

TABLE DES MATIERES

Introduction.....	3
Types de personnages.....	4
Techniques.....	5
Sorts.....	7
Interface.....	9
Combat.....	10
Objets.....	11
Objets magiques.....	12
Autres objets.....	13
Conseils de Magicien.....	14
Contexte.....	14
Histoire de la Terre du Milieu.....	18
Bestiaire des créatures de la Terre du Milieu.....	25
Les Habitants de la Terre du Milieu.....	27
Biographie.....	33

I NTRODUCTION

Bienvenue à "The Lord of the Rings Enhanced CD-ROM", la seconde partie de l'adaptation d'Interplay du "Seigneur des Anneaux", destinée aux ordinateurs personnels avec CD-ROM. Ce jeu est une version améliorée du premier jeu de cette série, "Lord of the Rings, Volume One", édité par Interplay en décembre 1990.

Nous avons apporté des améliorations techniques au jeu: générateur de carte automatique; interface permettant d'accéder plus facilement aux différents menus pour utiliser les techniques et les objets; manipulation améliorée des objets; meilleurs graphismes et avantage de musique. Nous avons également inclus beaucoup de nouvelles caractéristiques que vous devrez voir pour croire, et je préfère vous laisser la surprise. Nous espérons que tout cela vous permettra d'apprécier le jeu encore plus.

"Lord of the Rings Enhanced CD-ROM" est basé sur le jeu original "Lord of the Rings", mais il est tout à fait possible d'y jouer sans connaître la première version, ou la saga épique de J.R.R. Tolkien.

Le centenaire de la naissance de J.R.R. Tolkien a eu lieu en 1992, et nous avons voulu le célébrer. Je ne suis pas certain que Tolkien aurait approuvé les jeux d'ordinateur. Tolkien n'était pas technophile, et considérait les machines comme des engins de destruction, ce qu'il chercha à exprimer dans ses œuvres. J'espère que cette adaptation du "Seigneur des Anneaux" transformera la machine en objet de délice (sinon d'instruction), en quelque chose de plus proche de Fondcombe que de Mordor. Après la sortie de "The Lord of the Rings, Volume One", beaucoup de gens nous ont dit que le jeu les avait incités à lire Tolkien. Pour nous, c'est un plus beau compliment que les meilleures critiques. J'espère que cette forme d'inspiration deviendra une tradition grâce à cette série.

SI VOUS CONNAISSEZ LES LIVRES DE TOLKIEN...

Vous allez être notre plus impitoyable critique. Bien que ce soit l'un des plus grands jeux d'ordinateur jamais créés, nous n'avons pas réussi à

intégrer tous les endroits de la Terre du Milieu dans le jeu. De plus, nous ne voulions pas reproduire exactement le monde de Tolkien, car tous ceux qui connaissent le livre auraient pu trouver la solution du jeu trop facilement. Vous trouverez toutes sortes de nouvelles rencontres, de nouveaux personnages, et même certains retournements de situation qui ne figurent pas dans l'histoire de Tolkien. Nous n'avons pas fait cela pour "améliorer" l'œuvre de Tolkien (ce qui serait très orgueilleux et stupide de notre part), mais pour mettre au défi le joueur connaissant bien Tolkien. Donc, attendez-vous à des surprises!

NOTES DU CREATEUR

J.R.R. Tolkien a écrit la trilogie du "Seigneur des Anneaux" entre 1938 et 1949. Le monde était alors différent, et l'attitude de la société vis à vis de certains aspects du monde était bien différente d'aujourd'hui, notamment à l'égard du tabac et des loups. Nous essayons d'être fidèles à l'esprit de Tolkien dans ce jeu, c'est pourquoi on y trouve certaines attitudes "tolkieniques". Fumer la pipe apparaît comme une détente agréable, et non pas comme l'habitude destructrice que nous la savons être aujourd'hui. Les loups, comme dans les contes populaires européens, sont représentés comme des tueurs d'Hommes, et non pas comme les créatures sociales et intelligentes que nous les savons être dans le monde réel. Si de telles choses vous choquent, considérez leur inclusion comme un signe d'une époque passée, lorsque la société était ignorante de tout cela.

Pour des raisons pratiques, nous utilisons le pronom "il" pour désigner "il" ou "elle".



TYPES DE PERSONNAGES

Dans "Lord of the Rings, Volume 1", il existe deux types de personnages. Un Personnage Joueur (PJ en abrégé) appartient à la Communauté, le groupe de personnages participant à la Quête de l'Anneau. Un Personnage Non-Joueur (PNJ en abrégé) est un personnage qui n'appartient pas à la Communauté, mais avec lequel vous pouvez interagir (par l'intermédiaire d'échange, de conversation ou de combat; parfois même, les trois).

Dans "Lord of the Rings", il y a également une autre distinction: les personnages joueurs appartenant à la Communauté peuvent être définis comme personnages joueurs permanents ou provisoires.

Les personnages joueurs permanents constituent la Communauté de la trilogie du "Seigneur des anneaux": Frodon, Sam, Pippin, Merry, Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli et Boromir. Ils se joindront à la Communauté et y resteront pendant tout le jeu. Ils peuvent être renvoyés et ils peuvent être tués, mais ils n'abandonneront pas la Quête. Ces personnages pourront être transférés dans les prochains jeux de cette série, comme "The Two Towers" et "Return of the King".

Les personnages joueurs provisoires se joindront à la Communauté mais ne seront pas intéressés par la Quête, et essaieront à la place de réaliser leurs propres objectifs. Leurs chemins peuvent croiser celui de la Communauté, et ils seront heureux de lui venir en aide et d'accepter son aide, mais finalement, lorsque leur tâche sera terminée ou que la Communauté s'éloignera trop de leur objectif, ils la quitteront. Exemple: Fred Piedsableux, un Hobbit de Bree, cherche le voleur qui lui a volé sa lampe magique. Il se joindra à la Communauté si elle accepte de l'aider. Lorsqu'il aura trouvé sa lampe, il quittera la Communauté. Si la Communauté essaie de partir de Bree, Fred dira qu'il ne veut pas s'éloigner de chez lui et se retirera de la Communauté.

Les personnages provisoires ne pourront pas être transférés dans les prochains jeux de cette série. Parmi ces personnages provisoires, on compte Taffy Fierpied, Bilbon et Celebrith.

CARACTERISTIQUES

Chaque personnage de "Lord of the Rings, Volume One" possède une série de six attributs. Ces attributs sont appelés caractéristiques, et représentent les capacités personnelles d'un personnage. Elles sont définies comme suit:

DEXTERITE (DEX): La dextérité représente la capacité d'un personnage à se déplacer avec agilité. C'est particulièrement important au combat, car cela détermine le nombre de coups qu'un personnage peut donner, la précision de ses coups, et son agilité à éviter les coups de ses adversaires.

ENDURANCE (END): L'endurance représente la quantité de coups que peut subir un personnage. Un personnage possédant une endurance élevée (comme un Magicien) peut supporter beaucoup de coups, tandis que les personnages dont l'endurance est faible (comme les Hobbits) tomberont après avoir reçu très peu de coups.

POINTS DE VIE (VIE): Les points de vie représentent le niveau de santé d'un personnage. Le nombre maximum de points de vie d'un personnage est égal à son endurance. Un personnage possédant moins de six points de vie pendant un combat est inconscient, et peut mourir. Un personnage possédant zéro point de vie est mort. Les personnages qui meurent dans "Lord of the Rings" ne peuvent pas être ressuscités, ou tout au moins, pas avec les sorts qui sont à la disposition du joueur.

FORCE (FOR): La force représente la capacité d'un personnage à soulever des objets lourds. La force augmente également les dommages infligés au combat avec une arme. Un personnage possédant une grande force inflige beaucoup de dommages avec une arme. La force aide aussi légèrement à frapper un adversaire en écartant sa parade ou son bouclier.

CHANCE (CHAN): La chance représente... eh bien... on dit parfois qu'il vaut mieux être

chanceux qu'être bon. La chance représente un attribut invisible, la capacité de quelqu'un à bien s'en tirer dans la vie. Un personnage ayant une forte valeur de chance se fera moins toucher au combat qu'un personnage moins chanceux. Les Hobbits sont des personnages chanceux.

VOLONTE (VOL): La volonté représente la force de caractère. Elle représente également la capacité à ne pas être affecté par les objets du mal, comme l'Anneau. Les Hobbits ont une très forte volonté.

AMELIORATION DES CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques s'améliorent à mesure que vous gagnez de l'expérience, notamment avec les principaux pouvoirs de la Terre du Milieu. Les caractéristiques s'améliorent lorsque les personnages accomplissent des missions ou sont en contact avec certaines choses qui augmentent la force, la chance, etc... Les améliorations des différentes caractéristiques s'effectuent automatiquement.

TECHNIQUES DANS "LORD OF THE RINGS"

Un personnage n'est pas seulement modelé selon ses attributs personnels. Souvent, c'est ce qu'il fait avec qui compte.

Les TECHNIQUES dans "Lord of the Rings" peuvent être divisées en trois catégories: Techniques Actives, Techniques de Combat, et Connaissances. Les Techniques Actives ne seront utilisées que si le joueur sélectionne l'icône Techniques pour y accéder. Les Techniques de Combat permettent une meilleure performance dans les batailles. Les Connaissances donnent des renseignements supplémentaires au sujet d'un endroit. Les Techniques de Combat et les Connaissances seront uniquement utilisées si le joueur les possède, et n'auront jamais besoin d'être activées par l'icône Techniques.

TECHNIQUES ACTIVES

BATEAUX: les personnages possédant cette technique sont experts dans l'utilisation des bateaux, des petits radeaux aux énormes navires-cygnes des Elfes.

BRAVADE: cette technique permet à un personnage d'influencer l'opinion de beaucoup de gens. Lorsqu'un groupe exprime sa désapprobation ou son désespoir, une manifestation de bravade peut l'encourager. Cette technique ne sert à rien dans "Lord of the Rings, Volume 1", mais jouera un rôle dans "The Two Towers" et "Return of the King", les deux prochains jeux de cette série.

CHARISME: cette technique est similaire à la bravade, mais affecte une personne plutôt qu'un groupe. Un personnage réticent à faire quelque chose peut changer d'avis si vous utilisez le charisme. Des paroles aimables peuvent souvent amadouer un cœur endurci.

ESCALADE: il y a beaucoup de collines et de montagnes escarpées dans la Terre du Milieu. Ceux qui utilisent la technique d'escalade peuvent grimper presque toutes les pentes (sauf les plus à-pic), et sont également capables de guider leurs compagnons sur de tels terrains. La technique d'escalade est également utile pour se faufiler dans les trous, et remonter ensuite à la surface.

DETECTION DE PIEGES: le Seigneur des Ténèbres a conçu de nombreux mécanismes diaboliques au fil des millénaires, et les créatures particulièrement avares mettent leurs richesses à l'abri des voleurs en utilisant de redoutables pièges. Lorsque la Communauté s'approche d'un objet pouvant être piégé (comme un coffre), l'utilisation de cette technique permettra de détecter la présence d'un danger.

MECANISMES: les machines sont nombreuses dans la Terre du Milieu. Certaines ont été créées par le Seigneur des Ténèbres, d'autres par les Nains, d'autres par le Magicien Saroumane. La technique des mécanismes permet à un personnage de comprendre le fonctionnement d'un mécanisme complexe et de pouvoir l'utiliser. C'est également cette technique qui permet à un personnage de désamorcer les pièges.

CACHETTE: il y a de nombreux ennemis dans la Terre du Milieu, et il est parfois préférable de faire preuve de discrétion plutôt que de courage. En utilisant la technique de cachette, le joueur pourra parfois échapper à la vue de ceux qui lui veulent du mal. Il est rarement utile d'essayer de se cacher lorsque le terrain est dégagé.

SAUT: dans les profondeurs de la Terre du Milieu, on rencontre souvent des abîmes. Ceux qui possèdent la technique du saut peuvent franchir ces abîmes et guider leurs compagnons pour qu'ils les franchissent eux-aussi.

PERCEPTION: une vue perçante peut résoudre bien des mystères de la Terre du Milieu. Utilisez la technique de perception pour trouver des objets cachés. On vous donnera généralement des indices, donc, à moins de savoir qu'il y a quelque chose, n'utilisez pas systématiquement cette technique.

CROCHETS: dans la Terre du Milieu, les gens ont tendance à se méfier et à mettre leurs objets de valeur sous clé. Ceux qui possèdent des crochets peuvent venir à bout de presque toutes les serrures, à l'exception des plus sophistiquées et de celles qui sont défendues par la magie.

LECTURE: il existe de nombreuses langues dans la Terre du Milieu (et encore plus de dialectes et de langues dérivées). Un personnage doté de cette technique peut déchiffrer des inscriptions dans de nombreuses langues.

DISCRETION: un personnage possédant cette technique peut apprendre à ses compagnons à se déplacer discrètement et silencieusement dans les endroits dangereux. Si vous voyez un Orque et qu'il ne vous voit pas, vous avez intérêt à utiliser la technique de discrétion pour passer devant lui.

TECHNIQUES DE COMBAT

Il est très important de bien savoir se battre. Bien que tout le monde puisse utiliser des armes (à condition d'avoir suffisamment de force pour les utiliser sans danger), ceux qui maîtrisent la technique d'utilisation d'une arme ont davantage de chances de toucher leurs adversaires. Ces techniques de combat sont:

HACHES: ceux qui possèdent cette technique ont davantage de chances de toucher l'adversaire lorsqu'ils sont armés d'une hache. Beaucoup de Nains possèdent cette technique.

ARCS: ceux qui possèdent cette technique ont davantage de chances de toucher l'adversaire

lorsqu'ils sont armés d'un arc. Les Elfes des Bois sont réputés pour cette technique.

BAGARRE: cette technique s'applique au combat sans armes. Ceux qui savent se bagarrer ont de bonnes chances de toucher quelqu'un, même sans armes.

ESQUIVE: les personnages possédant cette technique ont un avantage défensif au combat.

EPEES: ceux qui possèdent cette technique ont davantage de chances de toucher un adversaire lorsqu'ils sont armés d'une épée. La plupart des grands guerriers de la Terre du Milieu possèdent cette technique.

CONNAISSANCES

Il existe également des aptitudes qui ne sont pas utilisées activement par le joueur, mais qui peuvent fournir des renseignements importants si le joueur les possède. Ces aptitudes sont appelées connaissances.

Les connaissances sont utilisées lorsqu'un personnage arrive dans un endroit au sujet duquel il possède des informations. Par exemple, un personnage possédant des connaissances sur la culture Nûmenorienne peut entrer dans les ruines de bâtiments construits par les Nûmenoriens, et donner des renseignements concernant ces ruines au reste du groupe. Cela a lieu automatiquement; il n'est jamais nécessaire d'utiliser activement les connaissances.

