

Le Silmarillion, JRR Tolkien

Ainulindalë

L'histoire

Eru (le père des Ainur = le roi des dieux) et les **Ainur** (les Immortels = les dieux) composent la Grande Musique dans le Vide. **Melkor**, le plus puissant des Ainur, devient mauvais et se démarque des autres Ainur par une musique dissonante. Eru matérialise la musique des Ainur. Ça donne **Arda** (la Terre) et les **Enfants d'Ilúvatar** (nouveaux êtres vivants = Elfes et Hommes). Arda est créée. Certains Ainur descendent sur Arda (on les appelle les **Valar**) et se donnent une apparence visible aux Enfants d'Ilúvatar. Melkor veut plus de pouvoir sur Arda. Première bataille de Melkor contre les Valar.

Les noms

Ainulindalë : La Musique des Ainur.

Eru : Aussi et surtout appelé **Ilúvatar** *, il est le père créateur des dieux, les Ainur. C'est lui qui lance les thèmes musicaux, y associe les Ainur et crée les Elfes et les Humains (les Enfants d'Ilúvatar).

Arda * : La Terre. Créée par les Ainur et Ilúvatar.

Ainur : Ce sont les dieux ; des êtres supérieurs, immortels, créés par Ilúvatar avant la terre et les hommes. Ils composent la Grande Musique sur les thèmes proposés par Ilúvatar. Certains d'entre eux vont descendre sur terre (les Valar).

le Vide : Probablement l'univers avant la création de la terre.

Melkor * : L'Ainur le plus puissant et le plus doué de tous. Malheureusement, ses pouvoirs et son orgueil le poussent du côté obscur. Il devient le "méchant". De lui va naître le mal sur terre.

Enfants d'Ilúvatar * : Parmi les races "d'hommes" du monde de Tolkien, Elfes et Humains sont nés en premier car créés par Ilúvatar. D'autres apparaîtront par la suite (Nains, Hobbits).

Elfes : La première des deux races des Enfants d'Ilúvatar (avec les Humains). Créés par Ilúvatar, ils sont les Premiers-Nés, nés avant les Humains.

Humains : L'autre race des Enfants d'Ilúvatar. Créés aussi par Ilúvatar, ils sont les Successeurs car nés après les Elfes.

Eldar : Nom elfique pour Elfes.

Les Valar (dieux sur terre) ont chacun leur champ d'influence. Voici trois Valar :

Ulmo : Maître de l'eau.

Manwë * : Maître de l'air. Le roi des Valar.

Aulë : Maître des arts.

Eä : Aussi appelée Arda, c'est la Terre, où pourront descendre les Ainur et où vivront Elfes, Hommes...

Valar * : Ce sont des Ainur descendus sur terre ; des Ainur de rang supérieur (en comparaison des **Maia**, aussi Ainur mais de rang inférieur).

Eldalië : Autre nom des Elfes.

Le Silmarillion, JRR Tolkien

Valaquenta

L'histoire

Présentation des 14 Valar, les dieux les plus rencontrés dans le Silmarillion. Présentation de quelques Maiar (d'autres dieux, de rang inférieur). Présentation de quelques célèbres "méchants", dont Melkor et Sauron.

Les noms

Valaquenta : L'histoire des Valar.

Ilùvatar * : Le dieu des dieux, l'Unique, créateur des Ainur et des Enfants d'Ilùvatar.

Ainur : Les esprits immortels (dieux) créés par Ilùvatar pour composer la Grande Musique et créer la Terre, Arda. Certains d'entre eux (les Valar) descendent sur terre et prennent une apparence visible aux yeux des hommes.

Eä : Eä n'est pas précise et ça n'a pas d'importance. Dans la genèse de la Terre, c'est l'étape juste après le Vide. L'univers une fois les étoiles et la Terre créées ?

Arda * : La Terre.

Sur les Valar

Valar * : Les Valar sont des Ainur descendus sur Terre (Ainur de rang supérieur, comparés aux Maiar, eux aussi Ainur mais de rang inférieur). Leur seigneur est Manwë (roi des Valar). Ici, Tolkien nous présente 14 Valar (plus ou moins par ordre de majesté) : Manwë et Varda, Ulmo, Aulë et Yavanna, Oromë et Vána, Mandos et Vairë, Nienna, Lórien et Estë, Tulkas et Nessa.

Valier : Les Valar féminines. Mais elles portent plus communément le nom générique de Valar, au masculin.

Valinor * : Le pays des Valar sur terre, situé sur le continent Aman, invisible sur la carte du livre car à l'ouest de la grande mer Belegaer.

