

LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

2

La Terre du Milieu



TROIS ANNEAUX POUR LES ROIS ELFES SOUS LE CIEL,

SEPT POUR LES SEIGNEURS NAINS DANS LEURS DEMEURES DE PIERRE,

NEUF POUR LES HOMMES MORTELS DESTINÉS AU TRÉPAS,

UN POUR LE SEIGNEUR TÉNÉBREUX SUR SON SOMBRE TRÔNE

DANS LE PAYS DE MORDOR OÙ S'ÉTENDENT LES OMBRES.

UN ANNEAU POUR LES GOUVERNER TOUS, UN ANNEAU POUR LES TROUVER.

UN ANNEAU POUR LES AMENER TOUS ET DANS LES TÉNÈBRES LES LIER

AU PAYS DE MORDOR OÙ S'ÉTENDENT LES OMBRES.

Les deux vers en rouge
sont une traduction de
l'inscription en langue
Noir Parler qui apparaît
sur l'Anneau Unique qui
doit être détruit par le feu.

Il était une fois la Terre du Milieu

LE CONTEXTE

The Fellowship of the Ring (La Communauté de l'Anneau) de Peter Jackson, premier de trois films basés sur *The Lord of the Rings* (Le Seigneur des Anneaux) de J.R.R. Tolkien, arrivera sur les écrans le 19 décembre. Rarement une adaptation cinématographique a-t-elle été aussi attendue que celle-là. En prévision de cette sortie-événement, nous publions trois fascicules. Cette « trilogie » a commencé le 1^{er} décembre. Elle se poursuit aujourd'hui et le 15 décembre.



Sonia Sarfati, auteure jeunesse et journaliste culturelle à *La Presse*, assume la rédaction de cette série de fascicules.

Tolkien n'a pas construit dans le vide la quête qui est au cœur du *Seigneur des Anneaux*. Si elle se tient aussi bien, c'est qu'elle est ancrée à même l'Histoire de cette Terre du Milieu sur laquelle elle s'est déroulée il y a environ 7000 ans — donc, avant que ne change la forme de tous les continents (!). Cette Histoire, relatée par bribes et *flash-back* dans *Le Seigneur des Anneaux*, fait l'objet de textes plus fouillés dans *Le Silmarillion* et autres œuvres de Tolkien.

Ainsi, on sait que la Terre du Milieu est située à l'est de la Grande Mer. Elle a été créée par la musique d'Eru, secondé par les Ainurs — qui, une fois sur la terre, devinrent les Valars. Parmi eux, Melkor (aussi appelé Morgoth) introduisit une note dissonante. À partir de là, l'histoire de la Terre du Milieu se divise en quatre Âges.

Le Premier Âge est ponctué

des combats entre les Valars et Morgoth — qui a corrompu Aulë, noble et juste serviteur devenu Sauron — et se termine par la Grande Bataille où la forteresse de Morgoth est détruite. Le Deuxième Âge commence là, alors que Sauron, dans l'ombre du Pays de Mordor, forge les Anneaux du pouvoir et étend son pouvoir sur la Terre du Milieu. Mais les Elfes et les Hommes s'unissent, le vainquent et lui enlèvent l'Anneau Unique. L'esprit de Sauron s'enfuit et se terre pendant des années dans la Forêt Noire. Le Troisième Âge, celui où se déroule la quête relatée dans *Le Seigneur des Anneaux*, est celui de l'ultime tentative de Sauron pour asservir les peuples libres de la Terre du Milieu. Il se termine avec l'échec du Seigneur Ténébreux. Commence alors le Quatrième Âge, celui où les Hommes deviennent le peuple prédominant en Terre du Mi-

lieu. Notre âge, peut-être...

N'empêche qu'en cherchant bien, il est sûrement encore possible de dénicher un Hobbit quelque part. Ou, mieux, un Elfe.

Note

Les extraits cités dans le présent document, de même que les noms des personnages et des lieux, sont puisés dans la traduction française de *The Lord of the Rings* effectuée par Francis Ledoux.