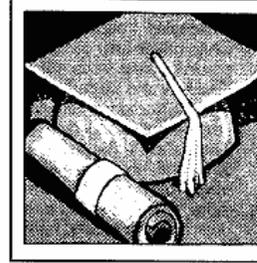
Les connaissances disponibles dans "The Lord of the Rings, Volume One" sont:

- Connaissance sur les Hobbits
- Connaissance sur les Elfes
- Connaissance sur les Nains
- Connaissance sur les Orques
- Connaissance sur les Rôdeurs
- Connaissance sur les Nûmenoriens
- Connaissance sur les Plantes
- Connaissance sur les Magiciens
- Connaissance sur le Seigneur des Ténèbres

Il s'agit respectivement de connaissances particulières au sujet des Hobbits, des Elfes, des Nains, des Orques, des Rôdeurs, des Nûmenoriens, des Plantes, des Magiciens et du Seigneur des Ténèbres.

ACQUISITION DE NOUVELLES TECHNIQUES

Il existe deux façons d'acquérir des techniques dans "Lord of the Rings".



(1) La façon la plus courante est de trouver un endroit où un expert enseigne ces techniques. Activez l'icône d'achat pour faire apparaître une liste de techniques. Puis,

donnez la technique à la personne de votre choix pour qu'elle l'apprenne.

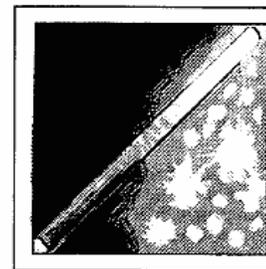
(2) Il existe certains endroits où les personnages obtiendront subitement une technique (de façon magique ou autrement). Ces endroits sont très rares et bien souvent, la connaissance a un prix (vous n'aurez pas généralement intérêt à obtenir des connaissances sur le Seigneur des Ténèbres de cette façon). Vérifiez la liste des techniques de votre personnage de temps en temps pour voir si de nouvelles techniques ont été ajoutées à son inventaire.

SORTS

MAGIE DANS LA TERRE DU MILIEU

La magie est très rare dans la Terre du Milieu. Beaucoup des habitants de la Terre du Milieu ont vécu toute leur vie sans voir qui que ce soit jeter un sort. Les règles de la magie des sorts sont les suivantes:

La magie est divisée en magie blanche et magie noire. La magie blanche est utilisée par les Cinq Magiciens du Conseil Blanc: Saroumane, Gandalf, Radagast, et deux autres qui n'apparaissent pas dans ces contes. Diverses formes de magie blanche sont pratiquées par certains Elfes puissants (comme Galadriel et Elrond). Les enfants de Nûmenor utilisent de temps en temps d'anciens objets ma-



giques. Les palantiri, ou pierres de vision d'Elendil, sont un exemple d'objet magique utilisé par les Hommes (remarque: ces objets n'apparaîtront pas avant le deuxième jeu de cette série).

Celui qui a recours à la magie blanche doit payer un prix, sous forme de points de vie. Chaque sort coûtera 1d4 points de vie. Lorsque le total de points de vie d'un joueur de sorts est si bas qu'il perdrait conscience en jetant un sort, les sorts n'ont plus d'effet. La liste des sorts connus des Magiciens blancs est indiquée ci-après.

Le recours à la magie blanche se fait avec la bénédiction et l'approbation des Valar. Les Magiciens sont munis d'un bâton, qui leur a été donné par les Valar, pour symboliser leur pouvoir.

La magie noire, par contre, est la magie du mal, qui vient de Melkor, le Seigneur des Ténèbres. Le joueur de sort fait appel à cette magie pour accroître son pouvoir, mais en fait elle corrompt son âme. La magie noire est généralement utilisée par les Esprits Servants de l'Anneau et leurs apprentis, les sorciers maléfiques. Bien que la magie noire soit normalement utilisée par des Hommes, Gandalf a laissé entendre que les Orques aussi pouvaient apprendre et jeter des sorts de magie noire.

En résumé, la magie est faible, peu fiable et dangereuse. Même les sorciers préfèrent l'épée à la magie pendant les combats. Les Magiciens les plus sages n'utilisent la magie que lorsque c'est absolument nécessaire. Tenant compte de tout cela, voici la liste des sorts les plus courants dans "Lord of the Rings, Volume 1":

FROID D'HIVER: Ce sort d'attaque crée une zone de froid tout autour de sa cible, un froid aussi glacial que les blizzards du Col de Rubicorne. Ce sort est rarement utilisé par les Magiciens blancs, car le froid des hivers septentrionaux a toujours été le domaine du Seigneur des Ténèbres.

DOIGT DE FEU: Ce sort d'attaque crée une flamme blanche fulgurante. Cette flamme est suffisamment brûlante pour roussir les moustaches d'un Ouargue, ou pire encore. On sait que ce sort est utilisé par Gandalf le Gris, les rares fois où il a ouvertement recours à la magie.

ATTAQUE BOTANIQUE: Ce sort d'attaque crée des plantes grimpantes qui sortent de la pierre ou de la terre pour prendre un adversaire au piège. Ce sort peut parfois arrêter un adversaire en fuite, bien que le succès ne soit pas garanti. L'Attaque Botanique est un sort favori du Magicien Radagast le Brun.

CONTRE-MAGIE: Il existe beaucoup d'endroits enchantés dans la Terre du Milieu, soumis à l'influence de pouvoirs magiques. Certaines portes, par exemple, peuvent être fermées par la magie. Pour dissiper ces enchantements, le sort de Contre-Magie est généralement utilisé. Cependant, certains enchantements sont si puissants que le sort de Contre-Magie est inutile. Donc, ne vous attendez pas à ce qu'il marche à tous les coups.

DEVERROUILLAGE: Ce sort affectera les serrures normales. Cette méthode est plus efficace que l'utilisation de la technique des crochets. Cependant, il existe certaines serrures dans la Terre du Milieu, notamment celles de fabrication naine, que même le sort Déverrouillage ne peut ouvrir.

ILLUMINER: Il y a beaucoup d'endroits sombres dans la Terre du Milieu. Le sort Illuminer est la méthode préférée des Magiciens pour dissiper l'obscurité et apporter la lumière dans les lieux les plus sombres de la Terre du Milieu.

LANGAGE ANIMAL: Les animaux et les oiseaux sont nombreux dans la Terre du Milieu, et parfois, vous obtiendrez des renseignements et des conseils précieux en communiquant avec eux. Pour parler avec les animaux, le sort Langage Animal vous permettra souvent d'avoir une conversation longue et enrichissante.

MAIN CURATIVE : Ce sort permettra de soigner une partie des dommages infligés à tous les membres de la Communauté, ce qui leur permettra de retrouver force et vigueur.

ACQUISITION DE NOUVEAUX SORTS

Comme les sorts sont du domaine des Magiciens, seul un Magicien ou un être d'un pouvoir encore

plus grand (c'est-à-dire les Valar ou Sauron) peuvent enseigner de nouveaux sorts. Pour cette raison, il est presque impossible d'apprendre de nouveaux sorts.

FORMULES MAGIQUES

Les sorts de magie blanche et de magie noire ne peuvent être jetés que par des Magiciens expérimentés. Cependant, il existe une autre forme de magie, pouvant être utilisée par tous ceux qui en ont connaissance. Il s'agit des formules magiques.

Les formules magiques servent à invoquer les grandes puissances de la Terre du Milieu. Si quelqu'un navigue en plein milieu d'une terrible tempête et que son navire est sur le point de couler, l'utilisation de la formule magique !Ulmo peut faire apparaître le Vala des Mers (Ulmo) et sauver le navire de la destruction.

Les formules magiques commencent toujours par un "!", car l'utilisation d'une formule magique est considérée comme la reconnaissance de la grandeur du pouvoir invoqué. Les formules magiques de "Lord of the Rings, Volume One" sont:

!ELBERETH
!LUTHIEN
!ANGMAR
!OROME
!DURIN
!MELIAN
!HELPHelp

L'utilisation de ces formules magiques au bon moment et au bon endroit est extrêmement utile. Leur utilisation au mauvais moment ou au mauvais endroit ne sert à rien. Contrairement aux sorts, lorsque vous utilisez une formule magique avec succès, elle disparaît de votre inventaire.

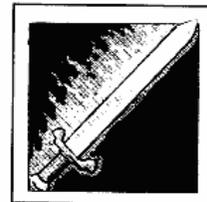
Les formules magiques sont apprises automatiquement lorsque la situation est propice. Le chef, ou parfois même toute la Communauté, apprendra la formule, et elle sera ajoutée à ses pouvoirs magiques. Sélectionnez l'icône Magie de vos personnages de temps à autre. Vous serez peut-être surpris de voir ce qu'ils ont appris!

Dans la première partie du jeu, tous les personnages susceptibles de faire partie de la Communauté commenceront avec la formule !Helphelp. Cette formule universelle est utile en cas de grande difficulté mais c'est au joueur de découvrir quelles circonstances nécessitent l'utilisation de cette formule.

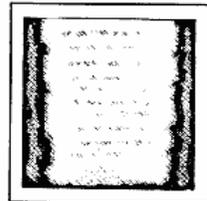
I NTERFACE

"The Lord of the Rings, Volume One" est un jeu qui utilise tout l'écran pour l'affichage et possède une interface "cachée", ou fenêtre d'icônes. Pour activer l'interface, appuyez sur la barre d'espace ou cliquez le bouton droit de la souris. Cela fait apparaître la fenêtre d'icônes au bas de l'écran. Les icônes suivantes apparaissent:

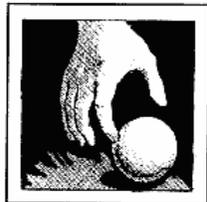
1) **ICONE ATTAQUER:** cette icône représente une épée. En cliquant sur l'épée pendant un combat, le personnage pourra attaquer l'ennemi avec l'arme dont il est équipé.



2) **ICONE INFO:** cette icône représente un parchemin. Elle permet d'obtenir les statistiques du joueur dont la représentation est actuellement affichée à l'écran. De plus, la quantité d'argent possédée par le groupe entier est indiquée, en pièces d'argent.



3) **ICONE PRENDRE:** cette icône représente une main ramassant une balle. Elle est utilisée pour trois choses: 1) ramasser les trésors pouvant être trouvés au cours du jeu, 2) acheter des objets aux marchands, et 3) apprendre des techniques auprès de quelqu'un désireux de les enseigner.

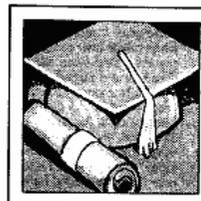


4) **ICONE UTILISER:** cette icône représente une main lâchant une balle. Elle permet au personnage d'utiliser des objets, d'échanger des

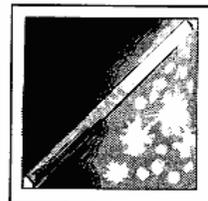


objets, ou de se débarrasser d'objets. Cette icône permet également au joueur de voir l'inventaire du personnage.

5) **ICONE TECHNIQUES:** cette icône représente un chapeau de professeur. Dans certaines situations, un personnage aura besoin d'utiliser certaines techniques (crocheter une serrure, escalader une falaise, etc.) L'icône Techniques permettra au joueur d'accéder aux techniques de son personnage. En utilisant cette icône, ce sont les techniques du chef du groupe qui apparaîtront par défaut. Pour accéder aux techniques des autres personnages, cliquez sur l'icône Sélection de Personnage et choisissez le personnage voulu. Chaque personnage possède des techniques différentes, il est donc important que votre groupe travaille en équipe.



6) **ICONE MAGIE:** cette icône représente une baguette magique. Elle permet au joueur de jeter un sort, et également d'utiliser les formules magiques. Si un personnage n'a pas le pouvoir de jeter des sorts et ne connaît pas de formules magiques, cette icône ne pourra pas être activée.



7) **ICONE PARLER:** cette icône représente une bulle. Elle permet au joueur de parler avec certaines des créatures qu'il rencontre à l'écran. En cliquant sur cette icône, vous accéderez aux commandes suivantes:

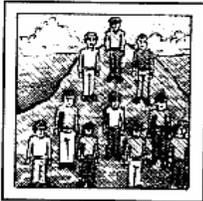


a) **RECRUTER:** cela vous permet de demander aux personnages de se joindre à votre groupe.

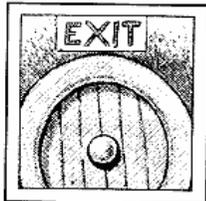
b) **RENOYER:** dix personnages maximum peuvent faire partie de la Communauté. Si vous souhaitez faire de la place pour de nouveaux personnages, utilisez la commande Renvoyer pour en éliminer certains.

c) **PARLER:** dans la Terre du Milieu, vous rencontrerez beaucoup de personnages avec lesquels vous pourrez discuter. Utilisez la commande Parler pour obtenir un message initial. Utilisez Question, qui apparaît sur la liste, pour discuter d'un sujet spécifique. (Exemple: Pour en savoir davantage sur ce qui se passe dans la Comté, tapez "NEWS" (NOUVELLES) lorsque vous rencontrez des Hobbits.) Parfois, le message initial de la commande Parler vous donne des indices sur les sujets sur lesquels vous pouvez interroger un personnage.

8) **ICONE CHEF:** cette icône représente une pyramide humaine. Le chef subira souvent le plus gros de l'action dans "Lord of the Rings, Volume 1", et l'issue de bien des combats sera déterminée par les capacités du chef. Utilisez la pyramide humaine pour choisir un nouveau chef lorsque cela semble approprié.



9) **ICONE SORTIE:** pour retourner à l'action de la carte.



10) **ICONE OPTIONS:** cette icône permet au joueur d'accéder aux options suivantes:

- Charger partie (L)
- Sauvegarder partie (S)
- Quitter partie (Q)
- Pause (P)
- Arrêter la musique (M)
- Activer/désactiver la musique (T)
- Voir carte automatique (A)

La carte automatique affichera les lieux extérieurs et souterrains; elle ne peut pas être utilisée pour voir l'intérieur des bâtiments.



COMBAT

Dans "Lord of the Rings", le combat a lieu à l'écran. Lorsqu'un ennemi hostile apparaît, les personnages ont deux options: attaquer ou s'enfuir. Pour attaquer, placez votre personnage près de l'ennemi et cliquez sur l'icône Attaquer, ou bien, si vous utilisez une arme à distance comme un arc, cliquez seulement sur l'icône Attaquer. Pour prendre la fuite, il suffit de placer votre personnage tout au bord de l'écran. Il faut savoir que dans certains cas, vos personnages ne pourront pas quitter l'écran. (Les Esprits Servants de l'Anneau pourchasseront vos personnages dans la plupart des situations de combat.)

Les personnages peuvent utiliser toutes leurs capacités pendant le combat. Ils peuvent utiliser et échanger des objets, jeter des sorts et utiliser des formules magiques, et même avoir recours aux techniques qu'ils possèdent.

