

Quenta



BESTIAIRE  
DE LA TERRE DU MILIEU



# BESTIAIRE

de la Terre du Milieu

Julien Peltier

pour

Quenta

JEU DE RÔLE D'AVENTURES DANS L'UNIVERS DE TOLKIEN

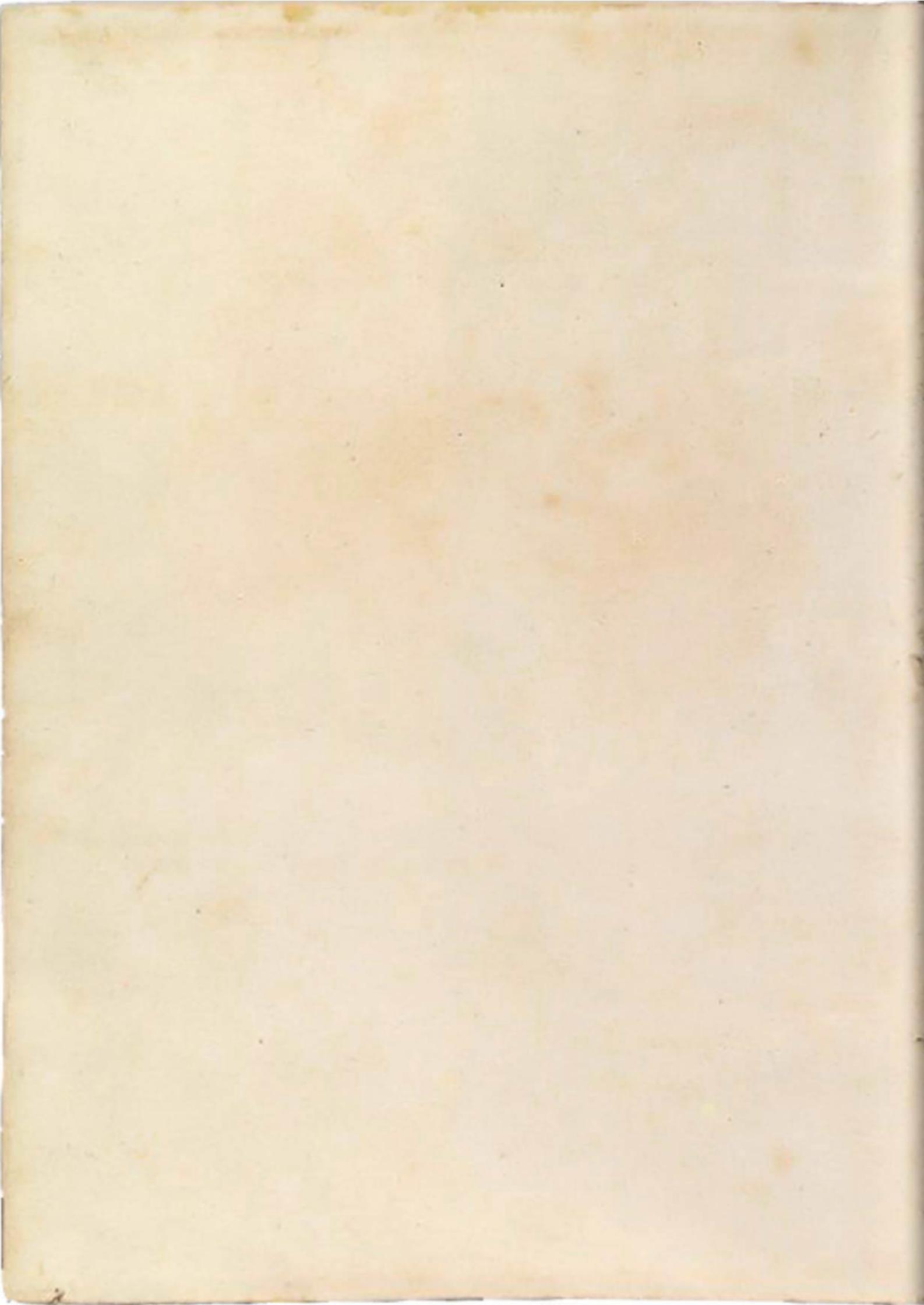
Vincent Hirn & Olivier Marlet

Ouvrage gratuit distribué librement et ne pouvant être vendu  
Copyright janvier 2010



# SOMMAIRE

INTRODUCTION	7	Laurinquë	35
1. Avertissement	9	Linquë Surissë	35
2. Décrire le vivant	9	Lissuin	36
3. Arda	10	Mallorn	36
KELVAR	13	Nessamalda	37
Abeille de Beorn	15	Niphredil	37
Bélier noir de Beorn	15	Oiolairë	37
Cerf enchanté	15	Pilinehtar	37
Cheval	16	Ronce de Mordor	38
Cheval elfique	16	Suriquessë	38
Chien de Beorn	17	Taniquelassë	38
Corbeau d'Erebor	17	Vardarianna	38
Craban	18	Yavannamirë	38
Ecureuil noir	18	ÛVANIMOR	41
Elwing	18	Araignée géante	43
Fastitocalon	18	Balrog	45
Grand Aigle	19	Cheval de la Bouche de Sauron	46
Grive de Dale	20	Dragon	46
Huan	20	Féroce Ailé (monture de Nazgûl)	48
Kirinki	21	Fléau de Gondolin	48
Loup blanc du Forodwaith	21	Gardien de la Moria	48
Mars noir	21	Géant	49
Meara	22	Gollum	49
Mûmak	23	Kaukareldar	50
Neeker-breeker	24	Loup	50
Oiseau d'Ereendis	24	Loup-garou	51
Ours	24	Mewlip	51
Phalène géante	25	Mouche du Morgai	51
Sanglier d'Everholt	25	Nazgûl	52
Uin	25	Orc	53
OLVAR	27	Spectre	55
Arbre blanc	29	Tevido	55
Arbre du Val de Fangorn	30	Troll	56
Athelas	31	Vampire	57
Chêne de Mirkwood	31	Warg	57
Elanor	31	RÈGLES	59
Ent	32	1. Conseils d'utilisation	61
Fumella	33	2. Portées des coups	61
Galenas	33	3. Spécialités des créatures	62
Houx de Moria	34	Vol	62
Huorn	34	Effroyable	62
Lairelossë	35	Transport	62
Laurelin	35	Ombre	62



# INTRODUCTION

“Si toutes les crevasses du monde, nous les avons emplies d’Elfes et de Gobelins, si nous avons osé bâtir des Dieux et leurs demeures des ténèbres et de la lumière, et si nous avons répandu la semence des dragons, c’était notre droit (bien ou mal employé). Ce droit n’est pas tombé en désuétude...”

J.R.R. Tolkien. Faërie



## 1. Avertissement

Ce bestiaire est une extension au jeu de rôle Quenta, jeu d'aventures dans l'univers de Tolkien. Il présente la description et les caractéristiques de nombreuses créatures de la Terre du Milieu, en se fondant sur les écrits de Tolkien. Le système de règles permettant d'utiliser ces caractéristiques se trouve dans le livre de règles principal de Quenta et ne sera pas repris ici.

Dans un premier temps est présenté le bestiaire selon trois distinctions :

- Kelvar, les animaux,
- Olvar, les plantes,
- Uvanimor, les créatures maléfiques.

Dans un second temps, sont présentées quelques règles de jeu spécifiques pour l'utilisation de ce bestiaire.

## 2. Décrire le vivant

C'est le propre du concret que d'obéir aux lois communes de la physique. Un brin d'herbe, partout et pour tous, est minuscule, léger, mince, vert et pour ainsi dire inodore.

Mais comment décrire la terrible splendeur d'un Balrog en majesté ? Et quels mots évoqueront jamais les chatolements subtils des feuilles du Mallorn ? Au-delà de nos fantasmes et interprétations, qui nous appartiennent en propre, certains éléments objectifs puisés dans l'œuvre de J.R.R. Tolkien permettent de dresser un portrait de bon nombre des êtres merveilleux issus de sa prodigieuse imagination.

Car c'est tout naturellement par un retour aux sources littéraires qu'il convient d'entamer cette quête, cette enquête sur les traces des enfants d'Arda, ceux de Tolkien. Bien souvent les recoupements entre divers contes, ou les différents remaniements d'un récit unique, parfois agrémentés d'une illustration signée par l'auteur, éclairent d'un jour nouveau tant l'aspect que le caractère d'une créature déterminée. Ainsi en est-il du dragon, monstre légendaire universel dont l'acception "Tolkienienne" transparaît à la fois dans la puissante

description de Smaug le Magnifique et au travers des formules maudites prononcées par Glaurung Urulóki. Ajoutons à cela l'aquarelle peinte par Tolkien en 1927, du temps que le Grand Ver se nommait Glorund, et l'on obtient une vision limpide du dragon tel qu'il vient hanter le Silmarillion puis Bilbo le Hobbit. La remarque de Nicolas Bonnal, analyste inspiré, prend alors tout son sens : "Il est difficile d'entrer dans le monde de Tolkien sans s'y immerger totalement (...). Quiconque veut bien lire Tolkien doit avant tout bien le relire. Tolkien est à la limite un écrivain qu'il vaut mieux relire que lire ; une fois passé le sas d'entrée et connus dans leurs grandes lignes paysages, personnages et aventures, commence le cheminement, le jeu de piste littéraire qui sert à mieux connaître et cerner ce monde protéiforme et dense".

Arda, le contexte imaginaire conçu par J.R.R. Tolkien, présente somme toute de nombreux points communs avec notre planète Terre. Les forêts y sont peut-être plus nombreuses, mais elles n'en demeurent pas moins peuplées de hêtres et d'aubépines, sous les rameaux desquels s'ébattent lièvres et pinsons. C'est pourquoi, indépendamment des nombreuses entités maléfiques, seuls seront abordés dans ces pages les êtres animaux et végétaux créés par Tolkien, altérés par ses soins d'après un modèle original connu, ou élevés au-dessus de leur condition naturelle.

Cet ouvrage n'a d'autre ambition que d'illustrer la pensée créatrice biologique du professeur Tolkien, et ce avec le plus de rigueur possible dans le recueil et l'exploitation des citations glanées en parcourant inlassablement son œuvre monumentale. Les éléments d'interprétation, aussi restreints que possible, sont toujours indiqués, de manière à laisser au tout-venant la libre appréciation de leur fondement.

Il ne saurait avoir la prétention d'imposer une lecture définitive, par essence réductrice, du travail de John Ronald Reuel Tolkien, auquel chaque lecteur de ces lignes voue sans aucun doute la même admiration sincère et profonde. N'est-ce-pas, tout compte fait, le génie particulier de ses évocations que de trouver en chacun de nous un écho à nul autre pareil ?

### 3. Arda

Arda, le Monde, comporte deux grands continents : Aman, les Terres Éternelles, à l'Ouest ; et Endor, les Terres du Milieu, à l'Est.

Ces continents sont baignés par les eaux d'Ekkaia, l'Océan extérieur, et séparés par la Mer intérieure : Belegaer. La géographie d'Aman, qui comprend Valinor, le royaume des divins Ainur, n'a jamais été précisément établie, tandis que les contours d'Endor ont été clairement délimités par Tolkien.

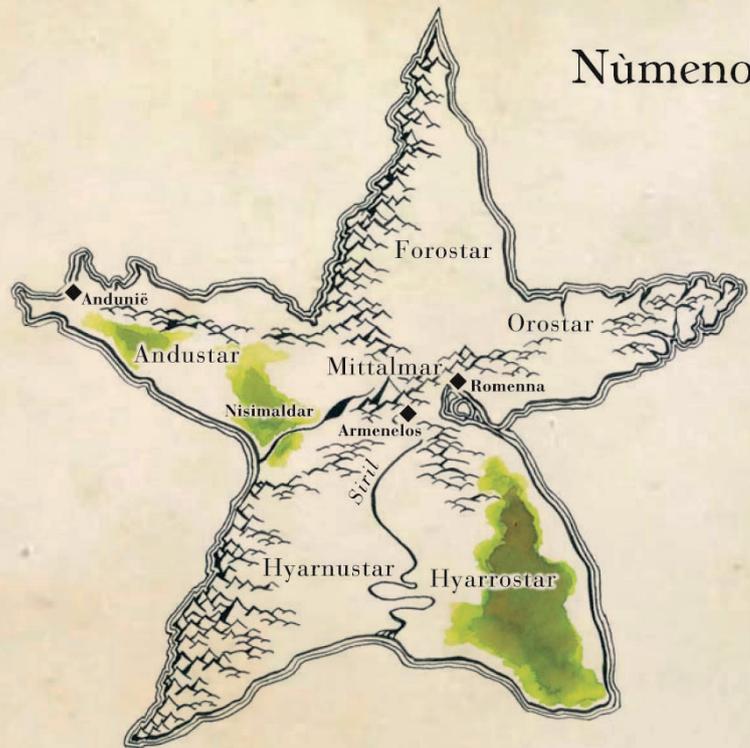


Aux confins occidentaux des Terres du Milieu s'étendait jadis Beleriand, théâtre des cruelles guerres des Silmarils, qui fut englouti à l'issue du Premier Âge.



## Nùmenor

Puis les dieux arrachèrent aux étendues marines de Belegaer la grande île des Edain : Nùmenor, qui fut à son tour submergée lorsque les Valar se résolurent à châtier l'orgueil des Hommes de l'Ouest, en l'an 3319 du Second Âge.



Enfin, après ce cataclysme et la dissimulation de Valinor, Endor redeviendra le cœur vivant de l'Éternelle bataille livrée par les peuples libres à Sauron, digne successeur de Morgoth.



## Endor



# KELVAR





Des bêtes apparurent et s'établirent dans les prairies, dans les fleuves et les lacs, et parcoururent l'ombre des forêts.

Au Commencement des Jours. Quenta Silmarillion

Les Kelvar, ceux des êtres vivants qui sont doués du mouvement, parcouraient Arda avant même que les Eldar, les premiers-nés, ne s'éveillent. Bien que leur nature soit aussi diverse qu'originale, ils sont, à l'instar des humains, soumis à la contrainte de la mort. De ce fait, ils ne verront pas non plus l'achèvement des mystérieux desseins d'Eru Ilúvatar. Certains d'entre eux jouissent cependant d'une durée de vie tout-à-fait extraordinaire. Ainsi était-il écrit que Huan, le matin de Valinor, rencontrerait son destin sous les crocs du plus grand loup que la Terre ait porté ; et connaîtrait en conséquence bien des vies d'hommes avant cette issue fatale. Hormis certains cas particuliers, la faune imaginaire créée par Tolkien est proche de celle qui nous entoure. Elle se compose essentiellement, pour les Kelvar qui revêtent une importance littéraire prononcée, de mammifères et d'oiseaux. La différence remarquable réside dans l'usage de la parole, dont sont bien souvent pourvus les êtres merveilleux qui peuplent Arda : Roäc, le vénérable corbeau d'Erebor, n'éprouve aucune difficulté à servir de messager ailé aux compagnons de Thorin. Il n'y a pourtant rien d'étonnant à ce que le professeur d'Oxford ait choisi d'accorder le don du verbe avec plus de générosité, puisque lui-même était allé, selon le mot de son ami C.S. Lewis, "à l'intérieur du langage".

## Abeille de Beorn

Cet insecte s'apparente à l'abeille domestique, dont il se distingue par une taille très sensiblement supérieure et par des couleurs plus vives. Sa présence n'est mentionnée qu'aux alentours de la demeure de Beorn, le changeur de peau, qui a placé des ruches à la disposition des abeilles en échange d'une copieuse récolte de miel. En outre, le bûcheron solitaire utilise la cire de ces animaux pour confectionner de hautes bougies rouges.



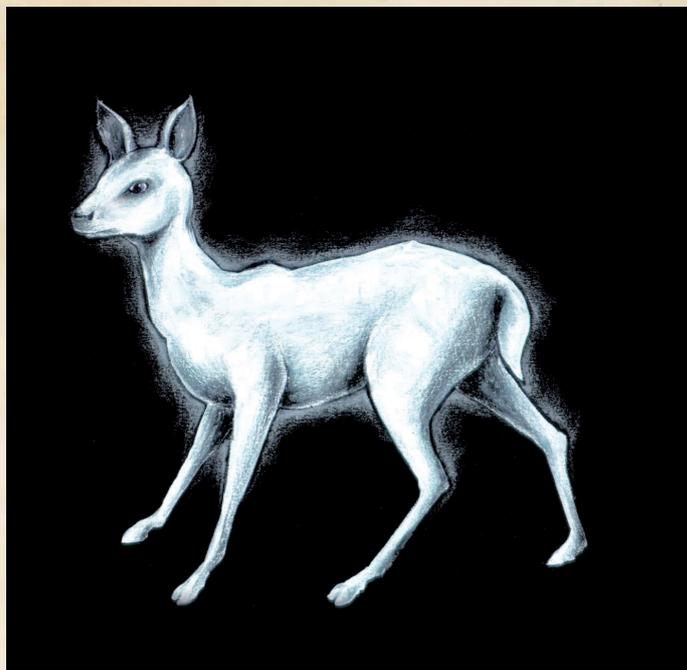
## Bélier noir de Beorn

Kelva mineur, ce fier ovin fait office de maître d'hôtel en la demeure de Beorn. Il commande le troupeau de moutons chargés de dresser la table du changeur de peau, dont il se fait comprendre "dans un curieux langage, semblable à des bruits d'animaux transformés en paroles." D'un noir de jais, le bélier noir n'est rien de plus qu'une figure notoire de l'étrange ménagerie du maître de maison.

## Cerf enchanté

Soudain parurent sur le sentier des cervidés blancs, une biche et des faons aussi blanc que le cerf précédent était noir. Ils luisaient dans l'obscurité.

Bilbo le Hobbit

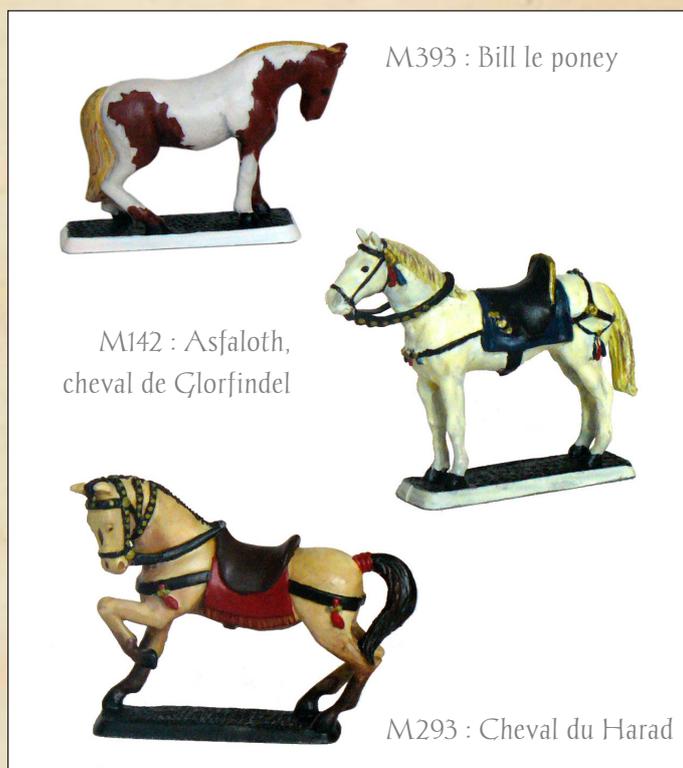


Les sujets du roi Thranduil, qui règne sur les Elfes verts des collines de Mirkwood, semblent priser particulièrement cette espèce de cervidé, de couleur noire ou d'une blancheur immaculée. Certains d'entre eux sont si blancs que Bilbo dira d'eux, dans ses chroniques, qu'ils "luisaient dans l'obscurité." Les Quendi de la Grande Forêt leur font la chasse à cour, ce qui occasionnera quelques difficultés à Thorin Ecu-de-chêne et sa compagnie lorsqu'ils seront confrontés à ce gracieux et néanmoins insaisissable gibier. L'existence de cette créature n'est rapportée nulle part ailleurs qu'aux confins orientaux du Bois Noir.

