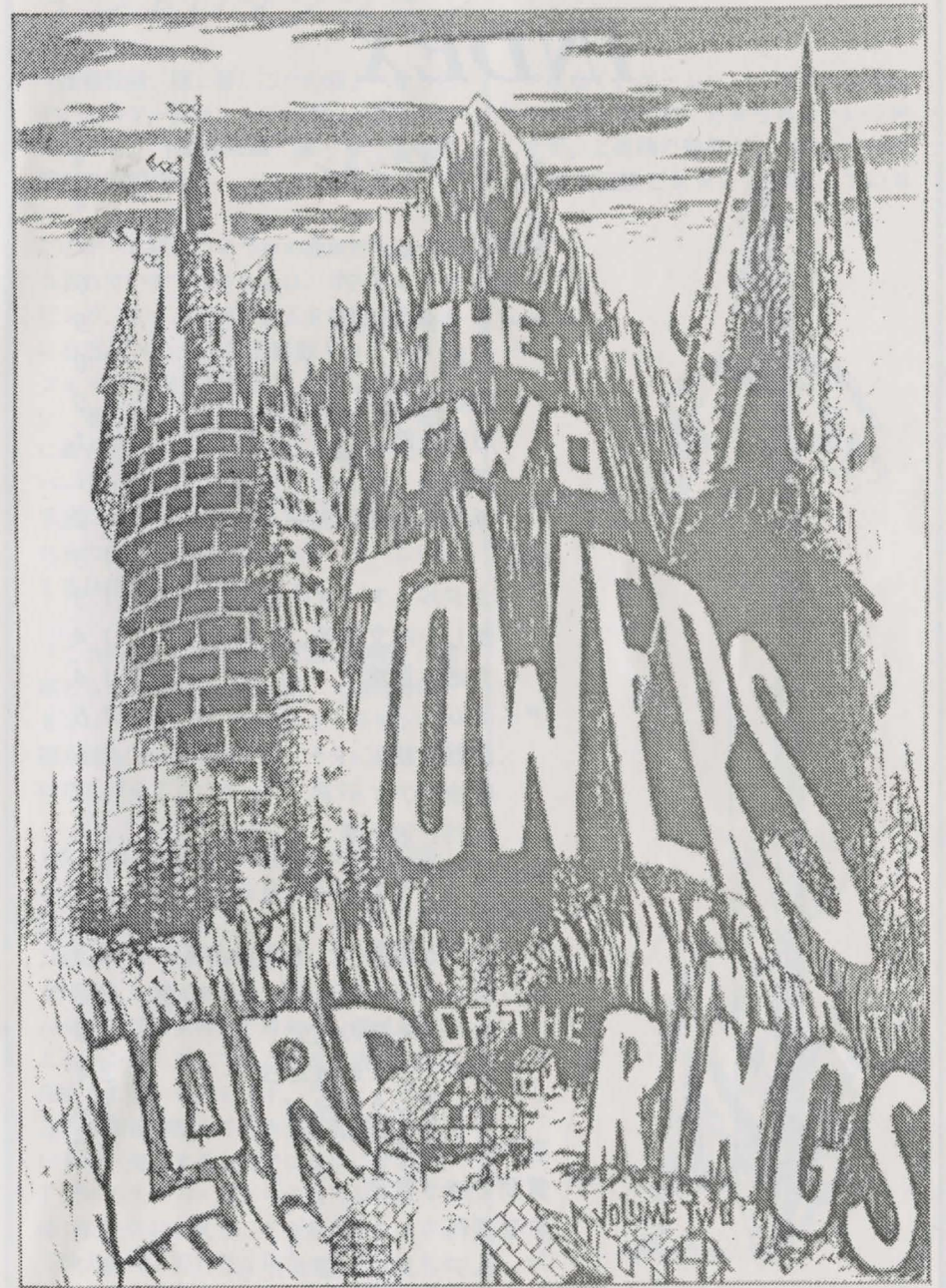


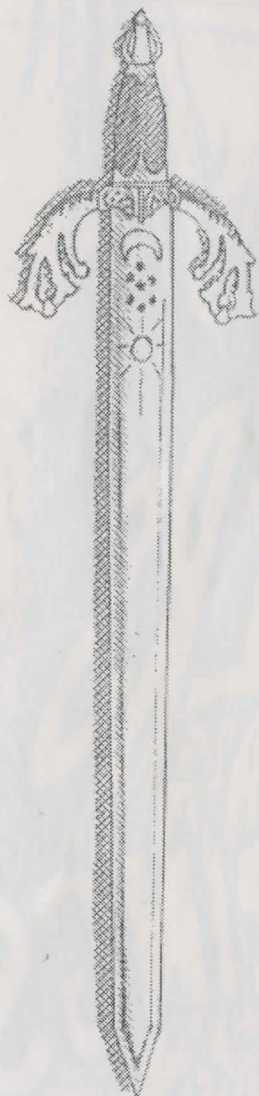


五物語 輪物 指

第二卷 二つの塔



INDEX



イントロダクション	3
コマンド	4
戦闘	7
キャラクタタイプ	8
キャラクタの特徴	9
技能	10
選択的スキル	10
戦闘スキル	11
知識	11
新たな技能の入手	12
呪文	13
ミドル・アースの魔法	13
新しい呪文を手に入れる	14
力ある言葉	14
アイテム	15
武器と鎧	15
魔法のアイテム	17
食料と治療薬	18
以前に何が起きたか	19
著名な人物たち	21
ローハンと周囲の土地の案内書	23
ラウロスの南、アンデュインの東	27
ミドル・アースの歴史	29
ミドル・アースの敵たち	34
ミドル・アースの住人	36
名前の小辞典	37
質問で使う言葉	44
参考資料	46
ゲームディスクが壊れたら	47
ゲームのご質問について	48

イントロダクション

「指輪物語 第二巻 二つの塔」へようこそ。このゲームは、シリーズにおける最初のゲーム、「指輪物語 第一巻 旅の仲間」の続編です。

このゲームにはいくつかの技術的な改良がなされています。それらは、オート・マップ、スキルやアイテムを使用するために自在にメニュー間を移動するインターフェイス、改良されたアイテムの取り扱い、優れたグラフィック、すばらしい音楽に表されています。さらに、場面が種々のパーティへと転じますが、これはRPGの手法において斬新的であるといえます。これらのあらゆる改良によって、ゲームの楽しさは倍増することでしょう。

「二つの塔」は、最初の「旅の仲間」の続編として作られていますが、「旅の仲間」をプレーしていない方や、トルキンの小説を読んでいない方でも、十分に楽しんでいただけるようになっています。

1992年はトルキンの生誕100周年記念にあたり、すべての誕生日がそうであるように、おめでたいことです。トルキンがコンピュータ・ゲームを承認していたかどうかは何とも言えません。というのも、トルキンは技術愛好者ではなく、機械を破壊エンジンとみなしていたことが彼の作品に反映されているからです。うまくいけば、この「指輪物語」の改作が、機械を喜ばしいもの（啓蒙するものではないにせよ）、すなわちモルドールよりも裂け谷のほうに適したものに変わることが期待されます。

「旅の仲間」発行後、私たちに寄せられたお便りで一番多かったのは、批判的な賞賛

ではなく、ゲームによってトルキンの作品を読む気にさせられたという声です。この種の鼓舞が、このシリーズに伴う伝統となることを願っています。



コマンド

ゲームの開始

ゲームを始める方法は、このマニュアルとは別になっています。各機種別の説明書をお読み下さい。

ゲームが始まって、しばらくしますと、タイトル画面が出ます。

この画面で「1. 新しくゲームを始める」、「2. セーブしたところから始める」のいずれかが選択できます。

●新しくゲームを始める

冒険を始めるまでの背景を説明するアニメーションが始まります。メッセージが出て止まりますので、次のメッセージあるいは画面を見るためには、リターン・キー、スペース・キーあるいはマウスの左ボタンをクリックして下さい。

ESCキーあるいはマウスの右ボタンを押しますとアニメーション全体が飛ばされます。しかし、重要な情報が伝えられることがありますので、一度は全部を見て下さい。(第一巻のパーティの特性値を移行することもできます。詳細は別紙を参照して下さい)

●セーブしたところから始める

以前セーブした5または6カ所のいずれかからゲームを再開できます。

移動中のコマンド

マウス・カーソルを画面内にもっていくと、カーソル形状が、進む方向を示す矢印(右図)に変わります。

このときにマウスの左ボタンを押すと、そのときのカーソルが示す方向に進みます。

マウス・ボタンを押し続けると連続して移動できます。

キーボードでは、右図の矢印キーを押すと移動できます。

移動コマンドはリーダーを操作します。パーティの他のメンバーは自動的にリーダーのあとについていきます。

コマンド・ウィンドウ

コマンド・ウィンドウを開くためには、スペース・キーを押すかマウスの右ボタンをクリックして下さい。こうすると、スクリーン下部に、コマンド・ウィンドウが出てきます。コマンド・ウィンドウには、現在見ているキャラクターの顔が出ています。顔の左にある棒グラフは、生命力と耐久力の比を表わします。棒グラフが短くなって黄色や赤色になってきたら、生命力が少なくなってきたことを示しますので、食料・薬などで直して下さい。コマンド・ウィンドウのコマンドは以下の通りです。

1) 攻撃コマンド

このコマンドは、剣で表わされます。戦闘中に攻撃コマンドを選択すると、装備している武器で敵を攻撃します。ただし、必ずしも戦闘中だけ使えるとは限りません。



2) 表示コマンド

このコマンドはスクロールで表わされます。そのとき画面に出てくるキャラクターの特性値を表示します。また、パーティごとが持っているお金、銀貨の総計を表示します。



3) 入手コマンド

このコマンドは、ボールを拾う手で表わされます。これには3つの機能があります。



1. ゲーム途中でプレイヤーが見つけた財宝を拾う

2. 商人からアイテムを買う

3. 喜んで教えてくれようとする者から技能を買う

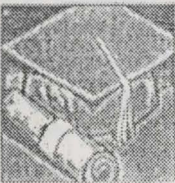
4) アイテムコマンド

このコマンドは、ボールを握る手で表わされます。アイテムを使う、渡す捨てるができます。またこのコマンドで、プレイヤーはキャラクターのアイテムの一覧を見ることができます。



5) 技能コマンド

このコマンドは、学者の帽子で表わされます。何らかの状況で、キャラクターは「カギを開ける」や、「山登り」など技能を使う必要が出てきます。このコマンドで、キャラクターの技能を使うことができます。各キャラクターは異なる技能を持っています。このためパーティはチームを組んで行動すべきです。