Les personnages dont la valeur de dextérité est élevée sont les premiers à se déplacer au combat. Si leur valeur de dextérité est très élevée, ils auront souvent plusieurs chances de donner des coups lorsqu'ils se battent contre des créatures plus lentes (comme les Trolls).

Au combat, le total de points de vie d'un personnage diminue. S'il lui reste moins de six points de vie, le personnage est inconscient. Finalement, le personnage meurt, à moins que le combat ne prenne fin. Une fois le combat terminé, un personnage inconscient reprend conscience avec un total de six points de vie. Les personnages inconscients abandonnés pendant le combat (leurs compagnons s'étant enfuis) meurent.

Lorsqu'un ennemi est blessé au combat, un signe apparaîtra à côté de son nom sur le menu d'icônes. S'il est légèrement blessé, un astérisque apparaîtra à côté. S'il est gravement blessé, un point d'exclamation apparaîtra à côté.

Les personnages possédant des techniques de combat pourront effectuer des manœuvres spéciales avec les armes dont ils sont équipés. Ces manœuvres spéciales consistent à:

BLOQUER: (uniquement avec les épées et les bâtons) Cette manœuvre permet de combattre de façon défensive. Le combattant a plus de mal à

porter un coup, et inflige moins de dommages; mais par contre, celui qui l'attaque est fortement pénalisé.

BRANDIR: (uniquement avec la technique des haches) Le combattant est légèrement pénalisé lorsqu'il porte un coup, et un bonus considérable est donné à tous ceux qui l'attaquent; par contre, les dommages infligés par son attaque sont nettement plus importants.

VISER: (uniquement avec la technique des arcs) L'archer a davantage de chances d'atteindre sa cible, et les dommages infligés sont plus importants; par contre, il est très facile pour ses adversaires de le toucher au combat.

ESQUIVER: (uniquement avec la technique d'esquive) Il est très difficile de toucher le combattant utilisant cette manœuvre. Par contre, il ne peut pas attaquer pendant qu'il effectue une esquive.

Reportez-vous également à la partie Armes dans la section Objets.

OBJETS

ARMES ET ARMURE

La Terre du Milieu est un lieu dangereux et on y trouve beaucoup d'ennemis qui ne peuvent être vaincus que par les armes. Ci-dessous, vous avez la liste des armes pouvant être utilisées par les membres de la Communauté.

EXPLICATION DES TERMES:

Dommages: c'est la quantité de dommages infligés par une arme donnée, affectant le total de points de vie d'un personnage.

Efficacité: certaines armes sont plus faciles à manier et plus précises que d'autres. Il est plus facile de toucher l'adversaire avec les épées, les dagues et les bâtons, qu'avec les autres armes.

FOR Min: certaines armes sont plus difficiles à utiliser que d'autres. Si le personnage n'a pas la force minimum requise pour utiliser l'arme, il ne pourra pas s'en servir. Ainsi, les Hobbits, dont la force moyenne est faible, ne pourront pas utiliser d'épée au combat.

Dague: de la taille d'un grand couteau, mais plus solide, avec une lame courte. C'est l'arme préférée des Hobbits au combat rapproché.

Epée: cette arme, possédant une longue lame, est utilisée depuis des millénaires par les Elfes et les Hommes de la Terre du Milieu.

Bâton: il s'agit d'un bâton long et épais, utilisé par les Magiciens, bien que Gandalf préfère son épée magique, Glamdring. Le bâton de Magicien possède également d'autres propriétés spéciales qui seront mentionnées plus tard.

Hache: l'arme préférée des Nains. Les haches ne sont pas aussi précises que les épées, mais causent beaucoup de dommages.

Gourdin: un morceau de bois épais, utilisé par les bandits et les Trolls.

Arc: l'arme préférée des Elfes des Bois. L'arc permet de décocher des flèches à longue distance. Pour faciliter le jeu, il est généralement facile de récupérer les flèches après le combat. Il n'est donc pas nécessaire de se rappeler du nombre exact de flèches utilisées.

Torche: utilisée principalement comme source de lumière dans les endroits sombres, la torche peut également servir d'arme lorsqu'un personnage n'a rien d'autre à sa disposition.

Arme	Dommages	Efficacité	FOR Min
DAGUE	1d6	BONNE	0
EPEE	1d8	BONNE	16
BATON	1d6	BONNE	7
HACHE	1d10	NORMALE	20
GOURDIN	1d6	NORMALE	8
ARC	1d8	NORMALE	7
TORCHE	1d6	NORMALE	0

Les armes magiques, comme Anduril, Dard, et d'autres armes que vous trouverez dans le jeu, ont des valeurs de dommages et d'efficacité plus élevées que les autres armes.

Lorsqu'un personnage participe à un combat, il est généralement utile de porter une armure.

Les membres de la Communauté ont accès à quatre types d'armure dans "The Lord of the Rings, Volume One". L'armure réduit la quantité de dommages infligés par le coup d'un ennemi. Cependant, les armures lourdes réduisent la mobilité d'un personnage, et peuvent faciliter l'attaque de l'adversaire.

Les boucliers ne réduisent pas les dommages, mais peuvent améliorer la capacité d'un membre de la Communauté à se défendre, le rendant un peu plus difficile à toucher.

EXPLICATIONS DES TERMES:

Réduction dommages: c'est le nombre de points de vie qui seront déduits des dommages normalement subis, grâce à l'armure. Ainsi, si un personnage porte une armure en Mithril (qui absorbe cinq points de dommages), et reçoit un coup valant neuf points de dommages, il ne perdra en fait que quatre points de vie (9-5).

Effet sur la défense: cela indique comment

ARMURE	REDUCTION DOMMAGES	EFFET SUR LA DEFENSE
ETOFFE	1	AUCUN
CUIR	2	REDUCTION LEGERE
COTTE DE MAILLES	3	REDUCTION
MITHRIL	5	AUCUN

l'armure affecte la capacité défensive du personnage. L'armure en cuir réduit légèrement la capacité défensive, tandis que la cotte de mailles la réduit considérablement, mais fournit une meilleure protection.

Etoffe: ce type d'armure n'est rien d'autre qu'une étoffe très solide, qui amortit légèrement les coups.

Cuir: ce type d'armure en cuir épais, porté comme un pourpoint, permet d'amortir les coups.

Cotte de mailles: cette armure est faite de mailles finement entrelacées, avec renforcement en tissu pour protéger la peau. Elle fournit une excellente protection mais peut gêner les déplacements pendant le combat.

Mithril: c'est la meilleure armure des Nains, à la fois légère et résistante. Elle est faite de mithril, un métal que l'on ne trouve que dans un seul endroit de la Terre du Milieu, les mines de la Moria.

ACQUISITION D'ARMES

Les armes et les armures ne sont vendues que dans quelques endroits de la Terre du Milieu. Bien que les Hobbits de la Comté sachent utiliser les armes (notamment les arcs), ils n'en vendent pas et n'en donnent pas. Ne vous attendez pas à trouver des Magasins d'Armes; le seul endroit au nord de Rohan où l'on puisse acheter des armes et des armures est chez le Forgeron de Bree. En général, la façon la plus facile d'obtenir des armes est de les trouver parmi des trésors cachés. Selon les rumeurs, des armes magiques seraient ensevelies dans les Hauts des Galgals. Cependant, les Hauts des Galgals sont un endroit extrêmement dangereux.

OBJETS MAGIQUES

Il y a de nombreux objets magiques dans la Terre du Milieu. Cependant, leurs pouvoirs et leurs emplacements exacts demeurent un mystère. Voici quelques objets dont on connaît l'existence, et les pouvoirs.

L'ANNEAU UNIQUE: L'Anneau Unique de Sauron le Terrible est actuellement détenu par le Hobbit Frodon Sacquet.

L'Anneau a le pouvoir de rendre invisible celui qui le porte, et de préserver sa vie. Cependant, comme l'a dit Gandalf, il s'agit plutôt d'une Non-Vie, dans laquelle on finit par devenir un spectre, et obéir aux ordres du Seigneur des Anneaux, Sauron.

L'Anneau réduit la volonté de celui qui l'utilise et lorsque la volonté d'un personnage descend à zéro, c'est comme s'il était mort. L'utilisation de l'Anneau réduit la valeur de volonté de celui qui le porte; plus il le porte longtemps et plus sa volonté faiblira.

On dit que l'Anneau n'en fait qu'à sa tête et joue souvent des tours à celui qui le porte, cherchant à s'échapper et rejoindre son maître, le Seigneur des Ténébres.

L'Anneau est un fardeau pour celui qui l'utilise, et seules les créatures dotées d'une volonté de fer devraient y toucher. Pour cette raison, il est conseillé d'inclure des Hobbits dans la Communauté, car ils possèdent une forte volonté.

BATON DE MAGICIEN: Le bâton de Magicien symbolise le pouvoir à utiliser la magie blanche, transmis par les Valar. En cas d'extrême urgence, un Magicien peut invoquer tout le pouvoir de son bâton, ce qui a généralement pour conséquence de le briser. Les Magiciens Gandalf, Radagast et Saroumane possèdent un bâton de Magicien.

GLAMDRING: C'est l'épée magique de Gandalf, qu'il a trouvée dans une cachette de Troll, pendant son aventure avec Bilbon Sacquet.

NARSIL/ANDURIL: Cette épée fut utilisée par Isildur pour couper l'Anneau du doigt de Sauron pendant la dernière bataille du Second Age de la Terre du Milieu. Narsil fut brisée en plusieurs morceaux. Dans le jeu, l'une des quêtes est de trouver les morceaux de Narsil et de la reconstituer à Fondcombe, ce qui permettra la création de l'épée d'Aragorn, Anduril.

DARD: Cette puissante dague magique fut utilisée par Bilbon Sacquet pendant sa quête avec les Nains, et il l'emmena à Fondcombe.

ANNEAUX SECONDAIRES: Pendant le Second Age de la Terre du Milieu, Sauron et Celebrimbor fabriquèrent de nombreux Anneaux de Puissance. Les plus grands Anneaux de la Terre du Milieu ont été donnés ou détruits. Cependant, il existait de nombreux Anneaux de Puissance d'importance secondaire. Il existe sans doute encore beaucoup de ces Anneaux, qui peuvent aider la Communauté à accomplir sa Quête: la destruction de l'Anneau Unique.

AUTRES OBJETS

NOURRITURE: L'aventure est importante, mais pour les Hobbits (et les autres habitants de la Terre du Milieu), la nourriture est indispensable.

Dans le jeu, la principale fonction de la nourriture est de restaurer les points de vie perdus. La nourriture contribue à soigner un personnage, mais ne peut être utilisée à cet effet qu'une fois par jour. Les différents types de nourriture ont différents effets. Les rations n'ont qu'un effet curatif secondaire, mais le lembas, le pain des Elfes de la Lothlórien, est très efficace pour soigner. Ci-dessous, vous avez une liste de certains aliments de la Terre du Milieu, et de leur effet sur les points de vie d'un personnage.

Nourriture	Restaure Points de vie/Jour
RATIONS	2
HARICOTS ROUGES	2
CHAMPIGNONS	3
REPAS CHAUD	3
TUBERCULE DES NAINS	4

MIRUVOR: On l'appelle également liqueur d'Imladris. Cet élixir résiste aux tempêtes glaciales des cols de montagne et protège les membres de la Communauté contre l'effet du froid. Seul Elrond peut le donner.

ATHELAS: Appelée Feuille de Roi à Gondor, cette plante est un remède puissant. Elle est utile entre les mains d'un guérisseur ou de quelqu'un possédant la Connaissance des Plantes. On dit que cette plante est particulièrement efficace entre les mains du juste Roi de Gondor.



CONSEILS DE MAGICIEN

Voici quelques conseils qui devraient aider le joueur à réussir Lord of the Rings.

1) Prêtez particulièrement attention à vos conversations avec les PNJ (personnages non-joueurs). Une remarque à première vue dénuée de signification peut finalement prendre de l'importance. Prenez des notes.

2) Veillez toujours à ce que votre groupe possède au moins une torche. L'éclairage est indispensable dans les zones souterraines!

3) La Comté est un endroit propice pour s'entraîner. Il est utile de l'explorer à fond avant de partir. Cependant, si vous apprenez que les Cavaliers Noirs sont dans les parages, déguerpissez!

4) Laissez les Hobbits à l'écart des combats si c'est possible, tout au moins tant qu'ils n'ont pas d'armes magiques ou d'armures. Cependant, les Hobbits sont utiles et importants pour le déroulement général du jeu. N'éliminez pas les Hobbits de la Communauté uniquement parce qu'ils ne sont pas d'aussi bon combattants que les autres personnages.

5) N'évitez pas systématiquement les endroits dont on vous a dit qu'ils étaient dangereux.

6) "The Lord of the Rings, Volume One" possède plusieurs retournements de situation qui ne peuvent pas être évités. Ne soyez pas trop pressé de recommencer le jeu si quelque chose d'apparemment désastreux a lieu.



par surprise, il fut entraîné dans une aventure par un Magicien appelé Gandalf et treize Nains. Les Nains voulaient retrouver leur village, qu'ils avaient perdu il y a longtemps à cause d'un dragon du nom de Smaug. Comme les Nains ne sont pas très discrets (et que les Hobbits le sont), Bilbon fut recruté pour jouer le rôle du Voleur, qui devait s'infiltrer dans le repaire de Smaug.

Finalement, Bilbon revint de cette aventure, riche et heureux. Il revint également avec un anneau magique qui avait le pouvoir de le rendre invisible. Il avait gagné cet anneau dans un concours de devinettes avec une créature appelée Gollum. Gollum n'était pas heureux de perdre cet anneau, (son Trésor comme il l'appelait) et fit un serment: "Sacquet! On le hait z'a jamais!"

Le jour de son 111ème anniversaire, Bilbon, qui commençait à s'ennuyer dans la Comté (la terre des Hobbits), décida de partir et de prendre sa retraite avec ses amis, les Elfes de Fondcombe. Bilbon donna son Anneau à son neveu Frodon. Bilbon était devenu très attaché à son anneau et, à sa surprise, il eut beaucoup de mal à s'en séparer. Cependant, avec l'aide de Gandalf, il réussit à le laisser. La réticence de Bilbon à se séparer de l'anneau inquiéta beaucoup Gandalf. Gandalf voyagea à travers de nombreux pays pour découvrir la vérité concernant cet anneau. Il trouva la réponse. L'anneau était l'Anneau Unique, un instrument de pouvoir magique maléfique, forgé par le Seigneur des Ténèbres, Sauron. Celui qui possédait l'Anneau avait le pouvoir de conquérir le monde. Mais

l'Anneau avait la particularité de corrompre celui qui l'utilisait. Gandalf apprit également que le Seigneur des Ténèbres avait capturé Gollum et savait que l'Anneau était entre les mains d'un Hobbit du nom de Sacquet. Gandalf retourna dans la Comté et apprit au jeune Frodon ce qu'il avait découvert.