## Cheval

(Cf. "Cheval elfique" et "Mearas")

Poulain, poney		
Carrure 2	Santé	18
	Présence	3
	Résistance	3
Agilité 4	Combat	3
	Déplacement	8 (20cm)
	Tir	-
Sensibilité 2	Perception	3
	Courage	3
Intelligence 3	Raisonnement	4
	Fréquence commun	



Etalon		
Carrure 3	Santé	23
	Présence	4
	Résistance	4
Agilité 5	Combat	4
	Déplacement	9 (23cm)
	Tir	-
Sensibilité 3	Perception	4
	Courage	4
Intelligence 4	Raisonnement	5
	Fréquence commun	

## Cheval elfique

Les montures des Premiers-nés sont connues pour leur fougue et leur courage, face à des horreurs qui arracheraient des hennissements de peur à leurs vulgaires cousins. Ainsi Nimros, destrier de Glorfindel, prince Elfe hôte d'Elrond, ne craindra-t-il pas de franchir au galop le cercle menaçant des spectres de l'Anneau pour conduire Frodo jusqu'à la dernière maison simple de l'ouest. De même, Rochallor prouvera sa bravoure en portant son maître, Fingolfin le Grand Roi des Noldor, jusqu'au seuil même d'Angband, la citadelle de Morgoth. Même les Mearas, palefrois des Rohirrim, la cède à ces nobles bêtes en célérité et en ardeur. Rien ne paraît les distinguer, quant à l'apparence, des chevaux communs. Il est cependant indiqué par deux fois, pour les individus précédemment nommés, que leur robe est blanche.

Cheval Elfique		
Carrure 3	Santé	33
	Présence	4
	Résistance	4
Agilité 6	Combat	5
	Déplacement	11 (28cm)
	Tir	-
Sensibilité 7	Perception	9
	Courage	3
Intelligence 5	Raisonnement	6
	Fréquence rare	

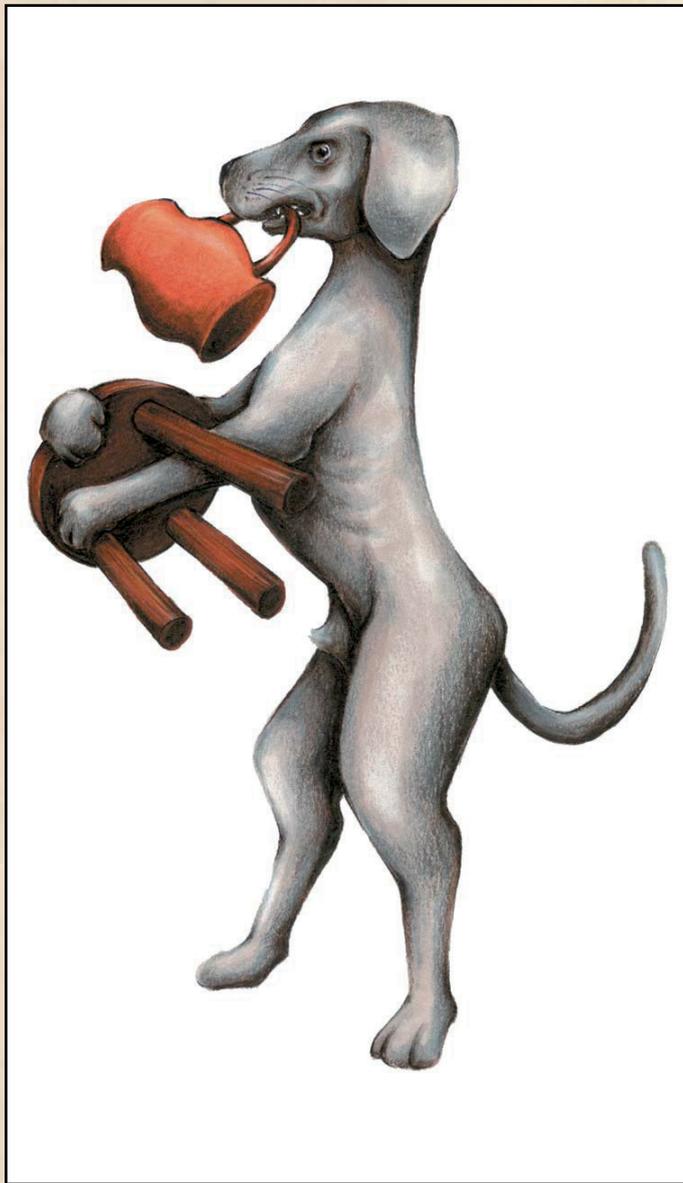
### Nahar, destrier d'Oromë

La fringante monture du dieu des forêts est elle-même d'essence divine. Le blanc Nahar, aux sabots d'argent, n'est autre qu'un Maia au service d'Oromë ayant revêtu la forme d'un fougueux cheval étincelant sous la lune. Il porta son maître, inépuisable chasseur, sur les traces de nombreux monstres de Melkor et jusqu'à Cuivienén, les Eaux de l'Éveil qui accueillent les tous premiers Eldar. Il est dit que certains Eldalië, hantés par la crainte que leur avaient inspirés les mensonges de l'Ainu renégat, prirent peur lorsque Nahar hennit dans les bois silencieux. Mais quand le Blanc Chevalier parût, toute peur s'évanouit et les Quendi lui emboîtèrent le pas jusqu'au pays sacré d'Aman.

## Chien de Beorn

Beorn claqua des mains, et entrèrent (...) plusieurs grands chiens gris au corps allongé.

Bilbo le Hobbit



Nombreux sont les Kelvar au service du bûcheron solitaire. Outre moutons et poneys, le changeur de peau emploie des chiens dressés capables de "se tenir sur leurs pattes de derrière et de porter des objets avec celles de devant." La race à laquelle ils appartiennent, proche du lévrier, demeure toutefois indistincte, puisque l'on sait seulement d'eux qu'ils ont le pelage gris et le corps allongé.

## Corbeau d'Erebor

La cécité le gagnait, il pouvait à peine voler et le dessus de sa tête était tout dégarni.

Bilbo le Hobbit



Les grands corbeaux de l'Est entretenirent d'excellentes relations avec les nains de la maison de Durin depuis l'édification d'Erebor par Thrain Ier, Roi sous la montagne. Balin, compagnon de Bilbo, les évoque en des termes amicaux : "ils nous apportaient souvent des nouvelles secrètes, et nous les en récompensions en leur donnant des objets brillants qu'ils convoitaient pour les emporter dans leurs demeures." Le Nain ajoute que ces oiseaux vivent de nombreuses années, ce que Roäc, fils de Carc et chef des corbeaux de la Montagne, confirme en personne quelques lignes plus loin : "il y a cent cinquante-trois ans que je suis sorti de l'oeuf, ..."

La plupart des êtres de ce peuple n'a pas supporté la domination de Smaug le Magnifique, et s'est enfui loin au sud.

Mais quelques-uns sont restés vivre sur les flancs du Mont Solitaire, là où leur présence fût longtemps si familière qu'un contrefort de la montagne se nommait la Butte aux Corbeaux.



## Craban

Cette seconde espèce de corvidé, apparentée à de grandes corneilles, est animée d'intentions moins bienveillantes. Rassemblées en nuées innombrables par un instinct grégaire particulièrement développé, ces oiseaux semblent servir, à leur humble mesure, les vils desseins de Sauron, le sombre maître de Mordor. En effet, ils s'avèrent être d'excellents éclaireurs qui survolent de vastes contrées en examinant soigneusement chaque repli du terrain. Le rôdeur Grand-Pas indique qu'ils sont originaires "de Fangorn et du Pays de Dûn", ce qui correspond aux versants méridionaux des Monts Brumeux. Les Naugrim comprennent leurs croassements, puisque le Nain Balin avertit Bilbo que ces "sales créatures à l'air louche" se sont montrées grossières et leur ont crié de vilains noms.

Crébains		
Carrure 1	Santé	18
	Présence	2
	Résistance	1
Agilité 8	Combat	4
	Déplacement	11 (28cm)
	Tir	-
Sensibilité 9	Perception	12
	Courage	2
Intelligence 1	Raisonnement	1
	Fréquence	commun

Nuée : Les Crébains se déplacent en groupe et, pour le combat, le groupe est considéré comme un individu. Quand les Crébains sont touchés par un tir, ils ne perdent qu'un seul point de vie. Toutefois, chaque réussite critique peut leur faire perdre 1 point de vie supplémentaire.

## Ecureuil noir

L'oppressante obscurité de Mirkwood a fait naître d'étranges races endémiques, telles que l'écureuil noir. Ce petit rongeur inoffensif, qui habite les sous-bois ténébreux de la Grande Forêt, ne paraît nullement incommodé par la promiscuité avec les répugnantes araignées géantes. Bien que l'hypothèse soit plausible, il n'est pas certain que l'influence de Sauron, du temps qu'il

reconstituait ses forces sous les traits du Nécromancien de Dol Guldur, soit responsable de la noirceur de cet animal.



## Elwing

Princesse Noldorin et épouse d'Eärendil le Navigateur, Elwing se jeta dans l'océan plutôt que de céder de force aux fils de Feänor le joyau amèrement payé par tant de ses aïeux, lors de l'attaque des ports de l'ouest par les troupes de Maedhros et Maglor. Mais le Vala Ulmo, dieu des eaux, refusa cet injuste destin et fit d'elle "un grand oiseau blanc sur le sein duquel le Silmaril brillait comme une étoile", tel qu'il est conté dans le Quenta Silmarillion. Puis elle recouvra son apparence première, et apprit le langage des oiseaux qui lui enseignèrent aussi comment voler. Il est dit que "ses ailes étaient blanches et gris argent. Parfois, quand Eärendil revenait près de la Terre, elle s'envolait à sa rencontre comme elle l'avait fait jadis après avoir été sauvée des eaux."

## Fastitocalon

Mystérieux monstre marin parcourant les étendues infinies de Belegaer, la mer séparant Aman des Terres du Milieu, et Ekkäia, le grand océan extérieur qui baigne Arda, la Fastitocalon n'est évoquée qu'à travers un poème extrait des Aventures de Tom Bombadil. Pourvue d'une épaisse carapace, ce Kelva antique est la dernière des anciennes tortues de mer. Cet être formidable n'a toutefois rien de placide, et gare aux marins imprudents qui, le prenant pour une île, viendraient aborder sur son dos gigantesque ! Car, "se retournant ventre à l'air promptement, elle les fait chavirer, et ils se noient."

## Grand Aigle

Cette fois, il lui fut permis de grimper sur le dos d'un aigle et de se cramponner entre ses ailes.

Bilbo le Hobbit



Ce puissant oiseau, terrible et majestueux, est sans conteste l'être animal qui occupe le rang le plus élevé au sein de l'ordre biologique d'Arda. Simultanément héraut et bras armé du pouvoir céleste de Manwë, le Roi des Valar, le Grand Aigle incarne le secours divin qui se manifeste chaque fois que les peuples libres, ayant fait montre de courage, se trouvent néanmoins acculés dans une position désespérée. Ainsi s'abattent-ils en nuées irrésistibles sur les meutes de Wargs rassemblées contre les versants des Monts Brumeux, avant de semer la terreur parmi les armées Orcs au crépuscule de la bataille des cinq armées, sauvant par deux fois Bilbo et ses compagnons de la défaite et de la mort. Leur intervention, quoique toujours providentielle et en ce sens littéralement miraculeuse, n'est pas nécessairement massive. Les seigneurs aigles Thorondor et son lointain parent Cwaihîr délivreront tour-à-tour le prince Maedhros, enchaîné au Thangorodrim, Gandalf l'Istar prisonnier de son pair Sarûman, puis Frodo et Sam, les porteurs de l'anneau



emportés dans la tourmente de la Chute de Sauron. Une esquisse de Tolkien, parue dans la première édition de Bilbo le Hobbit en 1938, et largement inspirée d'une chromolithographie d'Alexander Thornburn datant de 1919, permet de se figurer l'aspect ainsi que la taille de ces rapaces titanesques. Leur plumage est à mi-chemin entre ceux de l'aigle doré et de l'aigle royal. Quant à leur envergure, l'on ne dispose que de celle de Thorondor, le plus formidable entre tous, qui s'élève à trente toises, soit cinquante-huit mètres. Ils bâtissent leurs aires à la cime des plus hautes montagnes : rien moins que l'éternel Taniquetil, avatar olympien, ou plus modestement le Crissaegrim dominant Gondolin, et les Monts Brumeux. Dernière particularité, et non la moindre, les Grands Aigles sont capables de communiquer oralement. Pouvoir hautement significatif chez le professeur Tolkien, ils sont compris aussi bien des Elfes que des Nains ou des Humains, ce qui atteste définitivement de leur rôle de messager divin.

### Grand Aigle jeune

Carrure 5	Santé	65
	Présence	7
	Résistance	7
Agilité 10	Combat	8
	Déplacement	12 (30cm)
Sensibilité 8	Tir	-
	Perception	10
Intelligence 6	Courage	5
	Raisonnement	8
Fréquence		commun

Spécialités : Vol, Transport

### Grand Aigle adulte

Carrure 8	Santé	125
	Présence	10
	Résistance	10
Agilité 15	Combat	11
	Déplacement	15 (38cm)
Sensibilité 10	Tir	-
	Perception	13
Intelligence 8	Courage	8
	Raisonnement	11
Fréquence		rare

Spécialités : Vol, Transport

## Thorondor, roi des aigles

Le glorieux roi des nuées fut le plus grand oiseau qui ait jamais parcouru les cieux. D'une envergure démesurée, Thorondor défia les redoutables dragons ailés au plus fort de la Guerre de la Colère. Cela n'est toutefois que le dernier de ses exploits connus, car auparavant le Seigneur des Aigles avait affronté Morgoth en personne. Fondant tel un orage de Manwë sur le vainqueur de Fingolfin, il lui lacera le visage et arracha à la profanation le corps sans vie du Grand Roi des Noldor pour le rendre à son fils cadet Turgon de Gondolin. Les sages ignorent quel fut le destin du vaillant Thorondor. Son nom et son audace insurpassable disparurent des chroniques à l'issue du Premier Âge du monde.

Thorondor (Grand Aigle)		
Carrure 11	Santé	180
	Présence	13
	Résistance	15
Agilité 16	Combat	14
	Déplacement	16 (40cm)
	Tir	-
Sensibilité 11	Perception	15
	Courage	11
Intelligence 11	Raisonnement	15
	Fréquence	unique

Spécialités : Vol, Transport

## Grive de Dale

Là, sur la pierre griseau milieu de l'herbe, était une énorme grive, d'un noir presque de jais, la poitrine jaune pâle tachetée de points sombres.

Bilbo le Hobbit

Proche de notre grive musicienne, cet animal n'en diffère



que par un plumage plus foncé, pour ainsi dire noir. Il est étonnant de rencontrer cet oiseau peu accoutumé aux rigueurs de l'altitude sur les flancs escarpés de la Montagne Solitaire. Le professeur Tolkien précise pourtant qu'il s'agit là du représentant "d'une race très ancienne et magique", qui servit durant des siècles de messagers ailés aux hommes du Long Lac, lesquels comprenaient par le passé leur langage. Toujours est-il qu'elle apportera une aide précieuse à Thorin et compagnie en leur permettant de percer à jour le secret de la carte de Thror, révélant du même coup l'emplacement de la porte dérobée d'Erebor. Mais sa contribution la plus remarquable viendra plus avant dans le récit, lorsqu'elle offrira à Bard l'Archer, futur roi d'Esgaroth, l'aubaine inespérée d'abattre Smaug le Doré en le frappant au seul défaut de son invulnérable cuirasse. Enfin, à en croire ses relations avec le vénérable Roac, la grive de Dale paraît vivre en bonne intelligence avec les corbeaux d'Erebor.

## Huan

Le Lai de Leithian, la Délivrance, résonne des maints exploits accomplis par Huan, Capitaine des chiens, le Mâtin de Valinor. Autrefois serviteur du Vala Oromë, Seigneur des forêts, il fût offert par le dieu à Celegorm, l'un des sept fils de Feanor, et le suivit en Beleriand où il tomba sous le coup de la malédiction des Noldor. Huan quitta le service de son nouveau maître lorsque celui-ci tenta d'enlever Luthien, fille de Thingol, roi de Doriath, et de Melian la maia. Le grand chien devint le fidèle compagnon de Beren et Luthien, parvenant à chasser Sauron en personne de Tol-in-Gauroth, la tour de garde de Morgoth sur le fleuve Sirion ; avant de succomber, comme il était écrit dans la prophétie, face à Carcaroth "mâchoires sanglantes", le plus grand loup que la Terre ait porté. Il est ardu de se représenter l'aspect de Huan, et les indices manquent. Il fût suffisamment puissant pour terrasser les plus redoutables loups-garous, et même Draugluin, le lieutenant de Gorthaur. Par ailleurs, il consentit à laisser Luthien-la-Belle le monter à l'instar d'un cheval, ce qui suppose une taille respectable. Ce Kelva majeur du Premier Âge eût une longue existence, au cours de laquelle il lui fût accordé de parler à trois reprises. La dernière fois qu'il usa de ce don, ce fût pour dire adieu à Beren-le-Manchot, cet indéfectible ami qu'il avait suivi sur tant de chemins périlleux.

## Kirinki

Ces minuscules passereaux rouges, “avec des voix flûtées



tout justes perceptibles à l'ouïe humaine”, peuplaient les terres intérieures de Numénor, la grande île-étoile des Edain, avant sa submersion. Celle-ci abritait en outre de nombreuses espèces d'oiseaux. Elles périrent toutes lors d'Akallabêth, le cataclysme qui engloutit l'île des hommes de l'Ouest en l'an 3319 du Second Âge du monde.

## Loup blanc du Forodwaith



mO25 : Loup blanc

Peut-être n'est-il pas à propos de distinguer ce prédateur nordique du loup arctique, familier de nos climats polaires. Il y a pourtant lieu de voir dans l'invasion de l'Eriador, que les loups blancs lancèrent depuis leur lointain Forodwaith à la faveur du Rude Hiver qui glaça l'an 2911 du Troisième Age, les derniers soubresauts du pouvoir du Roi-sorcier qui s'étendait sur l'Angmar

mille ans auparavant. Bien que ceux-ci ne soient pas des monstres, créatures dénaturées, il n'est pas impossible que ces animaux, à l'instar des crebains, aient obéi dans une certaine mesure à une volonté maléfique. Les loups blancs n'apparaissent pas dans les chroniques hors de cette année terrible.

(Cf. “Loup” dans Ulvanimor)

## Mars noir

Je suppose que c'était une sorte de “mars pourpre”,(...), mais ceux-ci (...) étaient d'un noir profond et velouté sans aucun dessin visible.

Bilbo le Hobbit



Seuls quelques insectes parviennent à percer l'épaisse voûte de feuilles sombres qui recouvre Mirkwood. Là-haut s'ébattent des myriades de papillons : les mars noirs. D'un noir intense, ils semblent porter, eux aussi (cf écureuil noir) la marque du Nécromancien de Dol Guldur.

Proie de petites araignées habitant la canopée de la Grande Forêt, ces Kelva ailés apporteront quelque réconfort à Bilbo le Hobbit quand celui-ci entreprendra de grimper après les vieux chênes afin d'apercevoir l'issue du Bois Noir.

## Meara

Ëorl-le-Jeune était roi de l'Éothéod, une nation de cavaliers qui se nommaient eux-mêmes les Eorlingas, et à qui les hommes de Gondor devaient donner le nom de Rohirrim. Le père d'Ëorl, Léod, fût jeté bas et tué par un poulain qui refusait de se laisser débourrer. Accablé par la peine et la colère, Ëorl pourchassa le cheval, mais ne pût se résoudre à l'abattre. Au lieu de cela, il gagna sa confiance et le nomma Felarof, ce qui signifie "Funeste-aux-hommes". Cet impétueux coursier porta son maître jusqu'au Champ du Celebrant, victoire de l'alliance scellée entre Gondor et Rohan face aux Easterlings féaux de l'Ennemi, puis engendra une race de chevaux plus vive et fouguese qu'aucune autre auparavant. Montant ces destriers magnifiques, les Eorlingas sont craints pour leurs charges de cavalerie irrésistibles, qui depuis lors ont fait merveille à maintes reprises. Le fracas de leur galop éveille néanmoins bien des convoitises et si Gandalf-le-Gris a su s'arroger les services de Grispoil, l'un des plus fameux mearas, en forçant quelque peu la main de Théoden, roi de Rohan; d'autres que lui, et plus malintentionnés, en ont fait autant. Le même Gandalf nous apprend ainsi, après avoir rejoint ses compagnons de route à Rivendell, que les seigneurs de la Marche "paient un tribut de chevaux (...) et en envoient un grand nombre au Mordor..." Certains d'entre eux, dont la robe est toujours du noir le plus pur, sont alors dressés à supporter la présence insoutenable des terrifiants Nazgûls, les neufs spectres de l'Anneau. Ces nobles bêtes, perverties, prêteront dès cet instant leur course folle et leurs sens aiguisés aux cavaliers noirs, ce que Frodo et ses camarades apprendront à leurs dépens.