6) 魔法コマンド

このコマンドは、魔法の杖で表わされます。このコマンドで、呪文および力ある言葉を唱えることができます。もしキャラクターが力あ



る言葉や呪文を持っていないと、このコマンドは実行できません。力ある言葉は、使える場所が限られています。

7) 会話コマンド

このコマンドは、会話の吹き出しで表わされます。画面上で出会った何らかの生き物と会話をする事ができます。



以下のサブメニューが出ます。

a) 仲間に入れる

生き物やキャラクターをパーティに入らないかと誘います。

b) 仲間からははずす

同時に指輪の仲間に入れるのは、最大10人です。

新しいキャラクターのために、パーティに空きを作ろうと思ったら、このコマンドで誰か外して下さい。

c) 会話

ミドルアースでは、会話を楽しむことができる多くのキャラクターに出会うでしょう。

このメニューを使うと、会話が始まります。ただし、充分近くにいないと話すことはできません

サブメニューに「質問(Q)」が出てきたときは、何か特定の事について話すことができます。

たとえば、ホビット庄で起きている事について何かもっと知りたいならば、出会ったホビットに「ニュース」と聞いてください。時には、最初に出てきたメッセージが、さらに質問する事についての手がかりを与えてくれることがあります。また、何か聞かれた時の答えに使うこともできます。

質問で使う言葉の例を付録にのせておきましたので参考にして下さい。

8) リーダー・コマンド

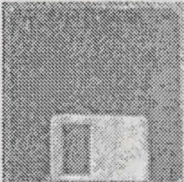
このコマンドは、人間のピラミッドで表わされます。「指輪物語」では、しばしばリーダーが主導権を握り、多くの出会った者たちもリーダーの特性値を見て出方を決めます。



このコマンドを使って、適当と思われるリーダーを選んで下さい。

9) オプション・コマンド

オプション・コマンドでは、以下の操作ができます。



●ロード

以前セーブした所からゲームを再開します。

●セーブ

現在のゲームの状態をセーブします。

セーブは5または6個までできます。以前セーブしてあるところにセーブすると、以前のデータは消えてしまいます。このゲームで、キャラクターが死ぬ確率はかなり高いはずですが。

こまめにセーブしておいたほうが良いでしょう。

●ゲームを一時停止

何もキー操作をしていない場合、じっと立ち止まっている場合でも、ゲーム中の時間は流れています。

パソコンの前から離れる場合は、ゲームを一時停止しておいたほうが良いでしょう。

●ゲームの終了

ゲームを終了します。もう一度、いいかどうか尋ねてきますので、ゲームを終了するならYを入力して下さい。

●マップを見る

パーティが踏破した場所の周辺の地図が表示されます。

10) 操作終了・コマンド

コマンド・ウィンドウ

の操作を終了し、移動モードに戻ります。



コマンド・ウィンドウの各コマンドで表示されるメニューの、各項目はマウスでもキーボードでも選択することができます。

マウスの場合は、選びたい行の上にカーソルを持って行って、左ボタンを押して下さい。キーボードの場合は、選びたい行の先頭の数字を押して下さい。

選択をしたくない場合は、マウスの右ボタン、キーボードはESCキーを押して下さい。

■■■■ 重要な変更点 ■■■■

「二つの塔」では、前作のキャラクター選択コマンドが無くなりました。各コマンドを選択したときに開くウィンドウ上部に表示されているキャラクター名をクリックするごとに、次々とキャラクターが移っていきます。逆方向に移すには名前の方の左端にある(<)印をクリックします。この改善により、操作性が飛躍的に向上しました。キーボードで操作するときには、左右矢印キーを使います。

戦闘

「指輪物語」の戦闘は、画面内でキャラクターを動かして行います。敵が現われた時、キャラクターは、戦うか、逃げるかをまず考えて下さい。

戦うならば、画面内のキャラクターを敵の近くまで動かし、攻撃コマンドを選択して下さい。弓のように射程距離のある武器を持っているならば、近寄らないでも、攻撃コマンドを選べば発射できます。逃げるときは、単にキャラクターをスクリーンの外に移動させて下さい。敵によっては、あなたのキャラクターたちを、スクリーンの外に逃がさないこともあります。指輪の幽鬼(ナズグル)は、ほとんどの戦闘であなたのキャラクターを逃がしてくれません。

キャラクターは、戦闘時にもいろいろな行動をとれます。アイテムの使用や譲渡、呪文や力ある言葉の使用もできます。高い機敏さを持つキャラクターが最初に行動をとれます。また、高い機敏さを持つキャラクターは、のろまな相手(トロウルのような)と戦うとき、何度も攻撃できることがあります。

戦闘では、キャラクターは生命力にダメージを受けます。生命力が5ポイント以下になると、キャラクターは意識不明になります。

意識不明のキャラクターの生命力は戦闘中に落ちていきます。戦闘が長引けば、キャラクターは死んでしまうでしょう。戦闘が終われば、意識不明だったキャラクターは6ポイントの生命力を持って、意識を回復します。

戦闘で(逃げたりして)見捨てられた意

識不明のキャラクターは死ぬことになりません。

戦闘時に敵が負傷すると、アイコン・メニューの名前の横に、目印が現れます。軽い負傷の場合は星印が、重傷の場合は感嘆符が現れます。

武器の技能を持つキャラクターが、その武器を装備している場合、その武器を使って特殊な戦術を展開するチャンスが得られます。このような特殊な戦術とは

●**防御する**：(剣とこん棒を用いてのみ使用可能) この戦術を展開することによって、剣の使い手は防御の構えをとりながら戦うことができます。戦闘時に攻撃しにくくなるため、相手に与えるダメージ量は少ないですが、相手は攻撃がかなり不利になります。

●**振り回す**：(斧の技能を用いてのみ使用可能) この戦術を展開すると、斧の使い手は攻撃が少し不利になり、相手の攻撃をかなり有利にしますが、攻撃を加えた相手に与えるダメージはかなり増大します。

●**ねらう**：(弓の技能を用いてのみ使用可能) この戦術は、射手の命中度の確率を増大させ、相手に与えるダメージを増大させますが、戦闘時に敵からかなり攻撃されやすくなります。

●**身をかわす**：(攻撃をかわす技能を用いてのみ使用可能) この戦術を展開する者は、攻撃がかなりしにくくなり、攻撃をかわす戦術を実行する間は相手を攻撃することができません。

アイテムの章の、武器の項も参照して下さい。

キャラクタ・タイプ

「指輪物語」には、2つのタイプのキャラクタが登場します。

プレーヤー・キャラクタ（以下PCと呼ぶ）は、指輪の仲間たち、指輪の使命に関係するキャラクタたちのグループです。

ノン・プレーヤー・キャラクタ（以下NPCと呼ぶ）は、指輪の仲間には属さないが、何らかの関係（物の買いや交換、会話、戦闘、時にはその3つとも）を持つことができる者たちです。

また、「指輪物語」では、指輪の間にはいるPCを、永久の仲間たちと一時的な仲間たちに分けます。永久の仲間たちは、指輪物語3部作を通して旅の間になります。フロド、サム、ピピン、メリー、ガンダルフ、アラゴルン、レゴラス、ギムリ、ボロミアなどです。彼らは指輪の仲間に加わり、ゲームの間中、仲間になっています。彼らは、旅の一行から離れたり、殺されたりするかもしれませんが、しかし、使命を放棄することはありません。これらのキャラクタたちは、終章「王の帰還」に移されるでしょう。

一時的な仲間たちも、旅の仲間に加わりはしますが、指輪の使命には関心を持っておらず、代わりに自分たちだけの目標を追い求めます。

彼等の行く道が指輪の仲間たちのそれと交差し、お互いに助けあう事もあるでしょう。しかし、彼らの目的が達成されたり、指輪の仲間たちが彼らの目標から遠く離れてきたりすると、いつかは仲間たちのもとを去ります。

たとえば、馬鋤谷の兵士フレッドは兄を殺したサルーマンの使いを捜しています。もし彼が犯人を捜しあてるか、パーティが馬鋤谷を遠く離れようとすると、フレッドは彼の故郷から離れる旅に興味をなくし、自らパーティの仲間から抜けることを告げるでしょう。（実際のゲームでは、このシチュエーションは出て来ません）

キャラクタの特徴

「指輪物語」のキャラクタたちは、各自6つの特性値を持っています。これらはキャラクタの特徴と考えられ、各キャラクタ固有の能力を現します。特性値は以下の通りです。

●機敏さ

これはキャラクタが素早く移動する能力を表します。戦闘時には特に重要な特性です。キャラクタがどのくらい素早く攻撃できるか、攻撃がどのくらい正確か、敵の攻撃をどのくらい身軽にかわすことができるかに影響するからです。

●耐久力

耐久力はキャラクタがどのくらいまでの打撃に耐えられるかを表します。魔法使いのような高い耐久力を持つキャラクタは、大量の負荷に耐えることができます。ホビットのような低い耐久力しか持たないキャラクタは、わずかな打撃で倒れてしまうでしょう。

●生命力

生命力は、キャラクタが現在どのくらい元気を表します。生命力の最大値は、耐久力の値と同じです。戦闘中に生命力が6ポイント未満になったキャラクタは、意識不明になるか、死亡するでしょう。生命力が0になったキャラクタは、死にます。「指輪物語」で死んだキャラクタは、生き返ることができません。少なくともプレーヤーが使える呪文では生き返らせることはできません。

●強さ

強さは、キャラクタが重い物を持ち上げることができる能力を示します。また強さは、戦闘中にキャラクタが武器で相手に与えることができるダメージにも関係しま

す。高い強さの値を持つキャラクタは、武器でたくさんのダメージを与えられるのです。

防衛の構えや盾をはじき飛ばし、相手に攻撃を命中させる助けになることもあります。

●幸運度

幸運度は良い事に出会える度合を表します。幸運度は見ることでできない特性で、生きている間に良い機会に恵まれる能力です。

高い幸運度を持つキャラクタは低い幸運度のキャラクタより、戦闘中に攻撃を受けにくくなります。

ホビットは幸運なキャラクタたちです。

●意思力

意思力は精神的な頑丈さ、決断力を表します。またこれは、「一つの指輪」のような邪悪な力を持つ物に影響されない能力でもあります。ホビットは、非常に高い意思力を持っています。

特性値の増加

キャラクタの特性値は、経験、特にミドル・アースの様々な力と出会うことで増加します。キャラクタが、あるクエストを達成したり、強さや幸運度を増加させる事物と出会ったときに、特性値は増加します。特性値の増加は自動的に起きません。

技能

キャラクタは、彼個人の特性値だけで特徴付けられるわけではありません。しばしば、特性値でできることは、その数を数えるだけのことがあります。

「指輪物語」の技能は、3つの種類に分けられます。

選択的技能、戦闘技能、知識です。

選択的技能は、プレイヤーが技能コマンドを選択し、特定の技能を使ったときだけ働きます。戦闘技能は、戦いの際の助けになります。

知識は、ある場所の特別な知識をプレイヤーに与えます。戦闘技能と知識は、キャラクタがそれを持っていれば有効になります。技能コマンドで選択する必要はありません。

■選択的技能

●ボート

この技能を持ったキャラクタは、小さなボートからエルフの巨大な白鳥の船までを、あたかも専門家のように扱うことができます。

●からいばり

この技能でキャラクタは、大勢の人々の意見を左右することができます。群衆が不賛成や絶望を現している時、この技能を見せて彼らを元気づけることができます。

●カリスマ

この技能は「からいばり」に似ていますが、グループよりは個人に働きかけます。何かをするのをいやがるキャラクタの心を、カリスマの働きで変えることができます。親切で優しい言葉は、かたくなな心をいやすのです。