Ils décidèrent que Frodon devait se rendre à Fondcombe, chez les Elfes, et que là, ils prendraient une décision concernant l'Anneau. Le jour de l'anniversaire de Frodon (au plus tard), Gandalf viendrait l'escorter personnellement à Fondcombe. Frodon prétendrait qu'il devait rejoindre sa famille dans l'est de la Comté, et partirait ensuite tranquillement vers Fondcombe. Si Gandalf ne venait pas, Frodon devait partir seul. Gandalf lui donna deux conseils: se faire appeler "Soucolline" (car le Seigneur des Ténèbres serait à la recherche d'un dénommé "Sacquet"), et emmener avec lui des amis de confiance.

Frodon fit comme Gandalf lui avait dit. Il vendit sa maison, Cul-de-Sac, à son odieuse cousine, Lobelia Sacquet de Besace, et attendit l'arrivée de Gandalf le jour de son anniversaire. Mais Gandalf ne vint pas. Frodon allait devoir partir seul pour un voyage très dangereux, avec son bon sens pour toute protection contre les terribles dangers de la Terre du Milieu.

LA COMTE

La Comté est, selon les êtres les plus respectables, l'endroit le plus civilisé de la Terre du Milieu. Les Hobbits y vivent dans la paix et la prospérité, loin des guerres qui frappent les peuples des Hommes au sud. Dans la Comté, de mémoire de Hobbit, aucun Hobbit n'a jamais tué intentionnellement un autre Hobbit.

Comme la plus grande partie de la Terre du Milieu, la Comté est une région verte et agréable, avec des collines onduleuses, des bois, des champs et de petites rivières. De petites villes parsèment le paysage. Certains Hobbits vivent dans des maisons, mais beaucoup vivent dans des trous, bien douillet et confortables. Bien que l'on rencontre de temps en temps des Nains (et très rarement, des Elfes), la Comté est presque exclu-

sivement le domaine des Hobbits. La vie des Hobbits est principalement basée sur le quotidien.

Les Hobbits aiment à parler de la vie dans la Comté; c'est en effet un passe-temps intéressant. Si vous demandez des nouvelles à un Hobbit, il vous débitera une quantité époustouflante de bavardages. Cependant, comme les Hobbits ont parfois du mal à distinguer la réalité de l'imaginaire, vous ne pouvez pas vous fier entièrement à ce qu'ils vous disent. Avec un peu de bon sens Hobbit, vous saurez généralement où se situe la vérité. Dans le jeu, la Comté peut être divisée en deux parties. A l'ouest du Brandevin se trouvent Hobbitebourg et Lèzeau, les deux communautés de Hobbits les plus importantes de la Terre du Milieu. A l'est du Brandevin se trouve le Pays de Bouc, le domaine des Brandebouc. Les Hobbits d'Hobbitebourg pensent que les Hobbits du Pays de Bouc sont un peu bizarres, et parfois, vous entendrez des rumeurs inimaginables à leur sujet. Les Hobbits du Pays de Bouc pensent que les Hobbits d'Hobbitebourg sont un peu bizarres, et parfois, vous entendrez des rumeurs étranges à leur sujet. Tout cela est considéré comme parfaitement normal dans la Comté et il ne faut pas y voir de véritable méchanceté.

PERSONNALITES IMPORTANTES

FRODON SACQUET: c'est le neveu de Bilbon Sacquet. Les parents de Frodon se noyèrent dans un accident de bateau et Frodon fut adopté par son oncle. Frodon hérita de Cul-de-Sac suite à la disparition mystérieuse et scandaleuse de son oncle le jour de son undécante-unième anniversaire. Frodon devint vite respecté, malgré ses relations avec les Nains, les Elfes et le Magicien Gandalf, considérées douteuses par la plupart des Hobbits. Frodon est un Hobbit pacifique et sympathique. C'est aussi un bon voisin.

SAMSAGACE GAMEGIE: le fils du vieux Gamegie l'Ancien, Samsagace (plus connu sous le nom de Sam) est le meilleur ami de Frodon. Samsagace travaille dans les jardins du Chemin des Trous-du-Talus. Il est considéré comme un jardinier exceptionnel, ainsi que l'un des Hobbits les plus robustes d'Hobbitebourg. La seule faille

CONTEXTE

CE QUI S'EST PASSE AVANT...

Dans un trou vivait un Hobbit. Ce Hobbit s'appelait Bilbon Sacquet, et un jour, tout à fait

dans le caractère de Sam est sa passion pour les contes de Frodon (transmis par Bilbon, l'oncle irresponsable de Frodon) où il n'est question que d'Elfes, de Nains et de Magiciens.

PEREGRIN TOUQUE: Peregrin (presque toujours appelé Pippin) est le fils aîné de Paladín Touque, le Thain de la Comté. Pippin est un joyeux Hobbit et un bon ami, mais il manque un peu de maturité et n'est pas très responsable.

MERIADOC BRANDEBOUC: Meriadoc (presque toujours appelé Merry) est le fils unique de Saradoc Brandebouc, le Maître du Pays de Bouc. Merry est un ami d'enfance de Frodon Sacquet, son cousin, et est presque inséparable de son ami Pippin. Contrairement à Pippin, Merry est un jeune Hobbit intelligent et responsable.

GAMEGIE L'ANCIEN: le vieux Gamegie l'Ancien est le père de Samsagace Gamegie, et fut le jardinier de Bilbon Sacquet pendant de nombreuses années. Il est un peu dur d'oreille maintenant, mais demeure un défenseur acharné de ses anciens employeurs, Bilbon et Frodon, lorsqu'il participe aux nombreuses discussions enflammées qui ont lieu dans les tavernes d'Hobbitebourg.

LOBELIA SACQUET DE BESACE: entièrement différente de Bilbon Sacquet et de son neveu Frodon, Lobelia est une Hobbite très ambitieuse et très snob du sud de la Comté. Son mari Othon (aujourd'hui défunt) était le parent le plus proche de Bilbon et aurait dû hériter de Cul-de-Sac, si Bilbon n'avait pas adopté Frodon. Lobelia en veut beaucoup à Frodon depuis le jour où Bilbon revint de son aventure avec les Nains (quand elle et Othon étaient sur le point d'acheter la propriété tant désirée de Cul-de-Sac à une vente aux enchères). Au début du jeu, Lobelia a enfin réussi à acheter Cul-de-Sac à Frodon, nouvelle qui a scandalisé la plupart des Hobbits de la Comté. Lobelia est acariâtre et attache trop d'importance au statut et au protocole. Elle n'a absolument aucun sens de l'humour.

LOTHON SACQUET DE BESACE: souvent surnommé Lothon La Pustule, ce jeune Hobbit insupportable a été pourri gâté par sa mère, Lobelia. Lothon pense que la Comté a besoin de

changements, de grands changements, et voudrait bien être le chef pendant l'exécution de ces changements.

TED ROUQUIN: un jeune Hobbit plutôt désagréable, particulièrement antipathique à Sam Gamegie. Ted s'occupe du Moulin d'Hobbitebourg, et est partisan des idées de Lothon La Pustule de changer la Comté, car il aime les grosses machines, avec leur bruit et leur fumée, qu'aucun Hobbit raisonnable ne voudrait près de lui.

ROSIE CHAUMINE: fille du pauvre mais respectable Père Chaumine, cette Hobbite gentille et modeste est particulièrement chère à Sam Gamegie.

WILL PIEDBLANC: ce vieux Hobbit sympathique est le Maire d'Hobbitebourg. Il essaie de bien s'entendre avec tout le monde, même avec des gens aussi désagréables que Lothon et Lobelia.

PERE MAGGOTTE: ce vieux fermier coriace a une grande aversion envers les intrus.

SARADOC BRANDEBOUC: l'actuel Maître du Pays de Bouc et le père de Merry. Maître du Pays de Bouc est un titre honorifique donné au chef de la grande famille Brandebouc. Le Maître Saradoc possède également la seule clé de la Porte de la Haie du Pays de Bouc

LES ENDROITS IMPORTANTS DE LA COMTE

Voici une liste des endroits qui apparaissent sur la carte de la Comté. Remarque: *tous* les endroits de la Comté ne sont pas inclus dans cette liste (ou sur la carte de la page centrale).

1. **CUL-DE-SAC:** le trou le plus confortable de la Comté. C'est la résidence de l'importante (bien que peu recommandable) famille Sacquet. Dans ses couloirs, on dit qu'il y a des trésors que Bilbon Sacquet a ramenés de sa quête avec les Nains.

2. **LE TROU DE GAMEGIE L'ANCIEN:** cet important jardinier Hobbit est l'un des citoyens les plus vigoureux d'Hobbitebourg. Gamegie est souvent devant son trou, faisant gaiement signe de la main et saluant.

3. **RUINES DES BOIS DE L'EST:** les Bois de l'Est sont un endroit sombre et dangereux, et aucun Hobbit un tant soit peu intelligent ne s'en approche. Les ruines avaient été faites par le Roi il y a longtemps et les Hobbits n'y ont pas touché. Qui sait quel danger rôde dans les Bois de l'Est?

4. **LE MOULIN:** c'est là que les Hobbits moulent le grain pour faire leur pain. Le Moulin est l'un des points de repère géographiques préférés d'Hobbitebourg.

5. **AUBERGE D'HOBBITEBOURG:** l'Auberge d'Hobbitebourg est l'une des meilleures de la Comté, pleine de gaieté et de bonne compagnie, et de commérages, bien sûr.

6. **TAVERNE DU DRAGON VERT:** un autre des grands favoris de la Comté, une taverne dont la bière est, paraît-il, la meilleure de la Comté. Les commérages y vont bon train.

7. **BOUTIQUE DE LA GRAND RUE:** le magasin de Jolly Fierpied, qui vend de nombreux produits de qualité. Quiconque projette un voyage devrait y faire un tour avant de partir.

8. **LA GRANGE:** cette ferme est dirigée par le Père Fouille, un Hobbit très respecté. Le Père Fouille est aussi raisonnable qu'un Hobbit peut l'être, mais on dit que son fils Freddi s'est déjà mis dans le pétrin.

9. **MAISON DES MATHOMS:** quand c'est l'anniversaire d'un Hobbit, il est traditionnel, dans la Comté, qu'il offre des cadeaux au lieu d'en recevoir. La Maison des Mathoms regorge d'idées de cadeaux, bien que certains semblent être d'un usage limité.

10. **PAYS DE LA COLLINE VERTE:** c'est un endroit plaisant, avec des arbres et des collines ondoyantes; un endroit où les Hobbits aiment se promener longuement. On y trouve également des ruines étranges et l'on peut parfois y voir des

Elfes: les Hobbits raisonnables ignorent l'un et l'autre.

11. **PONT DU PAYS DE BOUC:** le fleuve Brandevin est très large et ne peut être traversé qu'à deux endroits. La traversée au Pont du Pays de Bouc est de loin la plus populaire (surtout auprès des Hobbits qui n'aiment pas les bateaux).

12. **LE PERE MAGGOTTE:** l'un des Hobbits les plus raisonnables et les plus cultivés, le Père Maggotte a pour spécialité de faire pousser les meilleurs champignons de la Terre du Milieu. Sa ferme est souvent pillée par des enfants Hobbits qui ne peuvent résister à la tentation de ses champignons, bien qu'il soit prudent de se méfier de ses chiens de garde.

13. **BAC DU PAYS DE BOUC:** la deuxième façon de traverser le fleuve Brandevin; le Bac du Pays de Bouc est pour les Hobbits qui sont assez aventureux pour risquer une traversée par bateau. (En fait, les Hobbits du Pays de Bouc aiment voyager en bateau; c'est une des raisons pour lesquelles les Hobbits d'Hobbitebourg les trouvent un peu "bizarres").

14. **FERME CHAUMINE:** c'est la ferme du Père Chaumine et de sa fille, Rosie.

15. **CHATEAU-BRANDE:** c'est la plus grande maison du Pays de Bouc, la maison de l'importante famille Brandebouc. Château-Brandebouc est dirigé par Saradoc Brandebouc, le père de Meriadoc, et sa stupide épouse, Esmeralda. Les gens pensent que Château-Brandebouc est trop près de la Vieille Forêt (voir Hors de la Comté).

16. **TAVERNE DE CHATEAUBOUC:** c'est la taverne la plus populaire du Pays de Bouc; on y trouve souvent d'étranges hôtes, venant de l'extérieur de la Comté (comme les Nains) et qui traversent le Pays de Bouc.

17. **LA PORTE DE LA HAIE:** c'est l'entrée privée des Brandebouc dans la Vieille Forêt.



HORS DE LA COMTE

1. LA VIEILLE FORET: cette sombre et lugubre forêt fait très peur aux Hobbits de la Comté. Seuls les plus aventureux des Brandebouc y sont allés, et peu d'entre eux se sont éloignés de la Porte de la Haie. Bien que les histoires de gobelins, loups et magiciens diaboliques hantant cette forêt soient probablement erronées, c'est malgré tout un endroit sinistre, dont les arbres détestent ceux qui s'aventurent sous leurs branches. Certains des Hobbits qui y sont entrés ne sont jamais revenus. Les gens pensent que les Brandebouc en savent long sur cette forêt.

2. HAUTS DES GALGALS: ces collines ont une réputation encore pire que celle de la Vieille Forêt. On y trouve les tombes des anciens Rois, hantées par des esprits malins, connus sous le nom d'êtres des Galgals. Aucun Hobbit n'a survécu à une rencontre avec ces créatures. On dit que de grands trésors sont enterrés dans ces tombes.

3. BREE: Bree est en fait la combinaison de quatre villages: Archet au nord, Staddle au sud, Bree et Combe. Ces deux derniers se sont mêlés, à l'abri du Mur de Bree. Des Hobbits et des Hommes habitent à Bree; ils partagent l'endroit et vivent en paix, c'est le seul endroit dans la Terre du Milieu où un tel arrangement existe. On y trouve également parfois des Hommes, errants, appelés Rôdeurs, que les gens de Bree n'aiment pas et auxquels ils ne font pas confiance. Ces dernières années, les activités malhonnêtes ont augmentées dans Bree et aux alentours.

Bree est la seule ville entre la Comté et le Mont Venteux; c'est un endroit excellent pour faire des provisions. Les habitants sont méfiants, mais peuvent être extrêmement serviables si vous parvenez à gagner leur confiance. Gandalf y a des amis.

4. L'AUBERGE ABANDONNEE: cette auberge est la dernière taverne (ou, en fait, le dernier lieu civilisé) avant Fondcombe. Elle est connue pour ses chambres confortables.

5. LE MONT VENTEUX: cette haute colline est le site de ruines anciennes, élevées par des rois

humains il y a bien longtemps. Le Mont Venteux (ou Amon Sul, comme on l'appelait autrefois) est une montagne, offrant une position stratégique pour la route.