### Grispoil, Seigneur des Mearas

Grispoil est le plus illustre des merveilleux chevaux de la Marche, le meilleur de son pays. Le grand Meara argenté fut, dans un premier temps, confié de mauvaise grâce aux bons soins de l'Istar Gandalf par Théoden, roi de Rohan. Puis, lorsque l'amitié renaquit entre le magicien et le seigneur du peuple de l'Éothéod, le second fit cadeau au premier de son plus noble coursier, qui surpassait même Nivacrin, le propre destrier du roi. Une étroite complicité unit bientôt l'infatigable Grispoil à Mithrandir, qui le chevaucha à travers les plaines du Riddermark et du Gondor embrasées par la guerre.

Mearas jeune		
Carrure 3	Santé	25
	Présence	4
	Résistance	4
Agilité 5	Combat	4
	Déplacement	10 (25cm)
Sensibilité 5	Tir	-
	Perception	6
Intelligence 4	Courage	3
	Raisonnement	5
Fréquence		commun

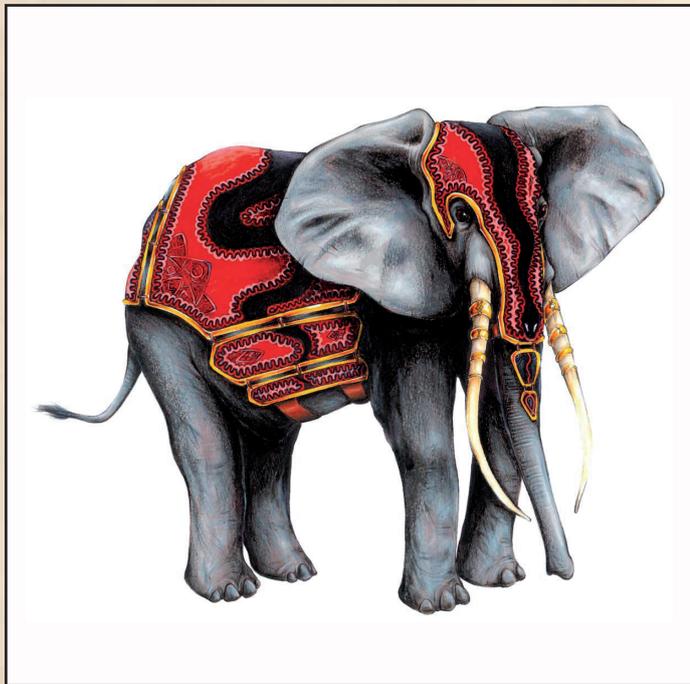
Mearas adulte		
Carrure 5	Santé	45
	Présence	6
	Résistance	6
Agilité 6	Combat	5
	Déplacement	11 (28cm)
Sensibilité 8	Tir	-
	Perception	11
Intelligence 6	Courage	5
	Raisonnement	8
Fréquence		rare

Grispoil (Mearas)		
Carrure 5	Santé	50
	Présence	7
	Résistance	6
Agilité 7	Combat	5
	Déplacement	12 (30cm)
Sensibilité 9	Tir	-
	Perception	12
Intelligence 6	Courage	5
	Raisonnement	8
Fréquence		unique

## Mûmak

Ses grandes pattes étaient semblables à des arbres, ses oreilles énormes étaient étendues comme des voiles, son long muflle était levé comme un serpent(...), ses petits yeux rouges étaient emplis de fureur.

Le Seigneur des Anneaux



Nul être marchant sous le soleil ne saurait égaler la force prodigieuse du titanesque Mûmak de Harad. Frère aîné de l'éléphant d'Afrique, mâtiné au moins pour la taille du mammoth préhistorique, l'oliphant, tel que l'appelle les semi-hommes, est un véritable colosse. Sam, le serviteur zélé de Frodo, le décrit comme "une colline grise en mouvement". Entraîné au combat et bardé de cuir et d'or par les farouches Suderons, les Mûmakil sont de redoutables machines de guerre qui feraient pâlir de jalousie Hânnibal-le-Carthaginois et ses éléphants cuirassés. Surmontés d'une tour de bois hérissée de lances et garnie d'archers, ces animaux gigantesques et coléreux dominent de leur masse écrasante la marée irrépressible des armées de Sauron venues livrer bataille à Gondor sur les Champs du Pelennor. Il faudra toute l'adresse et tout le courage de Derufin et Duilin de Morthond pour faire reculer ces invincibles pachydermes.

Les frères capitaines du Sud apporteront leur part à la victoire des peuples libres en criblant de flèches acérées les yeux vulnérables des Mûmakil, payant cet exploit de leur vie.

### Mûmak jeune

Carrure 6	Santé	15
	Présence	4
	Résistance	8
Agilité 1	Combat	4
	Déplacement	5 (13cm)
	Tir	-
Sensibilité 1	Perception	1
	Courage	1
Intelligence 1	Raisonnement	1
	Fréquence commun	

Spécialités : Transport

### Mûmak adulte

Carrure 8	Santé	25
	Présence	5
	Résistance	10
Agilité 2	Combat	5
	Déplacement	6 (15cm)
	Tir	-
Sensibilité 2	Perception	2
	Courage	2
Intelligence 2	Raisonnement	2
	Fréquence rare	

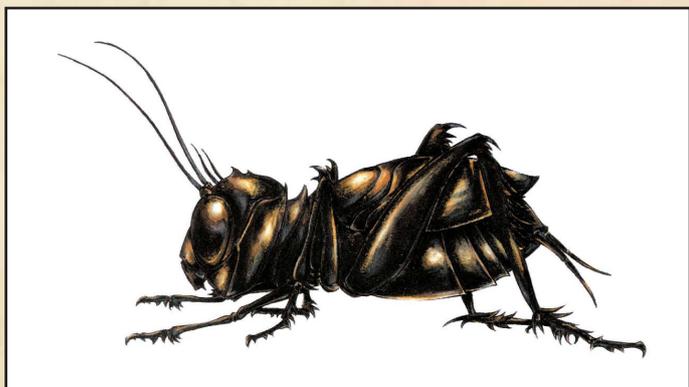
Spécialités : Transport



## Neeker-breeker

Il y avait d'abominables créatures qui (...) devaient être de vilains parents du grillon.

Le Seigneur des Anneaux



La communauté de l'Anneau fera connaissance avec la désagréable compagnie de ces insectes au moment de traverser l'Eau-aux-Cousins, un marais putride qui s'étend au-delà des limites orientales du Pays de Bree. Ainsi nommés en raison de son caractéristique qu'ils produisent, les Neekers-breekers sont "de vilains parents du grillon." Ils ne représentent une menace pour personne, mais sont si bruyants que même le voyageur harassé peinera à trouver le sommeil auprès d'eux.

## Oiseau d'Erendis

Lorsqu'Aldarion, prince de Númenor et fils de Tar-Meneldur, épousa Erendis, la Dame du Pays d'Ouest, des émissaires Eldalië de Tol Eressëa vinrent en ambassade aux noces et offrirent aux jeunes époux de nombreux présents. La princesse reçut un couple d'oiseaux étranges au plumage gris, et "dont le bec et les pattes étaient d'or. Et ces oiseaux se chantaient doucement l'un à l'autre un air longuement soutenu (...) mais si on les séparait, incontinent ils revenaient ensemble, et ils se refusaient à chanter loin l'un de l'autre".

## Ours

On trouve peu de mentions d'ours en tant que tel, mais il existe quelques mentions de Beornides, hommes forts et de très grande taille ayant la capacité de se changer en d'immenses ours noirs. Ils vivaient à la lisière de la Forêt Noire, et le plus fameux d'entre eux, Beorn, plus

particulièrement près du Carrock. Beorn possédait du bétail, des chiens avec lesquels il parlait et de grosses abeilles féroces. Bilbo, Thorin et ses compagnons firent étape chez lui avant de traverser la forêt. Lors de la Bataille des Cinq Armées, sous sa forme d'ours, Beorn écrasa Bolg, le chef des Orcs, et sa garde pour protéger le corps de Thorin transpercé de lances, ce qui provoqua la fuite des autres Orcs et la victoire finale. Il régna ensuite sur un vaste territoire du Val d'Anduin, entre la Forêt Noire et les Monts Brumeux, tout comme le firent ses descendants.

### Ours jeune

Carrure 2	Santé	15
	Présence	2
	Résistance	2
Agilité 2	Combat	2
	Déplacement	5 (13cm)
	Tir	-
Sensibilité 4	Perception	5
	Courage	1
Intelligence 1	Raisonnement	1
	Fréquence	commun

### Ours adulte

Carrure 2	Santé	20
	Présence	3
	Résistance	3
Agilité 4	Combat	3
	Déplacement	5 (13cm)
	Tir	-
Sensibilité 5	Perception	6
	Courage	2
Intelligence 2	Raisonnement	2
	Fréquence	rare

### Beornide

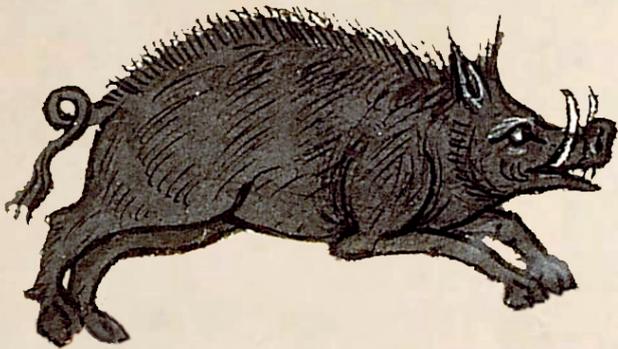
Carrure 5	Santé	35
	Présence	5
	Résistance	6
Agilité 5	Combat	5
	Déplacement	6 (15cm)
	Tir	-
Sensibilité 5	Perception	7
	Courage	5
Intelligence 3	Raisonnement	4
	Fréquence	rare

## Phalène géante



Il n'y a rien d'étonnant à ce que l'obscurité continuelle et propice des profondeurs de Mirkwood abrite les plus grands papillons de nuit connus en Endor. L'extrême rareté des sources de lumière en sous-bois pousse ces phalènes géantes à se rassembler par légions autour du premier feu qu'elles aperçoivent. De ce fait, elles ne manqueront pas de faire forte impression à Bilbo, qui les présente en ces termes : "Pis encore, cela attirait des milliers de phalènes gris foncé ou noires, dont certaines étaient aussi grosses que la main..."

## Sanglier d'Everholt

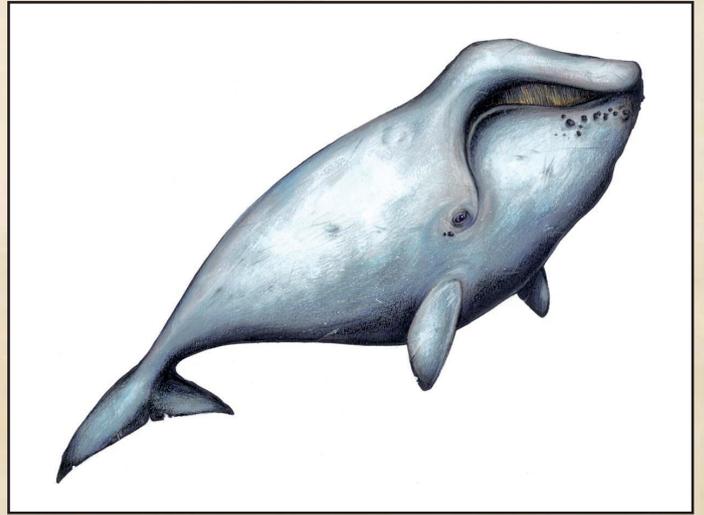


Fléau de Folca, roi de Rohan et illustre chasseur, le Grand Sanglier d'Everholt est le seul de son espèce à figurer dans les écrits des mortels, précisément le Livre de la Maison d'Éorl. Cela implique que cet avatar mineur de notre tristement célèbre "Bête du Cévaudan" ait fait preuve d'une force et d'une sauvagerie hors normes, qui incita le Roi lui-même à venir le traquer en personne. Folca, fils de Walda, accula l'animal féroce qui terrorisait la forêt de Firien et le tua, avant de succomber aux blessures qu'il lui avait infligées, en l'an 2864 du Troisième Âge.

## Uin

Uin fouette les mers à les enragier avec les pattes de sa queue démesurée.

Roverandom



Il est des êtres qui ont hanté l'imagination féconde de J.R.R. Tolkien depuis le commencement. C'est le cas d'Uin, la Grande Baleine. Elle apparaît pour la première fois dans l'un des plus anciens contes du demiurge d'Oxford : Roverandom, écrit en 1925 pour consoler son fils Michael qui, en jouant sur la plage, avait égaré son jouet, un petit chien. Cet imposant Kelva, "la plus antique des baleines franches", accompagnera Rover au cours de son périple marin, puis viendra nager silencieusement au plus profond des abysses insondables d'Ekkaia, la Mer Extérieure. Vassal d'Ulmo, elle commandera le banc de forts poissons que le Vala chargera de remorquer une île, la future Tol Eressëa, l'Île Solitaire, afin de permettre aux Eldar de traverser Belegaer pour gagner les Terres Éternelles. Uin est un énorme cétacé à la peau d'un gris blanchâtre, comme le montre une aquarelle de Tolkien, "Les Jardins du Palais de Merking", destinée à illustrer Roverandom.

On la retrouve également au seuil d'Ulmonan, demeure du dieu des eaux, sur une très vieille esquisse figurant Èa, le monde tangible et les couches éthérées qui l'enveloppent, à la première étape de son élaboration. Nul doute que "la plus puissante et la plus ancienne parmi les baleines" s'y trouve toujours, attendant paisiblement que s'accomplissent les desseins d'Iluvatar.



# OLVAR





Alors les graines semées par Yavanna germèrent et bourgeonnèrent en hâte, une multitude de choses grandes et petites se dressa sur la Terre, herbes et mousses et hautes fougères, et des arbres couronnés de nuages comme des montagnes vivantes dont le pied plongeait dans un vert crépuscule.

Au Commencement des Jours. Quenta Silmarillion

À l'aube du monde, les Olvar s'épanouirent et peuplèrent en silence l'immensité des terres d'Arda, les paisibles rivages des fleuves et les profondeurs tumultueuses des océans. Innombrables lorsqu'ils sont herbes tendres et fragiles fleurs des prairies, immuables quand ils sont arbres immenses et majestueux, les Olvar recouvrent l'ensemble du règne végétal. Enfants de la Valie Yavanna, Celle qui apporte les Fruits, ils sont aussi les plus vulnérables des êtres vivants du fait de leur incapacité à se défendre eux-mêmes.

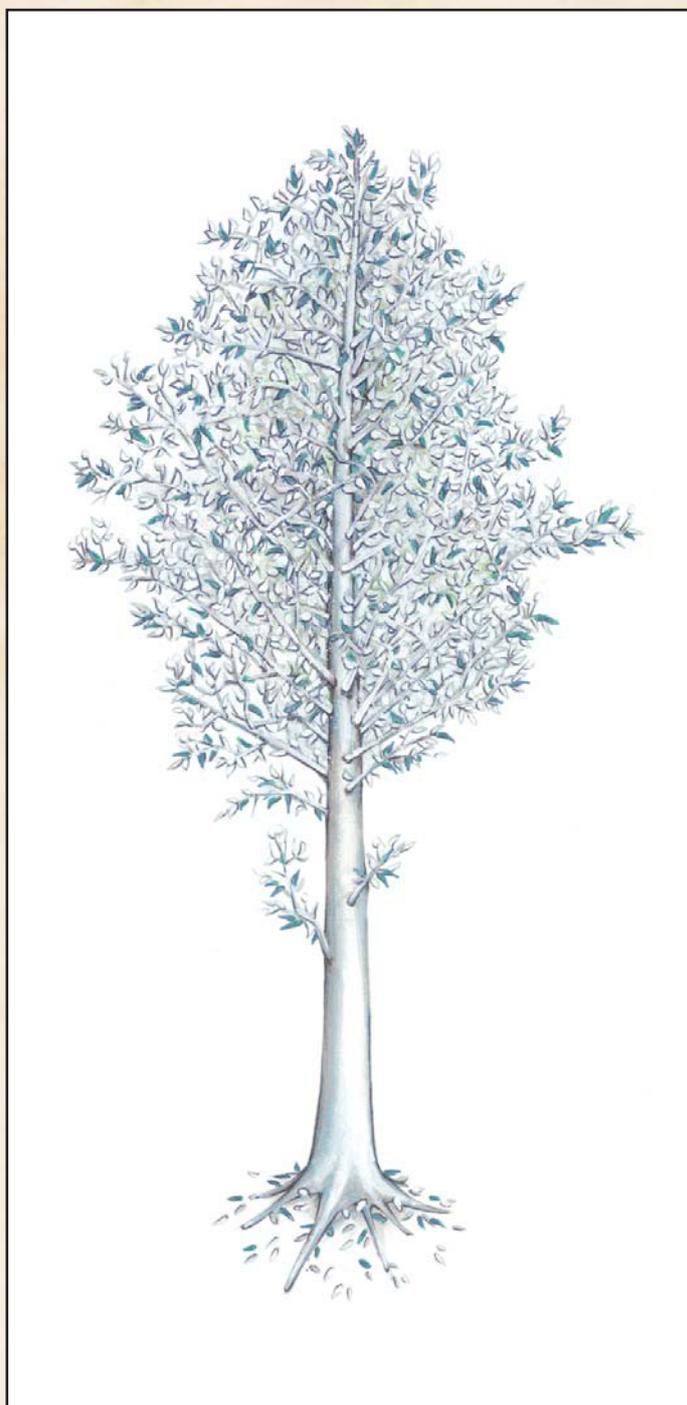
Bien que leur nature même les ait tenus autant que faire se peut à l'écart des troubles qui déchirèrent le monde, les Olvar eurent à subir les outrages de tous les peuples, bons ou mauvais. Embrasés par les flammes ardentes des dragons, saignés à blanc par la morsure des haches des Elfes puis des Hommes, déracinés par les pioches aigües des Nains, ils ne connurent de repos que dans les contrées les plus reculées. C'est pourquoi Erù accéda à la requête de Yavanna, et accepta de les placer sous la protection d'étranges et redoutables gardiens : les Ents, ou Onodrim. Farouchement indépendants et lents à prendre parti quoique résolus dans leur décision, ces véritables titans de bois vif, capables de broyer la pierre, n'apporteront que tard leur aide aux nations libres, et encore en prenant soin de ne sceller aucune alliance durable. Le vénérable Sylvebarbe, patriarche des Ents de Fangorn, sait trop bien qu'aucun serment des Olvar ne saurait les préserver : "Je ne suis entièrement du côté de personne, parce que personne n'est entièrement du mien."

En ce qui touche à la flore, la créativité de Tolkien s'est exercée principalement sur les arbres, qu'ils puissent marcher ou non, et dont certains, à l'instar de Telperion et Laurelin, sont réellement des figures fondamentales de son œuvre. Quoi de plus naturel, en somme, pour celui qui, dès l'adolescence, s'était plu à peindre les clairières moelleuses des forêts de la verte Albion.

## Arbre blanc

L'un avait des feuilles vert sombre, dont l'envers brillait comme l'argent, et il répandait de ses fleurs innombrables comme une inépuisable rosée de lumière argentée.