Sources

- › *Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau*, J.R.R. Tolkien, Folio Junior
- › *Le Silmarillion*, J.R.R. Tolkien, Presse Pocket
- › *The Dictionary of Imaginary Places*, Alberto Manguel et Gianni Guadalupi, Alfred A. Knopf Canada
- › *J.R.R. Tolkien : The Man Who Created The Lord of the Rings*, Michael Coren, Stoddart
- › *The Tolkien Companion*, J.E.A. Tyler, Gramercy Books



Une réalisation de la division
des projets spéciaux de **La Presse**

Responsable de projet › Marc Doré
Chef de division › Paul Durivage

Direction artistique › Julien Chung
Infographiste › Serge Delisle

Une odyssée mémorable

En multipliant les détails, tant dans les descriptions des gens que dans celles de lieux, et en faisant preuve d'une cohérence à toute épreuve dans la narration, J.R.R. Tolkien est parvenu à créer un monde totalement crédible. Vraisemblable. Un monde auquel le lecteur finit non seulement par adhérer, mais où il souhaite aussi aller faire un tour ! De la tanière de Bilbon jusqu'à la Tour noire du terrible Sauron, voici la géographie de la Terre du Milieu, et quelques-uns des endroits habités ou visités par les neuf marcheurs de la Compagnie de l'Anneau.

1 LA COMTÉ

Petite contrée – elle ne mesure que 40 lieues par 50 – située dans le nord-ouest de la Terre du Milieu, dans la région d'Eriador.

Son climat est tempéré. Sa terre, fertile. Et son relief, doux. Elle est habitée par des Hobbits, dont Frodon et ses amis qui vivent à Hobbitebourg, dans la Vallée de l'Eau. La Comté est divisée en quatre Quartiers — le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest — eux-mêmes subdivisés en régions portant le nom de quelques-unes des familles hobbitiques marquantes.

Pas de véritable gouvernement, en ces lieux : les familles gèrent généralement leurs affaires.

CUL-DE-SAC > Au cœur de la Comté, Bilbon le Hobbit habite Cul-de-Sac, maison typiquement « hobbitique » — donc petite et ronde, à l'image de son propriétaire. Creusée à flanc de colline, elle est munie d'une porte circulaire peinte en vert et ornée, en son centre, d'un brillant bouton de cuivre. À l'intérieur, un long corridor mène aux diverses pièces dont les plus belles possèdent des fenêtres rondes, incurvées, donnant sur les prés situés par-delà

le jardin. Les Hobbits étant d'excellents artisans et ébénistes, le mobilier est extrêmement soigné. Bref, un intérieur confortable, chaleureux, dont Frodon héritera... et qu'il hésitera d'autant plus à quitter pour se lancer dans cette dangereuse quête qui doit le mener à détruire l'Anneau Unique.

2 LA VIEILLE FORÊT

Située à proximité de la Comté.

Il faut la traverser de jour, quand les arbres somnolent : ici, tout est plus « vivant » qu'ailleurs et le sentiment

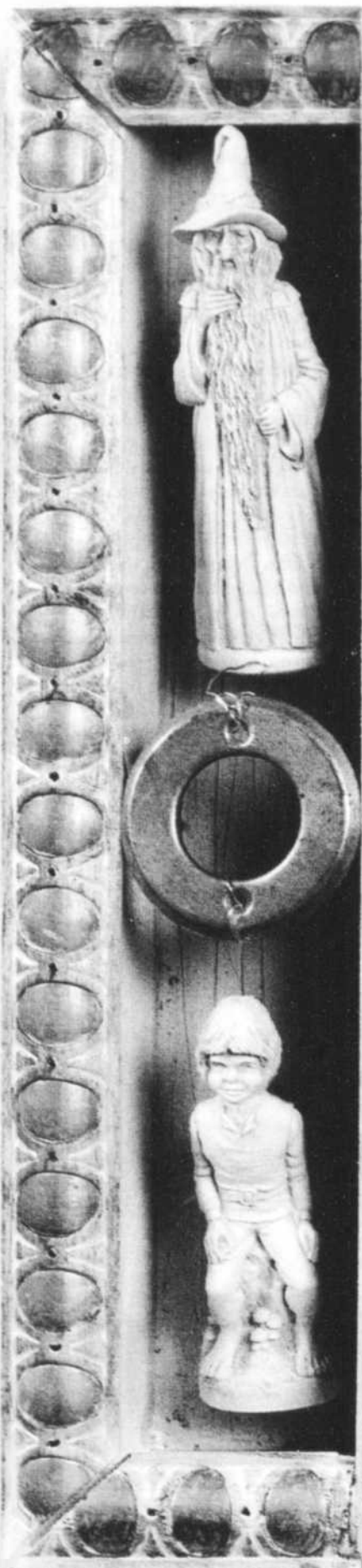
d'être épié, omniprésent. À part le murmure menaçant des arbres, le silence y règne. Car tout ce qui pousse dans cette forêt déteste les étrangers. Le jour, les arbres se contentent de les regarder et, parfois, de lâcher une branche sur eux ou de les faire trébucher en dressant une racine. La nuit venue, par contre, ils se déplacent et encerclent l'ennemi. Pippin et Merry en font l'expérience lorsque l'Homme-Saule ouvre son tronc et tente de les avaler.