6. LE DERNIER PONT: c'est l'unique point où l'on peut traverser la rivière Sonoronne. C'est aussi (officieusement) l'entrée des Hauteurs des Trolls, où vivent des Trolls très méchants.

7. LES HAUTEURS DES TROLLS: une contrée de collines, de falaises et de grottes mystérieuses, c'est là que vivent les Trolls de pierre, qui comptent parmi les créatures les plus dangereuses de la Terre du Milieu.

8. LE GUE DE BRUINEN: c'est le seul moyen de traverser la rivière Bruinen, rivière rapide et dangereuse.

9. FONDCOMBE: royaume d'Elrond et des Elfes, le but de la première partie de ce jeu est d'atteindre cet endroit, sain et sauf.

10. LE COL DE RUBICORNE: un col de montagne, tristement célèbre pour son climat peu clémente et ses fréquentes tempêtes de neige. C'est le col le plus au sud des Monts Brumeux.

11. LA MORIA: de vieilles mines, construites par les Nains, au cœur des Monts Brumeux.

12. LORIEN: une forteresse appartenant aux Elfes, quelque part à l'est du Col de Rubicorne et des mines de la Moria.

13. MORDOR: la Terre Noire, l'endroit où habite le Seigneur des Ténèbres, Sauron. Vous n'atteindrez pas Mordor avant le troisième jeu de la série; le but final est de jeter L'Anneau Unique dans le volcan où il a été fabriqué, la Montagne du Destin.

L'HISTOIRE DE LA TERRE DU MILIEU

Bien qu'elle ne soit pas aussi importante que les récents événements de la Comté ou que les grands événements historiques tels que la Bataille de Lézeau, une étude approfondie de l'histoire de

la Terre du Milieu peut être très enrichissante pour les Hobbits. L'histoire de la Terre du Milieu est extrêmement longue et complexe; en voici une courte version, condensée, extraite du Livre Rouge:

LE PREMIER AGE

A l'origine, il y avait Iluvatar, connu sous le nom d'Eru "l'Unique". Il créa toutes choses par ses pensées. Désireux de créer là où il n'y avait rien, il créa ses serviteurs, les Valar et les Maiar, et les réunit dans une grande musique, qui contenait la création et le destin de la Terre du Milieu.

Ces esprits descendirent sur la Terre du Milieu pour construire le monde, en accord avec la musique qu'Eru avait composée et avec leur propre créativité. Mais, parmi les Valar, se trouvait le plus grand de tous les esprits, Morgoth, qui voulait imposer ses propres pensées, contraires à la volonté d'Eru, sur la Terre du Milieu. Les pensées du Mal. Le diabolique Morgoth était puissant et il convertit de nombreux Maiar à sa cause, en particulier les esprits du feu et de l'ombre, appelés Balrogs, et Sauron le Fourbe.

Puis, comme Eru l'avait prévu, des Elfes naquirent. Les Valar, désirant leur compagnie, les invitèrent sur leur terre, Valinor. Les Elfes y allèrent et apprirent beaucoup grâce aux Valar. Le meilleur de ces Elfes était Fëanor; il créa les Silmarils, trois bijoux de lumière, qui capturaient et préservaient l'éclat vivant des Deux Arbres de Valinor.

Morgoth, qui ne supportait pas l'amitié entre les Valar et les Elfes, complotait pour l'anéantir. Il tua Finwe, le père de Fëanor, vola les Silmarils et empoisonna les Deux Arbres. Fëanor jura de conduire les Elfes dans une croisade pour détruire Morgoth, mais les Valar le lui interdirent. Fëanor défia alors les Valar et de nombreux Elfes le suivirent; ils allèrent à la forteresse de Morgoth, Angband et une longue guerre, terrible et sanglante, commença alors.

La Guerre des Silmarils dura presque cinquante ans, et de nombreux actes héroïques et tragiques prirent place. A cette époque, les Hommes joignirent leur force à celle des Elfes, dans la Guerre de la Terre du Milieu, et, souvent,

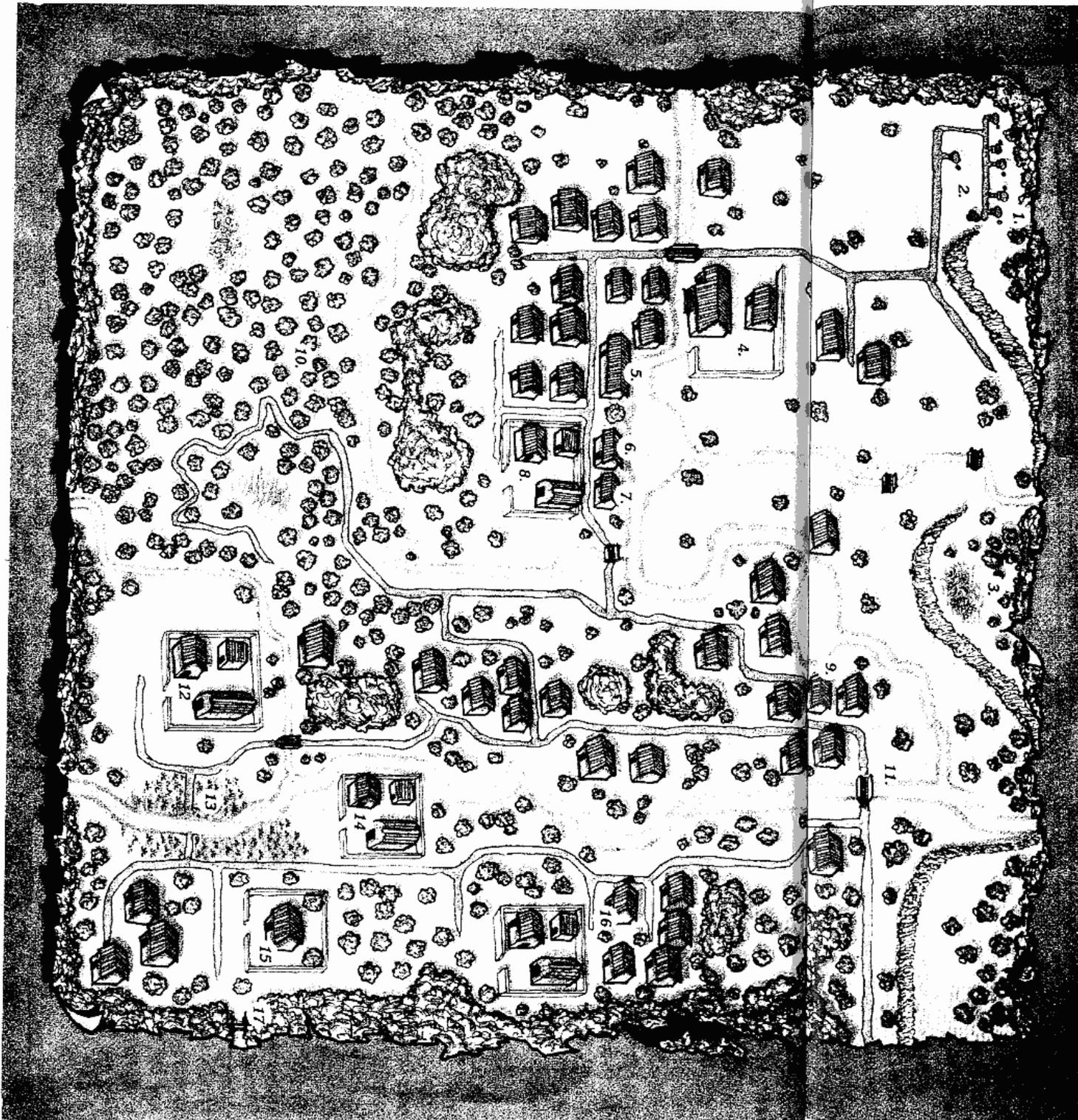
des noms d'Hommes se trouvent au côté de ceux des Elfes héroïques: Beren et Lúthien, qui arrachèrent un Silmaril à la Couronne de Fer de Morgoth. Húrin et son fils, Túrin, tous deux maudits par Morgoth, qui commirent des actes de bravoure et des atrocités, à cause de la malédiction. Les sept fils de Fëanor, dont le serment de reprendre les bijoux de son père assassiné, conduisit au massacre d'Elfes par d'autres Elfes. La chute de Gondolin, où des actes d'un héroïsme rare eurent lieu. Mais, Morgoth battit les Elfes, tournant en ridicule leurs efforts pour le détruire.

Cependant, ce triomphe fut de courte durée. Eärendil le Marin, s'enfuit de la Terre du Milieu et, bravant de terribles dangers, navigua jusqu'à la terre des Valar; il supplia les Valar d'accorder leur pitié aux Hommes tourmentés par Morgoth et leur merci aux Elfes qui les avaient défiés. Les Valar rejoignirent leur hôte, déclarèrent la guerre à Morgoth et le battirent. Angband fut détruit, ainsi que la plupart de l'ouest de la Terre du Milieu. Les Balrogs furent massacrés, exception faite de quelques-uns qui se cachèrent dans les entrailles de la terre. Les Valar enchaînèrent Morgoth jusqu'au Dernier Jour, jour où il serait jugé. Sauron fut le seul de ses fidèles serviteurs à survivre, et il dut se cacher pendant de nombreuses années.

LE DEUXIEME AGE

Le Premier Age prit fin avec la chute d'Angband et la destruction de la moitié ouest de la Terre du Milieu, Beleriand. Les Valar proposèrent aux Elfes de revenir à Valinor et la plupart acceptèrent. Parmi les Elfes qui avaient pris la tête de la rébellion, à l'encontre de la volonté des Valar, seule Galadriel, la plus sage des Elfes, survécut; elle préféra rester sur la Terre du Milieu. Le Grand Roi des Elfes était Gil-galad, petit-fils de Fingolfin, le frère de Fëanor. Dans la maison de Fëanor, seul Celebrimbor le Forgeron, petit-fils de Fëanor, survécut; il habitait à Eregion, près des mines de la Moria.

Les Valar donnèrent le choix aux fils d'Eärendil, Elrond et Elros. Elrond choisit d'être considéré comme un Elfe et reçut donc l'immortalité. Elros préféra être un Homme; lui et les Hommes qui s'étaient battus aux côtés des Valar



CARTE DE LA COMTÉ

- 1 Cul-de-Sac
- 2 Le Trou de
Gamegie l' Ancien
- 3 Ruines des Bois de l'Est
- 4 Le Moulin
- 5 Auberge d'Hobbitebourg
- 6 Taverne du Dragon Vert
- 7 Boutique de la Grand Rue
- 8 La Grange
- 9 Maison des Mathoms
- 10 Pays de la Colline Verte
- 11 Pont du Pays de Bouc
- 12 Le Père Maggotte
- 13 Bac du Pays de Bouc
- 14 Ferme Chaumine
- 15 Château-Brande
- 16 Taverne de Châteaubouc
- 17 La Porte de la Haie
(vers la Vieille Forêt)

contre les forces de Morgoth, reçurent un grand continent au milieu de la Mer Occidentale à diriger; ce continent s'appela Númenor. Ces Hommes, les Númenoriens, vécurent de longues vies prospères et, grâce à l'amitié des Elfes et aux cadeaux des Valar, bâtirent l'empire le plus puissant que le monde ait jamais connu. Les Valar n'imposèrent qu'une restriction aux Númenoriens: ils n'avaient pas le droit d'approcher de Valinor ou de naviguer vers l'ouest jusqu'à perdre de vue leurs côtes occidentales. Cette restriction était connue sous le nom de l'Interdiction des Valar.

Au milieu du Deuxième Age, Sauron, déguisé, se rendit en Eregion et gagna l'amitié de Celebrimbor. Pendant ce temps, ils collaborèrent et créèrent des Anneaux de Puissance, destinés à préserver et soutenir la Terre du Milieu. Trois anneaux furent donnés aux seigneurs des Elfes, Celebrimbor, Galadriel et Elrond. Sept furent donnés aux seigneurs des Nains dans leurs maisons de pierre. Neuf furent donnés aux plus grands des Princes Númenoriens qui habitaient sur la Terre du Milieu. Puis, Sauron trahit Celebrimbor et créa l'Anneau Unique. Celui qui porterait l'Anneau Unique recevrait de nombreux pouvoirs: il pourrait marcher parmi les Hommes sans que ceux-ci ne le voient, deviendrait immortel et sans âge et par dessus tout, il dominerait tous ceux qui portaient les Anneaux Secondaires. Quand Sauron enfila l'Anneau Unique, les Elfes se rendirent compte de ce qu'il était vraiment et ils enlevèrent leurs anneaux. Une guerre entre les Elfes et Sauron commença, et les Elfes auraient probablement été écrasés, si Númenor n'était pas intervenu. Sauron, amer dans la défaite, jura de se venger de Númenor et se réfugia dans sa forteresse, Mordor. Il devint un tyran, oppressant la majorité de l'est, mais, pendant des siècles, il ne déclara pas la guerre aux Elfes (qui habitaient à l'ouest de la Terre du Milieu). Númenor commença alors à coloniser la Terre du Milieu et là où les Númenoriens bâtissaient leurs hautes tours, Sauron battait en retraite. Cependant, au fil des siècles, le mécontentement gagna les rangs des Númenoriens eux-mêmes et l'Interdiction des Valar commença à les gêner énormément. Les rois de Númenor mirent fin à leur amitié avec les Elfes et devinrent des tyrans. Seule une infime partie des habitants de Númenor ne changèrent

pas; ils étaient appelés les Fidèles.

Enfin, Ar-Pharazon le Doré, le plus grand roi de Númenor, entendit dire que Sauron rassemblait ses forces pour attaquer les bases Númenoriennes de la Terre du Milieu et englober Númenor dans la mer. En colère, Ar-Pharazon rassembla une énorme armée, navigua jusqu'à la Terre du Milieu et marcha sur la Tour Sombre de Sauron, Barad-dûr, au cœur de Mordor. Il exigea que Sauron sorte de la tour et se déclare son vassal.

Et Sauron sortit.

Même au sommet de sa puissance, même avec l'Anneau Unique, Sauron savait qu'il ne pouvait rien contre la puissance de Númenor. Il s'agenouilla devant Ar-Pharazon et lui jura fidélité. Ar-Pharazon ne fut pas dupe mais il amena Sauron à Númenor. Ce fut une grosse erreur: Sauron prit la tête des Númenoriens, déjà corrompus, et les amena dans des ténèbres encore plus profondes. Il leur dit que quiconque posséderait la terre des Valar posséderait l'immortalité. Ar-Pharazon, qui se faisait vieux et avait peur de la mort, crut Sauron. Il rassembla la plus grande flotte jamais vue, pour attaquer Valinor et obtenir l'immortalité. En réponse, les Valar détruisirent la flotte et firent disparaître Númenor à jamais, sous la mer.