Le Silmarillion



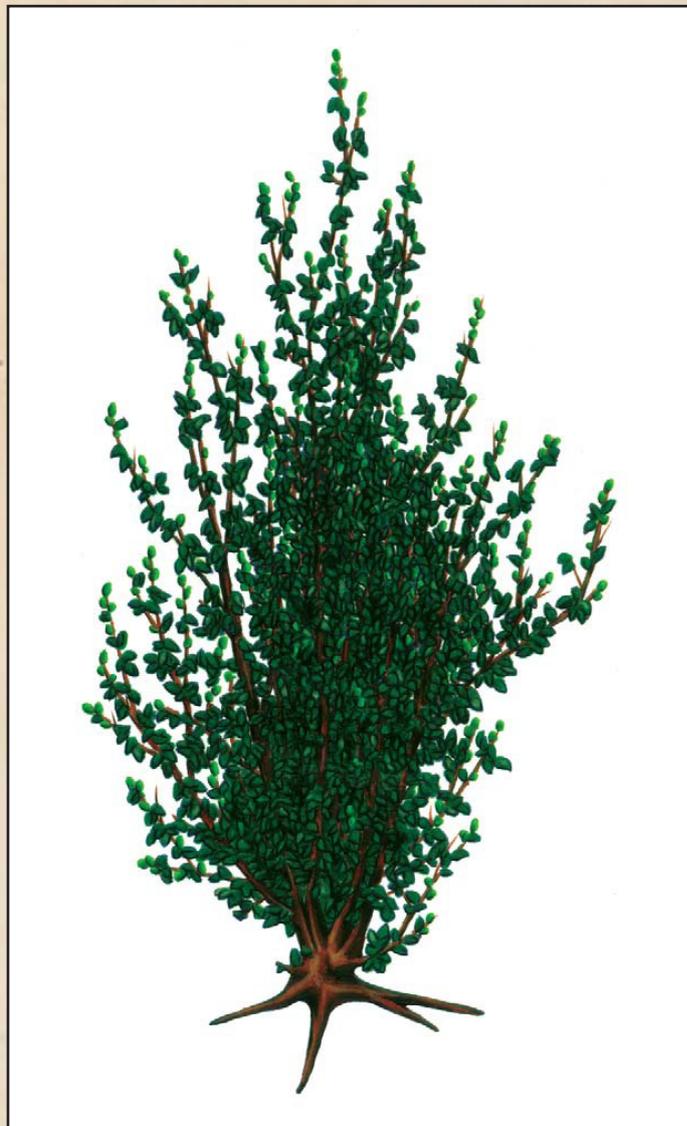
Aîné des Deux Arbres de Valinor, Telperion fût le premier de sa race et engendra trois rejetons qui, même après leurs déclin respectifs, devaient demeurer le symbole de la majesté des Valar et de l'inéluctable victoire de la lumière sur les ténèbres de Melkor.

Lorsque ce dernier, dans sa rage jalouse et destructrice, jeta bas les piliers Ormal et Illuin, brisant du même coup les lampes magiques qui les surplombaient et avaient éclairé le monde au commencement des temps, Yavanna Kementàri planta deux graines au sommet d'Ézellohar, la verdoyante colline des dieux plongée dans l'obscurité. De ces semences naquirent Telperion et Laurelin. Les deux arbrisseaux se mirent à croître, et inondèrent bientôt d'une clarté nouvelle les Terres Éternelles. Une aura argentée émanait de Telperion, puis venait le tour de Laurelin le Doré. Les Noldor, nouveaux-venus émus et fascinés par la pâle beauté de l'Arbre Blanc, reçurent de la Reine de la Terre une pousse qui grandit au cœur de Tirion, leur cité millénaire, et ils la nommèrent Celeborn. C'est alors que le Noir Ennemi frappa à nouveau. Drapé dans la noirceur étouffante des toiles d'Ungoliant, le Grand Démon-Araignée de l'Abyme, il blessa à mort les deux arbres avant de s'enfuir très loin au Nord. Aülé-Le-Constructeur enchâssa la dernière fleur étincelante de Telperion dans un vaisseau que les Valar lancèrent haut dans les cieux. Et les premiers-nés l'appelèrent Isil, la lune. Bien des siècles plus tard, un second rejeton s'épanouit à Númenor, dont Elendil-Le-Fidèle emporta une graine en Endor après l'engloutissement de l'Île-étoile des Edains. Nimloth, le troisième Arbre Blanc, figura toujours sur les armes de la Maison royale de Gondor, et sur celles de ses successeurs les Surintendants. Ainsi, jusqu'aux jours sombres des Guerres de l'Anneau, les hommes libres et vaillants se rallièrent sans crainte sous les bannières de sable à l'arbre d'argent, emblème de leur inébranlable allégeance aux Ainur. Si Celeborn et Nimloth ne sont que des reflets éteints de l'antique et lumineux Telperion, ils présentent des caractéristiques physiques communes. Leur tronc d'une blancheur nacrée est lisse et élancé. Leurs feuilles, en forme de points de lances, sont argentées au-dessous et d'un bleu-vert foncé sur le dessus. Quant aux fleurs de l'Arbre Blanc, argentées également, elles s'ouvrent en fins trochets se balançant sur de minces tiges. En vérité, cette essence incarne, tout comme le Mallorn, une subtile achimie, toute elfique, entre les éléments minéral et végétal. À l'instar du légendaire Yggdrasil, le grand frêne de la mythologie scandinave, les Deux Arbres de Valinor sont des liens vivants entre les forces élémentaires, entre l'espace et le temps, le ciel et la terre.

## Arbre du Val de Fangorn

... les branches (...) étaient recouvertes de feuilles sombres et luisantes comme celle du houx, mais sans épines...

Le Seigneur des Anneaux

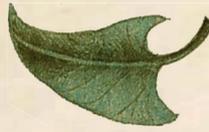


Bien que Pippin et Merry, les intrépides cousins de Frodo, figurent cet Olva comme étant apparenté au houx, la description qu'ils en font évoque tout autant une variété particulièrement luxuriante de laurier. Ses branches, qui prennent naissance à la racine, sont recouvertes de feuilles sombres et luisantes, et portent "de nombreuses hampes raides et dressées sur lesquelles brillent de grands boutons de couleur olive". Ces arbres semblent être endémiques au bois de Fangorn. De plus, le fait qu'ils cernent d'une haie haute et épaisse le vallon accueillant l'Assemblée des Ents tend à conforter l'hypothèse d'une relation profonde entre cette essence et le mode de vie des Onodrim.

## Athelas

---

La "Feuille de Roi" est originaire de Nùmenor. Les Hommes de l'Ouest la plantèrent en Terre du Milieu, et perpétuèrent son usage dans leur médecine. En effet, les longues feuilles de l'Athelas possèdent des vertus curatives. Marinées dans l'eau tiède, elles infusent et transmettent au liquide leurs propriétés hautement cicatrisantes. C'est ainsi qu'Aragorn, héritier du trône de Gondor, soignera le Porteur de l'Anneau vilainement navré par le fer empoisonné du poignard de Morgul. Le grand capitaine prodiguera les mêmes soins à Eowyn, fille de Théoden de Rohan, dans les maisons de guérison de Minas Tirith. La dénomination vulgaire de cette plante, Feuille de Roi, provient du fait qu'elle perd tout pouvoir en d'autres mains que celles d'un Dûnadan de sang royal.

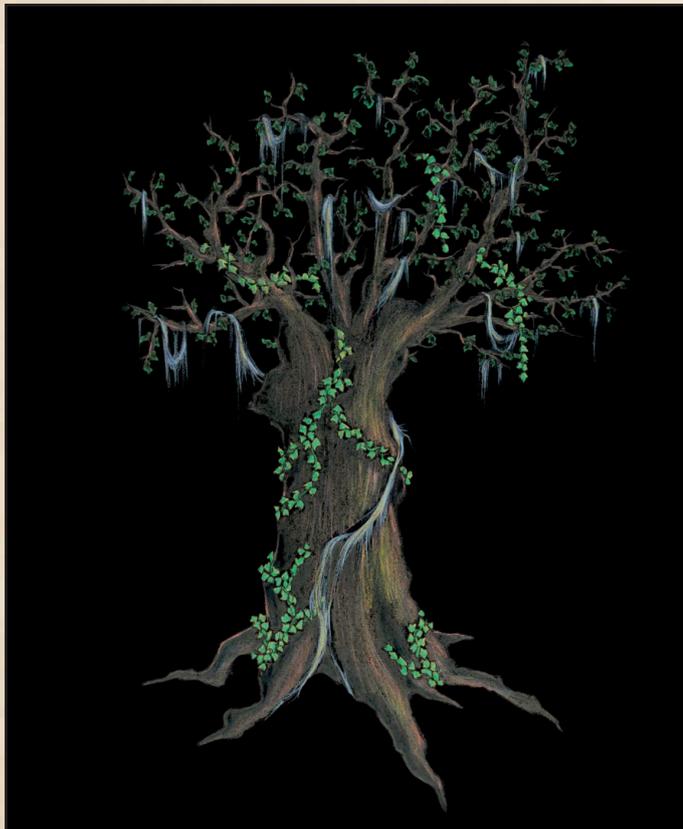


## Chêne de Mirkwood

---

Les troncs en étaient énormes et rugueux, les branches tordues, les feuilles longues et sombres. Du lierre les enserrait et rampait sur la terre.

Bilbo le Hobbit



Les Kelvar ne sont pas les seuls êtres à subir l'influence néfaste de Dol Guldur. Les Olvar, plus que tout autre, ont fait de la Grande Forêt le lieu sombre et malsain qu'elle est devenue. Bilbo insiste sur l'atmosphère pesante qui y règne, décrivant avec inquiétude les chênes et les ormes "trop étouffés par le lierre et enrobés de lichen pour porter plus de quelques feuilles noircies". Le Livre Rouge rapportait déjà à leur sujet que "les troncs en étaient énormes et rugueux, les branches tordues..." S'il n'est pas assuré que cette vaste terre boisée du Rhovanion n'ait pas connu des jours meilleurs, il y a fort à parier que les Elfes verts ne se seraient pas établis dans un endroit aussi sordide. Aussi est-il probable que la décadence de Vertbois-Le-Grand soit postérieure à leur venue dans les collines septentrionales.

## Elanor

---

L'Elanor est une petite fleur d'or, en forme d'étoile.

Contes et Légendes Inachevées II

C'est en hiver que s'ouvrent les pétales jaunes de l'Elanor, qui inspirera à Maître Samsagace le prénom de son enfant. Cette jolie plante, originaire d'Eressëa, pousse dans la forêt enchantée de Lóriën, dont elle parsème les clairières ensoleillées aux côtés de la Niphredil. Aimée des elfes, sa forme étoilée est un gage de félicité qui illumine le sanctuaire inviolable de Cerin Amroth, berceau historique du royaume sylvestre de dame Galadriel.



Il était difficile de discerner s'il était vêtu d'une manière ressemblant à une écorce vert et gris ou si c'était sa propre peau.

Le Seigneur des Anneaux



Lorsque les enfants d'Ilúvatar s'éveillèrent, de puissantes créatures apparurent, et les Valar leur confièrent la garde vigilante de tous les Olvar. La race étrange et millénaire des Ents était née. Plus grands et forts que les trolls, grossière et stupide contrefaçon de Morgoth, aussi justes et sages que les plus tempérés des princes Eldalië, les Gardiens-des-Arbres forment un peuple clairsemé aux usages singuliers. Tout comme leurs frères inanimés, le temps n'a que peu de prise sur eux, et c'est pourquoi leurs assemblées sont longues et verbeuses, de même qu'ils sont lents et circonspects à prendre parti. Leur décision est pourtant sans appel, et rien ne saurait résister à leur terrible et implacable colère ; car un Onodrim, tel que les Premiers-nés les nomment, est capable, dans sa fureur, de déchirer le roc ou de balayer comme fétus de paille les édifices des mortels. Orthanc, citadelle corrompue par la félonie de Saroumane-le-Blanc, en fera la cruelle expérience quand les Ents de Fangorn, conduits par les vieux Sylvebarbe et Peaurude, réduiront en pièces ses défenses infestées d'Orcs. Il est cependant excessivement rare que les Onodrim, d'un naturel pondéré et bienveillant, entrent dans une telle rage. C'est heureux pour Merry et Pippin qui, ayant faussé compagnie à leurs repoussants geôliers, croiseront le chemin de ces êtres jusqu'alors en marge des affaires du monde. De fait, la dernière participation des Gardiens des Arbres aux guerres secouant les autres nations datait du Premier âge, lorsqu'ils avaient refermé le piège tendu par Beren Erchamion à l'armée des Nains de Nogrod, de retour du pillage de Menegroth, et dont aucun Naugrim ne devait sortir vivant. L'aspect des Ents peut varier de manière considérable selon l'essence d'arbre à laquelle ils s'identifient. On peut néanmoins observer certaines constantes physiques, telles que la peau pareille à de l'écorce qui les recouvre, et la barbe ou la chevelure semblables à des rameaux de branches broussailleuses. Les plus jeunes d'entre eux semblent présenter des caractéristiques moins végétales, à l'exemple des lèvres rouges de l'impétueux Vifsorbier, ami des deux semi-hommes. Depuis le triste exil des Ents-femmes, parties jadis aux quatre vents récolter de beaux fruits dans leurs vergers merveilleux, ce peuple amoindri et déclinant se cantonne à l'ancien bois de Fangorn, qui n'est plus lui-même que le pâle reflet de ce qu'il fût autrefois. Et si d'aucuns, comme le Hobbit Ted Rouquin, en ont aperçus au-delà des Landes du Nord du Comté, il s'agit, à n'en pas douter, de l'un de ceux qui nourrissent le vain espoir de retrouver les gracieuses Ents-Femmes, perdues à jamais.

Ent de base		
Carrure 8	Santé	30
	Présence	6
	Résistance	10
Agilité 1	Combat	4
	Déplacement	6 (15cm)
	Tir	4
Sensibilité 6	Perception	8
	Courage	4
Intelligence 5	Raisonnement	6
	Fréquence commun	

Ent expérimenté		
Carrure 9	Santé	45
	Présence	8
	Résistance	12
Agilité 2	Combat	6
	Déplacement	8 (20cm)
	Tir	5
Sensibilité 8	Perception	10
	Courage	4
Intelligence 5	Raisonnement	7
	Fréquence rare	

### Les breuvages Ents

Les Onodrim puisent leurs forces dans d'étranges boissons qui semblent constituées d'eau de l'Entalluve, une rivière s'écoulant au travers du bois de Fangorn, enchantée par la douce magie des Ents. Ces breuvages, qui rayonnent "d'une riche lumière verte" ou dorée, ont "une saveur indéfinissable", qui rappelle "l'odeur d'une forêt lointaine, portée par une fraîche brise nocturne". Ils contiennent un mystérieux pouvoir de croissance, puisque leur simple aura suffit à faire luire les Olvar alentours. Après y avoir goûté, les intrépides Meriadoc et Peregrin grandiront jusqu'à atteindre une taille tout-à-fait exceptionnelle pour des Semi-hommes.

### Fumella



Variété magique de coquelicots aux effets soporifiques, les Fumellar s'épanouissent en Aman, dans les jardins de Lorién, qui accueillent le palais du Vala Irmo.

Il y a lieu de croire que les "Fleurs du Sommeil" disposent de pouvoirs divinatoires puisque le dieu, maître des visions et des rêves, les emploie pour confectionner des sortilèges dont il détient le secret, ainsi qu'il est dit dans le conte "La Venue des Valar et la Construction de Valinor".

### Çalenas

Si cette plante fût, en premier lieu, appréciée des Hommes de Çondor "pour la fragrance de ses fleurs", ce furent les semi-hommes d'Arnor qui lui offrirent ses lettres de noblesse. Le mérite en revient, en particulier, à un certain Tobold Sonnecor, qui demeurait à Longoulet dans le Quartier Sud du Comté et qui, si l'on en croit les archives de ce pays, fût le premier à y faire pousser ce qui allait devenir la fameuse "Herbe à pipe". Dès lors, de nombreux Hobbits s'adonnèrent sans relâche à la culture de cet Olva, frère raffiné du tabac, et firent bientôt de sa consommation une véritable institution s'inscrivant parfaitement dans leur paisible art de vivre. C'est d'ailleurs au cours de l'une de ces immanquables séances que le magicien Çandalf surprendra Bilbo Baggins occupé à fumer sur le perron de Cul-de-Sac. Sans vouloir rien ôter au talent du vieux Tobie, qui ne consentit jamais à révéler d'où lui était venue l'idée géniale, il faut rendre justice aux gens de Bree qui furent certainement les premiers à goûter la Çalenas, et enseignèrent peut-être au "colon" du Comté la manière d'en brûler les feuilles savoureuses.



Que de chemin avait été parcouru depuis les plaines de Nûmenor jusqu'aux "endroits chauds et abrités comme Longoulet", où elle croit en abondance ; en passant par la vallée de l'Anduin et le Chemin Vert.

## Houx de Moria



Ces deux vénérables représentants de leur espèce se dressent de part et d'autre du portail Ouest de la Moria. Ils marquaient la frontière orientale du royaume elfique d'Eregion, où le grand Celebrimbor, petit-fils de Fëanor, forgea les Anneaux de Pouvoir, et qui se nommait aussi Houssaye, le houx étant le symbole des Noldor de cette contrée d'Eriador avant que les armées de Sauron ne la ravagent. Probablement plantés au huitième siècle du Second âge, ces arbres immenses et millénaires conservent quelques traces de leur majesté passée qui feront forte impression sur la Fraternité de l'Anneau, même si les houx de Moria sont désormais "raides, noirs et silencieux, projetant de profondes ombres nocturnes autour des pieds des voyageurs, ..."

## Huorn

La plupart des arbres sont simplement des arbres (...) mais bon nombre sont à demi éveillés.

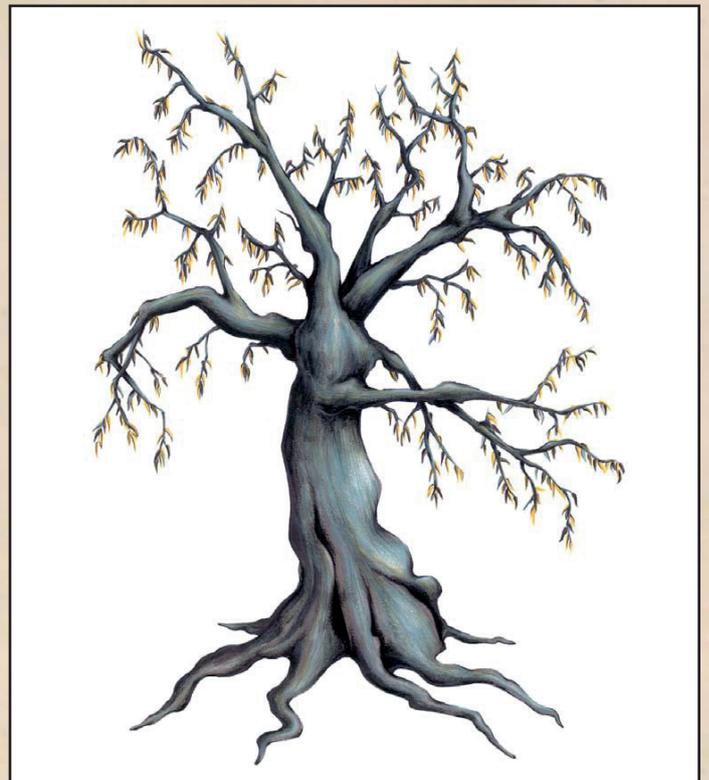
Le Seigneur des Anneaux



Il arrive parfois qu'un Ent se laisse peu-à-peu gagner par la léthargie végétale, à tel point qu'il lui devient pénible de se mouvoir. à mesure que ses gestes de font rares et lents, il abandonne la libre existence des Onodrim pour sombrer dans la torpeur des Huorns. Ceux-ci se situent aux diverses étapes qui séparent l'Ent, avançant à grandes foulées de ses longues jambes noueuses, de l'arbre parfaitement immobile. De ce fait, ils sont souvent animés d'intentions malveillantes à l'encontre de tous les êtres marchant à leur guise sous le soleil. Le Vieil Homme-Saule, hôte sournois de la Vieille Forêt qui s'étend à l'Est du Comté, illustre bien cette chute amère. Parvenu au dernier degré d'une sombre décadence, il tentera d'emprisonner dans ses fissures béantes les infortunés Merry et Pippin qui ne devront leur salut qu'à la joyeuse magie du mystérieux Tom Bombadil, l'ermite des Hauts des Galgals.

Il (...) vit, penché sur lui, une énorme saule, vieux et chenu ; ses branches étalées s'élevaient comme des bras tendus, aux mains pourvues de multiples doigts.

