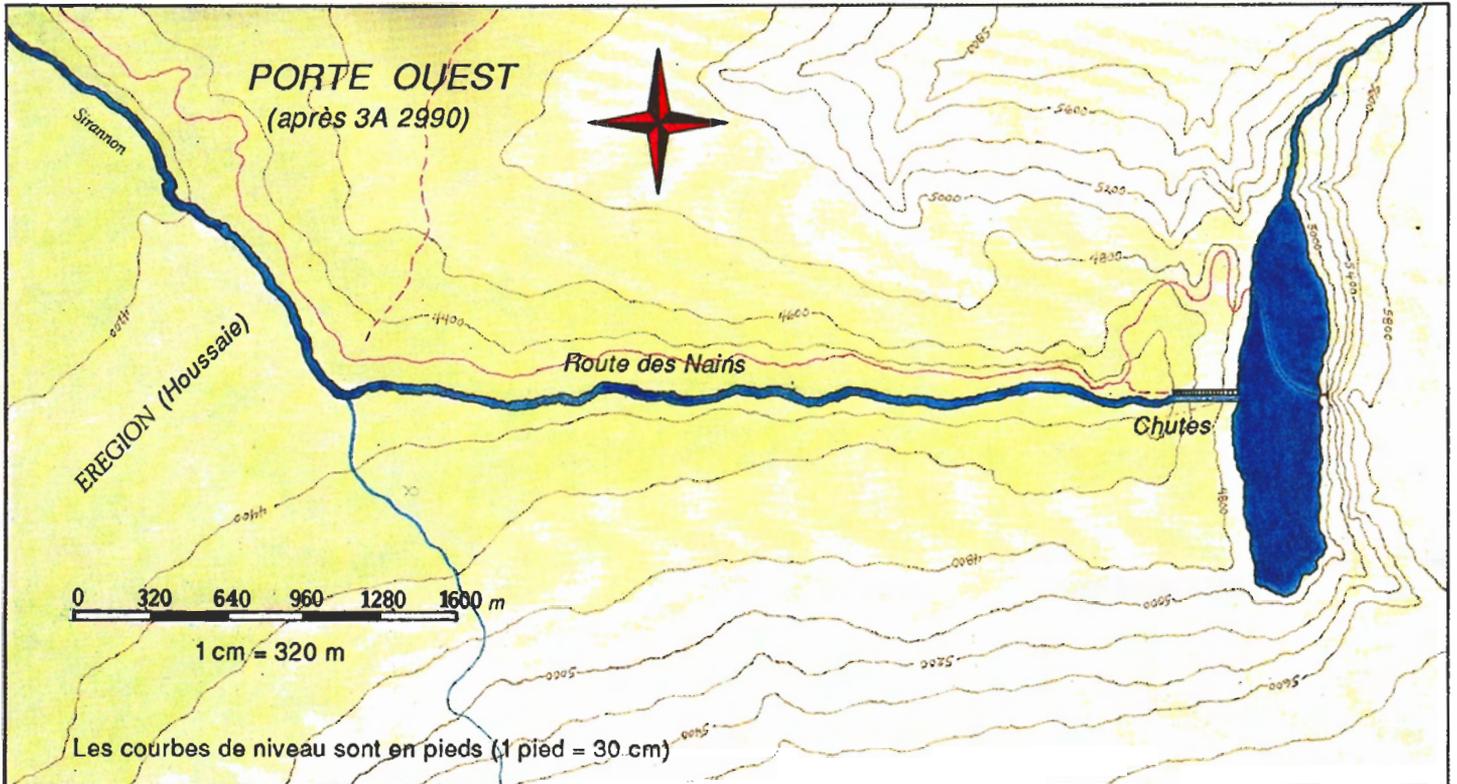
Le Rohan. Vaste région du Gondor donnée par le Suintendant Cirion à Eorl et à son peuple en reconnaissance de leur aide contre des hordes d'envahisseurs (TA pp.56-62). Devient le Royaume de Théoden, le Seigneur de la Marche (TA p.148), Roi des Rohirrim, Ceux qui ne font qu'un avec leurs puissants chevaux. Saroumane envoie un traître, Grima, auprès de Théoden afin de le neutraliser. Le traître est démasqué par Gandalf le Gris et Théoden reprend vie (DT p.151, RR p.54).

La Vieille Forêt. Forêt "vivante" à l'atmosphère épaisse où guettent les arbres et sommeille l'Homme-Saule dont le coeur est pourri mais la force verte (CA p.163).





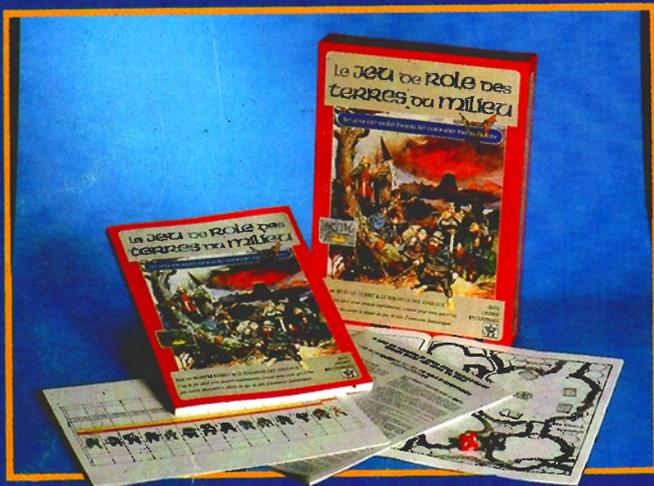
*Ci-dessus est inscrit dans le langage Feanorien selon
 le style de Beleriand : Ennyn Durin
 Aran Moria : pedo mellon a minno. Im Narvi hain
 echant : Celebrimborc Eregion teithanti thiw kin.*



Profondément dans les entrailles du centre des Monts Brumeux s'étend la Moria, le "Gouffre Noir". Ici se tient *Khazad-Dûm* (Kh."Château Nain") le royaume du plus noble Seigneur des Sept Tribus de Nains, une cité sculptée dans la roche et embellie par les plus talentueux constructeurs de leur temps. Dans ses recoins, le Peuple de Durin a exploité les métaux précieux et découvert le *Mithril*, le "Vrai Argent".

Désormais, ses chambres sont obscures et les constructeurs sont partis. Les contes parlent d'un *Balrog*, un "Démon de Puissance" qui autrefois servait *Morgoth*, l'Ennemi Noir.

Des chauves-souris et des loups, ainsi que des pièges mortels, attendent les peu nombreux audacieux qui cherchent les trésors enterrés profondément dans les chambres silencieuses et humides du Gouffre Noir.



MORIA est un module de campagne pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu. Un jeu de rôle est un type de jeu qui vous permet d'incarner un personnage dans une histoire "vécue". Le JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU (J.R.T.M.) vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour jouer dans le monde le plus fantastique de tous les temps...

La gamme des produits sur les Terres du Milieu de I.C.E. comprend :

LES TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN

- . Le JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU
- . L' ECRAN du Meneur de Jeu
- . La CARTE des TERRES DU MILIEU
- . Les modules de CAMPAGNE : Angmar, Moria
- . Les modules d' AVENTURE : L'Antre de Shélob.

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

(c) 1984 TOLKIEN ENTERPRISES, BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce jeu sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA, USA. Créé par IRON CROWN ENTERPRISES. Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.