De Númenor, vinrent sept bateaux, remplis des Fidèles aux Valar, avec à leur tête Elendil et ses fils Isildur et Anárion. Ils amenèrent avec eux une pousse de l'Arbre Blanc, symbole de l'amitié éternelle entre Númenor et les Valar. Ils établirent de grands royaumes humains au nord et au sud de la Terre du Milieu; ils s'appelaient respectivement Arnor et Gondor. Cependant, Sauron survécut lui aussi à la chute de Númenor et déclara la guerre aux Fidèles et aux Elfes qui le croyaient mort. En réponse aux attaques de Sauron, les Fidèles et les Elfes formèrent la Dernière Alliance des Elfes et des Hommes et une bataille finale prit place aux portes de la Tour Sombre. Gil-galad le Grand Roi fut tué, ainsi qu'Elendil et Anárion, mais à la fin, le Prince Isildur arracha l'Anneau Unique du doigt de Sauron et l'esprit du Seigneur des Ténèbres quitta son corps. Ceci mit fin au Deuxième Age de la Terre du Milieu.

LE TIERS AGE

Durant cette période, le pouvoir des Elfes et des Nains diminua; on dit que maintenant, le sort du monde est entre les mains de l'humanité.

Sauron a été tué par Isildur, mais ne pouvait pas être totalement détruit tant que l'Anneau Unique existait. Elrond conseilla à Isildur de jeter l'Anneau dans la Montagne du Destin où il serait détruit par les flammes qui l'avaient forgé. Isildur refusa fièrement, disant que l'Anneau deviendrait un trophée pour sa Maison, signe que la mort de son père avait été vengée.

Peu après, Isildur fut tué par une embuscade tendue par des Orques, alors qu'il traversait le Grand Fleuve. Son fils hérita du royaume d'Arnor, mais il n'y avait pas assez de monde pour conserver son unité. Arnor finit par être divisé en trois royaumes: Arthedain, Cardolan et Rhudaur. Peu après, un terrible ennemi apparut: le Roi-Sorcier d'Angmar.

Le Roi-Sorcier était en fait le plus puissant des Esprits Servants de l'Anneau, ces princes humains qui avaient été séduits par les Neuf Anneaux. Il fit constamment la guerre aux trois royaumes d'Arnor et pla Rhudaur à son service. Enfin, il détruisit les royaumes des fils d'Arnor, mais peu après, des forces venant du sud menées par le Prince de Gondor détruisirent Angmar et le Roi-Sorcier s'enfuit et se cacha. Les descendants des rois d'Arnor n'étaient pas assez nombreux pour gouverner un royaume; pendant de nombreuses années, personne, sauf les seigneurs des Elfes, ne sut quel serait leur destin.

Au sud, Gondor devint un royaume puissant, rappelant les jours glorieux de Númenor à son apogée. Puis, ce fut le déclin. Earmur, le dernier roi de Gondor, avait été tué par le Roi-Sorcier longtemps auparavant et les intendants de Gondor prirent le contrôle de ses affaires "jusqu'au retour du roi".

Durant l'apogée de cette époque, une Ombre tomba sur la Forêt Noire et une présence maléfique élit domicile à Dol Guldur, la Colline de la Magie Noire. A ce moment, cinq vieux Magiciens firent leur apparition et offrirent leurs conseils et leur aide à ceux qui les écouteraient. Saroumane

le Blanc était le plus puissant et le plus savant; Gandalf le Gris était le plus sage et le plus compréhensif; et Radagast le Brun était le plus proche des forces de la nature; aucun conte ne parle des autres Magiciens. Ils luttèrent pour trouver la nature de la Puissance Ténébreuse de Dol Guldur; Gandalf se glissa dans de vastes pièces et découvrit que Sauron était de retour. Ils s'allièrent aux Elfes pour chasser Sauron de Dol Guldur, mais Sauron retourna simplement à sa vieille forteresse à Mordor et rebâtit la Tour Sombre. Des armées d'Orques combattirent sans cesse les forces de Gondor, alors que Sauron usait les armées de son vieil ennemi. Et, par dessus tout, Sauron essaya de trouver où était caché l'Anneau Unique.

L'Anneau Unique ne fut pas découvert par Sauron. Ce fut l'un des Hobbits qui habitaient près du Grand Fleuve qui le découvrit; il s'appela Déagol. Déagol montra l'Anneau à son ami, Sméagol, qui le tua et s'empara de l'Anneau. Le peuple de Sméagol finit par chasser cet être mauvais et il se cacha dans une grotte, dans les Monts Brumeux, où il garda l'Anneau, son "Trésor" pendant de longues années. Sméagol fut surnommé "Gollum" à cause du son qu'il émettait constamment, comme s'il déglutissait.

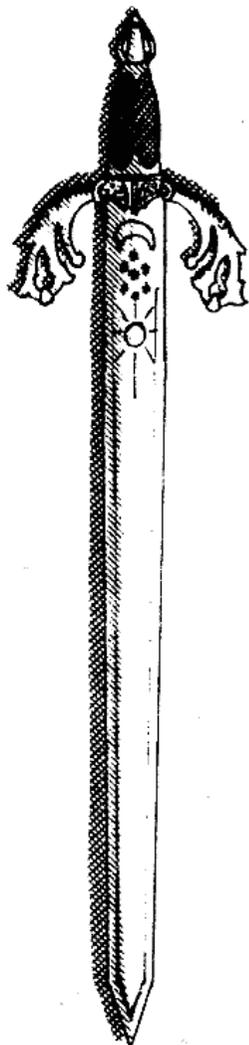
Le Tiers Age fut une époque tragique pour les Nains de la Terre du Milieu. La plus grande forteresse qu'ils possédaient dans la Terre du Milieu était les mines de la Moria, qu'ils appelaient "Khazad-dûm". Une terreur monstrueuse fut réveillée accidentellement par les Nains mineurs, et les Nains durent quitter les mines. Certains s'enfuirent vers le nord et construisirent de nouvelles mines dans le Mont Solitaire, Erebor. Mais, Smaug, le dragon le plus puissant du Tiers Age, pilla le Mont Solitaire et s'empara de ses trésors.

Les Nains s'enfuirent; ils retournèrent à la Moria, qu'ils trouvèrent pleine d'Orques. Les Orques assassinèrent le roi des Nains, et une terrible bataille, Azanulbizar, s'ensuivit; de nombreux Orques et Nains y périrent. Les Nains gagnèrent; mais ils n'entrèrent pas dans la Moria par peur du Démon qui avait été réveillé et qu'ils appelaient le Fléau de Durin. Cependant, la Moria était la plus importante de leurs mines et ils ne l'oublièrent pas.

C'est à cette époque que Thorin Ecu-de-Chêne, le prince des Nains le plus fier, rencontra le Magicien Gandalf le Gris. Tous deux cherchaient le moyen de détruire Smaug; maintenant, ils avaient uni leurs forces. Mais les Nains n'étaient pas des créatures discrètes et ils avaient besoin de discrétion pour vaincre un dragon. Ils recrutèrent donc un aventurier peu enthousiaste, le Voleur le plus célèbre de l'histoire, un Hobbit du nom de Bilbon Sacquet.

Il remplit sa mission avec succès et tua Smaug, mais durant cette aventure, un événement encore plus important prit place: Bilbon rencontra Gollum, la créature diabolique qui s'était emparée de l'Anneau Unique, et gagna l'Anneau à l'issue d'un concours d'énigmes. Gollum jura de se venger de "Sacquet" et quitta ses montagnes pour le poursuivre. Finalement, Gollum fut capturé par le Seigneur des Ténèbres qui apprit donc que "Sacquet" avait son Anneau.

Nous vivons une époque désespérée. Dans la Tour Sombre, Sauron rumine et complot; il a trois objectifs principaux. D'abord, il veut conquérir Gondor, le seul royaume restant de ces vieux ennemis humains. Ensuite, il veut détruire tous les Elfes qui vivent encore dans la Terre du Milieu. Finalement, il veut reprendre l'Anneau Unique. Une fois qu'il détiendra l'Anneau Unique, rien ne pourra plus l'arrêter.



BESTIAIRE DES CREATURES DE LA TERRE DU MILIEU

Il existe de nombreuses créatures dangereuses dans la Terre du Milieu, et bien que toute personne qui possède un bon sens hobbit sache comment les éviter, voici un guide pour ceux qui sont attirés par l'aventure, et risquent de les rencontrer:

ENNEMIS

SAURON: c'est le Seigneur des Ténèbres de la Terre du Milieu. Il était, à l'origine, l'un des Maiar que Morgoth corrompit à son service. Pendant le Premier Age de la Terre du Milieu, il était le lieutenant de Morgoth, et son plus fidèle serviteur. Après la chute de Morgoth, il prit le rôle de son ancien maître, en tant que Seigneur des Ténèbres. Sauron est réputé être un Sorcier puissant, un maître de la tromperie, et un tyran aux ambitions sans limites. Son apparence physique est inconnue; il est souvent représenté sous la forme d'un Œil Rouge sans paupière. Sauron est actuellement l'incarnation du mal dans la Terre du Milieu.



LES ESPRITS SERVANTS DE L'ANNEAU: également connus sous le nom de Nazgûl, ou des Neuf, ou encore une douzaine de noms affreux. Ils sont les plus fidèles serviteurs de Sauron, de grands Hommes de la race des Númenoriens, qui furent réduits à l'esclavage par les neuf anneaux que Sauron leur donna. Les Esprits Servants de l'Anneau peuvent être tués, mais ils abandonnent généralement leur forme au moment de leur mort, et fuient sous l'apparence d'ombres, pour rejoindre Mordor afin d'obtenir de nouvelles apparences physiques. Le plus important des Esprits Servants de l'Anneau est le Roi-Sorcier, l'ancien dirigeant d'Angmar. Il a été prédit qu'"il ne périrait pas entre les mains d'un Homme".

LES ORQUES: connus également sous le nom de gobelins, ces horribles créatures furent créées par Morgoth, dans la Grande Obscurité, pendant le Premier Age de la Terre du Milieu. Grâce à la magie noire, le Grand Ennemi corrompit les Elfes et les transforma en esclaves brutaux. Les Orques se réjouissent de voir les choses souffrir et mourir; ces créatures sans pitié sont spécialement méchantes envers les Elfes et les Nains, qu'ils ont affrontés plusieurs fois. Il existe trois niveaux de commandement dans la hiérarchie des Orques: les commandants ou Hourouk-Hai, les Orques normaux et les snagas, qui sont les esclaves. Les Orques sont de durs adversaires au combat. Même le plus fort des héros humains ne devrait considérer à la légère un combat contre les Hourouk-Hai.

LES TROLLS: parmi tous les serviteurs de Sauron, les Trolls sont physiquement les plus puissants. Ces grandes créatures peuvent être les formes corrompues de trois esprits, créés par Morgoth dans la Grande Obscurité. Normalement, les Trolls sont incapables de supporter la lumière du jour; mais Sauron a récemment créé une nouvelle race de Trolls, les Olog-Hai, qui peuvent supporter la lumière.



LES LOUPS: les loups de notre monde sont des prédateurs qui se nourrissent de caribou et n'attaquent pas l'homme. Cependant, les loups de la Terre du Milieu ne sont pas aussi gentils. Les loups normaux sont connus pour leur férocité, tout spécialement lorsqu'ils sont affamés.



Cependant, les grands loups de la Terre du Milieu font l'objet d'histoires beaucoup plus effroyables. Pendant le Premier Age, Morgoth s'empara de loups et les empreint de ruse et de malice, les transformant

ainsi en Ouargues, bêtes haineuses. Les Ouargues aiment chasser et tuer leur proie, que ce soit un Hobbit, un Homme ou un Elfe. Les Ouargues s'associent souvent aux Orques, ce qui a engendré le proverbe: "Quand l'Ouargue hurle, l'Orque n'est pas loin". Les Orques chevauchent les Ouargues, comme des chevaux, dans la bataille.

La Terre du Milieu est également la patrie des loups-garous, des loups qui peuvent adopter l'apparence des Hommes ou des loups. De telles créatures sont assez rares, mais vous devez vous en méfier; pendant le Premier Age, Sauron était le Capitaine des Loups-Garous, et commande sans doute leurs allégeances.

LES ARAIGNEES: la première araignée s'appelait Ungoliant; elle aida Morgoth à détruire les deux Arbres des Valar, et à voler les Silmarils. Sa progéniture a engendré les araignées de la Terre du Milieu, grandes et petites. Les énormes araignées de la Forêt Noire sont les plus redoutables. On peut trouver de grosses araignées mortelles pratiquement partout dans la Terre du Milieu.



LES ESPRITS MALEFIQUES: comme indiqué dans la section Histoire, beaucoup d'esprits furent créés par Eru, l'Unique, avant la création du monde. Une grande partie de ces esprits furent séduits par Morgoth, le Maître de la Grande Obscurité, le maître de Sauron pendant le Premier Age de la Terre du Milieu. Alors que la plupart de ces esprits furent décimés, il y a bien longtemps, lors de batailles, quelques-uns se cachent toujours au cœur de la Terre du Milieu. Les plus terrifiants de ces esprits sont les Balrogs, des démons de feu et d'ombre qui étaient les lieutenants de Sauron lors des guerres du Premier Age. On pense que les Balrogs existent toujours, au plus profond de la terre.

LES ETRES DES GALGALS: ces terribles monstres habitent les Hauts des Galgals entre la Vieille Forêt et Bree. On sait très peu de choses à leur sujet, car peu de personnes ont survécu à leur rencontre avec ces monstres, et parmi ces personnes, peu sont disposées à raconter ce qui leur est arrivé. Il est probable que ce soit des esprits qui furent corrompus par le Roi-Sorcier, il y a très longtemps, et qu'ils soient à présent au service du maléfique Sauron.

LES SORCIERS: il existe peu de pratiquants de la magie noire; cependant, Sauron ou son grand capitaine, le Roi-Sorcier, ont enseigné la sorcellerie à quelques Hommes et Orques. Les Sorciers sont des êtres maléfiques, et doivent être évités autant que possible.

LES DRAGONS: la plus grande et la plus puissante des créations de Morgoth, les grands dragons sont encore plus dangereux que les Balrogs. Peu de dragons sont vivants de nos jours, et on peut les trouver dans les plaines du nord de la Terre du Milieu. Ils ont de longues ailes, un corps recouvert d'écailles, des dents acérées et crachent du feu.

LES VAMPIRES: bien qu'aucun vampire n'ait été aperçu depuis la fin du Premier Age de la Terre du Milieu, cela ne veut pas dire qu'ils n'existent pas. Les vampires sont des sorciers ou des sorcières qui peuvent prendre l'apparence d'une chauve-souris géante. On sait peu de choses sur ces créatures.