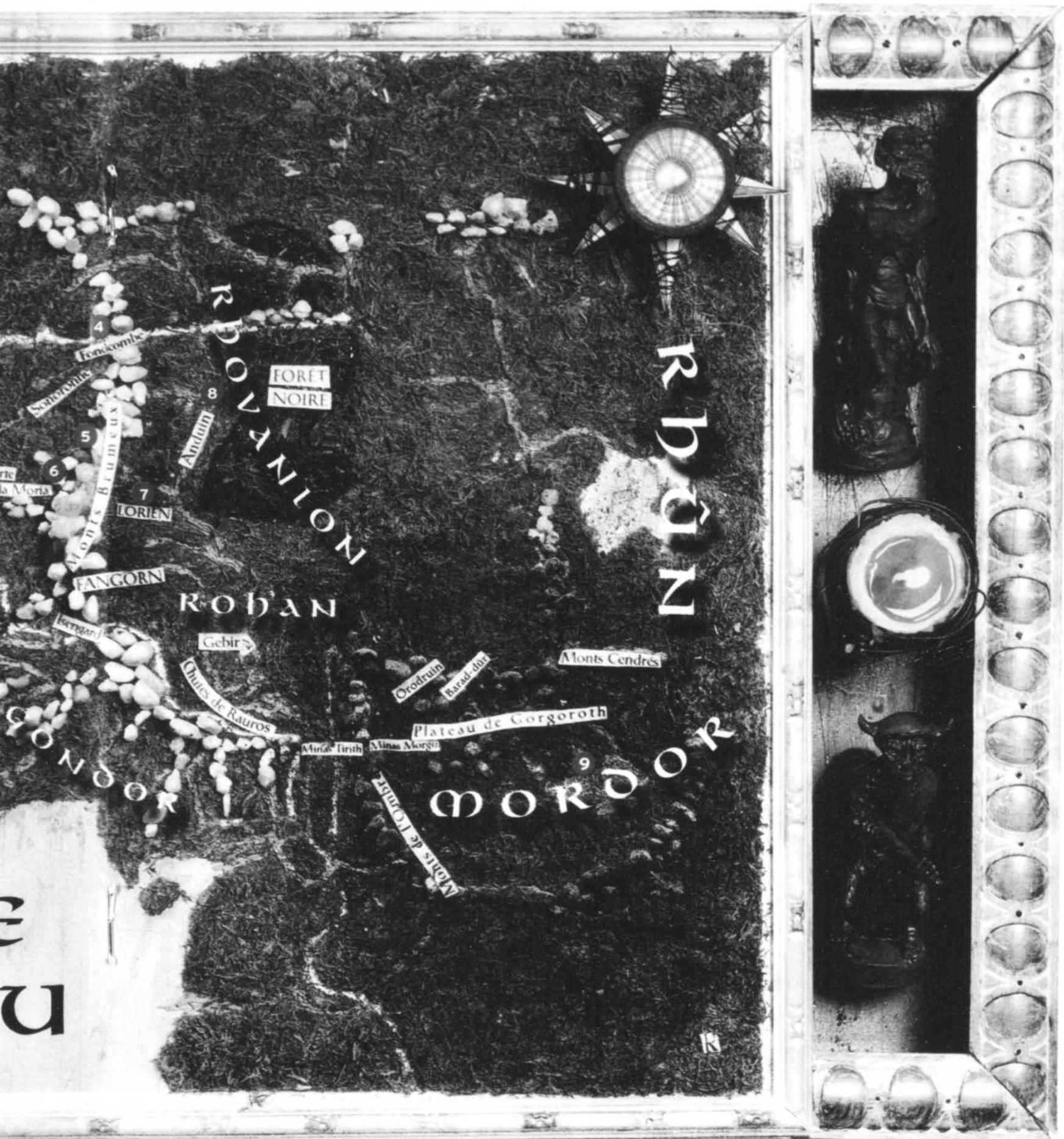
LES HAUTS DE GALGALS >

Située entre la Vieille Forêt et le Pays de Bree, cette région

La maison typique du Hobbit est petite et ronde, à l'image de son propriétaire.