●山登り

ミドル・アースには、険しい丘や山がたくさんあります。

この技能を使う者は、特に険しい斜面でなければ登り下りができ、一緒に旅をしている者たちを導いていきます。山登りの技能はまた、縦穴の中に這い降りていく時や、再びよじ登ってくる時にも使えます。

●ワナの発見

ダーク・ロード（冥王）は何千年もの間に、多くの残酷な仕掛を作りました。その中には財宝を、盗賊から死のワナで守っている物もあります。指輪の仲間たちが、ワナが仕掛けられているかもしれない物（例えば箱のような）に近づく時、この技能は危険の有無を知らせてくれます。

●隠れ

ミドル・アースには多くの敵がいます。時には、慎重が勇敢よりふさわしいこともあります。この技能を使えば、時にはキャラクタは害をなそうとしている者から隠れることができます。ただし、野外ではほとんど効果はありません。

●ジャンプ

ミドル・アースの地下深くには、しばしば大きな地割れが見つかります。この技能を使ったキャラクタは、これらの地割れを通過でき、パーティの他のメンバーを導いていくことができます。

●探知

鋭い目は、ミドル・アースの多くの謎を解きあかし、隠れた物を見つけ出すことができます。普通は何らかの手がかりが

与えられますが、何かがそこにあると知っているのではない限りこの技能をひんぱんに使うのは、賢いことではありません。

●カギ開け

ミドル・アースには、人々は貴重品を安心して放り出しているわけではなく、多くはカギが掛けられています。この技能は、特に精巧だったり、魔法で守られていない限り、すべてのカギを開けることができます。

●読む

ミドル・アースには、おおくの言語とその方言、派生語があります。この技能を持つキャラクタは、たくさんの言語でかかれた碑文や書物を読むことができます。

●こっそり動く

この技能を持つキャラクタはパーティの者たちに危険な場所をどのように静かにこっそりと通るかを指図できます。もしあなたがオークを見つけたが、相手がまだあなたたちを見ていない時は、こっそりと行動して、相手をやり過ごすのがいいでしょう。

■戦闘技能

戦闘を有利にするための能力は非常に大切です。武器を使っている者は誰でも、（ただしその武器を安全に使いこなすだけの強さを持っていればですが）、その武器の技能を持っていれば、戦闘中に相手に攻撃が命中しやすくなります。戦闘技能は以下の通りです。

●斧

斧で攻撃する時に、敵に攻撃が命中しやすくなる技能です。多くのドワーフがこの技能を持っています。

●弓

弓で攻撃する時に、敵に攻撃が命中しやすくなる技能です。森の国のエルフたちは、この技能を持っていることが知られています。

●ケンカ

これは武器を持っていない戦闘のことで、ケンカのしかたを知っている者は、武器を持っていなくても相手に打撃を与えるのが上手です。

●剣

剣で攻撃する時に、敵に攻撃が命中しやすくなる技能です。ミドル・アースの偉大な戦士の多くがこの技能を持っています。

■知識

プレイヤーが意識して使うことはないけれど、持っていれば価値のある情報が得られる技能があります。この技能を「知識」と呼びます。

それが使える場所にキャラクタが来ると、知識の技能が働きます。たとえば、ヌーメノル人の知識を持つキャラクタは、ヌーメノル人が造った町の廃墟に入ると、パーティの他の者に廃墟について何か話してくれます。これは自動的に働き、プレイヤーが積極的に使おうとしても意味がありません。

ホビットの知識

エルフの知識

ドワーフの知識

オークの知識

野伏の知識

ヌーメノル人の知識

魔法使いの知識

暗黒の知識

薬草の知識

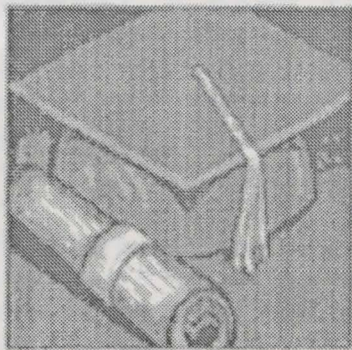
■新たな技能の入手

「指輪物語」で技能を手に入れるには、以下の2つの方法があります。

(1)もっとも簡単な方法は、技能を教えてくださいの専門家がいる場所を見つけたことです。コマンド・ウィンドウで入手コマンドを選択すると、技能のリストが出てきます。

そのあとで、学ばせたい者にその技能を与えて下さい。

(2)キャラクタが突然、技能を手に入れることができる場所もあります。その場所が、魔法に満ちた場所などでは、キャラクタは情報を得ます。このような場所はまれで、しばしば犠牲を伴います。新たな技能を誰かが得たと思ったら、キャラクタの技能リストを調べて下さい。



呪文

■ミドル・アースの魔法

ミドル・アースでは魔法は極めて珍しい物です。ミドル・アースの住民の多くは、生涯一度も魔法がかけられるのを見る事はありません。

魔法を唱える際の規則は以下の通りです。

魔法は、白魔法と黒魔法に分けられます。白の会議を構成する5人の魔法使いが、白魔法を使います。5人とは、サルーマン、ガンダルフ、ラダガスト、この話にはでてこない2人です。白魔法のそれぞれの法則は、ガラドリエルやエルロンドのような力のあるエルフたちによって決められました。ヌメノール人の子孫は時々、古代のマジック・アイテムを使います。パランティア、エレンディルの見る石は、人間によって使われたマジック・アイテムの例です。

白魔法は唱えた者から、生命力の消費という形で代償を取ります。

各呪文は、1-4ポイントの生命力を消費します。呪文を唱えた結果、キャラクタの生命力が意識不明になるほど低くなる場合、呪文は失敗し、効果を現しません。知られている白魔法のリストは、後述します。白魔法は、ヴァラルの祝福と認可のもとに唱えられます。魔法使いは権威の象徴として、ヴァラルから与えられた杖を持っています。

一方、黒魔法は暗黒の帝王メルコールに由来する邪悪な魔法です。

力を増そうと唱える場合でさえ、実際はキャストの魂を腐敗させていきます。

黒魔法は特に、指輪の幽鬼と彼らの弟子、邪悪な魔法使いによって使われます。黒魔法は特に、人間によって使われますが、ガンダルフはオークたちも黒魔法を学び、使うことがあるとほめかしています。

一口にいえば、魔法は弱く、当てにならず、危険でさえあります。

魔法使いでさえ、戦闘中には呪文より剣を使おうとします。最も賢い魔法使いだけが、絶対必要なときだけ、魔法の力を借ります。

このことを念頭に置いたうえで、「二つの塔」の主な魔法を見て下さい。

●冬の冷気

この攻撃呪文は、赤角口の雪嵐のように激しい寒さを相手の周りに作り出します。この呪文を白の魔法使いたちが使うことは滅多にありません。というのは、北方の冬の凍てついた国が、かつてダーク・ロードの領土であったことがあるからです。

●火の指

この攻撃呪文は、物を焼き焦がす白い火炎の噴射を作り出します。

この呪文は灰色のガンダルフが使うことで知られています。しかし、彼とて魔法を公然と使う機会は滅多にありません。

●破壊のツル

この攻撃呪文は、石や地面からつるを延ばし、相手を押しつぶします。またこの呪文は、逃げようとする敵を捕まえることもできます。しかしこの使い方は、必ずしも成功する保証はありません。この魔法は、茶色の魔法使いラダガストが好む魔法です。

●反魔法

ミドル・アースには、魔法の力の影響下にあり、魔法に満ちた場所がたくさんあ

ります。例えば、魔法によって閉じられている扉があります。これらの魔法の力を消し去るには、普通は反魔法の呪文を使います。しかし、かけられている魔法があまりに強いため、反魔法の呪文が効果がないこともあります。この呪文がどんな場合にも働くとは期待しないで下さい。

●カギ開け

この呪文は、普通のカギに働きます。カギ開けの技能を使うより、確実だと思われることもあります。しかし、ミドル・アースのいくつかのカギ、特にドワーフが作ったような物は、カギ開けの呪文でも開けることはできません。

●灯火

ミドル・アースには多くの暗い場所があります。灯火の呪文は、ミドル・アースの真っ暗な場所で、闇を払い、明りをもたらす、魔法使いが最も好む方法です。

●動物との会話

ミドル・アースには、多くの鳥や獣がおり、時々彼らから価値ある情報や助言をもらえることがあります。動物たちと話すこの呪文は、しばしば長く有益な談話をすることになるでしょう。

●治しの手

この呪文は指輪の仲間全体が受けたダメージの幾つかを治し、強さや活力を取り戻させます。

■新しい呪文を手に入れる

呪文は魔法使いの専門分野であり、新しい呪文は魔法使いか、ヴァラールやサウロンのような、魔法使いより強力な者から学ぶことができます。このため、新しい呪文を学ぶのは、全くのところ不可能です。

■力ある言葉

魔法の呪文は、白魔法でも黒魔法でも、熟練した魔法使いによってのみ唱えられるでしょう。しかし、もう一つのタイプの魔法があり、これはそれを知っている者は誰でも使うことができます。これを「力ある言葉」と呼びます。

力ある言葉は、ミドル・アースの偉大な力を呼び出すために使われます。もし、ある者が大河のただ中を航行中で、船が今にも沈みそうな時に、！ウルモを唱えると、海のヴァラ、ウルモが現れ、船を難破から救ってくれるでしょう。

力ある言葉は、呼び出す力の偉大さを認めるため、必ず！で始まります。「二つの塔」の力ある言葉の代表的なものは、以下の通りです。

！エルベレス

！ルーシエン

！フェラガンド

！グワイヒア

！エドロ

！フィルムブレスィル

これらの言葉を、ある時、場所で唱えると、大きな恩恵を受けるでしょう。間違った時や場所で使っても、何も起きません。

呪文と異なり、力ある言葉は一度正しい使い方をすると、呪文のリストからなくなりません。

ゲームの最初に出てくる、指輪の仲間に加わりそうな全キャラクタは、！ヘルプヘルプを持っています。この何にでも使えそうな言葉は、大きなトラブルに巻き込まれた時に使えます。しかし、どのような状況でこの言葉を使わなければならないかを見付け出すのは、あなたの義務です。

アイテム

武器と鎧

■武器

ミドル・アースは危険な所です。武器を使って倒さなければならない敵がたくさんいます。下は指輪の仲間たちが使うことになると思われる武器です。もちろんこれだけではありません。

武器	ダメージ	命中度	最小強さ
短剣	1 d 6	良	0
剣	1 d 8	良	1 6
杖	1 d 6	良	7
斧	1 d 1 0	普通	2 0
こん棒	1 d 6	普通	8
弓	1 d 8	普通	7
たいまつ	1 d 6	普通	0