Terres du Milieu * : Attention, ce ne sont pas les Terres du Milieu du Seigneur des Anneaux ou du Hobbit ! Voir la carte du livre. Ces terres sont à l'est de la grande mer Belegaer, alors qu'à l'ouest est Aman (qu'on ne voit pas sur la carte et où se trouve Valinor). Elfes et Humains sont nés sur ces Terres du Milieu ; certains Elfes les ont quittées pour s'exiler à Valinor (sur Aman, de l'autre côté de la mer). NB : A ce stade nous recommandons d'en apprendre un peu plus sur la géographie des mondes de Tolkien. Ça évitera nombre d'interrogations voire confusions, car ces Terres du Milieu ne sont pas celles du Hobbit et du Seigneur des Anneaux.

Melkor * : Ainur maudit. Il fut pourtant le plus grand des Ainur. Il est sur Arda, le plus puissant personnage et l'origine de tous les maux.

Manwë * : Seigneur des Valar, bien que second plus grand Ainur après Melkor (qui n'est pas compté parmi les Valar). Le plus puissant et respecté d'entre eux.

Varda : Épouse de Manwë. Valar la plus respectée des Elfes.

Ulmo * : Second après Manwë ; maître des eaux.

Aulë * : Maître des arts.

Yavanna * : Épouse d'Aulë. Maîtresse des plantes.

Mandos * : Gardien de la Maison des Morts.

Vairë : Épouse de Mandos.

Irmo : Frère de Mandos. Maître des rêves.

Lórien * : Là où habitent Irmo et Estë, à Valinor. Un petit paradis.

Estë : Épouse d'Irmo. Maîtresse de la santé.

Nienna : Maîtresse de la tristesse.

Valimar : La ville des Valar au pays de Valinor. Couramment appelée Valinor.

Tulkas : Le plus fort et belliqueux des Valar.

Le Silmarillion, JRR Tolkien

Nessa : Épouse de Tulkas. Maîtresse de la danse.

Oromë * : Maître des forêts.

Vána : Épouse d'Oromë.

Aman * : Sur Arda, il y a deux continents : Aman à l'ouest de la mer, terre des Valar et de certains Elfes, et les Terres du Milieu à l'est où vivent Elfes, Humains et autres races.

Aratar : Les 9 Valar les plus majestueux.

Sur les Maiar

Maiar : Autres Ainur descendus sur Arda, immortels, de rang inférieur aux Valar. Leurs aides, serviteurs.

Ossë * : Serviteur d'Ulmo et maître des eaux littorales.

Uinen : Épouse d'Ossë ; maîtresse de la vie marine.

Melian * : Servante de Vána et Estë.

Sur les Ennemis

Melkor * : A l'origine, le plus puissant et le plus doué des Ainur, il s'est détourné du bien par arrogance, égoïsme, convoitise, jalousie. Il a longtemps tenu tête à tous les Ainur réunis. Il ment, triche, vole, trahit, conspire, corrompt tout ce qu'il peut. Maître des ténèbres, du mal, de la cruauté, de la peur. Aussi appelé Morgoth *.

Balrogs : Aussi appelés Valaraukar. Créatures maléfiques.

Sauron * : Ancien vénérable Maiar (serviteur) d'Aulë. On le retrouve dans le Seigneur des Anneaux. Il y forgera l'Anneau.

Le Silmarillion, JRR Tolkien

1. Au commencement des jours

L'histoire

Bataille sur les Terres du Milieu entre les Ainur et Melkor puis départ des Valar pour Aman.

Les Valar s'installent d'abord sur l'île d'Almaren, dans les Terres du Milieu (à l'est de la mer). Plantes et animaux de Yavanna se répandent sous la lumière des deux lampes d'Aulë : Illuin et Ormal.

Hors d'Arda Melkor rassemble des esprits malveillants.

Les Valar sont installés ; fête du Printemps d'Arda.

Melkor s'installe sur les TdM, dans la forteresse souterraine d'Utumno. Gangrène progressive des lieux.

1ère bataille contre Melkor. Les lampes détruites provoquent un grand cataclysme qui défigure Arda.

Les Valar vont alors s'installer en Aman (de l'autre côté de la mer), dans la région de Valinor, à l'abri des Pelóri (chaîne de montagnes bordant la mer). Ça ressemble à nouveau à un paradis.

Sur la colline Ezellohar de Valimar, Yavanna fait pousser les 2 Arbres, Telperion et Laurelin ; les Jours Heureux de Valinor à la lumière des arbres. Alors que les TdM sont sous la seule lumière des étoiles.

Sur les Elfes et les Humains.

Les noms

Tulkas * : On nous a déjà présenté Tulkas. Belliqueux, farouche et sérieux adversaire pour Melkor.

Illuin et Ormal : Ce sont deux lampes puissantes, juchées sur deux immenses piliers en pleine mer, pour éclairer les TdM.

Almaren : Lieu de la 1ère demeure des Valar, en TdM, sur cette île dans le Grand Lac. Impossible à trouver, les TdM ayant changé depuis cette époque (cataclysme).