Le Seigneur des Anneaux



Toutefois, les Huorns n'ayant pas atteint le terme de cette funeste déchéance paraissent toujours soumis à la volonté de leurs gardiens, avec lesquels ils sont capables de s'entretenir. C'est ainsi que nombre d'entre eux

marcheront sur l'Isengard sous les ordres de Sylvebarbe, avant de couper la retraite des Orcs de Saroumane en dérouté à l'issue de la bataille du Fort-le-Cor remportée par les braves Rohirrim. L'apparence même de ces adversaires redoutables est trompeuse. Le doyen des Ents de Fangorn dira à leur sujet : "ils y a en eux un grand pouvoir, et ils semblent susceptibles de s'envelopper d'ombre." Tels sont les Huorns : étranges et sauvages, imprévisibles et farouches, immuables dans l'attente et fulgurants dans la colère.

## Lairelossë

---

Cet Olva est l'une des multiples variétés d'arbres odorants qui peuplaient le pays de Nisimaldar, sis entre l'Andustar et l'Hyarnustar, les promontoires occidentaux de la grande île-étoile des Nûmenoréens. Rapporté de Tol Eressëa par les marins Eldalië, le Lairelossë exhalait de doux parfums émanant de ses fleurs, de ses feuilles et de son écorce. Ceux-ci embaumaient les abords d'Eldalondë-la-Verte, "le plus beau port de tout Nûmenor."

## Laurelin

---

Aussi glorieuse que fût la renommée de Telperion, celle de Laurelin, l'Arbre d'Or de Valinor, ne le fût pas moins. Cadet de l'Arbre Blanc, sa clarté était pourtant plus chaude et étincelante qu'aucune autre depuis, hormis celle des Silmarils, les joyaux maudits. Et c'est pourquoi le vaisseau d'Anar, le Soleil, fût ouvragé par Aulë pour accueillir le dernier fruit ardent de Laurelin. Il "avait des feuilles vert tendre comme celles du hêtre nouveau, bordées d'une lisière d'or, ses fleurs se balançaient comme des grappes de flammes dorées, cornes lumineuses qui déversaient une pluie d'or sur la terre, et toute cette efflorescence inondait les alentours de chaleur et de lumière". C'est au pays d'Aman que débuta le décompte du temps, tandis que s'égrenaient les floraisons successives des Deux Arbres. Au commencement, les jours ne comptaient que douze heures : "à la sixième heure du premier jour, et de tous les jours heureux qui suivirent jusqu'au déclin de Valinor, Telperion voyait pâlir ses fleurs, et à la douzième heure Laurelin sa lumière". L'Arbre d'Or périt lui aussi par l'acier de Melkor et le venin d'Ungoliant. Après que bien des vies de mortels se fussent écoulées, les forgerons de Gondolin, la cité cachée de Turgon, rendirent hommage aux Deux Arbres

en les sculptant sur le seuil de la ville sanctuaire des Noldor. Puis vint le tour de Celebrimbor d'Eregion et de Narvi, Naugrim de Khazad-dûm, qui en gravèrent l'image à jamais vénérée dans la pierre éternelle de la porte Ouest de Hadhodrond, la Cité des Nains qui "reçut plus tard le nom de Moria quand la nuit l'eût recouverte".

## Aîné ou bien cadet ?

Dans le Conte de la Construction de Valinor, sous sa forme antérieure, l'aîné des Deux Arbres d'Aman n'était point le blanc Telperion mais Lindeloksë, Laurelin le Doré, même si cet ordre premier devait s'inverser à mesure que le récit mûrissait. Il est probable que la raison de ce revirement provienne de la volonté de Tolkien à rechercher une cohérence dans l'ordonnance de son univers mythique, voué à accueillir tout d'abord les Eldar, peuple pâle et subtil né dans la nuit et amoureux des étoiles, avant que n'apparaissent les Hildor, les Humains, êtres de la pleine lumière. Aucune indication claire ne permet cependant de corroborer cette hypothèse.

## Laurinquë

---

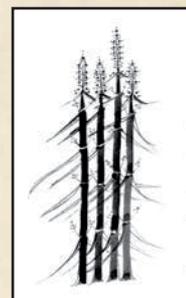


Olva aux longues grappes de jolies fleurs jaunes, le Laurinquë poussait abondamment au Hyarrostar, la Terre-du-Sud-Est, l'une des deux avancées méridionales de Nûmenor. Un conte de l'île des Edain prête à cet arbre la descendance du grand Laurelin, dont les Teleri d'Eressëa auraient emporté la semence en orient, mais Tolkien assure qu'il n'est pas fondé.

## Linquë Surissë

---

L'Herbe au Vent apparaît sur une tardive esquisse à l'encre réalisée par le professeur d'Oxford, quelques années avant sa mort. Aucune indication n'est fournie quant aux climats qui auraient pu abriter le Linquë Surissë, planté sur ses hautes tiges aux allures de roseaux.



## Lissuin

---

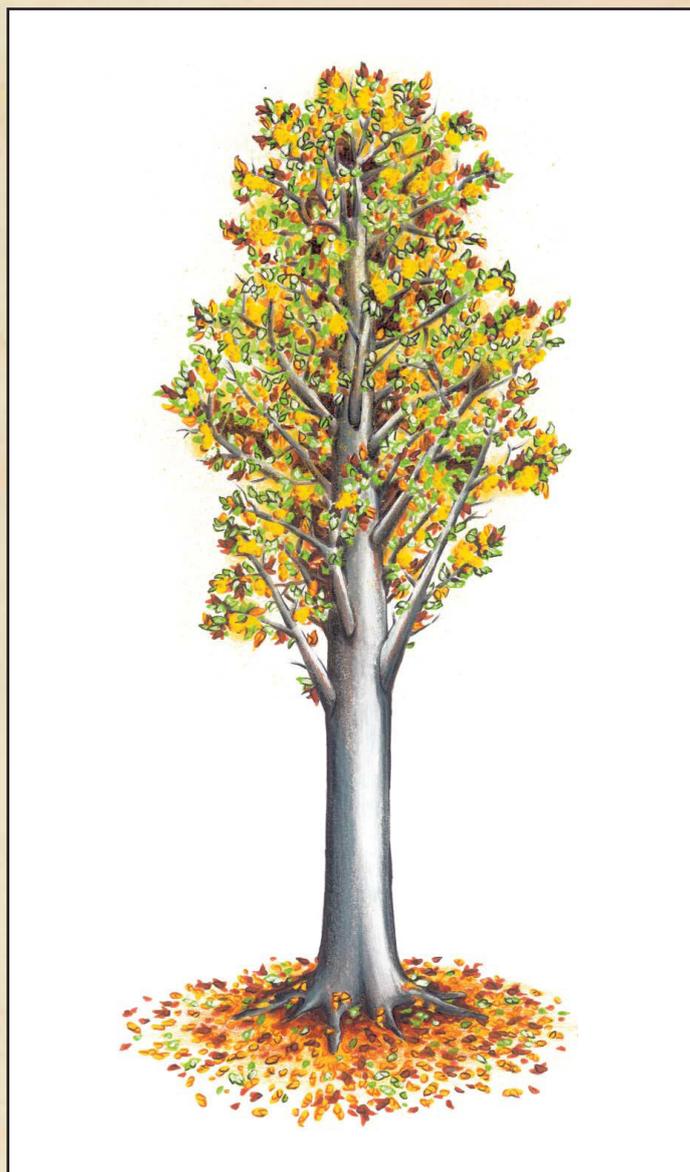
Cette douce fleur, "dont le parfum est un baume pour les cœurs", est originaire de l'île Solitaire, avant-poste d'Aman. Du temps que les Nûmenoréens chérissaient les Elfes gris, des émissaires de ce peuple marin vinrent auprès des Hommes de l'Ouest à Armenelos, leur brillante capitale, afin de célébrer les noces d'Aldarion, héritier du trône de Nûmenor, et d'Erendis, qui fût nommée "la Femme du Navigateur". Le navire des Eldar était chargé de fleurs, l'Elanor jaune et la Lissuin parfumée, dont ils firent des couronnes nuptiales qui ceignirent le front des convives.

## Mallorn

---

...une futaie de Mellyrn avait voûte et tapis d'or, mais les piliers étaient d'argent mâ.

Contes et Légendes Inachevées I



Les merveilleuses futaies de Mellyrn ne s'épanouirent au cours des âges que dans quelques sanctuaires bénis des Valar. Ces arbres majestueux poussèrent en Eressëa, terre des Elfes Telerin, puis au verdoyant Nisimaldar, à Nûmenor. Les Edain d'Andor, le Pays de l'Offrande, firent cadeau d'une graine de Mallorn à Gil-Galad, Roi des Noldor demeurés en Terre du Milieu, mais elle ne prit point racine en Lindon. Alors Gil-Galad offrit en présent la semence à sa parente Galadriel, qui la vit croître en Lothlorien grâce aux immenses pouvoirs de la Belle Dame. Pourtant jamais les arbres dorés n'eurent en Endor la hauteur et la vigueur de leurs frères d'Occident. Lorsque la Communauté de l'Anneau prit quelque repos dans la forêt enchantée, la Reine Galadriel donna à chacun de ses membres un gage de sa foi en leur quête courageuse. C'est ainsi que Sam, fervent jardinier, entra en possession d'une nouvelle graine qu'il planta, au terme de ses errances, dans le Champ de la Fête où avaient débuté ses aventures bien des mois auparavant. Le récit dit que "c'était le seul Mallorn à l'Ouest des Montagnes et à l'Est de la Mer, et l'un des plus beaux du monde". Beau, l'arbre doré l'est assurément, car un bois de Mellyrn "avait voûte et tapis d'or, mais les piliers étaient d'argent mâ. Et son fruit était une noix en une écale d'argent". C'est en automne que la contemplation des ces arbres magnifiques est la plus exaltante, puisque "leurs feuilles ne tombent pas, mais se muent en or. Ce n'est pas avant l'arrivée du printemps et l'éclosion de la nouvelle verdure qu'elles tombent, et alors les branches sont chargées de fleurs jaunes..." Si le lien entre le Mallorn et Laurelin, cadet des Deux Arbres de Valinor, est moins étroit que celui qui unit la lignée de Nimloth à son aîné Telperion ; l'arbre doré de Lorien doit tout de même être tenu pour un signe authentique de protection divine, du fait de sa dissémination positivement exclusive. à cet égard, il est probable que le professeur Tolkien ait voulu signifier la bienveillance et la gratitude des dieux vis-à-vis des Hobbits, après leur précieuse contribution à la défaite de Sauron, par le biais du Mallorn de Sam Gamegie. Sans doute faut-il y voir l'écho lointain du don fait par les Valar aux maisons fidèles des humains, où grandirent en leur temps les légendaires Mellyrn.

## Nessamalda

Cette essence appartient à la famille d'Olvar qui couvrait autrefois le Nisimaldar, le Pays des Arbres Aromatiques à l'Ouest de la grande île-étoile. Tout comme ceux de trois autres de ses pairs, le nom du Nessamalda est un hommage aux dieux éternels, en l'occurrence la Valie Nessa, la Danseuse, épouse de Tulkas le Vaillant et sœur d'Oromë le Chasseur. Le doux parfum de cet arbre disparût du monde avec la submersion de Nûmenor.

## Niphredil

Ici fleurissent éternellement les fleurs hivernales : l'Elanor jaune et la pâle Niphredil.

Le Seigneur des Anneaux



Diaphane fleur hivernale, la Niphredil constelle la tertre d'Amroth, au cœur de la Lothlorien. "Dansant sur de minces tiges", ses pétales blancs ou d'un vert très pâle "miroitaient parmi le riche coloris de l'herbe". Croissant aux côtés de l'Elanor jaune, ces fleurs délicates réconforteront les compagnons de Frodo après l'éprouvant passage de la Moria et la perte de Gandalf-le-Gris.

## Oiolairë

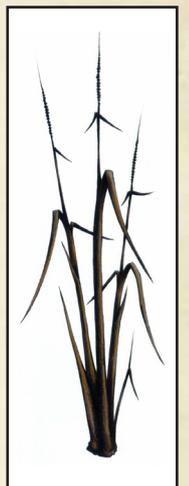
Arbre à feuilles persistantes, comme le sont les essences odorantes du Nisimaldar, l'Oiolairë est lui aussi originaire de l'île Solitaire. Les Teleri ornaient la proue de leurs blanches nefes du "Vert Rameau du Retour", une branche de cet Olva. Les Nûmenoréens perpétuèrent cette coutume, symbole d'amitié avec Ossë et Uinen, époux vassaux d'Ulmo, le Maître des Eaux. Et aucun vaisseau de ces peuples marins ne prenait la mer sans la bénédiction de l'Éternel Été, dont une femme, "le plus souvent de la parentèle du Capitaine", portait une couronne jusqu'aux puissants navires de l'Ouest.

### La bénédiction d'Erendis

Aldarion, prince de Nûmenor, avait l'humeur marine. Il n'avait de cesse de parcourir les mers infinies à bord du Nûmerramar, son vaisseau magnifique. Ses errances jamais assouvies irritèrent bientôt son père, Tar-Meneldur, et lorsque Aldarion entreprit d'armer à nouveau un grand navire taillé pour les périples lointains, la colère du roi éclata. Il interdit à son épouse ainsi qu'à ses filles de porter à son fils le Vert Rameau du Retour, une couronne des vertes feuilles de l'Oiolairë, comme le voulait la coutume. Alors Erendis, une jolie suivante de la reine qui s'était éprise du prince aventureux, lui porta sa bénédiction malgré le courroux de Meneldur et l'affliction de la maison royale. Aldarion l'accepta de bonne grâce, et fut ému par la beauté de la jeune femme. Mais son cœur appartenait à l'océan, et même après qu'il eût épousé Erendis, la langueur de la mer hantait toujours ses rêves, aussi son règne ne fut point heureux.

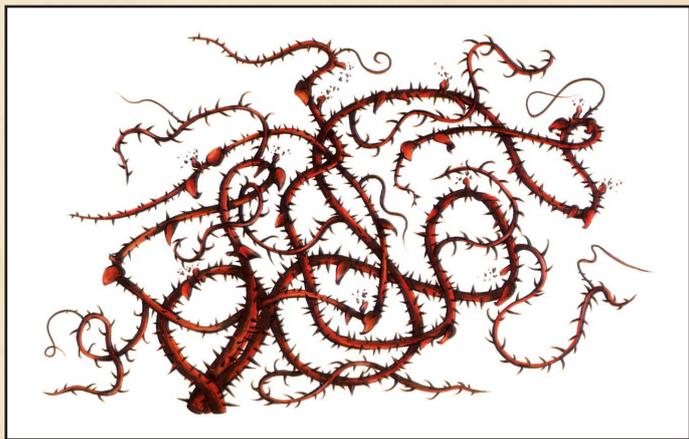
## Pilinehtar

Parmi les derniers dessins de Tolkien figure un certain nombre de motifs floraux. Plusieurs d'entre eux décrivent des variétés d'herbes hautes et de roseaux. C'est le cas du Pilinehtar, cousin quant à l'aspect de notre jonc, quoique ses hampes s'achèvent sur un chapelet de gros grains bruns, et non sur une massette. Les contrées où se plaît cette plante élancée ne sont pas mentionnées.



## Ronce de Mordor

---



Au sombre Pays de Mordor, tout être vivant est soumis à l'irrésistible volonté maléfique de Sauron, le Seigneur Ténébreux. Les Olvar ne font pas exception, et se sont lentement altérés jusqu'à revêtir des formes noires et hideuses. Ainsi les ronces, qui n'avaient rien d'une compagnie rêvée pour le Porteur de l'Anneau exténué et son fidèle Sam, ont-elles acquis en ce lieu maudit "la solidité du fer".

Recouverts de touffes d'une herbe grise et rêche, leurs longs bras tentaculaires infestés de vermine rampent sur la pierre cendreuse des ravins du Morgai, luttant pour survivre sur cette terre d'agonie.

## Suriquessë

---

Les "Plumes au Vent" appartiennent elles aussi à cette série d'encres délicates exécutées tardivement par J.R.R. Tolkien. Elles semblent apparentées au chiendent. Là encore, on ne dispose d'aucun indice permettant de définir les lieux de prédilection du Suriquessë, bien que son apparence tende à le rapprocher des plantes des herbes des prairies.

## Taniquelassë

---

Le nom de cet arbre aromatique du Nisimaldar fait référence au Mont Taniquetil, véritable toit du monde dominant les Terres Éternelles, et qui accueille le trône de Manwë Sùlimo, Dieu des Vents et Roi des Valar. Tout comme ses frères, le Taniquelassë fût apporté à Nûmenor par les Elfes Gris de Tol Eressëa.

## Vardarianna

---

Les Edain nommèrent Vardarianna cette autre essence odorante des parages du havre d'Eldalondë par égard pour la Valie Varda, Dame des Étoiles, que les Elfes chérissent sous le nom d'Elbereth. Tous ces arbres, qui peuplaient jadis l'Ouest d'Andor, le Pays du don, étaient les témoignages vivants de la foi et de l'allégeance des Nûmenoréens envers leurs dieux, avant que les mensonges de Sauron Çorthaur ne fassent naître orgueil et convoitise en leurs cœurs assombris, pour les mener à la ruine.

## Yavannamirë

---

Dernier des Olvar aux senteurs enchanteresses du Nisimaldar, le Yavannamirë donnait "des fruits sphériques de couleur écarlate". Appelés ainsi en hommage à Yavanna Kementàri, la Reine de la Terre ; ces arbres, comme le furent tous ceux de cette terre bénie, étaient "le plus grand charme de Nûmenor, et le souvenir devait s'en perpétuer dans les contes bien longtemps après qu'ils eurent péri à jamais", comme il est dit dans l'Akallabeth.





# ÙVANIMOR





Les êtres malfaisants qu'il avait pervertis parcouraient le monde, les forêts obscures et silencieuses étaient traversées de monstres et d'apparitions épouvantables (...) de toutes formes et de toutes espèces, qui agitèrent longtemps le monde...

#### La Venue des Elfes et la Captivité de Melkor. Quenta Silmarillion

Il est dit dans l'Ainulindalë qu'Erû Ilúvatar accorda le don de la vie, la Flamme Éternelle, à ceux qui furent appelés ses Enfants puisqu'ils étaient nés de son seul pouvoir. Et ce pouvoir suprême ne pouvait être partagé avec aucun être, fût-il, tel Melkor, le plus puissant des Ainur. Celui-ci en conçût une rage amère, car dans son orgueil naissant, il souhaitait ardemment engendrer des créatures selon ses désirs, qui le serviraient à sa guise. Et si le Noir Ennemi, dont le nom n'est plus prononcé, y parvint en fin de compte, les innombrables monstres qu'il créa des ténèbres ne connurent jamais qu'une ombre d'existence suspendue au fil de sa sombre et terrible volonté. Tels sont les Uvanimor, les serviteurs de Morgoth : ce n'est que le reflet perverti du Feu Secret qui brûle en eux, et c'est pourquoi leur vie tourmentée est uniquement tendue vers la mort et la destruction. De ce fait, nombre d'entre eux s'avèrent incapables de se reproduire sans recourir à la sorcellerie démoniaque de l'Ennemi, à l'exception notoire des Orcs dont la race, issue du génie malfaisant de l'Ainu déchu à l'œuvre sur des Elfes captifs, produira au cours des Âges d'incalculables multitudes. Si les monstres véritables furent enfantés par la magie noire de Morgoth depuis les forces élémentaires de la Terre ou à l'aide d'êtres corrompus par ses soins, certains de ses féaux furent séduits avant même qu'Arda ne naisse de la Musique des Valar. Ces redoutables esprits, tels que Sauron et les Balrogs, les démons de puissance, furent destitués de leur majesté originelle à mesure que le Mal les rongea. D'autres encore, à l'instar d'Ungoliant, l'Araignée de l'Abyme, se révélèrent des alliés des circonstances poursuivant leurs propres desseins, et plutôt sous le coup d'une malédiction singulière. Toutefois, chaque Uvanimo, de par sa nature souillée, est un défi lancé à l'harmonie universelle chantée par Erû et les dieux, hanté par un semblant d'âme, et condamné à suivre Morgoth "sur le chemin du désastre".

## Araignée géante

Ces mêmes yeux qu'il avait cru découragés (...) luisaient en grappes dans sa tête poussée en avant. Elle avait de grandes cornes et derrière son court cou, semblable à une tige, venait son énorme corps gonflé, vaste sac boursouflé...

... Sa grosse masse était noire, tavelée de marques livides, mais sa panse en-dessous était pâle et lumineuse, et elle émettait une puanteur.