désolée s'étend sur des collines où sont enterrés, sous des tertres, les guerriers et les rois du royaume perdu d'Arnor. L'endroit transpire la terreur car il est hanté par ces hommes, morts au combat, dont l'âme n'a pas encore trouvé le repos éternel. La brume, froide, humide et dense, y est omniprésente, enveloppant les sépultures et noyant les paysages. Le danger, en ces lieux, n'est pas qu'imaginaire : l'Être des Galgals, sombre créature des temps anciens, y vit et s'attaque à qui ne se méfie pas assez.

3 PAYS DE BREE

Petite région boisée entourée de terres arides, située à l'est de la Comté.

On y trouve quatre villages, dont Bree — qui compte une centaine de maisons de pierre bâties au pied de la colline de Bree. Toutes ces

maisons font face à l'ouest et sont protégées par une haie épineuse poussant sur le côté intérieur d'un profond fossé en demi-cercle. Les Hommes qui habitent ce village sont bruns, assez petits, gais et plus accueillants que les autres Hommes envers les Nains, les Hobbits et les Elfes. Dans ce pays, le lieu de rendez-vous des bavards et des oisifs est l'auberge du Poney Fringant.

LE PONEY FRINGANT > La plus ancienne des auberges du pays de Bree, elle est la halte incontournable des voyageurs en quête d'un gîte, de nourriture, d'information... et de commérages. C'est un bâtiment de trois étages, fait de bois. Deux ailes latérales partent du corps principal et s'enfoncent dans la colline située à l'arrière, formant ainsi une cour intérieure où se trouvent les écuries. Les Hobbits étant des



Les Hobbits étant des habitués du Poney Fringant, des chambres à leur taille ont été aménagées. Dommage pour leurs amis humains.

clients réguliers de l'auberge, des chambres à leur taille ont été construites au rez-de-chaussée. La plupart des nouvelles du « monde extérieur » parviennent dans la Comté à partir de la salle principale — et généralement enfumée — de l'endroit. L'aubergiste et propriétaire de lieux, Prosper Poirebeurré, est connu pour l'excellence de sa bière — et pour sa mauvaise mémoire.

leur image, c'est-à-dire magnifique. Elle est formée de bâtiments elfiques, donc élégants, entourés de jardins qui se déroulent autour de terrasses et de cours. Statues, peintures murales, tapisseries parmi les plus riches ornent ces lieux féeriques créés par Elrond lui-même pendant le Deuxième Âge, en faisant « la dernière maison accueillante située à l'est de la mer » — donc, le refuge de tous les Elfes et gens de bonne volonté... peu importe leur race et leur statut.

4 FONDCOMBE

Magnifique vallée encaissée située à l'ouest des Monts Brumeux et habitée par des Elfes.

Elle n'est accessible que par des sentiers escarpés... et ne s'ouvre pas à tous. Ainsi, Boromir a erré 110 jours pour y parvenir — ce qui n'a rien à voir avec la distance physique qu'il a couverte mais avec le fossé de plus en plus large qui sépare les lieux des Hommes de tel endroit mythique. Fondcombe abrite le palais d'Elrond et de sa fille Arwen. Ici, la musique et la nature sont omniprésentes. On est bercé par le chant des eaux bouillonnantes de la rivière et celui des oiseaux. Il y règne une profonde impression de paix.

LE PALAIS D'ELROND > Le cœur de Fondcombe est le palais qui abrite Elrond et sa fille Arwen. Une demeure à