Utumno : Forteresse souterraine de Melkor, dans le nord des TdM. Impossible aussi à trouver sur la carte.

Aman * : Le continent à l'ouest de la grande mer Belegaer où les Valar se sont installés après le cataclysme de la 1ère bataille. Valinor est la région d'Aman à l'ouest des monts Pelóri, On ne le voit pas sur la carte du livre.

Valimar : cité des Valar à Valinor. Mais on parle généralement de Valinor.

Telperion et Laurelin : Les 2 Arbres de lumière, créés par Yavanna sur la colline Ezellohar pour éclairer Valinor, Il s'ensuit les Jours Heureux de Valinor.

Le Silmarillion, JRR Tolkien

2. Sur Aulë et Yavanna

L'histoire

Création des Nains par Aulë, en secret.

Ilùvatar sermonne Aulë mais le pardonne. La condition : que les Nains se réveillent après la naissance des premiers Enfants d'Ilùvatar (Elfes et Humains).

Sur les Nains.

Aulë confie son secret à Yavanna.

Discussion entre Manwë et Yavanna qui craint que ses créations ne soient à la merci des futurs hommes. Manwë la rassure en expliquant qu'il y aura des esprits puissants parmi ses protégés.

Les noms

Nains : Troisième race d'hommes, créée par Aulë, seul. Il les fait naître en secret, dans une caverne, sans en avoir parlé à Ilùvatar ni aux Valar. Particularités : devant se réveiller sur les TdM (sous la domination de Melkor), ils devront être obstinés et plus résistants que les autres hommes, à la faim, à la douleur et à la peine. Ils vivent aussi plus longtemps que les Humains. Le plus célèbre est Durin, de Khazad-dûm.

Aulë : Valar, maître des artisans, qui crée les Nains.

Ilùvatar : Le dieu des dieux. Aussi appelé Eru *.

Melkor : Le dieu maudit.

Terres du Milieu : Les terres de la carte du livre. Là où naîtront d'abord les Enfants d'Ilùvatar (Elfes et Humains) et les Nains par la suite. Terre abandonnée des Valar et aux mains de Melkor (caché dans l'ombre).

Yavanna : Créatrice de tous les végétaux et animaux de la Terre ; elle craint pour eux que les humains leur fassent du mal. Aussi appelée Kementári.

Manwë : Roi des Valar, vers qui Yavanna se retourne pour lever quelques doutes.

3. La venue des Elfes et la captivité de Melkor

L'histoire

Tandis que les Valar sont à Valinor (sur Aman), Melkor étend son pouvoir sur les Terres du Milieu. Après Utumno (forteresse souterraine dans le nord), il bâtit Angband (près de la mer), gardé par Sauron.

Les Valar, alertés par Yavanna et Oromë, se soucient des conditions dans lesquelles apparaîtront les premiers hommes sur les TdM. Ils risquent de souffrir de Melkor si les Valar ne font rien.

Mandos rappelle que les Elfes doivent naître à la lumière des étoiles (donc dans la nuit) et que c'est la lumière de Varda (et non celle du soleil) qu'ils adoreront.

Alors Varda crée de nouvelles étoiles pour les Elfes. Nombreux noms d'étoiles non indispensables.

Les Elfes apparaissent alors (en premier), sur les rives du Lac Cuiviéne, sous les étoiles, et adorent cette clarté et Varda ainsi que le bruit de l'eau. Ils se nomment les Quendi.

Tolkien reparle brièvement de la grande bataille contre Melkor qui effondra une partie des TdM.

C'est Oromë qui découvre en premier les Elfes. En fait non. Ce fut Melkor le premier. Et il vola des Elfes, les emprisonna et les tortura pour en faire les premiers Orcs.

Le conseil des Valar décide d'attaquer Melkor afin de protéger les Elfes. C'est la deuxième grande bataille et les TdM en sont encore modifiées.

Melkor est enfin capturé par Tulkas. Il restera prisonnier plusieurs siècles dans le fort de Mandos avant de pouvoir plaider sa cause.

Après débat contradictoire, les Valar invitent les Elfes à venir se réfugier à Valinor. Mandos pressent le malheur qui en découlera.

Trois messagers Elfes (Ingwë, Finwë, Elwë) se rendent à Valinor. Ils en reviennent enchantés. Une partie des Elfes va les suivre sur Aman (les Eldar); d'autres vont rester sur les TdM (les Avari).

Trois clans se forment (Vanyar, Noldor et Teleri) et arrivent séparément à Valinor. Certains, partis pour Aman, ne traversent pas et restent sur les TdM. (Ils portent tous des noms différents pour les reconnaître en fonction de leur exil ou non.)