LES HABITANTS DE LA TERRE DU MILIEU

LES ELFES: les plus anciens habitants de la Terre du Milieu, les Elfes sont beaux, forts et immortels. Il ne peuvent mourir que lorsqu'ils sont atteints par une arme, lors de batailles, ou lorsqu'ils éprouvent une grande peine, qui les prive du désir de vivre. Il existe quatre enclaves importantes, abritant des Elfes,



dans la Terre du Milieu: le royaume de Tharanduil, au nord de la Forêt Noire; la Dernière Maison Simple d'Elrond à Fondcombe; la Lothlórien gouvernée par la Dame Galadriel; et les Havres Gris de Cirdan, à l'ouest de la Comté. Les Elfes sont généralement insouciantes et joyeux, ou tristes et pensifs. Ils aiment les chansons et la poésie, et n'apprécient pas les actes de guerre.

LES HOMMES: seconds habitants de la Terre du Milieu, les Hommes sont similaires aux Elfes, avec cependant une différence majeure: ils ne sont pas immortels. Les Hommes ont une espérance de vie de soixante à cent ans; les Dunedains (les Hommes de l'Ouest, c.-à-d. les descendants de Númenor) ont une espérance de vie extrêmement longue. Les nations humaines

les plus importantes sont situées à l'est et au sud de la Terre du Milieu: Rohan, le Pays de Dun, Gondor, le Royaume de Harad, et Rhun. Beaucoup d'Hommes de l'extrême sud et est sont en coalition avec Sauron.

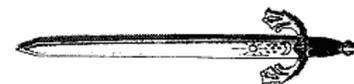
LES NAINS: ces habitants robustes ont été créés par Mahal, le Vala connu sous le nom d'Aule. Les Nains sont têtus, agressifs, avides et se fâchent rapidement. Cependant, ce sont des compagnons honorables, et sur lesquels on peut compter. Les Nains sont rassemblés dans les Montagnes Bleues, à l'ouest de la Comté, dans les Monts du Fer et le Mont Solitaire, situés à l'est de la Terre du Milieu.



LES HOBBITS: on connaît bien ces petites créatures civilisées. Les origines des Hobbits restent un mystère, mais on pense qu'ils existaient depuis des millénaires dans la Terre du Milieu, avant de venir à la Comté. Les Hobbits sont pacifiques et déplorent la violence et l'aventure, mais s'ils sont forcés, ils s'avèrent des créatures fortes et robustes. Les Hobbits habitent principalement dans la Comté et à Bree.

LES AIGLES: les Grands Aigles du nord sont les oiseaux les plus intelligents de la Terre du Milieu (beaucoup possèdent le don de la parole, ce qui leur permet de communiquer avec les Hommes). Les Aigles sont les serviteurs de Manwe, le chef des Valar, et il les envoie souvent pour aider les forces du bien, dans les moments de grand besoin.

En plus des créatures douées de sensations de la Terre du Milieu, il existe de nombreuses variétés de créatures moins intelligentes, et/ou hostiles: elles comprennent les poneys, les chevaux, les ours et même le légendaire oliphant.



GLOSSAIRE DES NOMS

(Pour les fans de Tolkien; ce sont les connaissances que Frodon aurait eu le temps d'acquérir pendant ses années avec Bilbon, mais qui pourront parfois vous induire en erreur. Certaines de ces informations sont incomplètes, afin de ne pas gâcher les mystères de la Terre du Milieu pour les joueurs qui n'ont pas lu le livre. Pour des raisons pratiques, l'orthographe de certains mots a été modifiée).

AIGLES: énormes oiseaux. Les aigles parleurs géants servent à protéger le bien dans la Terre du Milieu.

AMON SUL: zone détruite au sommet d'une montagne, à l'est de Bree, connue également sous le nom de Mont Venteux.

ANARION: le plus jeune fils d'Elendil. Anarion fut tué lors de la dernière bataille du Second Age. Ses fils devinrent les dirigeants de Gondor.

ANGMAR: ancien royaume sur la face nord des Monts Brumeux, gouverné par le Roi-Sorcier. Angmar détruisit les royaumes d'Arthedain, Cardolan, et Rhudaur, mais fut vaincu par des forces appartenant à Gondor.

ANNEAU UNIQUE: le plus grand des Anneaux de Puissance, forgé par Sauron.

ANNEAUX DE PUISSANCE: anneaux créés par Sauron et Celebrimbor. Il y avait trois anneaux pour les Elfes (de location inconnue), sept anneaux pour les Nains, et neuf anneaux pour les Hommes. Ces anneaux avaient le pouvoir de préserver la Terre du Milieu, mais Sauron forgea l'Anneau Unique pour contrôler ceux qui portaient les autres Anneaux, et dominer la Terre du Milieu.

AR-PHARAZON; dernier roi de Númenor. Il captura Sauron pendant le Second Age, mais Sauron le piégea et le fit attaquer Valinor. Les Valar ripostèrent en faisant appel à Iluvatar, qui détruisit Númenor.

ARAGORN: grand traqueur et chasseur, réputé être l'ami de Gandalf. Aragorn est un descendant direct d'Isildur.

ARNOR: ancien royaume des Hommes au nord-ouest de la Terre du Milieu, fondé par Elendil, et gouverné par les enfants d'Isildur. Des conflits internes l'ont divisé en trois royaumes plus petits: Arthedain, Cardolan, et Rhudaur, qui furent détruits plus tard par le Roi-Sorcier d'Angmar.

ARTHEDAIN: le plus grand des trois royaumes qui remplacèrent Arnor; Arthedain fut détruit, il y a des siècles, par le Roi-Sorcier. Aragorn est un descendant direct du dernier roi de ce royaume.

ARWEN: fille d'Elrond, fiancée à Aragorn.

AULE: forgeron des Valar, créateur des Nains, et mari de Yavanna. Connue chez les Nains sous le nom de Mahal.

BALROGS: serviteurs démoniaques de Morgoth, possédant les pouvoirs du feu et de l'ombre. (Voir Les Esprits Maléfiques dans la section Monstres).

BARAD-DUR: Tour Sombre de Sauron, sa place-forte.

BEREN: le héros humain le plus connu de l'histoire; il prit un Silmaril de la Couronne de Fer de Morgoth, et épousa Lúthien de Doriath. Beren était l'ancêtre des Rois de Númenor.

BILBON SACQUET: Hobbit recruté par les Nains pour voler le trésor du dragon Smaug, et qui trouva accidentellement l'Anneau Unique. C'est l'oncle de Frodon Sacquet.

BOROMIR: fils aîné de Denethor de Gondor, et son plus grand guerrier.

BREE: ville habitée par les Hommes et les Hobbits, située à l'est des Hauts des Galgals.

CARDOLAN: un des trois royaumes formés après la disparition d'Arnor; ce royaume fut détruit, il y a bien longtemps, par Angmar. Il était situé là où sont actuellement Bree et les Hauts des Galgals; le Mont Venteux (Amon Sul) étaient l'une de ses places-fortes.

CELEBRIMBOR: forgeron elfe, co-créateur (avec Sauron) des Anneaux de Puissance.

Celebrimbor fut trahi et assassiné par Sauron dans le Second Age de la Terre du Milieu.

COMTE (La): terre de villages rustiques, ruisseaux, champs et petites collines. La Comté faisait, à l'origine, partie du royaume d'Arthedain, et fut donnée aux Hobbits par le Roi en tant que domaine. Après la chute d'Arthedain, les Hobbits demeurèrent dans la région. La Comté est le point de départ de ce jeu.

DENETHOR: intendant actuel de Gondor, père de Boromir et de Faramir.

DOL GULDUR: citadelle de Sauron, au sud de la Forêt Noire.

DRAGONS: reptiles ailés monstrueux, dont les écailles sont plus épaisses qu'une armure, et qui crachent du feu. Les dragons sont réputés pour leur avidité, leur ruse et leur violence. On dit que Smaug le Doré, qui fut assassiné il y a quatre-vingts ans, était le dernier grand dragon de la Terre du Milieu.

DURIN: père des Nains, premier de leur race, et le plus vieux des Sept Pères des Nains créés par Aule.

EARENDEL: leader des Hommes à la fin du Premier Age; Earendil prit le dernier Silmaril à Valinor, et demanda l'indulgence des Valar pour les péchés commis par les Elfes et les Hommes. Ceci entraîna la dernière bataille du Premier Age. Earendil possède un vaisseau sacré, qui brille de la lumière du Silmaril. Ce vaisseau est appelé l'Etoile d'Earendil.

ELBERETH: nom que les Elfes donnent à Varda, la Reine des Valar, qui a créé les étoiles. C'est la Vala la plus redoutée par les forces du mal.

ELENDIL: leader des fidèles de Númenor, qui navigua jusqu'à la Terre du Milieu, lorsque Númenor fut détruit. Elendil créa les royaumes d'Arnor et de Gondor, et fut tué lors de la dernière bataille du Second Age. Ses fils étaient Isildur et Anarion.

ELFES: race des Elders, appelés également Eldars. C'est un peuple immortel qui est plus fort

et plus sage que les Hommes. La plupart des Elfes vivent avec les Valar, dans leur terre de Valinor, mais il existe plusieurs bastions elfes dans la Terre du Milieu: la maison d'Elrond à Fondcombe, la forêt de Lórien, le royaume de Tharanduil au nord de la Forêt Noire, et les Havres Gris (situés à l'ouest de la Comté).

ELROND: un des deux fils d'Eärendil, qui choisit de devenir un Elfe, et fonda Fondcombe. Elrond est le père d'Arwen, et le frère d'Elros.

ELROS: un des deux fils d'Eärendil, qui choisit de devenir Homme et fut ainsi le premier roi de Númenor. Elros est un ancêtre d'Aragorn.

ESPRITS SERVANTS DE L'ANNEAU: neuf serviteurs de Sauron qui étaient à l'origine de grands Princes Númenoriens, et qui prirent les anneaux qui leur étaient offerts par Sauron. Ils devinrent des serviteurs fantomatiques dotés d'un grand pouvoir, asservis pour l'éternité aux volontés de Sauron.

ETRES DES GALGALS: monstres légendaires qui vivent dans les Hauts des Galgals.

FARAMIR: le plus jeune fils de Denethor, reconnu en tant qu'érudit et soldat, venant juste après Boromir dans l'estime du peuple de Gondor.

FEANOR: le plus grand forgeron elfe qui ait jamais vécu. Fëanor créa les Silmarils, et lorsqu'ils furent volés par Morgoth, il défia la volonté des Valar, en menant un grand nombre d'Elfes dans le combat contre Morgoth. Fëanor fut tué au début de cette guerre par des Balrogs.

FLEAU DE DURIN: monstre d'origine inconnue qui assassina Durin.

FONDcombe: bastion d'Elrond sur le versant ouest des Monts Brumeux, connu également sous le nom d'Imladris et de la Dernière Maison Simple.

FORET NOIRE: forêt dangereuse et sombre, habitée au nord par les bons Elfes, dirigés par Tharanduil, et au sud par les araignées maléfiques et la sombre citadelle de Dol Guldur.

GALADRIEL: reine de la Lórien, la Dame Galadriel est renommée pour son pouvoir, sa sagesse et sa beauté. Arwen est sa petite-fille.

GANDALF (le Gris): connu des Elfes sous le nom de Mithrandir, c'est le plus sage des Magiciens.

GONDOR: grand royaume des Hommes, au sud. Sa capitale actuelle est Minas Tirith. Il était gouverné par les fils d'Anárion, jusqu'à il y a environ mille ans, lorsque sa lignée disparut. Il est actuellement dirigé par l'intendant Denethor. Gondor est la plus grande puissance militaire de la Terre du Milieu, opposée à Sauron.

HAUTS DES GALGALS: collines et tombes situées à l'est de la Vieille Forêt. C'est apparemment là que résident les Etres des Galgals, d'horribles monstres qui tuent les voyageurs.

Ils sont commandés par Elendil, un descendant direct d'Elros, premier Roi de Númenor.

ILUVATAR: l'Unique, le créateur de toutes les choses, maître des Valar. Connu également sous le nom d'Eru.

IMLADRIS: autre nom de Fondcombe.

Isildur garda l'Anneau comme un trophée, au lieu de le détruire. Isildur mourut lorsque l'Anneau tomba de son doigt et l'exposa aux flèches des archers orques, alors qu'il traversait l'Anduin à la nage. C'est pourquoi l'Anneau est connu sous le nom de Fléau d'Isildur. Les fils d'Isildur devinrent les dirigeants d'Arnor.

ISILDUR: fils aîné d'Elendil, Isildur arracha l'Anneau Unique du doigt de Sauron, lors de la bataille finale du Second Age.

KHAZAD-DUM: cité des Nains, construite sous les Monts Brumeux, et appelée Moria par les Elfes.

L'AUBERGE ABANDONNÉE: auberge située à l'est de Bree.

LA MONTAGNE DU DESTIN: volcan de Mordor, où Sauron forgea l'Anneau Unique.

LA TERRE DU MILIEU: monde où habitent les Elfes, les Nains, les Hommes et les Hobbits. L'environnement du jeu.

LES FIDELES: le groupe de Númenoriens qui demeurèrent fidèles aux vieilles traditions de l'amitié avec les Elfes et les Valar; il s'enfuirent de Númenor avant sa chute, et fondèrent les royaumes d'Arnor, et de Gondor.

LIVRE ROUGE: livre écrit par Bilbon Sacquet, Frodon Sacquet, et Sam Gamegie, qui relate l'histoire de la Terre du Milieu.

LORIEN: connue également sous le nom de Lothlórien, cette forêt est la demeure de la Dame Galadriel, l'Elfe la plus puissante de la Terre du Milieu.

LUTHIEN: fille de Melian et de Thingol de Doriath, et femme de Beren. Lúthien aida Beren à prendre un Silmaril de la Couronne de Fer de Morgoth. C'est ce Silmaril qui devint l'Étoile d'Eärendil.

MAGICIENS: cinq Hommes très âgés, sages, possédant des pouvoirs magiques, et dont les origines sont inconnues. Le plus grand Magicien est Saroumane, suivi de Gandalf, et Radagast.

MAHAL: nom que les Nains donnent au Vala Aule, celui qui les créa.

MAIAR: êtres puissants serviteurs d'Iluvatar, similaires aux Valar, mais pas aussi puissants. Sauron était un Maia, tout comme Melian de Doriath.

MANWE: chef des Valar, mari de Varda.

MELIAN: l'une des Maiar les plus puissantes et les plus sages, qui épousa le roi des Elfes Thingol de Doriath. Melian est la mère de Lúthien, et une amie de la Dame Galadriel.

MELKOR: nom originel de Morgoth.

MONT SOLITAIRE: connu également sous le nom d'Erebor, ce mont abritait autrefois les Nains, jusqu'à ce qu'ils en soient expulsés par le

dragon Smaug le Doré. Presque cent ans avant le commencement de ce jeu, le Mont Solitaire fut récupéré par les Nains, (avec l'aide de quelques Hommes qui vivaient près de là, et du célèbre Bilbon Sacquet). Il est actuellement gouverné par le roi nain, Dain.