●各項目の説明

●ダメージ

その武器を使ったとき、生命力に与えることができるダメージの量です。

●命中度

いくつかの武器は使いやすく、正確に攻撃できます。剣、短剣、杖などは他の武器より効果的に敵を攻撃できます。

●最小強さ

いくつかの武器は他の物より使うのが難しくなっています。

その武器に必要な最小の強さを持っていないキャラクタは、その武器を装備できません。ホビットは低い強さしか持っていないため、普通は戦闘で剣を使うことはできません。

●短剣

短い刃を持つ大きめのナイフのようなも

のです。接近戦でホビットが好んで使う武器です。

●剣

ミドル・アースのエルフや人間たちが長い間使ってきた長い刃を持つ武器です。

●杖

長く太い木の棒です。魔法使いが使います。しかし、ガンダルフは彼の魔法の剣、グラムリングを使うことを好みます。

また魔法使いの杖は、ゲームの後の方で

論じられる特殊な性質を帯びています。

●斧

ドワーフの好む武器です。斧は剣ほど正確ではありませんが、大きなダメージを与えることができます。

●こん棒

トロウルが使う太い木の棒です。

●弓

森のエルフが好んで使う武器です。弓は矢を遠くまで飛ばすことができます。ゲーム上では、戦闘後に矢を拾い戻すことはありません。このため、使った矢の本数を正確に把握し続ける必要はありません。

●たいまつ

普通は、暗い場所での光源として使われますが、他に何も持っていなければ、武器としても使えます。アンデュリルやつ

らぬき丸など、ゲーム中に出てくる魔法の武器は、他の武器より高いダメージ値と命中度を持っています。

■鎧

戦闘に巻き込まれるならば、普通は鎧を身につけておくのが良い考えです。

「二つの塔」で、指輪の仲間たちが出会う鎧には4つのタイプがあります。鎧は敵の攻撃から受けるダメージを減らします。しかし重い鎧はキャラクタの動きを妨げ、結果として敵の攻撃がすこし当たりやすくなります。

盾はダメージを減らしはしませんが、攻撃が当たり難くすることで指輪の仲間の防御能力を増すことができます。

鎧	防ぐダメージ	防御能力への影響
布製	1	なし
皮製	2	すこし損なわれる
鎖製	3	損なわれる
ミスリル製	5	なし

●各項目の説明

●防ぐダメージ

生命力へ受けるダメージのうち、鎧によって防げるポイント数です。例えば、5ポイントのダメージを防ぐミスリルの鎧を着ているキャラクタが9ポイントのダメージの攻撃を受けたとすると、生命力には4（9-5）ポイントのダメージになります。

●防御能力への影響

これはキャラクタの防御能力へ鎧が与える影響です。

皮の鎧は少し防御能力を減らします。

また鎖かたびらはかなりの影響を及ぼしますが、防げるダメージはかなりのものです。

●布製

このタイプの鎧は、攻撃のダメージをあまり防いでくれない単に重い衣服でしかありません。

●皮製

このタイプの鎧は、胴着のように着て、攻撃のダメージを防いでくれる厚い皮でできています。

●鎖製

この鎧は鎖かたびらで、皮で裏打ちしたかなり良くできた物です。防御力はかなりありますが、戦闘中の移動は妨げられます。

●ミスリル製

最良のドワーフの鎧です。軽く頑丈に出来ています。

ミドル・アースでただ一か所、モリアのドワーフの鉱山からのみ生産される金属鉱石から作られます。

■武器、鎧の入手

武器や鎧は、ミドル・アースではほんの一握りの場所ですら売っていません。ホビット庄の住人たちは、武器（特に弓のような）の使い方は知っていますが、売ったり人にやったりはしません。武器や鎧を手に入れるのは、宝の貯蔵場所で見つけるのがもっとも簡単です。

魔法のアイテム

ミドル・アースには魔法のアイテムがたくさんあります。しかし、それらの力も所在も謎のままです。以下に、存在と、持っている力の知られているいくつかのアイテムを説明しておきます。

●一つの指輪

恐怖のサウロンの「一つの指輪」は、現在フロド・バギンズが持っています。指輪にはそれをはめた者を見えなくし、生命を保つ力があります。しかし、ガンダルフは、それは実際は反生命であり、着けていた者は最後には幽鬼となり、指輪の王、サウロンの支配下に落ちてしまうと言っています。

指輪は使った者の意思力を吸い取っていきます。意思力が0になった者は死にます。指輪を使うと、指輪所持者の意思力は吸い取られていきます。

指輪所持者が長く指輪を身につけているほど、彼の意思力は低くなっていきます。

指輪には自分の意思があると考えられており、しばしば指輪所持者をごまかして、その主人、ダーク・ロードの元に逃れて戻ろうとします。

指輪はそれを使う誰にも負担となります。非常に強い意思力を持つ者だけが、指輪を扱うことができます。このため、強い意思力を持つホビットたちは全員、指輪の仲間に入れておくことをお勧めします。

●魔法使いの杖

魔法使いの杖は、白魔法を使うため、ヴァラールから与えられた権威のシンボルです。極度の非常時には、魔法使いは、杖のフル・パワーを引き出すことができますが、普通杖は壊れてしまします。魔法使いの杖は、ガンダルフ、ラダ

ガスト、サルーマンが持っています。

●グラムドリリング

ガンダルフの魔法の剣です。彼は、この剣をビルボ・バギンズとの冒険の時に、トロウル財宝の中から見つけました。

●ナルシル／アンデュリル

この剣はミドル・アースの第二期最後の戦いで、イシルデュアがサウロンの指から指輪を切り取る時に使われましたが、ナルシルはいくつかに折れました。アラゴルンはその各片を鍛えなおし、アンデュリルと改名しました。

●つらぬき丸

この強力な魔法の短剣は、ビルボ・バギンズがドワーフとの彼の探索の時に使いました。その後フロドに渡されました。

●弱い指輪

ミドル・アースの第二期に、サウロンとケレブリスボールは多くの力の指輪を作りました。強い力を持つ指輪は、捨てられたり破壊されたりしましたが、多数の力の弱い指輪は残されています。一つの指輪を破壊するためのクエストで、指輪の仲間たちを導いてくれる多数の弱い指輪があるでしょう。

食料と治療薬

■食料

冒険も大事ですが、ホビットや他のミドル・アースの住民にとって、食料は欠かせない物です。

食料	回復生命力/日
携帯食料	2
赤豆	2
キノコ	3
暖かい食料	3
ドワーフ草	4
レンバス	6

ゲーム中での食料の大きな効果は、失った生命力を回復することです。

食料はキャラクタの回復を助けますが、一日に一回しか効果がありません。異なったタイプの食料は、異なった効果を持ちます。

携帯食料はわずかな治療力しかありませんが、レンバス（ロスロリエンのエルフの行糧）は、治療効果がとてもあります。

上記はミドル・アースのいくつかの食料とその生命力を回復する効果のリストです。

■治療薬

●ミルボール

これはイムラドリスの強壮飲料として知られている物です。

この薬は山道の吹雪に対して防御効果があり、指輪の仲間たちへの寒さの影響を和らげてくれます。

これはエルロンドから与えられます。

●アセラス

ゴンドールで「王の手」として知られているこの薬は、強力な治療力を持ってい

ます。治療者か、薬草の知識を持った者が手に持つと効果があります。この薬草はゴンドールの正統の王が持つと特に効果があると言われています。

以前に何が起きたか

地面の穴にあるホビットが住んでいました。そのホビットの名前はビルボ・バギンズ。全く思いもかけず彼は、ガンダルフという名の魔法使いと13人のドワーフに冒険に連れて行かれました。

ドワーフたちは、遠い昔にスマウグという名の竜のために失った故郷を取り戻したいと思っていました。ドワーフはホビットのようすばしこくはなかったため、ビルボはスマウグの巣に忍び込み偵察を行ってくるために雇われました。

冒険から戻ってきたときには、ビルボはとても金持ちで幸福になっていました。また彼は一つの魔法の指輪を持ち帰りました。

その指輪を身につけると、目に見えなくなることができました。

彼はその指輪をゴクリと呼ばれる生き物とのなぞなぞ遊びで手に入れました。ゴクリは「いとしいと」と呼んでいた指輪を失った事を悲しみ、「バギンズめ！

いつまでもにくむう！」と呪いの言葉を叫びました。

ビルボは彼の111歳の誕生日に、ホビット庄での生活にあきて、ホビット庄を離れ彼の友人たち、裂け谷のエルフの元にひきこもることにしました。ビルボは彼の指輪を、甥のフロドに与えて行きました。

ビルボは指輪に非常に愛着があり、自分でも驚くほど指輪を残していくことをためらいましたがガンダルフの助けで残して行きました。

ビルボが指輪を不承不承残していったことは、ガンダルフを非常に心配させまし

た。ガンダルフは、その指輪が実際は何であるかを調べるため、多くの国を旅しました。その結果、彼は求めていた答えを得ました。その指輪はダーク・ロード、サウロンによって邪悪な魔法の力を使うための道具として造られた「一つの指輪」だったのでした。

その指輪を所有する者は世界を支配する力を有するのです。しかし、指輪はまた、それを使う者を墮落させていきます。ガンダルフはまた、ダーク・ロードがゴクリを捕えて、バギンズという名のホビットが指輪を持っていると知った事を聞き込みました。ガンダルフはホビット庄に戻り、判ったことを若いホビット、フロドに伝えました。

彼らは話し合って次のように決めました。フロドはエルフの住む裂け谷に行く。そこで、指輪をどうするか決めよう。ガンダルフは遅くともフロドの誕生日までには戻ってきて、裂け谷まで護衛する。フロドは、ホビット庄の東地区に引越すするように装って、ひそかに裂け谷へと旅立つ。もし、ガンダルフが戻って来なければ、一人で旅立つ。ガンダルフは二つの助言をフロドにして、立ち去りました。

ダーク・ロードが、「バギンズ」を捜しているだろうから、「山の下」と名乗る事。信頼のおける友人と旅立つ事です。

フロドはガンダルフが言った通り、彼の家、袋小路屋敷を憎たらしい親戚、ロベリア・サックビル＝バギンズに売り、誕生日までガンダルフが戻って来るのを待ちました。しかし、ガンダルフは来ませんでした。まさにこの時、このシリーズの最初のゲーム、「指輪物語 第一巻 旅の仲間」が始まったのである。事の成