Retour sur leur voyage de plusieurs années en TdM, vers l'ouest. Ils atteignent des lieux familiers du SdA : la rivière Anduin et les Monts Brumeux, Eriador. Vanyar et Noldor poursuivent mais les Teleri ralentissent.

Vanyar et Noldor franchissent les Montagnes Bleues [qu'on connaît aussi du SdA et qu'on voit enfin sur la carte : Ered Luin]. Ils arrivent dans l'ouest des TdM (= Beleriand) et s'arrêtent sur les rivages de la mer.

Les Teleri arrivent plus tard et pausent encore le long du Gelion.

Les noms

Valar : Les dieux ayant créé la Terre. Après s'être d'abord installés sur les Terres du Milieu, ils les ont quittées (après une grande bataille qui a détruit les TdM) pour le continent d'Aman, de l'autre côté de la mer Belegaer.

Les Arbres et les Lampes : Les deux arbres plantés par Yavanna à Valinor, qui font la magnifique lumière de ce pays. Ils succèdent en quelque sorte aux anciennes Lampes d'Aulë qui éclairaient les TdM (et ont été détruites par la grande bataille contre Melkor).

Yavanna et Oromë : Yavanna, divinité des plantes et Oromë des forêts.

Melkor et Sauron : Melkor, dieu maudit. Sauron, son fidèle et plus puissant serviteur (à l'origine, Maia d'Aulë).

Utumno et Angband : Les deux forteresses de Melkor, sur les TdM.

Les Terres Extérieures : Autre nom des Terres du Milieu, quand on vit à Valinor, à l'abri des Pelóri.

Manwë, Tulkas, Mandos : Des Valar.

Enfants d'Ilúvatar : Les deux races : Elfes et Humains.

Premiers nés : Parmi les Enfants d'Ilúvatar, les Elfes sont les Premiers Nés, car apparus avant les Humains.

Le Silmarillion, JRR Tolkien

Varda Elentári * : Deux noms de la plus puissante des Valar, épouse de Manwë, maîtresse des étoiles. En ceci, elle a un rôle important puisque les Elfes vont la vénérer plus que tout autre Valar.

Cuiviénen : Lac où sont apparus les premiers Elfes. Pas sur la carte mais loin au nord-est.

Quendi, Eldar * : Deux noms des Elfes (car il va y avoir plusieurs clans). Pourtant, Eldar, ne désignera en fait que les Elfes étant partis sur Aman.

Orcs * : La plus détestable création de Melkor aux yeux d'Ilúvatar ; ces êtres hideux et féroces ennemis des Elfes, étaient en fait à l'origine des Elfes, transformés par la torture de Melkor.

Valinor : Le pays des Valar, sur Aman, où les Elfes sont invités à venir se réfugier, au lieu de subir les ombres de Melkor sur les TdM.

Ingwë, Finwë, Elwë : Les trois représentants des Elfes, invités à Valinor, qui de retour sur les TdM, appellent leurs frères à traverser la mer et à partir pour Aman (continent de Valinor).

Eldar et **Avari** : C'est la première scission parmi les Elfes (les Quendi). Ces deux groupes se distinguent à présent par leur décision face à l'exode sur Aman. Ils porteront désormais des noms différents : les Eldar sont les Elfes qui partent pour Aman (les clans d'Ingwë, Finwë et Elwë) ; les Avari, ceux qui refusent l'exile.

Vanyar, Noldor, et **Teleri** : Parmi les Eldar (ceux qui sont partis pour Aman), trois clans se sont distingués. Les Vanyar avec Ingwë, les premiers à arriver sur Aman. Les Noldor, avec Finwë, en second. Puis les Teleri, avec Elwë et Olwë, lents et indécis.

Calaquendi et **Umanyar** : Parmi les Eldar (partis pour Aman), la plupart sont allés jusqu'au bout. On les qualifie de Calaquendi (Elfes de lumière ; ceux qui ont vu les deux Arbres de Valinor). Ce sont tous les Vanyar et les Noldor, plus une partie des Teleri. Certains Teleri n'ont finalement pas fait la traversée de la mer. On les qualifie d'Umanyar.

Moriquendi : Tous les Elfes restés sur les TdM sont qualifiés de Moriquendi (les Elfes de la nuit, n'ayant jamais vu la lumière des Arbres). Constitués de Teleri (ceux parmi eux qui n'ont pas traversé, les Umanyar) et des Avari (qui ont refusé de partir).

Nandor : Ceux des Teleri (3ème clan et le plus lent au voyage vers l'ouest) qui restèrent du côté de la rivière Anduin [probablement vers la Lothlórien]. Ils reprendront leur voyage plus tard.

Beleriand : Région de l'extrême ouest des TdM. Entre la mer Belegaer et Ered Luin (les Montagnes Bleues). C'est la carte que nous avons. On fait ici le lien entre les cartes du Hobbit et du SdA avec celle du Silmarillion.