#### Le Seigneur des Anneaux



Cette espèce infâme n'est rien moins que la vile et nombreuse engeance de la première créature pervertie par Melkor, du temps qu'il errait en vain aux confins du Vide Extérieur : Ungoliant, le Grand Démon de l'Abyme. Le Conte du Crépuscule de Valinor rapporte que cet être ancestral adopta la forme d'une araignée monstrueuse et vint en Aman, dans le sombre désert d'Avathar lorsque Melkor jeta "son premier regard d'envie sur le royaume de Manwë". convoitant la lumière dont elle abreuvait sa soif inextinguible, elle épaula le Noir Ennemi quand il accomplit son plus odieux forfait : le meurtre de Telperion et Laurelin, les Deux Arbres sacrés. Ils s'enfuirent tous deux en Terre du Milieu, mais là les Balrogs de Morgoth la chassèrent jusqu'au ravin de Nan Dungortheb, à l'ombre des Ered Gorgoroth. Alors ce lieu devint maudit, et fût nommé la Vallée de l'Épouvantable mort, "à cause des horreurs qu'elle y engendra". Car Ungoliant s'y accoupla avec des monstres de même apparence, quoique bien moins forts, et ainsi naquit la race immonde des araignées géantes. Si celles-ci se montrèrent plutôt discrètes durant les deux premiers âges du monde, elles proliférèrent à

Mirkwood, sous l'influence maléfique de Dol Guldur, au Troisième Âge. S'attaquant à Thorin et Compagnie, elles capturèrent les nains qui ne durent leur salut qu'à l'anneau d'invisibilité de Bilbo. Ces nombreux rejets n'atteignirent cependant jamais la stature formidable de leur antique aïeule, bien que Shelob, la répugnante sentinelle du col de Cirith Ungol, ait été un Uvanimo aux proportions gigantesques capables d'élever sa panse fétide et iridescente au-dessus d'un Hobbit comme Sam, qui l'abattit d'un coup mortel de Dard, la lame elfique de son maître Frodo. Symboles de mort puisqu'elles détruisent et tuent sans la moindre volonté d'hégémonie, les araignées géantes sont suffisamment douées pour converser entre elles ou avec d'autres êtres tels que le surnois Çollum, qui avait promis à Shelob de lui livrer les Semi-hommes. En outre, il est possible qu'elles entretiennent des usages cannibales, à l'exemple de la mythique Ungoliant, qui engloutit nombre de ses semblables avant de se dévorer elle-même, tant sa faim était, dit-on, devenue insatiable.

Araignée géante de base		
Carrure 2	Santé	20
	Présence	2
	Résistance	2
Agilité 5	Combat	3
	Déplacement	9 (23cm)
	Tir	4
Sensibilité 4	Perception	5
	Courage	1
Intelligence 1	Raisonnement	1
	Fréquence	commune

Spécialités : Effroyable, Dissimulation [7] (Dans les Ombre, Déplacement discret), Escalade [7] (Trompe la Mort), Saut [7] (Grand saut, Bondissement)



M396 : Arachnée

Araignée géante expérimentée		
Carrure 3	Santé	35
	Présence	4
	Résistance	4
Agilité 7	Combat	5
	Déplacement	10 (25cm)
Sensibilité 6	Tir	7
	Perception	8
Intelligence 2	Courage	2
	Raisonnement	2
Fréquence		rare

Spécialités : Effroyable, Dissimulation [7] (Dans les Ombre, Déplacement discret), Escalade [6], Saut [6]

Arachnée (araignée géante)		
Carrure 5	Santé	85
	Présence	6
	Résistance	7
Agilité 12	Combat	9
	Déplacement	11 (28cm)
Sensibilité 9	Tir	11
	Perception	12
Intelligence 2	Courage	3
	Raisonnement	3
Fréquence		unique

Spécialités : Effroyable, Dissimulation [7] (Dans les Ombre, Déplacement discret), Escalade [6], Saut [6]

Venin : Si l'araignée obtient 2 réussites critiques durant le combat, elle mord sa victime qui, au lieu des dégâts habituels, perdra 1 point de vie par tour jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus que 5 points de vie, tombant évanouie. La victime ne sortira de cet évanouissement que si elle reçoit des soins attentifs (difficulté 10). En dehors du combat, si la cible est immobile, l'araignée peut mordre avec une seule réussite critique.

Toiles : L'araignée peut lancer de la toile sur ses ennemis pour tenter de les immobiliser. Elle utilise alors sa capacité de Tir. Si elle touche, la victime est immédiatement paralysée et ne peut plus bouger. Il est possible pour la victime de s'extraire d'une toile en réussissant pendant 4 tours de jeu un jet de Combat de difficulté 5 si la victime tient une arme tranchante ; de difficulté 7 si la victime est main nue.

## Balrog

La forme sombre, ruisselante de feu, se précipita vers eux.

Le Seigneur des Anneaux



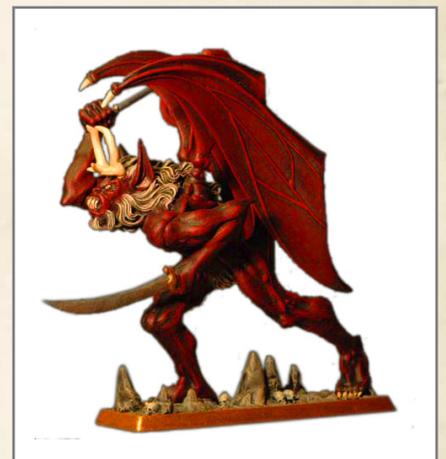
Les tout-puissants Valaraukar, les Fléaux Dévastateurs, figurent parmi les plus fascinantes créations du Professeur Tolkien. Ces redoutables Maïar, véritables demi-dieux embrasés par un feu vivant et destructeur, se rallièrent à Melkor dès les tous premiers affrontements qui allaient décider du sort d'Arda. Et les Balrogs, les Démon de la Peur, prirent part à bien des maux tragiques qui ensanglantèrent le monde. Gothmog était leur capitaine, celui des innombrables légions d'Angband, la citadelle de Morgoth sise à l'extrême-Nord du Beleriand. De sa main périrent trois des plus vaillants princes Eldalië. Il terrassa en premier le grand Feänor, puis défit par surprise Fingon, le fils de Fingolfin, à la Bataille des Larmes Innombrables : Nirnaeth Arnoediad. Il vainquit enfin Ecthelion de la Fontaine, vassal de Turgon, mais le brave Noldo l'emporta dans sa chute et les deux combattants succombèrent. De fait, rares sont ceux qui survécurent à un duel avec l'un de ces effroyables démons. Glorfindel de Gondolin triompha, mais y laissa la vie.

L'istar Gandalf, lui-même le Maïa Olorin, en réchappa uniquement parce que les Valar souhaitaient qu'il menât à son terme la tâche ardue qui lui était assignée, celle de mener les nations libres à la victoire. La simple vue d'un Balrog armé de pied en cape a de quoi pétrifier le plus valeureux guerrier. Terrible géant muni de griffes d'acier, revêtu d'une armure de fer, le Valarauco brandit deux armes rituelles et meurtrières : un énorme fouet pourvu de lanières ardentes et une longue épée de flammes. Sa propre essence brûle d'un feu maléfique qui enflamme ses yeux furieux et sa crinière flamboyante. Les ténèbres lui sont un instrument tout autant que cette mauvaise lumière : "... cela ressemblait à une grande ombre, au milieu de laquelle se dressait une forme d'homme, mais plus grande ; et il paraissait y résider un pouvoir et une terreur, qui allaient devant elle." Telle est la funeste vision qui s'offrira à la Communauté de l'Anneau cherchant l'issue des mines de Moria, et rattrapée dans sa quête par le "Fléau de Dûrin", l'invincible Balrog, peut-être le dernier d'une race maudite taillée en pièces puis dispersée par la fureur vengeresse des dieux lors de la Guerre de la Grande Colère.

### Balrog

Carrure 8	Santé	40
	Présence	7
	Résistance	10
Agilité 4	Combat	6
	Déplacement	8 (20cm)
	Tir	4
Sensibilité 5	Perception	6
	Courage	6
Intelligence 5	Raisonnement	7
	Fréquence	rare

Spécialité : Effroyable, Commandement [6], Saut [6]



M300 : Le Balrog

Le Fléau de Durin		
Carrure 11	Santé	85
	Présence	10
	Résistance	14
Agilité 6	Combat	8
	Déplacement	9 (23cm)
	Tir	8
Sensibilité 11	Perception	14
	Courage	7
Intelligence 7	Raisonnement	9
	Fréquence	unique

Spécialité : Effroyable, Commandement [7] (Maître de Guerre), Saut [7] (Grand saut)

Epée de feu : L'épée démoniaque du Balrog est particulièrement meurtrière : tout coup porté touchant sa cible inflige un point de dégât supplémentaire.

Fouet : Le fouet du Balrog lui permet de toucher une cible à une distance équivalente au double de la taille de son socle. En l'absence de l'utilisation de figurines, cette distance est laissée à l'appréciation du conteur.

### Cheval de la Bouche de Sauron

Cet étrange Uvanimo est sans doute à la fois le premier et le dernier de son espèce que les Peuples Libres ont pu observer. Hideux cheval bien bâti, son horrible face ressemblait "davantage à un crâne qu'à une tête vivante, et dans les orbites et les narines brûlait une flamme". Ce noir destrier portera son maître, la Bouche de Sauron, héraut de Barad-Dûr, jusqu'à l'ambassade conduite par Mithrandir et Aragorn Elessar venus exiger imprudemment la reddition de l'Ennemi sur les marches du Mordor.

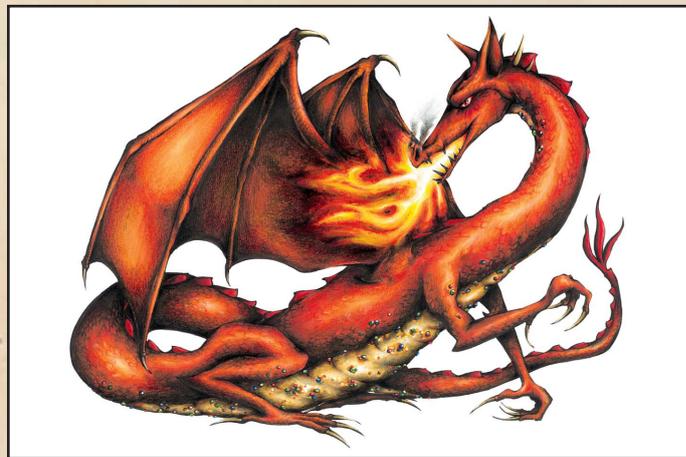


M145 : La Bouche de Sauron

### Dragon

Smaug était allongé, les ailes repliées, comme une immense chauve-souris, à demi tourné sur le côté, de sorte que le Hobbit pouvait voir son long ventre pâle, (...) tout incrusté de gemmes et de parcelles d'or.

Bilbo le Hobbit



Après que deux cent années se fussent écoulées depuis Dagor Aglareb la Glorieuse, troisième bataille des guerres de Beleriand, Glaurung Urûloki, Père des Dragons, "sortit la nuit des portes d'Angband". Et si le jeune cracheur de feu fût contraint à la fuite par les flèches acérées des cavaliers de Fingon, il ne connût plus la défaite qu'une seule fois, face aux haches des nains de Belegost lors de Nirnaeth Arnoediad, jusqu'à qu'Anglachel, l'épée noire de Tûrin Turambar, ne le pourfende à mort. Le Grand Ver accomplit maints exploits au service de son seigneur, brisant le siège du Thangorodrim dans un déluge de flammes avant de dévaster l'un après l'autre les fiefs septentrionaux des princes Eldar. Puis il se tourna vers Nargothrond, franchit le fleuve Narog et ravagea l'antique cité souterraine de Finrod Felagund dont il s'accapara le trésor. Glaurung incarne les vices et les pouvoirs de sa redoutable race : l'orgueil et la vanité, la vaine avarice, le verbe ensorcelé dont le dragon usera pour attiser la sombre malédiction jetée par Morgoth Bauglir sur la maison de Hûrin Thalion, enfin la force terrible contrebalancée par un juste talon d'Achille qui causera la perte d'un membre éminent de sa progéniture : Smaug le Doré. Ce dernier devait en effet périr par la blessure d'une modeste flèche décochée par Bard d'Esgaroth, tandis que son ancêtre avait souffert de la morsure aigüe d'un simple poignard planté dans son ventre vulnérable par le roi Naugrim Azaghâl. Quintessence du génie de l'Ainu déchu, les dragons sont d'authentiques Uvanimor,

de véritables machines de guerre bien moins grossières que les Orcs ou les Trolls, comme se plaît à le rappeler le même Smaug vautré confortablement sur l'or des Nains d'Érebor : "Mon armure vaut dix boucliers, mes crocs sont des épées, mes griffes des lances, le choc de ma queue est semblable à la foudre, mes ailes à un ouragan (...) Je suis cuirassé, sur le dessous comme sur le dessus, d'écaillés de fer et de gemmes dures." Chacun d'eux est unique en son genre, un pur produit des maléfices du Noir Ennemi, depuis Glaurung le Grand Ver jusqu'aux dragons ailés dont le prodigieux Ancalagon, terrassé par Eärendil-le-Navigateur à l'issue de la Bataille de la Colère, marquera tout à la fois l'apogée de l'espèce et la ruine des espoirs de son maître et créateur.

### Smaug le Doré

En l'an 2770 du Troisième Âge un véritable cataclysme s'abattit sur le Mont Solitaire, qui abritait le royaume Nain d'Érebor. Smaug le Doré, le plus puissant dragon ailé jamais vu depuis la chute d'Ancalagon, massacra des centaines de Naugrim, semant la destruction jusqu'à la cité de Dale, érigée par les mortels à flanc de montagne, puis se retira au plus profond des cavernes silencieuses et calcinées pour y couvrir le trésor des vaincus. La lande alentour devint un désert desséché connu sous le nom sinistre de Désolation de Smaug. Cent soixante-et-onze années s'écoulèrent avant que Bard l'Archer ne mette un terme à la tyrannie du Grand Ver. Mais son pouvoir sommeillait toujours sous l'or maudit d'Érebor, et il s'en fallut de peu que la guerre ne déchire à nouveau ceux qui faisaient valoir leurs droits sur le funeste héritage de Smaug-le-Magnifique, dernier des Dragons de Morgoth.

Dragon de base		
Carrure 6	Santé	55
	Présence	8
	Résistance	8
Agilité 8	Combat	7
	Déplacement	12 (30cm)
	Tir	7
Sensibilité 7	Perception	9
	Courage	8
Intelligence 8	Raisonnement	10
	Fréquence rare	

Spécialités : Effroyable, Vol, Psychologie [7]  
(Manipulation, Emprise, Jugement)

Dragon expérimenté		
Carrure 9	Santé	100
	Présence	11
	Résistance	12
Agilité 10	Combat	10
	Déplacement	13 (33cm)
	Tir	10
Sensibilité 11	Perception	14
	Courage	11
Intelligence 11	Raisonnement	14
	Fréquence rare	

Spécialités : Effroyable, Vol, Psychologie [7]  
(Manipulation, Emprise, Jugement)

Smaug (Dragon expérimenté)		
Carrure 12	Santé	150
	Présence	13
	Résistance	16
Agilité 12	Combat	12
	Déplacement	14 (35cm)
	Tir	12
Sensibilité 12	Perception	16
	Courage	12
Intelligence 12	Raisonnement	16
	Fréquence unique	

Spécialités : Effroyable, Vol, Psychologie [8]  
(Manipulation, Emprise, Jugement)

**Souffle ardent :** Le Dragon peut attaquer en crachant du feu, il utilise alors sa capacité de Tir pour déterminer si la cible est atteinte. Si vous utilisez des figurines, en cas de succès, un gabarit de la taille du socle du Dragon est positionné sur le point visé. Toute figurine présente dans ce cercle et entre ce cercle et la gueule du Dragon subira les dommages. Si vous n'utilisez pas de figurine, les victimes du souffle ardent sont à la seule appréciation du conteur.

**Faible :** La plupart des Dragons possède un point faible, une faille dans la carapace. La connaissance de cette faille nécessite un jet de perception (difficulté 10 si le Dragon est au repos ; difficulté 20 s'il est en vol). Atteindre ce point faible permet de l'anéantir d'un seul coup, mais nécessite un test de difficulté 10 si le Dragon est au repos, 30 s'il est éveillé au sol et 25 s'il est en vol.

## Féroce Ailé (monture de Nazgûl)

Si c'était un oiseau, (...) il ne portait ni penne ni plume, et ses vastes ailes ressemblaient à des palmures de peau entre des doigts cornus.

Le Seigneur des Anneaux



Nombreux sont ceux qui découvrirent cet authentique Uvanimo lors de la Bataille des Champs du Pelennor. En effet, si certains, tels Sam Çamegie sur le seuil du Morannon, avaient déjà pu observer le vol inquiétant de ces "grands oiseaux charognards", rares étaient ceux qui avaient joui du triste privilège de voir le gigantesque monstre dans toute son horreur. Cette espèce tout-à-fait particulière, pourvues de puissantes serres, semble être le pendant repoussant des Çrands Aigles, puisque son envergure est plus vaste que "celle de toute autre créature volante". Nourries de la main même du Seigneur Ténébreux, qui les dénicha sans doute de quelque aire malsaine des montagnes de Mordor, ces êtres répugnants servent de montures ailées aux neufs spectres de l'Anneau, notamment lorsqu'ils vont à la guerre où bien veillent sur les abords désolés du Pays Noir.

## Féroce Ailé (monture de Nazgûl)

Carrure 8	Santé	60
	Présence	6
	Résistance	10
Agilité 8	Combat	8
	Déplacement	12 (30cm)
Sensibilité 5	Tir	-
	Perception	7
Intelligence 2	Courage	2
	Raisonnement	2
Fréquence		rare

Spécialités : Effroyable, Vol

## Fléau de Çondolin

Cette formule commode, dont il est inutile de chercher des traces dans l'œuvre de Tolkien, rassemble une famille de monstres étranges à mi-chemin entre des êtres animés et des engins de siège. La première version de La Chute de Çondolin, plus étoffée que celle issue du Quenta Silmarillion achevé, décrit ces ingénieuses créations de Morgoth qui parviendront à jeter bas les blanches murailles de la cité secrète de Turgon : "Certains étaient tout de fer si adroitement relié qu'ils pouvaient couler comme de lentes rivières de métal ou bien s'enrouler autour et par-dessus tout obstacle qui se présentait à eux, et ceux-ci étaient emplis dans leurs intérieurs profonds par les plus sinistres des Orcs (...); d'autres de bronze et de cuivre reçurent des cœurs et des esprits de feu brûlant, et ils réduisaient en cendre tout ce qui se trouvait devant eux par la terreur de leur souffle (...); encore d'autres étaient des créatures de pure flamme qui se tordaient comme des cordes de métal fondu, (...) et le fer et la pierre fondaient devant eux et devenaient comme de l'eau, et sur ceux-ci chevauchaient des Balrogs par centaines." Ces Uvanimor, que l'on ne revit plus une fois leur funeste besogne accomplie, furent conçus par l'Ennemi dans le seul but de ruiner à jamais l'ultime sanctuaire des Noldor en Beleriand.

## Çardien de la Moria

Cet être mystérieux demeure dans les profondeurs glauques de l'étang que forment les eaux du Sirannon devant la porte Ouest de la Moria, le royaume déchu des Nains. Cette créature malsaine, aux allures de pieuvre

géante, est dotée de plus de vingt tentacules sinueux, d'un vert pâle lumineux, qui saisiront sans la moindre hésitation le Porteur de l'Anneau, comme s'ils étaient mus par l'omnisciente volonté de Sauron. Voyant sa proie se dérober, le Gardien refermera les lourds battants du Khazad-dûm, abandonnant les neufs marcheurs aux ténèbres des mines de Moria.

## Géant

---

Les cols des Monts Brumeux sont des lieux périlleux, car si les cavernes sont peuplées de gobelins malfaisants, les sommets appartiennent aux titanesques géants de pierre. Ces solides gaillards, peut-être plus forts encore que des Trolls, se défient à coup de rocs les soirs d'orage, et précipitent d'énormes rochers dans l'obscurité. Leurs jeux écervelés forceront Bilbo, Gandalf et leurs camarades de voyage à trouver refuge dans une grotte bien mal fréquentée (cf. Orc).

## Gollum

---

C'était Gollum, aussi ténébreux que les ténèbres, à l'exception de deux grands yeux pâles et ronds dans son visage mince.