MONT VENTEUX: tour en ruine au sommet d'une zone montagneuse, qui appartenait autrefois au royaume disparu de Cardolan, situé à l'est de Bree. Connu également sous le nom d'Amon Sul.

MORDOR: terre de Sauron. Mordor est une terre de plaines de cendres grises, au sud-est de la Terre du Milieu. Elle est entourée de montagnes, et contient la plus redoutée de toutes, la Montagne du Destin.

MORGOTH: connu également sous le nom de Melkor, c'est le plus grand des Valar, qui sombra dans le mal. Il mena plusieurs guerres contre les Valar qui étaient restés fidèles à Iluvatar. Il vola les Silmarils à Fëanor, et se battit contre les Elfes et les Hommes qui luttèrent pour le récupérer. Morgoth créa les Orques et les Trolls pour s'en servir d'esclaves. Il fut vaincu à la fin du Premier Age et emprisonné pour l'éternité.

MORIA: la plus grande demeure des Nains, qu'ils appellent Khazad-dum.

NAINS: race de petits forgerons barbus, réputés pour leur habileté dans l'extraction de minerais et le travail du fer. Les sept premiers Nains, connus sous le nom des Sept Pères, furent créés par Aule, le forgeron des Valar, que les Nains appellent Mahal. Le plus vieux des Nains est Dúrin; leur demeure la plus grande était Khazad-dum (que les Elfes appelaient Moria). Les Nains désignent leur propre race par le terme Naugrim.

NAUGRIM: nom utilisé par les Nains pour faire référence à leur race.

NESSA: sœur d'Oromë, et la plus rapide des Valar. Femme de Tulkas.

NUMENOR: grand royaume des Hommes en forme d'étoile du Second Age de la Terre du Milieu, offert en cadeau aux fils des Hommes qui moururent en aidant les Elfes contre Morgoth.

Les Númenoriens devinrent fiers, et se rebelèrent contre les Valar, ce qui aboutit à la destruction de Númenor. Les Númenoriens sont les ancêtres des Dunedains, et des Seigneurs de Gondor.

PAYS DE BOUC: partie est de la Comté, située de l'autre côté du fleuve Brandevin. C'est au Pays de Bouc que vit la famille Brandebouc.

PAYS DE DUN: terre située sur les pentes sud-ouest des Monts Brumeux, les anciens ennemis du Rohan.

RHUDAUR: un des trois royaumes créés lorsque les dissensions déchirèrent Arnor. Rhudaur tomba rapidement aux mains du Roi-Sorcier, et fut complètement détruit.

RHUN: terres de l'est de la Terre du Milieu, dont les habitants sont alliés à Sauron et sont des anciens ennemis de Gondor.

RODEURS: chasseurs qui patrouillent le nord de la Terre du Milieu, et dont les autres se méfient.

ROHAN: royaume de guerriers, allié à Gondor, renommé pour ses chevaux.

ROI-SORCIER: lieutenant de Sauron, Capitaine Noir, le chef et le plus puissant des Esprits Servants de l'Anneau. Le Roi-Sorcier était à la tête du royaume d'Angmar, il y a des siècles, mais il fut vaincu par Gondor.

SAROUMANE (le Blanc): le plus grand des Magiciens, célèbre pour ses connaissances, et son pouvoir. Il habite actuellement en Istengard, au nord de Rohan.

SAURON: un des plus grands Maiar, qui sombra dans la malveillance et devint le lieutenant de Morgoth, pendant le Premier Age. Il est célèbre pour ses changements d'apparence et ses tricheries. Il échappa aux Valar pendant la bataille, à la fin du Premier Age. Il aida Celebrimbor à forger les Anneaux de Puissance, mais le trahit en forgeant l'Anneau Unique pour contrôler les autres. Il fut capturé par Ar-Pharazôn, le dernier roi de Númenor, mais le trompa et l'incita à attaquer Valinor, ce qui aboutit à la destruction de Númenor et de la

forme physique de Sauron. Sauron s'enfuit vers la Terre du Milieu, sous l'apparence hideuse du Seigneur des Ténèbres, incapable de reprendre une forme que les Hommes ou les Elfes trouveraient plaisante. Il combattit contre les Elfes et les Fidèles, mais fut vaincu par Isildur, qui arracha l'Anneau Unique de son doigt. Sauron ne pouvait pas être détruit si l'Anneau existait, et il passa le Tiers Age de la Terre du Milieu à accroître ses pouvoirs, afin de devenir le maître incontesté de la Terre du Milieu.

SILMARILS: trois bijoux créés par le forgeron elfe Fëanor, qui captura la lumière des deux arbres de Valinor. Ces Silmarils furent volés par Morgoth. L'un d'eux fut retrouvé par la suite par Beren et Lúthien, et utilisé pour allumer l'Etoile d'Eärendil. Les deux autres bijoux furent perdus à la fin du Premier Age.

SMAUG: le dernier grand dragon de la Terre du Milieu, tué il y a quatre-vingts ans.

TOUQUE: famille de Hobbits connue pour posséder un goût de l'aventure, ce qui n'est pas commun chez les Hobbits. Le chef de famille reçoit le titre honorable de "Thain de la Comté". Peregrin Touque est un membre de cette famille. Bilbon Sacquet et Frodon Sacquet sont des parents proches de cette famille.

TULKAS: champion des Valar, renommé pour ses capacités de lutteur. Il est marié à Nessa.

ULMO: Vala Seigneur des Mers, et ami des Eldar de la Terre du Milieu.

VALAR: serviteurs d'Iluvatar; ils sont gouvernés par Manwe et sa femme Varda. Ils dirigent le royaume de Valinor, et n'interfèrent pas avec la Terre du Milieu, sauf en cas de danger imminent.

VALINOR: terre des Valar, où habitent la plupart des Elfes. Les Elfes peuvent naviguer vers l'ouest pour atteindre Valinor. Les Hommes ne peuvent pas se rendre à Valinor par bateau.

VARDA: autre nom d'Elbereth.

VIEILLE FORET: forêt située à l'est du Pays de Bouc, connue pour ses chemins sombres et ses

disparitions mystérieuses.

YAVANNA: Vala spécialement intéressée par les arbres et la nature.



BIOGRAPHIE

A PROPOS DE L'AUTEUR

J.R.R Tolkien naquit en Afrique du Sud en 1892. Il arriva en Angleterre en 1896, et étudia à l'université d'Oxford, où il devint plus tard professeur de philologie, se spécialisant dans les dialectes du vieil anglais et de l'anglais moyen. Son essai, intitulé "Beowulf, les Monstres et les Critiques" (1936), était en fait une attaque contre les érudits qui ne perçurent pas Beowulf comme une œuvre littéraire, destinée à être appréciée (mais plutôt comme un texte destiné à la discussion linguistique). Cet essai est encore considéré comme l'un des plus importants dans l'histoire des critiques du vieil anglais. Tolkien traduisit également le poème en moyen anglais intitulé "Sir Gawain and the Green Knight" (Seigneur Gawain et le Chevalier Vert).

L'attrance de Tolkien pour la littérature fantastique l'amena à créer ses propres œuvres, basées sur un univers imaginaire, appelé la Terre du Milieu. Il commença à écrire "The Book of Lost Tales" (Le Livre des Contes Perdus), en 1917. Ce livre devint plus tard la base de son œuvre posthume "Silmarillon". "The Book of Lost Tales" était issu de l'amour de Tolkien pour la littérature, mais aussi pour le langage. Il fut écrit dans le langage imaginaire des Elfes de Tolkien, et ce dernier ressentit le désir d'écrire des histoires dans lesquelles le langage avait une place logique. Tolkien utilisa la Terre du Milieu comme environnement de son premier livre fantastique "Le Hobbit". Ce livre fantastique pour enfants fut publié en 1937, et devint instantanément un classique, laissant les lecteurs avides d'une suite.

Pendant plus de dix ans, Tolkien travailla sur cette suite, "Le Seigneur des Anneaux", qui fut publié en trois volumes, entre 1954 et 1956. Ils furent très bien reçus par le public, mais ce n'est pas avant le milieu des années 1960, que l'univers de Tolkien captura l'attention du grand public, lorsque "Le Seigneur des Anneaux" fut publié en

livre de poche. L'œuvre de Tolkien devint un culte, et connu de nombreuses imitations. La littérature fantastique qui se développa dans les années 1970, doit certainement beaucoup à Tolkien, pour avoir popularisé ce genre littéraire. C'est ce boom de la littérature fantastique qui inspira la création des jeux de rôle, qui furent ensuite adaptés aux ordinateurs.

Après avoir quitté son poste de professeur en 1959, Tolkien passa le reste de sa vie à travailler sur "Le Silmarillon", un cycle des mythes complexe de la Terre du Milieu, et qu'il avait commencé en 1917, avec "The Book of Lost Tales" (Le Livre des Contes Perdus). Lorsque Tolkien mourut en 1973, son fils, Christopher, entreprit la compilation et la publication du "Silmarillon". Cet ouvrage fut publié en 1977. Un dessin animé de la première partie de la saga de Tolkien apparut en 1978 sur grand écran; il y eut aussi des dessins animés pour la télévision, des bandes dessinées, des jeux vidéo, des jeux de rôle, et même une parodie, tout cela basé sur l'œuvre maîtresse de Tolkien.

Tolkien était un catholique fervent; ses influences religieuses, interprétées à travers son amour pour l'imaginaire, transparaissent dans "Le Silmarillon" et "Le Seigneur des Anneaux". Tolkien était membre d'une société d'élite de Dons d'Oxford, connus sous le nom d'Inklings; C.S. Lewis, l'ami intime de Tolkien, faisait également partie de cette société; Tolkien l'aida à se convertir au christianisme. Lewis devint par la suite, l'un des plus grands théologiens du 20ème siècle, ainsi que l'auteur des très acclamées "Chroniques de Narnia". Tolkien était très fier de ses ancêtres allemands, mais, en 1938, il refusa de faire traduire "Le Hobbit" en allemand, lorsque l'éditeur lui demanda de signer un formulaire spécifiant qu'il appartenait à la race aryenne.

L'amour de Tolkien pour la littérature fantastique d'évasion ne fut jamais décontenancé. Son essai intitulé "On Faerie Stories" (Essai sur les contes de fées), demeure la défense la plus pertinente de ce genre de littérature. Alors que certains critiques littéraires n'arrivaient pas à comprendre l'enthousiasme que suscitaient les sagas de Tolkien, il trouva beaucoup d'admirateurs, y compris Dorothy Sayers, Ursula K. LeGuin, W.H. Auden, et bien sûr, des millions de fans. "Le

Hobbit' et "Le Seigneur des Anneaux" sont toujours parmi les dix premiers best-sellers de tous les temps. On peut déjà dire que l'œuvre de Tolkien a résisté au test du temps. Tolkien sera probablement considéré comme l'un des écrivains les plus importants du 20ème siècle, et le plus grand auteur de littérature fantastique.

(Pour plus de détails sur la vie de Tolkien, nous vous conseillons de lire la biographie d'Humphrey Carpenter, intitulée "Tolkien".)

CREDITS

Producteur exécutif
BRIAN FARGO

Programmation
TROY A. MILES

Design
PAUL JAQUAYS,
SCOTT BENNIE,
TROY A. MILES,
BRUCE SCHLICKBERND

Producteur
SCOTT BENNIE
Producteur Adjoint

BRUCE SCHLICKBERND

Artistes de la Terre du Milieu
CHARLES H.H.WEIDMAN III (cartes)
TODD J. CAMASTA (dessins, portraits, animation des personnages)
BRUCE SCHLICKBERND (animation des personnages)

SCOTT BIESER (animation des personnages)
Musiciens de la Terre du Milieu
CHARLES DEENAN (musique originale)
KURT HEIDEN (adaptation pour les machines équipées de MS-DOS)

Assistant de programmation
JIM SPROUL

Assistants de production
WES YANAGI
THOMAS R. DECKER

Testeurs de la Terre du Milieu
JACOB R. BUCHERT III
VINCE DeNARDO
HAYATO OCHIAT
THOMAS R. DECKER

Illustrations du manuel
CHARLES H.H.WEIDMAN III



Manuel
SCOTT BENNIE
PAUL JAQUAYS
BRUCE SCHLICKBERND
Design du manuel
DEFINITION (UK)

Paul Jaquays voudrait remercier, pour leur aide, Rick Britton, Terry Amthor, et Kevin Barrett d'Iron Crown Enterprises.

CREDITS CD-ROM

Programmation
MARK WHITTLESEY

Programmation vidéo
PAUL EDELSTEIN

Composition musicale
CHARLES DEENAN

Musique CD
ERIC HEBERLING

Graphismes du tutorial
CHARLES WEIDMAN III
SCOTT CABBELL
Voix du tutorial
ART DUTCH
M.D.MCCONNOHIE
DOUGLAS COLER

Script du tutorial
SCOTT BENNIE
et ROGER RITTNER PRODUCTIONS

Programmeur Adjoint
SCOTT CABBELL

Producteur
BILL DUGAN

Editeur du manuel
ANTHONY MESAROS

Remerciements particuliers à Sandra Medina, Coca-Cola, IBM, et tous les employés de Golden Empire Publications pour leur aide inestimable.
Copyright © 1993 Interplay Productions. Tous droits réservés. Ce programme est publié avec la collaboration de Tolkien Estate, et de ses édi-

teurs, George Allen & Unwin (Publisher LTD. L'histoire du Seigneur des Anneaux, les personnages Hobbits, et les autres personnages du Seigneur des Anneaux sont sous copyright de George Allen & Unwin Publisher LTD, 1966, 1974, 1979, 1981. Cinematic Multimedia est une marque d'Interplay Productions.

NOTE Interplay Productions se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

Si, dans la période de quatre-vingt-dix jours suivant la date d'achat, vous avez un problème quelconque avec le produit, veuillez le retourner au magasin. Après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez renvoyer le programme logiciel à Interplay Productions à l'adresse indiquée ci-dessous, et à condition que la défektivité ne soit pas due à l'usure normale. Interplay vous remplacera le logiciel. Pour obtenir une disquette de remplacement, vous devez mettre le support défectueux (avec l'étiquette du produit original) dans un emballage protecteur et y joindre: (1) un chèque de 10 livres sterling (pour les frais de port et l'emballage), (2) une brève description du défaut rencontré, (3) le reçu original ou l'adresse du détaillant, et (4) votre défaut adresse.

Nous vous recommandons d'envoyer votre logiciel en recommandé à l'adresse suivante:

WARRANTY REPLACEMENTS
INTERPLAY PRODUCTIONS LIMITED
THE BARN ST JOHN'S YARD
MAIN ROAD FYFIELD
OXON OX13 5LN
ANGLETERRE

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE
A LIRE A VANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.