5 LES MONTS BRUMEUX

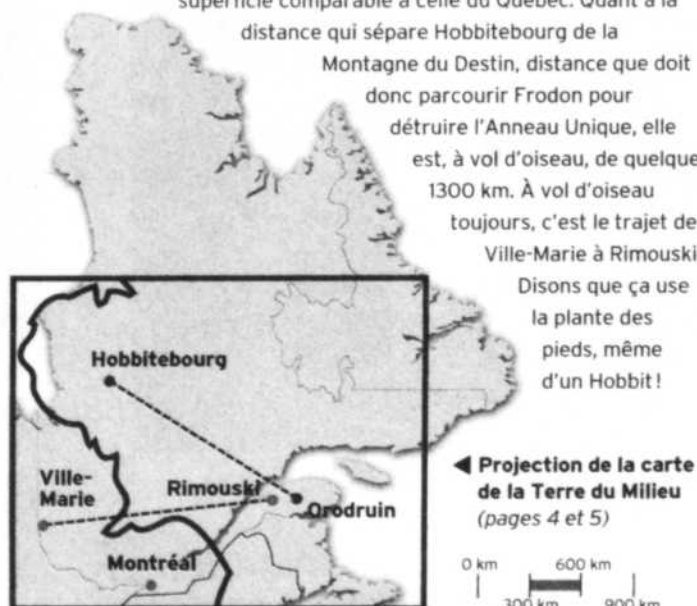
Chaîne de montagnes qui s'étend sur 300 lieues, des territoires déserts du nord de la Terre du Milieu jusqu'au Royaume de Rohan, dans le Sud.

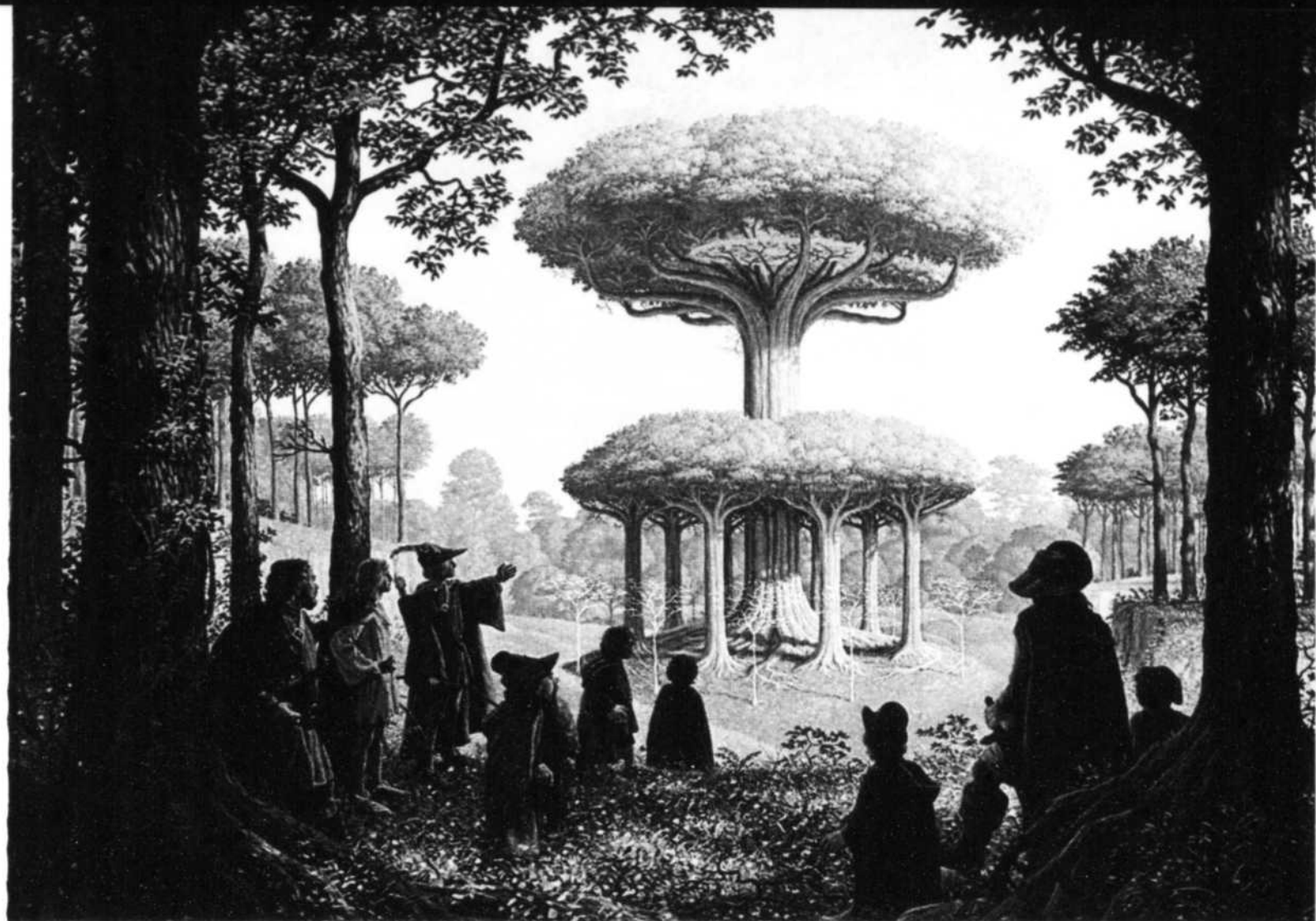
Il faut une excellente connaissance du terrain pour pouvoir les traverser, tant les dangers y sont nombreux. À partir de Fondcombe, seule la porte du Rubicorne permet d'accéder au Caradhras — sommet très accidenté — et, ainsi, parvenir à la porte de la Moria. Les nains surnomment ce sommet « le Cruel », à cause du mauvais temps qui y sévit. En ce Troisième Âge, les Monts Brumeux sont devenus le refuge de bien des créatures des Ténèbres.