Bilbo le Hobbit



Le répugnant Gollum illustre à lui seul la finesse et l'ambivalence de l'imaginaire de Tolkien, que l'écrivain

recouvre d'un vernis manichéen. Victime et bourreau, impitoyable et repentante, morte et vivante, cette goule pathétique est le portrait en négatif des Hobbits engagés dans la Guerre de l'Anneau ; un sinistre repoussoir qui confirme les menaces impérieuses du sage Gandalf. Car Gollum ne fût pas toujours l'être misérable que le Maître-Anneau fit de lui. Il entra en possession de la puissante arme de Sauron Annatar au début du Premier Âge, du temps que le Semi-homme qu'il était, ainsi que son peuple, habitaient les Champs d'Iris, dans le Val d'Anduin, où s'était produit des lustres auparavant le désastre qui avait coûté la vie à Isildur, roi de Gondor. Celui qui se nommait alors Smeagol déroba le bijou à son cousin Deagol après l'avoir froidement assassiné. Proscrit et redoutant de plus en plus la lumière du soleil à mesure que le pouvoir de l'Anneau gangrénait son âme envieuse, le fugitif se réfugia dans l'obscurité complice des cavernes des Monts Brumeux. C'est là que Bilbo Baggins lui ravit à son tour l'alliance maudite, en l'an 2941, avant de prendre la fuite. À cette époque, l'existence torturée de celui qui était devenu Gollum, en raison des sons écœurants qu'il produisait en déglutissant, n'avait déjà que trop duré. L'aura maléfique de l'Anneau Unique avait corrompu son corps jusqu'à faire de lui un monstre rampant et famélique dont les yeux pâles et luminescents paraissaient "sortir de sa maigre et terreuse face", asservissant d'autre part son esprit au point que le malheureux s'adressait à "son précieux trésor" comme à un invisible frère de tourment. La perte du redoutable objet causa à Gollum un tel manque qu'il dût se résoudre à abandonner son repaire glacial pour se mettre en quête. Il tomba successivement aux mains des Elfes verts de Mirkwood puis des effroyables Nazgûl, qui recherchaient eux aussi le bien de leur Seigneur Ténébreux. Pourtant, tel que l'avait prédit Mithrandir, l'heure de Gollum n'était pas encore venue. La pitoyable créature se déroba à la garde de Frodo et Sam, qui l'avaient capturée avant de pénétrer en Mordor, et s'abattit à nouveau sur les deux voyageurs à bout de force au moment même où la volonté de Frodo cédait au pouvoir du Maître-Anneau. Gollum arracha le doigt qui portait la bague tant convoitée au bord de l'ardente Crevasse du Destin mais, fou de joie à l'idée d'avoir recouvré son trésor, il trébucha et chuta dans la lave inextinguible d'Orodrûin. Ainsi, celui qui avait souffert plus qu'aucun autre, dans sa chair et son âme, des œuvres de l'Ennemi, trouva sa vengeance en fin de compte et fût l'instrument de l'irréparable défaite de Sauron.

## Gollum et le Fléau d'Isildur

Le sort du misérable Gollum permet de se figurer quelle malédiction funeste et singulière pèse sur celui ou celle qui, telle Boromir de Gondor, céderait à la tentation de mettre à profit le pouvoir illimité du Maître-Anneau. Car, plus encore que les cavaliers noirs, le malheureux Semi-homme est un être brisé, torturé dans sa chair, qui a perdu raison et dignité. La dernière confrontation entre Smeagol et Samsagace, sur les pentes brûlantes d'Orodruin, illustre cette ultime décadence, lorsque la compagnon de Frodo devine "l'angoisse de l'esprit et du corps racornis de Gollum, asservis par cet anneau, incapables de jamais retrouver la paix et le soulagement dans la vie".

## Kaukareldar

Les "Fausses Fées" sont mentionnées dans le Conte de Gilfanon, qui préfigure le récit de la Venue des Humains dans l'Ouest, chapitre du Quenta Silmarillion. Cette histoire ancienne les présente comme des Uvanimor façonnés par Melko, premier nom du futur Melkor, à la semblance des Eldar à dessein de jeter le trouble et la crainte des Eldalië dans le cœur des mortels, ce que les Kaukareldar obtinrent en trompant et en trahissant les Pères des Hommes.

## Loup

... Des gouttes d'écume coulaient de ses mâchoires et une lumière rouge brillait dans ses yeux, et sa face était barrée de terreur et de rage mêlées.

Le Livre des Contes Perdus II



L'histoire de Carcaroth "Mâchoires Sanglantes", "le plus grand loup que jamais le monde a vu", est contée dans le Lai de Leithian : le récit des mille périls affrontés par Beren et Lùthien, périls dont la "Gueule Rouge" ne fût pas le moindre. Ce loup gigantesque, "presque aussi grand qu'un cheval chez les hommes", montait la garde, privé de sommeil, sur le seuil d'Angband. Si la douce magie de Lùthien-la-Belle parvint à assoupir sa vigilance un instant, le monstre veillait à nouveau lorsque les amants intrépides s'échappèrent des Enfers d'Acier. Ecumant de rage, Carcaroth arracha la main de Beren qui contenait le précieux joyau ciselé par Feänor. Alors la pierre sanctifiée par Varda Elbereth déchira les chairs damnées du Grand Loup qui, dans sa souffrance indicible, sema le chaos et l'effroi en Doriath, le royaume de Thingol et Melian, parents de Lùthien. C'est là que Huan, le mâtin de Valinor, se porta à sa rencontre, et le légendaire combat du Loup et du Chien scella le destin des deux puissantes créatures. Carcaroth était fils de Draugluin, l'énorme loup-garou dont Sauron avait fait son lieutenant. Il se comporta néanmoins comme une vraie bête sauvage, un Cerbère infranchissable dénué de tout discernement. Les "Mâchoires de la Soif" furent toutefois l'une des plus brillantes réussites de Morgoth, qui avait nourri le Grand Loup de sa main afin que le monstre acquiert une part de sa haine brûlante et de son incommensurable pouvoir.

(Cf. "Loup blanc du Forodwaith" parmi les Kelvar, "Loup-garou")

Loup jeune		
Carrure 2	Santé	15
	Présence	2
	Résistance	2
Agilité 3	Combat	2
	Déplacement	8 (20cm)
Sensibilité 4	Tir	-
	Perception	5
Intelligence 2	Courage	2
	Raisonnement	2
Fréquence		commun

Loup adulte		
Carrure 3	Santé	30
	Présence	4
	Résistance	4
Agilité 5	Combat	4
	Déplacement	9 (23cm)
	Tir	-
Sensibilité 5	Perception	7
	Courage	3
Intelligence 3	Raisonnement	4
	Fréquence rare	

Carcaroth (Loup monstrueux)		
Carrure 6	Santé	50
	Présence	7
	Résistance	8
Agilité 7	Combat	7
	Déplacement	10 (25cm)
	Tir	-
Sensibilité 7	Perception	9
	Courage	5
Intelligence 5	Raisonnement	7
	Fréquence unique	

Spécialités : Effroyable

## Loup-garou

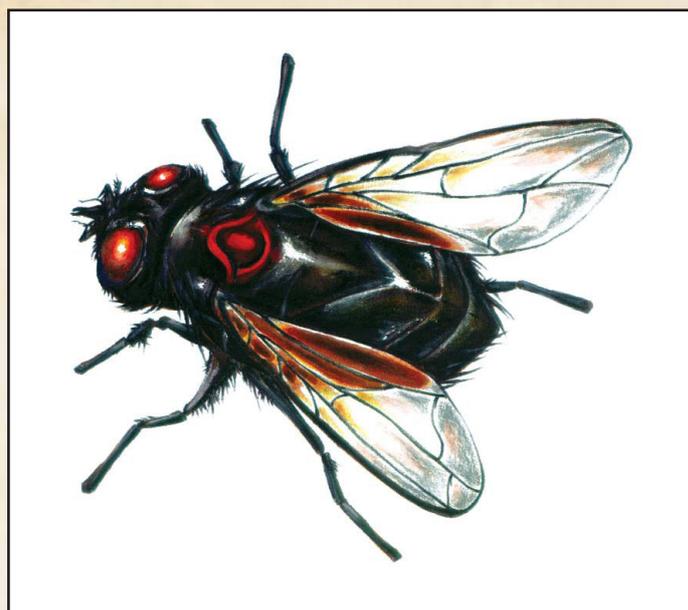
Deux ans après Dagor Bragollach, la Bataille de la Flamme Subite, Sauron Çorthaur s'empara de Tol Sirion, l'île qui fermait le passage qu'empruntait le Grand Fleuve entre Hithlum et Dorthonion. Il "était devenu un sorcier aux pouvoirs terrifiants", et le Seigneur des loups-garous. Ces esprits maudits rejoignirent leur maître, et l'île fortifiée prit alors le nom de Tol-In-Çauroth. Les tous premiers serviteurs de Sauron étaient des monstres féroces, plus forts que les puissants loups dont ils revêtaient l'apparence, puisqu'ils dévorèrent l'un après l'autre les fiers compagnons de Beren et Finrod Felagund, roi et fondateur de Nargothrond, qui périt lui aussi dans les sinistres cachots de Çorthaur. Bon nombre des loups-garous d'Angband furent abattus par Huan, le chien de meute d'Oromë, qui blessa à mort le plus redoutable d'entre eux : Draugluin, lieutenant de Sauron. Le grand loup vint mourir aux pieds de son seigneur, l'avertissant de la venue du Mâtin de Valinor

avant de succomber. Mais la force de Draugluin devait renaître bientôt en Carcaroth, son terrible louveteau que Morgoth prit un soin tout particulier à dresser.

## Mewlip

Ces étranges créatures apparaissent uniquement dans l'un des poèmes qui composent "Les Aventures de Tom Bombadil". Les faces ricanant des Mewlips, des "gargouilles hilares", dévisagent ceux qui errent "par les rives de noirs marécages qui sont sans vent ni marée, sans lune et sans soleil". Parents des Êtres Çalgals, ces monstres s'assemblent eux aussi dans de profondes caves humides et froides, où ils comptent l'or qu'ils y ont amassé à la faible lueur d'une "petite bougie malade".

## Mouche du Morgai



Force est d'admettre cet insecte désagréable, apparenté à notre taon, parmi les Uvanimor, dans la mesure où la tâche en forme d'œil rouge qu'il porte sur le dos est sans conteste la marque des maléfices de Sauron. Les mouches du Morgai, que l'on rencontre par myriades sur ce plateau aride et calciné, pondent leurs œufs dans les bourgeons grouillant des buissons de ronces, et piquent les malheureux qui passent à portée de leur dard, comme Frodo et son fidèle Sam en feront l'amère expérience. Peut-être font-elles office, à l'instar des Crebain, de minuscules espions à la solde du maître de Mordor, mais cela demeure pure conjecture.

## Nazgûl

Ils avaient rejeté leurs capuchons et leurs manteaux noirs ; et ils étaient revêtus de robes blanches et grises. Ils avaient dans leurs mains pâles des épées nues ; des heaumes leur couvraient la tête.

### Le Seigneur des Anneaux



En l'an 1200 du Second Âge, Sauron prit le nom d'Annatar, le Seigneur des Dons, et se joignit traitreusement aux orfèvres Noldorin d'Eregion afin d'y forger les anneaux de pouvoir. Neufs d'entre eux furent offerts à des rois mortels qui gagnèrent en puissance et en renom grâce à la noire magie contenue dans les œuvres du Maia renégat. Les alliances maudites prolongèrent la vie de ceux qui les portaient au-delà de toute espérance jusqu'à ce que leur corps perde substance et rejoigne le monde des ombres pour une éternité de tourment. L'année 2251 marqua l'accomplissement des desseins du Seigneur Ténébreux : les Nazgûl, esclaves des neufs anneaux, les plus terrifiants serviteurs de Sauron, étaient prêts à semer l'effroi et le désespoir parmi ses ennemis. Tout au long du Troisième Âge, ils servirent avec zèle les sombres entreprises de leur seigneur. Depuis l'Angmar, froide terre sise aux confins septentrionaux des Monts Brumeux ; leur chef redouté, le Roi-Sorcier ravagea l'un

après l'autre le Rhudaur, le Cardolan et l'Arthedain, les trois royaumes des Dunedain d'Arnor. En 2002, le capitaine des armées de Mordor s'empara de Minas Ithil, qui devint Minas Morgul sous son règne de terreur auquel Eowyn, fille de Theoden de la Marche, mit un terme en abattant le Noir Cavalier, funeste vainqueur de son Roi et père, à la Bataille du Pelennor, rendant justice au monde ainsi qu'à la prophétie qui avait annoncé que le lieutenant de Sauron ne périrait pas de la main d'un homme. Pourtant, nombreux étaient ceux qui avaient cédé auparavant devant la peur qu'inspiraient ces silhouettes indécises et mouvantes vêtues de grands manteaux noirs à capuchons recouvrant eux-mêmes des "robes blanches et grises". Sous ces vêtements "ne se voyait rien d'autre qu'une lueur sinistre d'yeux" étincelants, car les Nazgûls appartiennent aux limbes, et demeurent invisibles à tout autre être ne portant pas d'anneau de pouvoir. C'est pourquoi Frodo les percera à jour un court instant lorsque, saisi d'effroi, il glissera l'Anneau Unique à son doigt pour se trouver face à des "figures blanches" coiffées de "heaumes d'argent", et brandissant "dans leurs mains pâles des épées nues". De ce fait, les neufs cavaliers sont pour ainsi dire aveugles, et ont grand besoin de leurs coursiers pour les guider, même s'ils sont doués d'un odorat très fin. Ils ne parlent guère, préférant pousser de longs cris déchirants en guise de signal à leurs pairs et de menaces à leurs téméraires adversaires. Invulnérables aux armes vulgaires, seules les lames précieuses des Temps Anciens leur infligent des blessures, mais sont de même réduites en poussière au contact de leur chair impalpable. Les Nazgûls ne sont pourtant point invincibles, et ainsi la destruction du Grand Anneau, qu'ils n'avaient eu de cesse de rechercher et dont ils tiraient leur force maléfique, sonnera le glas de leur puissance en Terre du Milieu.

Lames de Morgul : Les armes des Nazgûls sont des lames empoisonnées dont le pouvoir démoniaque est d'empêcher les plaies provoquées de se guérir. En outre, la plaie empoisonnée fera perdre 1 point de vie à chaque heure passée sans soin adéquat ou si la victime échoue à un test de résistance de difficulté 9. A 3 points de vie, la victime tombe inconsciente et l'effet du poison commence alors à la transformer en spectre : le personnage devient non-joueur. La feuille d'Athelas peut stopper l'effet du poison mais ne permet pas de l'éradiquer. Seuls les soins d'un grand Elfe peuvent venir à bout du Mal, sans assurance qu'il soit totalement éradiqué.

Nazgûl		
Carrure 5	Santé	45
	Présence	6
	Résistance	6
Agilité 6	Combat	5
	Déplacement	6 (15cm)
	Tir	7
Sensibilité 8	Perception	11
	Courage	6
Intelligence 7	Raisonnement	9
	Fréquence rare	

Spécialités : Effroyable, Ombre, Eloquence [8] (Diplomatie), Commandement [7] (Maître de Guerre), Zoologie [6], Psychologie [8] (Manipulation, Emprise, Désespoir, Terreur, Jugement)

Roi-Sorcier		
Carrure 6	Santé	60
	Présence	8
	Résistance	8
Agilité 7	Combat	7
	Déplacement	7 (18cm)
	Tir	8
Sensibilité 10	Perception	13
	Courage	9
Intelligence 9	Raisonnement	10
	Fréquence unique	

Spécialités : Effroyable, Ombre, Eloquence [9] (Diplomatie), Commandement [8] (Maître de Guerre), Zoologie [6], Psychologie [9] (Manipulation, Emprise, Désespoir, Terreur, Jugement)

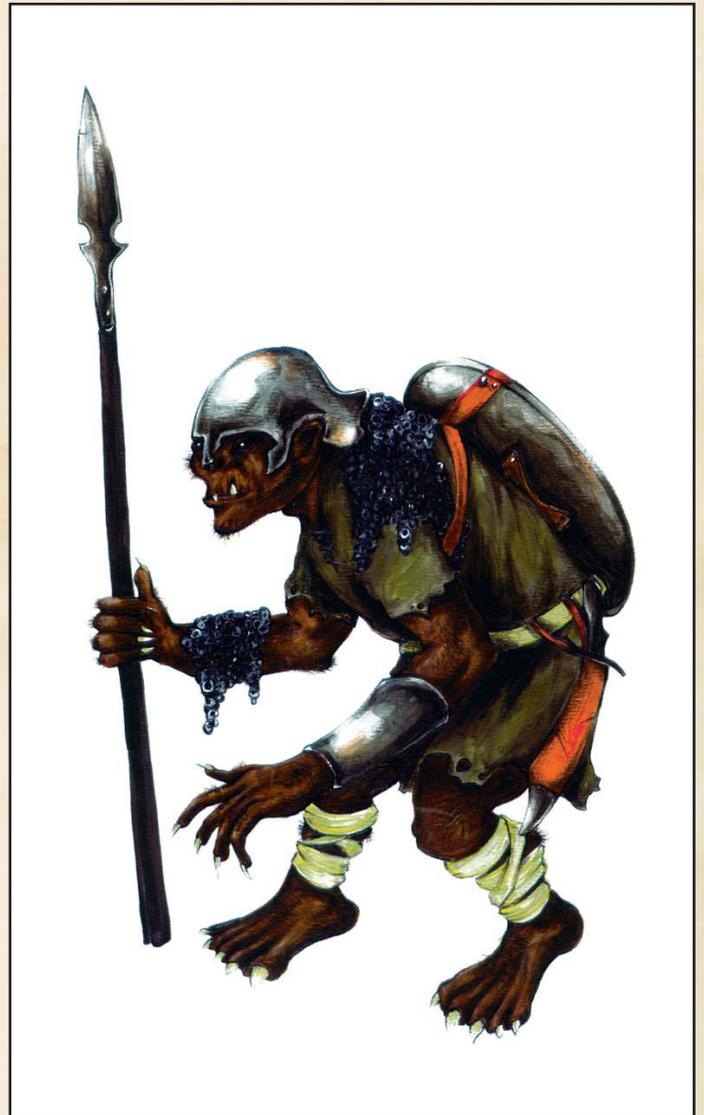


M146 : Nazgûl chevauchant

## Orc

Dans le demi-jour, il vit un grand Orque noir, (...) une créature de courte taille et de forte carrure, aux jambes torses et aux longs bras qui pendaient presque jusqu'à terre.

Le Seigneur des Anneaux



Aux tous premiers temps du monde, quand les Eldar s'éveillèrent sur les rivages paisibles de Cuiviénen, Melkor en enleva quelques-uns pour soumettre leur être tout entier à sa volonté cruelle. Dans sa jalousie vaine et rageuse des pouvoirs du seul Ilúvatar, il tourmenta les malheureux Quendi captifs jusqu'à faire d'eux des monstres épouvantables aux visages contrefaits et aux membres déformés par la souffrance, et ainsi naquit la race damnée des Orcs. L'ébauche du Quenta Silmarillion lui attribue une autre source, "les chaleurs souterraines et la boue" façonnées par le Vala rebelle. Il semble néanmoins que le professeur Tolkien n'ait

conservé de ses travaux antérieurs que le goût pour les cavernes et les tunnels obscurs, notoirement prononcé chez ces êtres malfaisants. Quoiqu'il en soit, les Orcs participèrent à toutes les campagnes entreprises par Morgoth puis par son disciple Sauron, et combattirent sans merci Elfes, Nains et Hommes au service de leurs impitoyables maîtres successifs. Ces "créatures trapues et sans délicatesse", aux longs bras et aux épaisses jambes torses, proliférèrent au cours des âges comme une vermine incurable, fournissant d'innombrables légions aux seigneurs d'Angband et de Barad-Dûr. Ils guerroyaient à l'aide d'armes laides mais redoutables, telles que sabres courbes, poignards dentelés ou arcs de corne, protégeant leur cuir sombre sous des cottes de mailles noires et des boucliers d'acier. Leurs visages immondes et velus arborent des crocs jaunes et de "larges narines reniflantes", tandis que leurs yeux pleins de malice sont couleur de charbon. Bien que les Orcs soient des guerriers craints et acharnés, seuls les mieux bâtis atteignent la taille d'un humain, et la plupart font plutôt jeu égal avec les Naugrim auxquels ils livrèrent une guerre sanglante pour la domination des Monts Brumeux. Ils présentent par ailleurs nombre de points communs avec ce petit peuple vaillant, puisqu'eux-mêmes aiment la lutte et la forge, tout en craignant l'eau. Brutaux et querelleurs, ceux que l'on nomme aussi "gobelins" ne combattirent de manière disciplinée que sous les ordres de seigneurs de guerre issus de leur propre race, tels qu'Azog, meurtrier du roi nain Thror, ou Bolg, qui mena ses troupes avides et vengeresses à la Bataille des Cinq Armées. À moins qu'un autre vassal du Noir Ennemi ne parvienne à s'imposer à eux par sa force plus terrible encore, comme le feront à tour de rôle Gothmog, Capitaine des Balrogs, Glaurung Uruloki ou le Roi-Sorcier d'Angmar.