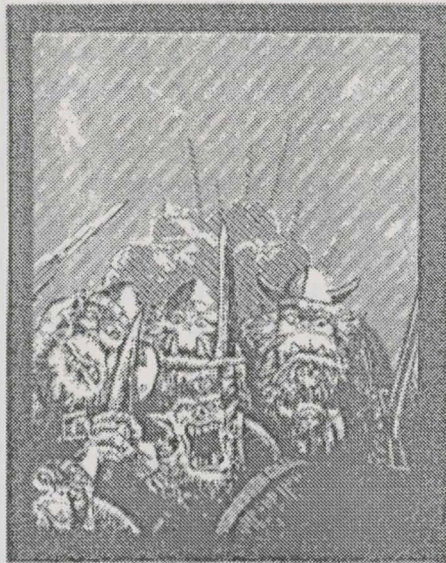
り行きは、小説と同様、以下のようになる。

フロドは仲間のサム・ギャムジー、ビビン・トゥック、メリー・ブランデーバックを連れて出発し、裂け谷へ向かった。一行はそこで、サウロンの最も強力なしもべ、9人の黒の乗手に出会う。野伏であるアラゴルンの助力を得て、指輪の仲間は裂け谷にいたり、そこで Gandalf と再会する。

裂け谷では重要会議が開かれ、フロドが指輪を持ってモルドールの滅びの山へ行き、指輪を棄却すべきことが決定される。そして、フロド、メリー、サム、ビビン、Gandalf、アラゴルン、Gondor の大将 Boromir、闇の森の王子 Legolas、ドワーフのギムリの、計9名の指輪の仲間がこの重要な探索行に旅立つことになった。

狼の追跡を逃れるため、指輪の仲間は、今では廃坑となったドワーフの大都市、モリアの坑内に入った。そこで一行はダーク・ロードに仕える大勢のオークや邪悪な生き物たち、そして恐るべき力を持つ悪鬼 Balin と出くわした。Balin と戦って、Gandalf は明らかに死んだと思われた。指輪の仲間は貴妃 Galadriel の住むロリエンに避難し、そこで贈り物をもらう。アラゴルンに率いられて東に向かった一行は、このままモルドールへ向かうか、Boromir とともに Minas Tirith へ行くべきかの決定をせまられる段階にいたった。Minas Tirith はサウロンの襲撃から守るべき瀬戸際にあった。しかし Boromir は自分の都を守るための別のもろみを抱き、かづくでフロドから指輪を奪おうとした。

フロドは指輪をつけて逃走し、サムもその跡を追った。指輪の仲間の残りの面々が指輪所持者を追いかけてやろうとした時、オークが攻撃してきた。Boromir はメリーとビビンを守ろうとして殺され、メリーとビビンはさらわれて、裏切り者の魔法使いサーマンの要塞、Isengard へ連れ去られる。アラゴルンと Legolas と Gimli は、滅びの山へ指輪を持って行くのをフロドとサムに託したまま、捕らわれたホビットたちの追跡に出発した。こうして、わたしたちの物語が始まるのである...



著名な人物たち

●フロド・バギンズ

ビルボ・バギンズの甥。フロドの両親は、ボートの事故で溺れて死に、フロドは叔父の養子になりました。111歳の誕生日の宴会の最中に不思議なあきれた失踪をとげた叔父から、袋小路屋敷を相続しました。フロドは賢く、責任感のあるホビットですが、「一つの指輪」とその冒険は、重荷となって彼を苦しめています。

●サムワイズ・ギャムジー

ギャムジーじいさんの息子、サムワイズ（普通、サムと呼ばれる）は、フロドの最も親しい友人です。サムワイズは、袋小路の庭で働いています。優れた庭師であると同時にホビット村で最も頑丈なホビットの一人として知られています。この冒険で、サムは守護者としてフロドに仕えるという役まわりです。

●ベレグリン・トゥック

ベレグリン（いつもビビンと呼ばれる）は、ホビット庄の選侯（セイン）、巴拉ディン・トゥックの長子です。ビビンは、陽気なホビットで、良い友人ですが、やや未熟で無責任な所があります。

●メリアドク・ブランデーバック

メリアドク（いつもメリーと呼ばれる）は、バックの里の館主、サラドック・ブランデーバックの一人息子です。メリーはフロド・バギンズと子どもの頃からの友達でいこです。メリーとビビンは親友です。ビビンとは異なり、メリーは賢く責任感のある若いホビットです。

●アラゴルン

野伏として、またの名をエルフの石で知られるアラゴルンは、北方野伏の族長であり、ずっと昔にサウロンから一つの指輪を奪ったイシルデュアの末裔であり、Gondor の正当な王である。アラゴルンは、多くの技能を持つなかで、とりわけ偵察と追跡に熟達し、山のことにも明るく人物である。

●Gandalf

エルフとGondor の民にミスランディアの名で知られるGandalf は、サウロンの軍勢に対してミドル・アースを守ることに打ち込むべく生き残った白の会議最後の魔法使いである。不幸にも、彼はモリアの中の大きな橋から落ちて死んだ。

●レゴラス

闇の森のエルフの王子。レゴラスは血気盛んな高潔の人物で、ドワーフのギムリのよき友人である。

●ギムリ

はなれ山から来た頑丈なドワーフ。ギムリは、竜スマウグを滅ぼす探索行におけるビルボの同行者の一人、グローインの息子である。ギムリは頑固だが勇猛な人物で、真の友人である。彼とレゴラスはすぐ友達になった。

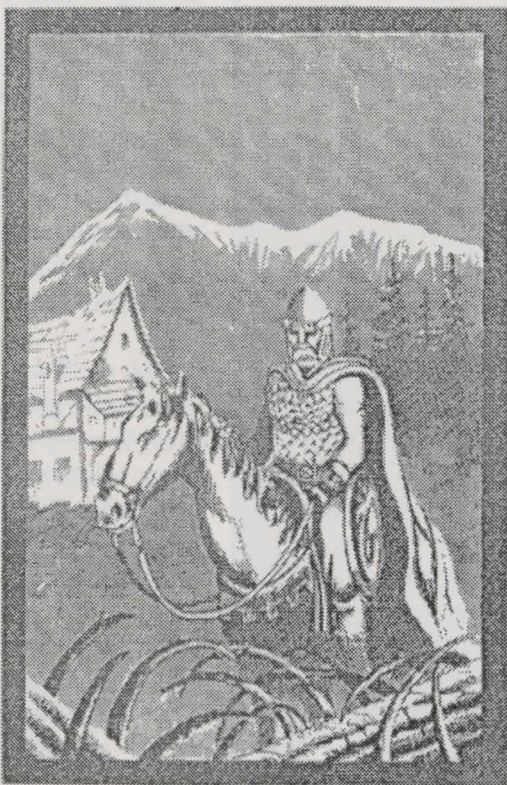
●ボロミア

Gondor の執政デネソールの長男、Boromir は勇敢ではあったが、一徹な人物だった。人間が一つの指輪によって墮落

させられるはずがないという思い込みから、彼は力づくでフロドから指輪を奪おうとし、その行為が指輪の仲間を離散にいたらしめた。ボロミアはその後すぐ、メリーとピピンをオークから守ろうとして死んだ。

●ゴクリ

この生き物はかつては一つの指輪を所有していたが、フロドの伯父ビルボ・バギンズに指輪を奪われた。この時から、ゴクリは「かれのいとしいしと」を求めてミドル・アースを探し回っている。彼は指輪を取り戻すまで決してあきらめないだろう。



ローハンと周囲の土地の案内書

(地図を参照してください)

●ローハン

ローハンの王国は、2510年に創設された。それは東方のオークや人間が大量に Gondool に侵入して王国を脅かした年である。思いがけなくも、アンデュインの水源に近い所に住んでいた人間の族長エオルが、北方から騎馬の大軍を率いて現れ、ケレブラントの野で侵入者たちを打ち破った。そこで Gondool の執政は加勢の返礼にカレナルゾンの地をエオルとその民に与え、その国の名をローハンと改めた。国民はロヒリムと呼ばれるようになり、歴代の王たちはエオルの館に住んだ。

エオルの館は400年以上にわたってローハンを統治している。エオルの息子ブレドはエドラスの大都市を造ってその首都とし、彼の王宮であるメデュセルドの黄金館を建造した。以後何年にもわたって、ローハンには平和が続いた。

しかしながら、槌手王ヘルムの統治時代に焦茶の国人の反乱が起こり、ロヒリムは敗れた。ヘルムは角笛城の要塞で攻勢に出て、焦茶の国人がロヒリムを皆殺しにしないよう抵抗を続けた。戦いに敗れた年のきびしい冬の間、彼は敵の野営地に乗り込んで、素手で敵を殺すことがあったと言い伝えられている。ヘルムはその冬に死んだが、彼の抵抗の努力が、結果的にロヒリムたちにローハンを解放させ、エオルの館を奪還させたのである。ヘルムの亡霊は今でもこの世をさまよい、その角笛を吹き鳴らしてローハン