1300 KM À PIED... NU-PIEDS !

Quelle est la superficie de la partie ouest de la Terre du Milieu, région où se déroule la quête de Frodon et des autres marcheurs de la Compagnie de l'Anneau ? Les côtes déchiquetées qu'en présentent les cartes et l'origine de Tolkien pourraient laisser croire à la partie sud-ouest de l'Angleterre, donc à un pays de modeste étendue. Erreur. La Terre du Milieu est beaucoup plus imposante. Le seul secteur où se déroulent les événements relatés dans *Le Seigneur des Anneaux* est d'une superficie comparable à celle du Québec. Quant à la

distance qui sépare Hobbitebourg de la Montagne du Destin, distance que doit donc parcourir Frodon pour détruire l'Anneau Unique, elle est, à vol d'oiseau, de quelque 1300 km. À vol d'oiseau toujours, c'est le trajet de Ville-Marie à Rimouski. Disons que ça use la plante des pieds, même d'un Hobbit !





Reproduction autorisée par Greg et Tim Hildebrandt, 1975 © / www.spiderwebart.com

Les arbres de la forêt de La Lorien sont comme autant de piliers d'argent. Des échelles de corde permettent d'atteindre la cime des arbres où demeurent les Elfes.

CARADHRAS > En Ouis-train, les peuples de la Terre du Milieu l'appellent le Redhorn. En Sindarin, son nom signifie Sommet Rouge et fait référence à sa face nord, qui a la couleur du sang, de même qu'à sa dure réputation : très accidentée, sujette aux intempéries, cette montagne n'est pas tendre envers qui s'y aventure. Surtout en ces temps où les Ténèbres s'étendent sur les cimes de Monts Brumeux, et où les forces de Mordor semblent s'unir pour créer de mauvaises conditions de météorologiques afin d'empêcher les voyageurs de les traverser et, ainsi, de s'approcher de Mordor. C'est l'une des trois montagnes sous lesquelles les Nains, qui l'appellent Barazinbar, ont creusé la Moria.

6 LA MORIA
La plus ancienne des cités creusées par les Nains, elle a été abandonnée lorsque ces derniers, obsédés par leur quête du mithril (le vrai-argent, plus résistant et léger que l'acier) ont réveillé le Balrog – créature qui maîtrise les forces sombres de la magie – dans les entrailles de la terre.

La Moria désertée est devenue le refuge de créatures malfaisantes. Sa salle à sept niveaux, ses sols d'argent, ses murs incrustés d'or et de pierres précieuses, ont été pillés par les Trolls. Autrefois appelée Khazad-dûm par les Nains, elle porte maintenant le nom de Moria qui, en langue elfique, signifie Puits Noir.

LES PORTES DE LA MORIA > Fermées et invisibles depuis que la ville a été désertée, les portes de la Moria sont sculptées à même le roc. Ne peuvent les ouvrir que les personnes en connaissant le secret, celles qui savent où placer leurs mains sur la pierre. Des motifs argentés, les emblèmes de Durin, Seigneur de la Moria, apparaissent alors sous la seule lumière de la lune — puisqu'ils ont été forgés dans l'*ithildrin*, substance qui ne reflète que la lumière de l'astre de la nuit et ne se révèle qu'aux gens parlant les langues anciennes de la Terre du Milieu. Eux seuls peuvent déchiffrer l'inscription qui permet d'entrer dans la Moria : « Les Portes de Durin, Seigneur de la Moria. Parlez, ami, et entrez. »

7 LA LORIEN
Nichée entre les Monts Brumeux et le fleuve Anduin, cette bande de forêt est la plus belle résidence des Elfes en Terre du Milieu.