## Les Gobelins des Monts Brumeux

Les Gobelins sont de petits Orcs aux jambes arquées que l'on trouve plus spécifiquement sous les Monts-Brumeux.

## Les Demi-Orcs de Saroumane

Les Demi-Orcs ou hommes-gobelins sont issus du croisement d'Orcs et d'Humains, créés par Saroumane. De par leur aspect qui s'approche beaucoup de celui des humains, certains Demi-Orcs parviennent à se fondre dans une communauté humaine pour les espionner.

Sa large face plate était basanée, ses yeux d'un noir de charbon et sa langue rouge ; il brandissait une grande lance.

Le Seigneur des Anneaux

## Les Uruk-Hai, combattants de l'oeil

Si le triste mérite de la création des Orcs revient à Morgoth Bauglir, son disciple zélé Sauron est parvenu à parfaire cette race brutale. En l'an 2901 du Troisième Âge l'Ennemi leva ses légions d'Uruk-Hai pour les lancer contre les armées de Gondor en Ithilien. Ces guerriers redoutables sont plus grands et plus forts que leurs chétifs cousins. Ils s'avèrent également moins couards, et capables de faire front avec ruse et cruauté, ce qui permet aux Orcs noirs d'assumer le commandement au sein d'unités mixtes telles que celle qui abattit le vaillant Boromir avant d'enlever Meriadoc et Peregrin. Le traître Saroumane tenta lui aussi de tirer meilleur profit de ses troupes en y introduisant du sang d'Homme. Cependant jamais ses Semi-Orcs, hybrides monstrueux aux yeux bridés, n'inspirèrent autant de crainte que les Uruk-Hai de Mordor.

Orcs	Caractéristiques				Capacités									
	CA	AC	SE	IN	San	Pré	Rés	Cbt	Mvt	Tir	Per	Cou	Rai	
soldat Orc	2	1	2	1	10	1	2	1	6 (15cm)	1	2	1	1	
officier Orc	3	3	3	2	18	3	4	3	6 (15cm)	3	4	2	3	
champion Orc	5	5	5	4	30	5	6	5	7 (18cm)	5	6	3	5	
soldat Gobelin	1	1	1	1	8	1	1	1	7 (18cm)	1	1	1	1	
officier Gobelin	2	5	2	2	18	3	3	4	7 (18cm)	4	3	2	3	
champion Gobelin	4	8	4	4	38	5	5	6	8 (20cm)	6	5	4	5	
soldat Demi-Orc	2	1	2	2	10	2	2	1	6 (15cm)	1	2	2	2	
officier Demi-Orc	3	4	3	3	20	4	4	4	6 (15cm)	4	4	3	4	
champion Demi-Orc	5	7	5	5	38	5	6	6	7 (18cm)	6	6	5	6	
soldat Uruk-hai	2	2	2	2	13	2	3	2	6 (15cm)	2	3	1	2	
officier Uruk-hai	4	4	4	3	23	4	5	4	6 (15cm)	4	5	3	4	
champion Uruk-hai	6	6	5	5	43	6	8	6	7 (18cm)	6	7	4	6	

## Spectre

Spectre inquiétant hantant les tertres brumeux qui se dressent à l'Est du Comté, l'Être des Galgals enlèvera les quatre Semi-hommes égarés sur les hauts au sortir de la demeure de Tom Bombadil. Suppôts de Sauron le Seigneur Ténébreux, qu'ils invoquent dans leurs froides incantations, ces lugubres sorciers revenants capturent les voyageurs imprudents pour les plonger dans un éternel sommeil de pierre. À l'instar des Nazgûl, les esprits servants de l'Anneau, l'acier vole en éclats au contact de la chair morte qui recouvre leurs longs bras, et ils poussent de longs cris déchirants qui glacent le sang des vivants. Leur magie est toutefois de moindre envergure, puisque le macabre geôlier des compagnons de Frodo sera chassé par la ritournelle enchantée de l'ermite de la Vieille Forêt.

Spectre de base		
Carrure 1	Santé	15
	Présence	2
	Résistance	1
Agilité 4	Combat	2
	Déplacement	6 (15cm)
	Tir	3
Sensibilité 2	Perception	3
	Courage	2
Intelligence 2	Raisonnement	3
	Fréquence commun	

Spécialités : Ombre, Effroyable, Dissimulation [6], Psychologie [6]

Spectre expérimenté		
Carrure 2	Santé	25
	Présence	3
	Résistance	3
Agilité 5	Combat	4
	Déplacement	6 (15cm)
	Tir	4
Sensibilité 4	Perception	5
	Courage	4
Intelligence 4	Raisonnement	5
	Fréquence rare	

Spécialités : Ombre, Effroyable, Dissimulation [7] (Dans les Ombres), Psychologie [7] (Emprise, Désespoir, Terreur)

## Seigneur des Êtres des Galgals

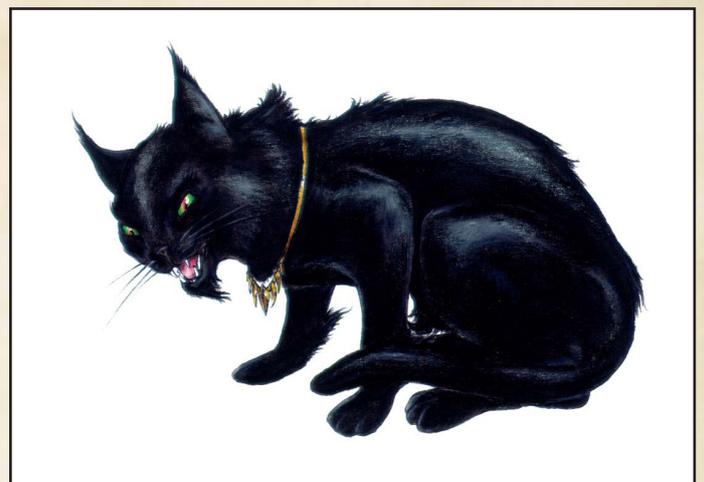
Carrure 5	Santé	35
	Présence	6
	Résistance	6
Agilité 6	Combat	5
	Déplacement	6 (15cm)
	Tir	6
Sensibilité 5	Perception	7
	Courage	5
Intelligence 5	Raisonnement	7
	Fréquence unique	

Spécialités : Ombre, Effroyable, Dissimulation [8] (Dans les Ombres), Psychologie [7] (Emprise, Désespoir, Terreur)

## Tevildo

Ses yeux étaient longs et très étroits et bridés, et luisaient et de rouge et de vert.

Le Livre des Contes Perdus I



Le Conte de Tinùviel, le Lai de Leithian, était à l'origine fort différent de ce que Tolkien en fit par la suite. Dans sa forme première, élaborée dès 1917, il n'est point question de loups mais de chats. Il s'agit certes là d'êtres énormes, "car en ces temps ils étaient de loin plus puissants en bravoure et en force qu'ils ne l'ont été depuis qu'advinrent ces choses (...) plus puissants même que les chats fauves des terres du Sud...", et capables de parler à leurs pairs comme à leurs nombreux esclaves. Ils ne devinrent nos compagnons dociles qu'après leur disgrâce auprès de Melko, à la suite de leur humiliante défaite face à Huan des Chiens, qui vainquit Oikeroi, leur plus valeureux combattant, et même Tevildo, leur

démon de Prince. Cet improbable ancêtre de Sauron Gorthaur n'était rien moins que le suzerain de tous les chats, traité avec honneur à la cour de l'Ainu déchu, "et possédé par un esprit maléfique". Son peuple disparût en fin de compte des féaux de Melko au profit de la figure emblématique du futur Seigneur des Anneaux.

## Troll

Un bras et une épaule énormes, recouverts d'une peau sombre d'écailles verdâtres, passèrent par l'ouverture grandissante.

### Le Seigneur des Anneaux

Ces géants stupides et malveillants, "plus grands et plus larges que les hommes", furent conçus par Morgoth afin de tourner les Ents en dérision. Ils ne furent pourtant jamais que de malhabiles contrefaçons aux rustres manières. Leur vocabulaire grossier est en effet plutôt limité, et les Trolls semblent vouer le peu d'astuce dont ils disposent à la quête du prochain repas, qui peut être constitué de n'importe quelle créature assez imprudente pour errer de par les terres désolées, comme une compagnie de treize nains flanquée d'un Hobbit cambrioleur. Il convient cependant de ne pas prendre à la légère la menace que représentent ces monstres car, menés au combat par un serviteur de l'Ennemi plus avisé, ils s'avèrent être de redoutables guerriers ignorant la peur, maniant d'une main un lourd marteau tandis que l'autre porte un "énorme bouclier rond et noir". Les Olog-hai, sombres Trolls de Gorgoroth, illustrent bien ce péril. Ces Uvanimor sanguinaires, aux mains griffues, furent améliorés par la sorcellerie de Sauron qui leur permit de supporter la lumière du soleil, alors que leurs frustes parents retournent à la pierre dont ils sont issus



au premier rayon de l'aube qui viendrait à effleurer leur peau écailleuse et verdâtre. Merry, le courageux cousin de Frodo, débarrassera la Terre du Milieu de l'un d'entre eux au cours de la bataille désespérée du Morannon, aux portes mêmes du Mordor.

Orcs	Caractéristiques				Capacités									
	CA	AG	SE	IN	San	Pré	Rés	Cbt	Mvt	Tir	Per	Cou	Rai	
Troll de base	4	1	2	1	15	3	5	2	6 (15cm)	1	2	1	1	
Troll expérimenté	6	3	3	2	25	5	8	5	6 (15cm)	3	4	2	2	
Troll monstrueux	8	5	5	2	45	7	11	7	7 (18cm)	5	6	3	3	
Olog-hai de base	5	2	2	2	20	4	6	3	6 (15cm)	2	3	1	2	
Olog-hai expérimenté	7	4	4	2	30	6	9	5	6 (15cm)	4	5	2	3	
Olog-hai monstrueux	9	5	5	3	50	7	12	7	7 (18cm)	5	7	3	4	

Spécialités : Effroyable

## Vampire

Le seul représentant mentionné de cette race inféodée à Morgoth Bauglir est Thuringwethil, messagère d'Angband, qui portait les ordres de son maître jusqu'à Tol-In-Gauroth, la tour de garde occupée par Sauron, et fermant la passe du fleuve Sirion. Ce dernier prit lui-même l'allure d'un vampire ensanglanté lorsque, à la demande de Lùthien-la-Belle, Huan de Valinor relâcha son étreinte pour laisser la vie sauve à sa proie. Le portrait de cet être est ardu à dresser, car les indices manquent. Pourvus d'ailes plissées dont les "grandes mains se hérissaient de griffes d'acier à toutes les jointures", Thuringwethil, la Femme de l'Ombre Secrète, périt lors de la seconde chute de Tol Sirion, quand le pouvoir de Sauron sur cette île fût jeté bas.

## Warg

Ces effroyables loups, d'une taille peu commune, peuplent les versants orientaux du nord des Monts Brumeux. Alliés des chefferies Orcs, les Wargs peuvent porter la charge d'un Gobelin en armes, et c'est pourquoi les armées Orcs constituent bien souvent des escadrons de monteurs de loups qui font office d'éclaireurs ou de troupes de choc. Les sauvages Wargs, "aux yeux flamboyants", sont mieux bâtis que leurs frères Kelvar, et parlent un "horrible langage", tout de "choses cruelles et atroces", qui n'est point compris de leurs adversaires. De nombreux Wargs furent taillés en pièces par les combattants des Nations Libres de l'Est au cours de la Bataille des Cinq Armées, en l'an 2941 du Troisième Âge.



MO25 : Warg

### Warg jeune

Carrure 2	Santé	20
	Présence	2
	Résistance	3
Agilité 4	Combat	3
	Déplacement	8 (20cm)
	Tir	-
Sensibilité 5	Perception	6
	Courage	1
Intelligence 1	Raisonnement	1
	Fréquence commune	

Spécialités : Effroyable, Transport

### Warg adulte

Carrure 4	Santé	35
	Présence	4
	Résistance	5
Agilité 6	Combat	5
	Déplacement	9 (23cm)
	Tir	-
Sensibilité 6	Perception	8
	Courage	2
Intelligence 2	Raisonnement	3
	Fréquence rare	

Spécialités : Effroyable, Transport

### Warg monstrueux

Carrure 6	Santé	60
	Présence	6
	Résistance	8
Agilité 8	Combat	7
	Déplacement	10 (25cm)
	Tir	-
Sensibilité 8	Perception	10
	Courage	4
Intelligence 4	Raisonnement	5
	Fréquence unique	

Spécialités : Effroyable, Transport



# RÈGLES



## 1. Conseils d'utilisation

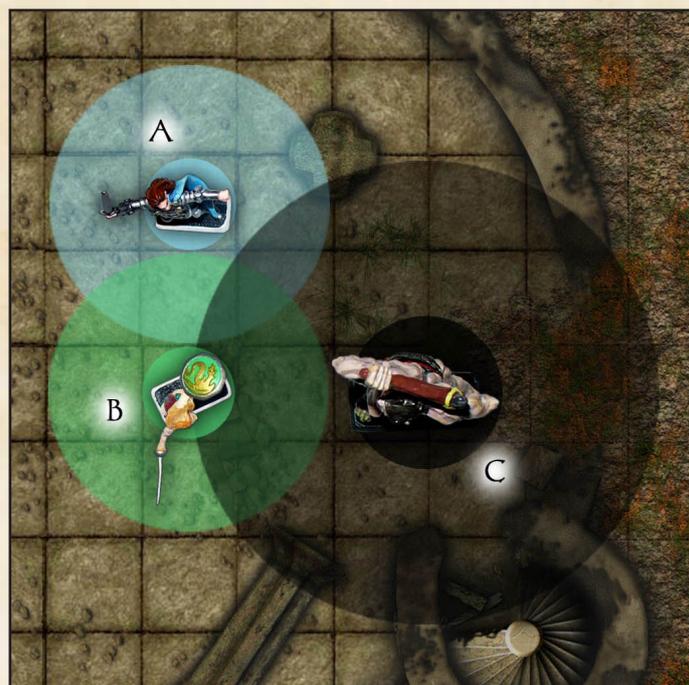
Pour chaque créature, il est indiqué une fréquence qui permet de se faire une idée du risque d'apparition d'une telle créature lors d'une aventure. Une créature "rare" se rencontrera moins souvent et en plus petit nombre qu'une créature "commune". Le fait qu'un Mûmak jeune soit commun ne signifie pas que celui-ci doit apparaître souvent, mais que, si un Mûmak devait être rencontré, il y a plus de chance que ce soit un jeune plutôt qu'un adulte. De même, la rareté d'un Loup adulte reste toute relative à la communauté des loups.

Les créatures "uniques" ne sont pas censées apparaître à chaque aventure et peuvent même rester à l'état de légendes que les personnages ne rencontreront jamais. Si un conteur décide de faire apparaître une créature "unique" particulièrement puissante (Smaug, Carcaroth), il se doit de veiller au respect de la chronologie de la Terre du Milieu : cette créature existait-elle à l'époque où l'aventure se déroule ? Par ailleurs, même si ces créatures surpuissantes devaient apparaître dans une aventure, il n'est pas nécessaire de jouer strictement les nombreux dés. Il importe seulement de faire sentir aux joueurs l'ampleur du danger et à quel point ils sont chanceux s'ils s'en sortent vivants.

Les valeurs données pour les créatures peuvent servir de modèle. Le conteur pourra adapter les caractéristiques et les capacités d'une créature en fonction de ses besoins, l'important étant de rester cohérent en s'inspirant des valeurs données pour la créature que le conteur souhaite personnaliser. Les valeurs données respectent des échelles de grandeur établie entre les différentes créatures de ce bestiaire. Le conteur ne doit pas hésiter à s'en inspirer pour créer ou adapter ses propres créatures, en fonction des besoins de son scénario mais également en fonction du niveau des personnages : mettre une créature "expérimentée" contre des joueurs débutant risquerait de compromettre le bon déroulement de l'aventure. De même, les descriptions de chaque créature peuvent inspirer au conteur d'autres règles spéciales que celles qui vous sont proposées ici.

## 2. Portées des coups

Pour les grandes créatures souhaitant porter un coup au corps-à-corps, il n'est pas nécessaire que leur socle soit au contact de celui de leur adversaire. La règle générale, valable pour toutes les figurines, est qu'un personnage ou une créature qui attaque peut porter un coup à un adversaire dont le socle se trouve à une distance inférieure à la taille du socle de la figurine de l'attaquant. Attention, la réciproque n'est pas obligatoire ! Un Hobbit pourra être à portée des coups d'un Troll sans être suffisamment proche pour pouvoir lui-même attaquer le Troll.



Dans l'exemple ci-dessus, le personnage A ne peut pas atteindre le Troll C car la portée de ses coups ne lui permet pas d'arriver jusqu'au socle du Troll. Pour la même raison, le Troll C ne peut pas atteindre ce personnage A. En revanche, le Troll peut atteindre le personnage B alors que les coups de ce dernier ne peuvent porter jusqu'au Troll.

Certaines armes telles que la lance ou le fouet permettent de doubler la portée d'une attaque. C'est par exemple le cas du fouet du Balrog qui lui permet de toucher une cible située à une distance équivalente au double de la taille de son socle.

### 3. Spécialités des créatures

Les créatures présentées dans ce bestiaire mettent en œuvre de nouvelles spécialités détaillées ci-dessous. Pour les autres spécialités, se reporter au livre de règles principal de Quenta.

#### Vol

---

Les valeurs indiquées pour les déplacements d'une créature ayant la spécialité de "Vol" indiquent la vitesse de la créature en vol. Lorsque la créature est au sol, son déplacement est égal à celui d'un humain (6 cases ou 15 cm). Une créature passera un tour complet pour s'envoler ou atterrir, pouvant se déplacer alors au maximum de 6 cases (ou 15 cm). Une fois en vol, la créature ne subit plus aucun des obstacles auxquels sont soumis les piétons. Comme pour les déplacements à pied, le vol ne nécessite un test de réussite que si la créature est blessée.

#### Effroyable

---

Les créatures avec la spécialité "Effroyable" obligent leur adversaire à un test de Courage à chaque passe d'arme. Le seuil de difficulté de ce test de Courage est la Présence de la créature. Toute créature unique, quelle que soit la race, possède cette spécialité au moins au niveau 5. Un test de Courage avec une réussite critique d'au moins le double de la Présence de la créature permet à l'opposant de ne plus faire de test durant le combat en cours.

#### Transport

---

Les créatures ayant la spécialité "Transport" peuvent transporter n'importe quelle créature de taille humaine. La carrure de la créature qui transporte doit être deux fois supérieure à celle de l'individu transporté.

#### Ombre

---

La créature avec la spécialité "Ombre" ne peut être atteinte normalement que par des lames elfiques d'exception. Les armes traditionnelles passent à travers ces spectres comme elles fendraient le vent et ne peuvent pas faire plus d'un point de dégât à chaque touche.

# CRÉDITS

Texte et Illustrations

Julien Peltier

Règles de jeu et tableaux de caractéristiques

Vincent Hirn et Olivier Marlet

Les photographies de figurines Mithril sont reproduites avec l'aimable autorisation des éditions Prince-August

<http://www.prince-august.net/catalogue.php?cPath=4>

Les illustrations complémentaires sont inspirées de divers manuscrits médiévaux.

Textes et illustrations

réalisés par

Julien Peltier

pour le Jeu de rôle d'aventures Quenta

réalisé par

Vincent Hirn  
&  
Olivier Marlet