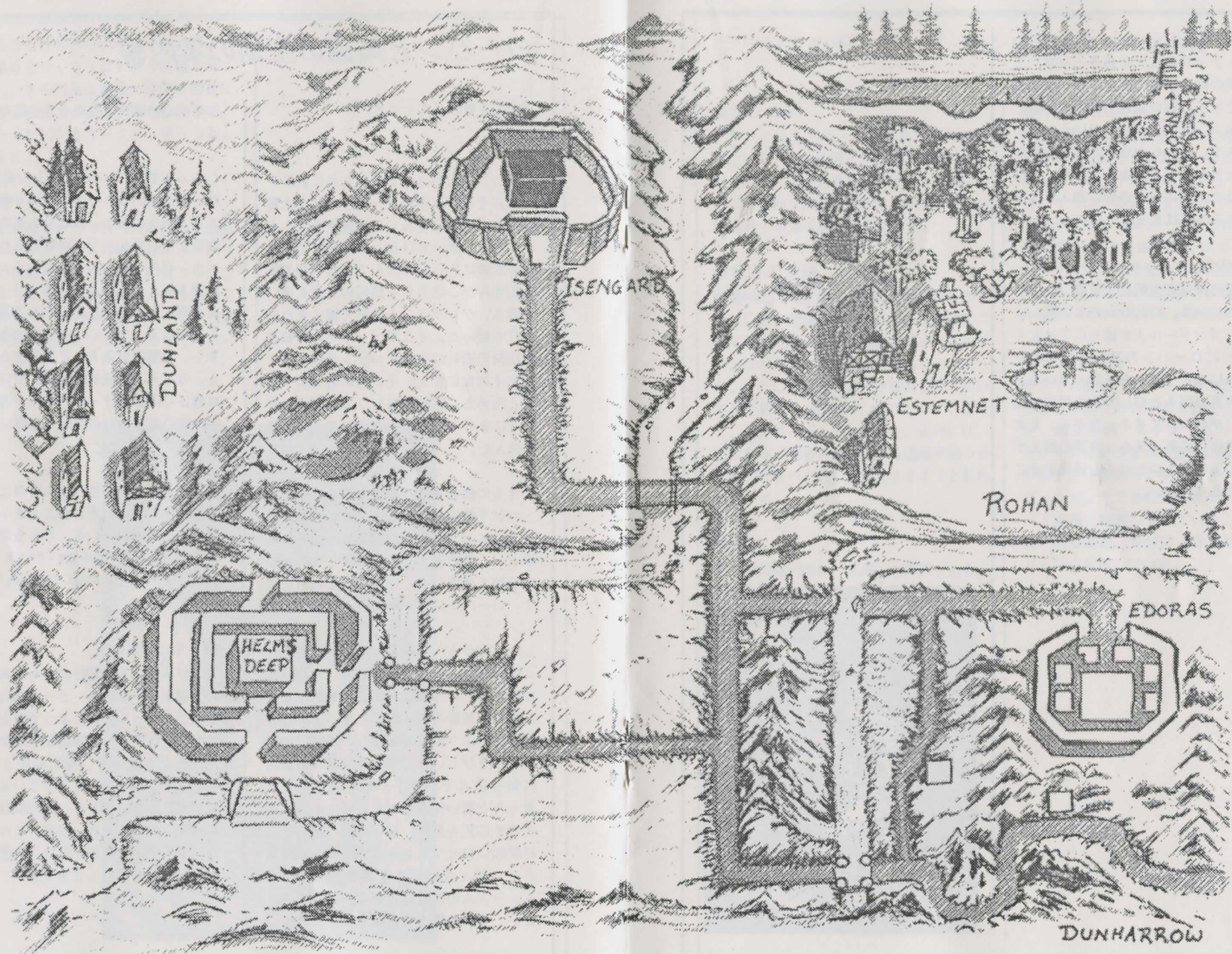
の敵の心に恐怖をもたらすと言われている。

ヘルムの甥のフレアラフ王の戴冠式の時、魔法使いサルーマンが贈り物を持ってローハンに現れ、ロヒリムとの友好を宣言した。サルーマンは歓迎され、彼はイセングルドの古代 Gondool 人の要塞の鍵を与えられた。長い間サルーマンはよき隣人だったが、だんだん墮落していくにつれて、ローハンを自分のものと思わず、攻撃の対象として見るようになった。セオデンの統治時代に、サルーマンは霧ふり山脈のオークの大軍を集め、焦茶の国の民を自分の支配下に置いて、征服を企て始めた。

ローハンには、西の谷と東の谷の二つの地域に分かれ、それぞれ西エムネトと東エムネトと呼ばれている。これらの地方には広範囲に人が住み着いてはおらず、村々はオークどものせいで手痛い損失を蒙っている。

●イセングルド

アングレノスト（現在のイセングルド）の主要要塞は、ミドル・アース第三紀の初期に Gondool の民によって築かれた。その要塞は驚くべき堅固な岩壁で造られた巨大な方尖塔で、空に向かって何百フィートも高くそびえ立っている。要塞は何百年か前に Gondool の執政からサルーマンに与えられ、以来、サルーマンはバラド＝デュアのサウロンの要塞をまねて、そこを強化してきた。

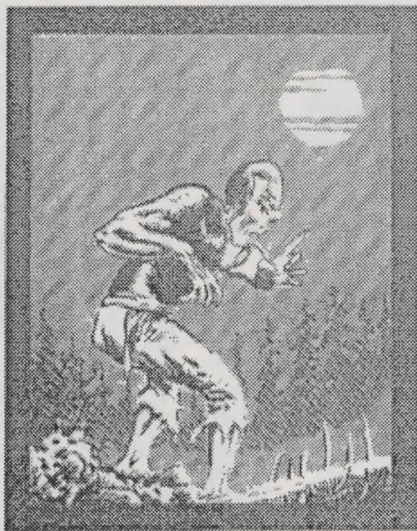


●ファンゴルン

ミドル・アースの広大な森の一つで、上古の時代の時のように広大ではないにせよ、おそらく最古の森とも言える。森には木の牧人、エントが住んでいると言い伝えられている。しかもきわめて危険な場所だと言われ、このような謎めいた伝説があるため、これらの森に敢えて足を踏み入れる人はほとんどいない。

●焦茶の国

焦茶の国の民は非友好的で気難しいことで知られている。ロヒリムたちの話しによれば、 Gondool 人が彼らにではなく自分たちにローハンの草原を与えたため、彼らはロヒリムたちを妬んでいるという。焦茶の国人とロヒリムの間には頻繁に戦いが行われてきた。だから、たとえ平和の時代にあっても、焦茶の国人がオーク以上に快くロヒリムと通商することは到底ありえない。



ラウロスの南、アンデュインの東の土地の案内書

●ラウロス

ラウロスはミドル・アース最大の滝であり、Gondool 人の領土が絶頂の時代の Gondool 人の北方の境界を示している。東の土手には危険な絶壁が連なり、経験を積んだ登山家でも登るのは困難である。

●死者の沼地

低湿地と沼地が密集したこの地域は、かつては広大な戦場の一部であり、そこで第二紀の終わりに、最後の同盟を結んだエルフと人間がサウロンの軍隊と戦ったのであった。ここには大勢の兵士が埋められ、長い年月を経て、沼地はだんだん大きくなって、墓を飲み込んでしまった。沼地には、夜になると死者の顔が現れる場所が幾つかあり、死者の亡霊が沼地をさまようと言われている。

●黒門

死者の沼地の南に、荒廃した黒門がある。ここは枯れて不毛の、黒焦げの景観を呈している。ここには二つしかないモルドールへの入り口の一つの、巨大な山道があり、その山道は黒門に見張られている。黒門は、ミドル・アース第二紀の後に、サウロンの召使いたちが再びモルドールに入ってそこを基地にしないように、Gondool 人の民によって建造された。Gondool 人の衰退とともに、門には見張りが置かれなくなり、黒門はサウロンとその召使いどもに奪われた。黒門は、そこに四六時中配置されているオークの軍隊によって厳重に警備されている。この経路を通してモルドールへ入ろうなど愚の骨頂である。

●イシリエン

荒廃したモルドールの前にこのような土地があるとは考えられないほど快適な緑の土地が、黒門の南にある。この土地は、サウロンの力がモルドールで増大するにつれて、Gondool 人の民に見捨てられ、今ではひと握りの野伏だけが残って、サウロンの軍隊とその同盟者たちを悩ませている。イシリエンには壮観な滝や絶壁、そして有名な十字路がある。

●モルグル谷

モルグル谷は、モルドールの西の境界に位置する魔王の谷である。その主要な砦が、魔王の都、ミナス・モルグルである。そこはかつては、影の山脈にあるイシルデュアの美しい都、ミナス・イシルだったが、今では谷間にある他のものすべて同様、墮落してきている。モルドールへ入る通路、キリス・ウンゴルはモルグル谷に位置している。

ミドル・アースの歴史

■第一紀

そもそのはじめに、唯一者エルという名でも知られる、イルーヴァタールがいました。彼は全ての物を、彼の心に浮かんだ考えで創造しました。なにもなかった所に物を創造するにあたり、しもべとしてヴァラールとマイアールをまず作りました。それから、彼らに共に大いなる音楽を与えました。この音楽には、ミドル・アースの創造と運命が織り込まれていました。彼らは、エルの考えた音楽に沿って、また彼らの創造性に沿って、世界を築こうとミドル・アースに降臨しました。しかし、ヴァラールの中で最も優れた者の一人であったモルゴスは、エルの意志とは正反対の自分の考えをミドル・アースに加えようとした。その考えとは、邪悪な物でした。モルゴスの邪悪な力は強く、多くのマイアールを彼の影響下に組み入れていきました。その中には、炎と闇の精バルログたちや、裏切り者サウロンなどがいました。

やがて、エルはエルフを生み出す事を計画しました。ヴァラールは、彼らとの交友関係を求めて、自らの国ヴァリノールにエルフたちを招きました。エルフたちはヴァリノールに行き、ヴァラールから多くの事を学びました。このエルフたちの中で最も優れていたのは、フェアノールでした。彼は、シルマリルを作りました。それは、ヴァリノールの二本の木（銀と金の木）の輝きを込めた3つの光の宝玉です。

モルゴスはヴァラールとエルフの友好関

係嫌い、それを壊そうと謀りました。彼は、フェアノールの父フィンウェを殺害し、シルマリルを盗みだし、二本の木に毒を与えてしまいました。フェアノールはエルフを率いて、モルゴスを倒す事を誓いますが、ヴァラールはこれを禁じました。フェアノールはヴァラールに反対し、多くのエルフたちが彼に従いました。彼らは、モルゴスの北の砦、アングバンドを攻め、長い流血と破壊的な戦いが続きました。

シルマリルの戦いは、500年近く続き、多くの英雄的、あるいは悲劇的な出来事がありました。この時期、ミドル・アースの戦いで、人間はエルフに荷担し、しばしば偉大なエルフの英雄たちと共に、人間たちの名前も出てきます。ベレンヤルーシェンがそうで、彼らはモルゴスの鉄の冠からシルマリルの一つを切り取りました。しかし、最後にはモルゴスはエルフたちを打ち負かし、彼を倒そうとする努力は無駄になりました。

だが、モルゴスの勝利は長く続きませんでした。航海者エアレンディルはミドル・アースを逃れ、幾多の危険を乗り越えてヴァラールの地へと航海し、モルゴスに虐げられている人間たちへの同情と、ヴァラールに反抗したエルフたちへの慈悲を嘆願しました。ヴァラールは彼らの軍を集め、モルゴスに戦いを挑み、彼を負かしました。アングバンドは潰滅されましたが、ミドル・アースの西部地方も同様に破壊されてしまいました。バルログたちも殺されましたが、わずか



な者たちが地中深くに逃れ隠れました。モルゴスは、彼が裁かれる世界の終末の日まで拘束されることになりました。彼の多くのしもべたちの中で、サウロンだけが生き延び、長い間隠れていました。

■第二紀

第一紀は、アングバンドの陥落と、ミドル・アースの西部地方ベレリアンドの潰滅で終わりました。ヴァラールはエルフたちにヴァリノールに戻ってくるよう求め、多くのエルフたちが従いました。ヴァラールの望みに反した者たちのうち、最も賢い者、ガラドリエルだけが、生き残りました。彼女は、ミドル・アースに留まることにしました。

エルフの高位の王に、ギル＝ガラドがいます。彼は、フェアノールの兄弟フィンゴルフィンの孫です。

フェアノール家の唯一の生き残りは、鍛冶屋ケレブリムボールです。彼はフェアノールの孫で、ドワーフの鉱山モリアの近くのエレギオンに住みました。

エアレンディルの息子のエルロンドとエルロスに、ヴァラールは一つの選択をえました。エルロンドはエルフとして永遠に生きることを選びました。

エルロスは人間として生きることを選びました。エルロスや、彼と共にモルゴスと戦った人間たちは、西方の海の直中に治める大陸を貰いました。この大陸はヌーメノルと呼ばれました。これら人間たち、ヌーメノル人は、長い寿命を持ち、エルフとの親交とヴァラールの恵で、かつて知られた中で最大の帝国を築きました。ヴァラールはヌーメノル人たちにただ一つの戒めを下しました。