Ses arbres, les mallornes, sont comme autant de piliers d'argent. Leurs feuilles, à l'automne, se muent en or et quand elles tombent, au printemps, elles sont remplacées par une nouvelle verdure et des fleurs dorées. Des échelles de corde permettent d'atteindre la cime des arbres où se trouvent les demeures des Elfes. Lieu de lumière protégé par le pouvoir de Galadriel, la Lorien est l'endroit idéal pour le repos et la guérison car le temps ne s'y écoule pas comme ailleurs.

CARAS GALADHON > En Sindarin, son nom signifie « la Cité dans les Arbres ». Ville grandiose, elle est en effet perchée dans la couronne du plus majestueux des mallornes. Elle est le lieu de résidence de Celeborn et de Galadriel, seigneurs de la Lorien. C'est près de là, à quelques pas au sud de la cité, que se trouve un bassin d'argent posé sur un piédestal sculpté en forme de branche d'arbre. Lorsqu'il est plein d'eau, ce bassin devient le Miroir de Galadriel, sur lequel la Dame souffle et peut voir — ou montrer — « des choses qui furent, des choses qui sont et des choses qui pourront encore être ».

8 ANDUIN

Aussi appelé le Grand Fleuve, il est l'une des voies navigables les plus importantes de la Terre du Milieu.

Il prend sa source au nord, dans les Montagnes Grises, et va se jeter dans la baie de Belfalas. Minas Tirith, capitale du royaume de Gondor, a été bâtie sur ses rives — au sud des Piliers des Rois, qui indiquent la frontière nord de Gondor, et après les impressionnantes chutes du Rauros. Dans ces environs se trouve l'Amon Hen, la Colline de la Vue — qui, en ces temps troublés, ne permet de voir que guerres et affrontements. En coupant vers l'est dans ces environs, on atteint le Pays de Mordor.

ARGONATH > Nom sindarin des Piliers des Rois, les deux majestueuses statues qui ont été taillées dans la pierre à l'image d'Isildur et d'Anàrion — les deux frères qui régnèrent sur Gondor pendant une partie du Deuxième Âge. Placées de part et d'autre du Grand Fleuve, à la frontière septentrionale de Gondor, les deux monuments regardent vers le nord, les sourcils froncés, la main gauche tendue vers l'avant dans un signe d'avertissement. Dans la



Reproduction autorisée par John Howe/Harper Collins ©

Les Piliers des Rois, placés de part et d'autre du Grand Fleuve, tendent la main gauche vers l'avant en signe d'avertissement.

main droite, ils serrent une hache et sur leur tête sont posés un casque et une couronne. Le message est clair pour le visiteur mal intentionné.

9 LE PAYS DE MORDOR

Pays vaste et désolé situé à l'est du royaume de Gondor.

C'est là que règne Sauron, à Barad-dûr — la Tour Sombre sise à quelque distance de la Montagne du Destin, dans les entrailles de laquelle les Anneaux ont été forgés. La Compagnie doit atteindre ce pays maudit et la montagne qui se

trouve en son centre, afin que Frodon puisse jeter l'Anneau Unique dans la Crevasse du Destin. C'est le seul moyen de détruire l'objet maléfique. Bordé sur trois côtés par des montagnes, le Pays de Mordor, depuis toujours associé aux forces des Ténèbres, est gardé par des Orques et des Trolls.

ORODRUIN > En Sindarin, ce nom signifie Montagne de Feu. C'est le volcan le plus actif de la Terre du Milieu. Son cône toujours fumant se dresse au centre de la plaine de Gorgoroth, en Mordor. C'est là que Sauron a forgé l'Anneau

Unique. C'est là, et là seulement, qu'il peut être détruit. C'est donc là que se trouve le point final de la quête de Frodon. Sur les flancs de cette montagne, Sauron a creusé les *Sammath Naur*, les Chambres de Feu, grâce auxquelles il a un accès direct aux flammes éternelles qui sont le cœur d'Orodruin. Une route telle une spirale géante permet à Sauron de circuler sur le volcan. Le chemin s'étire ensuite vers l'est, traverse les plaines fumantes et monte jusqu'à la Tour Sombre où vit le Seigneur Ténébreux.