それは、ヴァリノールに近づいてはなら

ないし、彼らの国の西岸が見えなくなるまで西に航海してはならないというものでした。

この戒めは、「ヴァラールの禁」という名で知られています。

第二紀の中頃、サウロンは正体を隠してエレギオンに来て、ケレブリムボールの親交を得ました。この時期、彼らは共に研究し、ミドル・アースを守り支えるために力の指輪を作りました。3つの指輪は、エルフの王、ケレブリムボール、ガラドリエル、エルロンドに与えられました。7つは、岩の館のドワーフの王たちに与えられました。9つは、ミドル・アースに住んでいた偉大なヌーメノルの王たちに与えられました。それからサウロンはケレブリムボールを裏切り、「一つの指輪」を作ったのです。一つの指輪をはめている者は、大いなる力を得ます。人々の間を見られずに歩け、寿命がなく不滅で、最も重要な事にはより力の弱い指輪をしている者たちを支配できるのです。サウロンが一つの指輪をはめた時に、エルフはサウロンの正体に気づき、彼らの指輪を外しました。

サウロンとエルフたちの間で、戦いが起こりました。ヌーメノルの介入がなければ、最後にはエルフたちは破れていたでしょう。サウロンは敗北に激しく怒り、ヌーメノルへの復讐を誓いながら、彼のモルドールの要塞へと退却しました。彼は、東部諸国の多くを支配下におく暴君になりましたが、ミドル・アースの西部に住むエルフたちに対しては、何世紀も戦いをしかけませんでした。

ヌーメノルはミドル・アースに植民を始め、ヌーメノル人が偉大な塔を築いた場所からサウロンは撤退しました。しかし何世紀もたつと、ヌーメノル人たちは不

満を抱き始め、「ヴァラールの禁」を非常にわずらわしく思い始めました。ヌーメノルの王たちはエルフとの親交を破り、暴君になりました。ヌーメノルの小さな地域の人々だけが昔ながらの理を守り続けました。彼らは、「節士派」と呼ばれていました。

そのうち、ヌーメノルの最も偉大な王、黄金王アル＝ファラゾーンはサウロンが軍隊を集め、ミドル・アースに住んでいるヌーメノル人たちを海に追い落とそうとしているという事を聞きました。

アル＝ファラゾーンは怒り、ヌーメノルの全力を挙げて大軍隊を集め、ミドル・アースへと航海し、モルドールの中心に建つサウロンの暗黒の塔、バラド＝デュアに行軍しました。彼はサウロンに塔から出てきて、彼の家臣になるよう要求しました。

そして、サウロンは出てきました。

力の頂点にあり一つの指輪を持っていても、ヌーメノルの力には対抗できない事をサウロンは知っていたからです。彼はアル＝ファラゾーンの前に屈し、忠誠を装いました。

アル＝ファラゾーンはサウロンに騙されはしませんでした。サウロンをヌーメノルに連れ帰りました。これは、重大な過ちでした。というのは、サウロンは既に退廃していたヌーメノル人たちに取り入り、彼らの心を墮落へと導いていったからです。彼は、ヴァラールの国を所有する者は誰でも永遠の命を手に入れる事ができると述べました。

アル＝ファラゾーンは自分が年老いてきている事を感じており、死を恐れ、サウロンの言う事を信じた。彼はかつてない大艦隊を集め、ヴァリノールを攻撃して不死性を奪おうとしました。

ヴァラールは、艦隊を破壊しヌーメノルの大陸を永遠の海の底に沈めました。

ヌーメノルからは、7隻の船がヴァラールに忠実な節士派を乗せ、エレンディルと彼の息子たち、イシルデュア、アナリオンに率いられて逃れ、ミドル・アースに来ました。彼らは、ヌーメノルとヴァラールの永遠の友好の証、白き木の苗木を持ち出しました。彼らは、ミドル・アースの北部と、南部に偉大な人間たちの王国を築きました。

この二つの王国をそれぞれ、アルノールとゴンドールと言います。

しかし、サウロンもヌーメノルの陥没から生き延びており、サウロンが死んだと考えていた節士派とエルフたちは、エルフと人間の「最後の同盟」を結びました。最後の戦いは暗黒の塔の前で行われました。高位の王ギル＝ガラドは戦いに倒れ、エレンディルとアナリオンも殺されました。しかし、最後にイシルデュアがサウロンの指から一つの指輪を切りとり、ダーク・ロードの靈魂は体から逃れ出しました。

こうして、第二紀は終わりました。

■第三紀

この時代、エルフたちとドワーフたちの力は衰えていきました。世界は人間の手に移っていく宿命にあったと言われていました。

サウロンはイシルデュアに倒されましたが、一つの指輪が存在する限り、永遠に破滅させられることはありませんでした。

エルロンドは、イシルデュアに指輪をそれが造られた滅びの山の火口の中に投げ入れるよう進言しました。しかし、イシ

ルデュアは高慢にもこれを拒絶し、これを彼の父の死の形見として取り、家門の宝とすると言いました。

この後すぐに、イシルデュアは大河アンデュインを渡っている時にオークの奇襲を受け、殺されました。彼の息子がアルノールの王国を継承しましたが、それを元のまま維持していくにはあまりにわずかな者しか残っていませんでした。最後には、アルノールは、アルセダイン、カルドラン、リュダウアの3つの王国に別れました。その後まもなく、恐ろしい敵が現われました。アングマルの魔王です。

実際は魔王は9つの指輪に乗っ取られた人間の王たち、つまり指輪の幽鬼たちのなかで最も力のある者でした。彼はアルノールの3つの王国に常に戦いをしかけ、リュダウアを属国にしました。最後には、アルノールの息子たちの王国を滅ぼしてしまいました。しかし、南から Gondool の王に率いられてきた軍隊によって、その後アングマルも滅ぼされ、魔王は逃げ去りました。アルノールの王たちの子孫は王国を統治するにはあまりにも少なくなり、長い年月の間エルフの王以外は誰も、彼らの消息を知りませんでした。

南部地方で、Gondool はヌーメノルの栄光の日々を思い出させるほど力をつけました。しかしそれも衰退しはじめました。Gondool の最後の王エアルヌアは、魔王との戦いで倒れ、Gondool の国政は Gondool の執政が、「王還りますまで」みることになりました。そのうち、この紀のさなか、影が闇の森

を覆い、邪悪な霊がドル・グルデュア、黒魔法の丘を住处にしました。この頃5人の年取った魔法使いが現われました。彼らは、援助を申し出、耳を傾ける者には助言を与えました。最も力と知識があった者は、白のサルーマンでした。最も賢く、情け深かった者は、灰色のガンダルフでした。自然の力と最も調和していた者は茶色のラダガストでした。他の者たちについては知られていません。彼らはドル・グルデュアの間の力の正体を突き止めようと努力しました。ガンダルフはその広大な森に忍び込み、サウロンが復活しているのを発見しました。彼らは、エアルヌアたちと手を組み、ドル・グルデュアからサウロンを追い出しました。しかし、サウロンはモルドールの彼の過去の砦に戻り、暗黒の塔を建て直しました。サウロンは、昔の軍隊を失っていたため、オークの軍隊を集め Gondool の軍隊と継続的に戦いを始めました。そして、サウロンはまず一つの指輪が隠されている場所を捜しはじめました。

一つの指輪は、サウロンには見い出せませんでした。かわりに、大河アンデュインの近くに住んでいたホビット族の一人であるデアゴルがそれを見つけました。デアゴルが指輪を友達のスメアゴルに見せると、スメアゴルはデアゴルを殺し、指輪を自分の物にしました。スメアゴルの家族は嫌われ者となった彼を追放し、彼は霧ふり山脈に逃れました。そこに、彼は指輪を「いとしいし」と呼びながら、長い間潜んでいました。スメアゴルは、彼がいつもたてているツバを飲み込む音のため、ゴクリと呼ばれるようになりました。

第三紀は、ドワーフたちに、非常に悲劇的な事の多かった時代です。

ミドル・アースで最も大きなドワーフたちの都市は、モリアの鉱山で、ドワーフたちはこれを、「カザド＝デュム」と呼びました。

ドワーフの鉱夫たちによって、突如、途方もない恐怖が眠りから呼び覚まされ、ドワーフたちは鉱山から駆逐されてしまいました。

いくらかは北部地方に逃れ、はなれ山、エレボールに新しい鉱山を開きました。しかし、

第三紀で最強の竜スマウグは、はなれ山を奪いその宝を自分の物にしてしまいました。

ドワーフたちは逃れ、モリアに戻りましたが、そこがオークで一杯になっているのを知りました。ドワーフたちの王は、オークたちに殺され、その復讐に無慈悲な戦いが起きました。アザナルビザールでは、多くのドワーフたちとオークたちが死にました。ドワーフたちは、戦いには勝ちましたが、彼らが目覚めさせてしまった邪悪な影への恐怖ゆえ、モリアには入りませんでした。しかし、モリアは彼らの鉱山でも最大で、彼らはここを決して忘れる事はありませんでした。

この頃、ドワーフの最も栄光ある王子、トーリン・オーケンシールドは、灰色のガンダルフに会いました。彼ら二人はスマウグを倒す方法を考え、軍を集めました。ドワーフはすばしっこい性質ではありませんでしたので、ドラゴンに忍び寄ることができる者を必要としました。このため彼らは、歴史上もっとも有名となった忍びの者、ホビット族のビルボ・バギンズを、ややしつぶつぶではありますが、雇いいれました。

スマウグを倒す目的は果たしましたが、この冒険の間に、より重大な出来事が起こりました。ビルボがゴクリと出会い、この不快な生き物の持っていた一つの指輪を、なぞなぞ遊びを競って勝ち取りました。

ゴクリは、バギンズに復讐を誓い、追跡のため彼の山脈を離れました。その後ゴクリはダーク・ロード（サウロン）に捕えられました。

ダーク・ロードは、バギンズが彼の指輪を持っている事を知ったのです。

今は、絶望的な時代です。暗黒の塔のサウロンは策をめぐらし、3つの目標に焦点を合わせました。

第一に、昔からの敵だった人間たちの最後に残った王国、Gondool を征服する事。

第二に、ミドル・アースに残ったエルフたちの最後の生き残りたちを全滅させる事。

第三に、一つの指輪を取り戻す事です。ひとたび、彼の手の一つの指輪が戻ったら、何者も彼を止める事はできないでしょう。

ミドル・アースの敵たち

ミドル・アースには多くの危険な敵がありますが、良いホビット魂を持っていれば、彼らを避けることができるでしょう。以下に出会うかもしれない敵の解説をあげます。

●サウロン

サウロンは、ミドル・アースのダーク・ロード（冥王）です。元々は、モルゴスがしもべとしたマイアールの一人でした。第一紀の間、彼はモルゴスの副官で最も力のあるしもべでした。モルゴスの滅亡後は彼が主人の後を継ぎました。サウロンは、恐ろしいほど力のある妖術師で、裏切りにたけ、限りの無い野心を持った暴君として知られています。彼の実体の有り様は知られていませんが、しばしば、まぶたのない赤い目として表わされます。サウロンは、現代のミドル・アースの邪悪な物の権化です。

●指輪の幽鬼

ナズグル、9人のしもべ、そのほか10通り以上の恐ろしい名前知られていません。彼らはサウロンの最も力のあるしもべたちで、ヌーメノル人の血統で最も優れた者たちにサウロンが与えた9つの指輪に乗っ取られた人間たちです。指輪の幽鬼たちは倒すことはできますが、通常彼らは死ぬかわりに自らの体を捨てて、モルドールに戻り新しい形態をとります。指輪の幽鬼たちの中で最も力のある者が、以前アングマルを支配した魔王です。彼は、「生きた男の手によっては死なない」と予言されています。

●オーク

ゴブリンとも呼ばれる、この汚い生き物はミドル・アースの第一紀の大暗黒時代にモルゴスが作りしました。闇の魔力を使って、強大な敵モルゴスはエルフたちを捕え、これらの獣のような生き物に作りかえました。オークは生き物が苦しんだり死んだりするのを見るのが好きです。この無情な生き物たちは特にエルフとドワーフに悪意を持っており、彼らと多くの戦いを行いました。

オークの社会には3つの階級があります。司令官であるウルク＝ハイ、普通のオーク、奴隷のスナガです。オークは戦闘においてはしぶとく、最も不屈な人間の英雄でさえ、ウルク＝ハイとの戦いでは易々と勝つことはできません。

●トロウル

サウロンの全てのしもべたちのなかで、トロウルは最も腕力のある連中です。彼らの巨体は大暗黒時代に木の精霊をまねて、モルゴスが作り出しました。トロウルは普通、日の光の中にいることはできませんが、近年サウロンは新しい種類のトロウル、オログ＝ハイを創り出しました。彼らは日光に耐えることができます。

●狼

われわれの世界では、狼はカリブなどを捕えて食料とし、人間を襲うことはしません。しかし、ミドル・アースの狼たちは、そんなに穏和ではありません。普通の狼は、特に空腹の時はその獐狂さで知られています。ミドル・アースの大型の

狼たちは、多くの恐ろしいお話の題材に使われています。第一紀にモルゴスは捕えられた狼たちに狡猾さと悪意を与え、憎悪にあふれる生物にと作り変えました。

ワグたちは、獲物になるホビット、人間、エルフなどを狩り、殺すことを楽しみます。ワグたちはまた、オークたちと行動を共にすることが多く、ことわざに、「ワグの吠えるところにオークもまたうろつく」と言われています。オークは戦闘時に、馬のようにワグに乗ることが知られています。

ミドル・アースにはまた、その姿を人間と狼の間で変えることができる人狼がいることも知られています。

このような生き物は本当に希少ですが、防備しておくにこしたことはありません。

第一紀の間、サウロンは人狼たちの長で、疑いもなく彼らの忠誠心を獲得しているでしょう。

●クモ

最初に現われたクモはウンゴリアントで、彼女はモルゴスがヴァラールの二本の木を枯らし、シルマリルを盗むのを助けました。彼女の邪悪な子孫はミドル・アースで大グモや小グモになりました。闇の森の巨大グモは、非常に恐れられています。また、大きく致死毒を持つクモは、ミドル・アースの全域で見ることができます。

●邪悪な精霊たち

歴史の部分に述べたように、唯一者エルは世界の創造にあたって多くの精霊たちを生み出しました。これらの精霊たちの多くは、大暗黒時代の帝王であり、第一紀ではサウロンの主人であったモルゴスに墮落されてしまいました。彼らの多くは、長い年月の戦いの間に滅びました

が、いく人かはいまだにミドル・アースの地底深くに隠れています。

これら精霊たちの中で最も恐れられているのが、炎と闇の悪魔バルログです。彼は、第一紀はサウロンのしもべでした。バルログは地底深くにまだに生き残っていると考えられています。

●塚人

これら恐ろしい怪物たちは、古森と粥村の間の古墳山（塚山）に住んでいます。彼らについてはほとんど知られておらず、彼らと出会った話ができる者もわずかしきません。彼らとても、喜んでその話をすることはありません。おそらく彼らは、遠い昔に魔王に墮落させられ、サウロンのために邪悪な行為をしているのでしょう。

●妖術師

暗黒の技に長けた者たちも何人かいます。彼らは、サウロンや彼らの大首領である魔王から魔術を学んだ人間やオークたちです。妖術師たちは邪悪なので、できる限り避けたほうがいいでしょう。

●竜

モルゴスの創造物の中で、最も大きく強力な生き物です。

バルログより危険とさえいえます。何匹かは今日も生き延び、ミドル・アースの北部の荒れ地に見かけられるということです。巨大な翼、ウロコで充分に守られた体、鋭い歯を持ち、火を吹くことができます。

●吸血鬼

第一紀の終わり以降、吸血鬼は見かけられていません。しがし、いなくなったわけではないようです。吸血鬼は、魔法使いか魔女で、巨大コウモリの姿をとることができます。この怪物については、ほとんど知られていません。

ミドル・アースの住人

●エルフ

ミドル・アースの最初の住人エルフは、美しく、強く、不死です。彼らは戦いの刃に倒れるか、深い悲しみのため生きる意思を奪われた時にのみ死にます。ミドル・アースには、4つの大きなエルフたちの居住地があります。間の森の北のスランデュイルの王国、裂け谷のエルロンドの「最後の憩」館、ガラドリエル女王の統治するロスロリエン、ホビット庄の西のキアダンの灰色港です。エルフたちは、のんきで陽気か、悲しそうで物思いに沈んでいるかのどちらかです。彼らは歌と詩を楽しみ、戦争を喜ぶことはほとんどありません。

●人間

ミドル・アースの二番目の住人は人間です。エルフによく似ていますが、一つ大きな違いがあります。人間は、不死でないことです。人間は、60才から100才ぐらいの寿命を持っています。(西方の人、つまりヌーメノル人の末裔)は、じつに長い寿命を持っています。主な人間の国家はミドル・アースの東と南にあります。ローハン、焦茶の国、ゴンドール、ハラドの王国、リューンです。はるか遠くの東や南の国々の多くは、サウロンと同盟を結んでいます。

●ドワーフ

この不屈で頑丈な人々は、アウレの名で知られるヴァラの神、マハルが作りしました。ドワーフは頑固で、攻撃的で、強欲で、怒りっぽいですが、高潔で信頼できる友人でもあります。ドワーフの要塞の

大半は、ホビット庄の西方に位置する青の山脈と、ミドル・アースの東にある黒がね連山とはなれ山にあります。

●ホビット

この文明化された、しかし、小さな住人たちについては、いろいろなことが言われています。彼らの起源は謎ですが、ホビット庄に来る前から何千年もの間、ミドル・アースに住みついていたと言われています。ホビットたちは平和を愛し、荒々しいことや冒険を嫌います。しかし戦うとなると、非常に強い意思を持ち、頑強になる生き物です。ホビットは主に、ホビット庄と粥村に住んでいます。

●エント

木の牧人であるこれらの生き物は、森を荒そうとする者から森を守るために、ヴァラの神ヤヴァンナの命を受けたエルによって作られました。エントは巨大な木のような生き物で、気長で、あわてるのが嫌いです。エントを怒らせると後で必ず後悔することになるので、注意すべきだと言われています。

●鷲

北部地方の大鷹たちは、ミドル・アースで最も知性ある生き物です。彼らの多くは、人間と話す能力を与えられています。鷹たちは、ヴァラールの王マンウェのしもべであり、最も必要とされるときにしばしば彼から良き行いをする者たちが進むべき道を示すためにつかわされます。

ミドル・アースには、以上の意識ある生き物の他に、広範囲にわたる知性の低いあるいは知性の高い生き物たちがいます。

小馬、馬、熊、さらには伝説の「じゅう」までもがいます。

名前的小辞典

●アウレ

ヴァラールの鍛冶屋で、ドワーフの作り主で、ヤヴァンナの夫です。ドワーフはマハルと呼んでいます。

●赤表紙本

ビルボ・バギンズ、フロド・バギンズ、サム・ギャムジーによって書かれた書物です。ミドル・アースの歴史が書かれています。

●アモン・スール

粥村の東、風見ガ丘として知られている、とある山の頂上の廃墟。

●アナリオン

エレンディルの次男です。アナリオンは第二紀の最後の戦いで倒れました。彼の息子が、ゴンドールの統治者になりました。

●アラゴルン

ガンダルフの友人として知られている、偉大な追跡者であり狩人です。アラゴルンはイシルデュア直系の子孫です。

●アル=ファラゾーン

ヌーメノル最後の王です。彼は、第二紀にサウロンを捕えますが、サウロンは彼をそそのかし、ヴァリノールを攻撃させます。

ヴァリノールはそれをイルーヴァタールに訴え、イルーヴァタールはヌーメノルを破壊しました。

●アルウェン

エルロンドの娘です。アラゴルンと婚約しています。

●アルセダイン

アルノールが分裂してできた3つの王国の中で、最大のものです。アルセダインは何世紀も昔に、魔王に壊

滅されました。アラゴルンは、その最後の王の子孫です。

●アルノール

ミドル・アースの北西域にあった人間たちによる大昔の王国。エレンディルが基礎を築き、イシルデュアの息子たちが治めました。

内部的な争いで、3つの小さな王国、アルセダイン、カルドラン、リュダウアに分裂しました。それらは、後にアングマールの魔王に壊滅させられました。

●アングマル

霧ふり山脈の北斜面にあり、魔王に統治されていた大昔の王国。

アングマルは、アルセダイン、カルドラン、リュダウアの各王国を壊滅させたが、ゴンドールの軍隊に滅ぼされました。

●イセンガルド

ローハンの北に位置するサルーマンの要塞。

●イシリエン

モルドールの西境に位置する広大で美しい森の地。イシリエンはゴンール帝国の領土ですが、今ではほとんどさびれ、数人のゴンドールの野伏がその土地を徘徊して、サウロンの軍勢を悩ませています。

●イシルデュア

エレンディルの長子です。イシルデュアは、第二紀最後の戦いで、サウロンの指から一つの指輪を切り取りました。

イシルデュアは、指輪を壊すかわりに、戦利品としてそれを取りました。大河アンデュインを泳ぎ渡っている時、指輪は彼の指から抜け落ち、オークの射手の前に姿をさらした彼は殺されました。このため、この指輪はイシルデュアの禍いと呼ばれるようになりました。イシルデュアの息子たちが、アルノールの統治者と

なりました。

●イルーヴァタール

唯一者、万物の創造者、ヴァラールの主人です。エルとも呼ばれます。

●ヴァラール

イルーヴァタールの主な召使いたちです。マンウェとその妻ヴァルダに率いられています。彼らは、ヴァリノールと呼ばれる領土を統べ、重大な危機の時以外は、ミドル・アースの出来事に干渉しないでしょう。

●ヴァリノール

ミドル・アースから遠く離れた大陸にあるヴァラールの国で、多くのエルフたちも住んでいます。

エルフたちは、西に船出してヴァリノールに行くことはできますが、人間は、ヴァリノールにはいけません。

●ヴァルダ

エルベレスのもう一つの名前です。

●ウルモ

水の王であるヴァラールです。ミドル・アースのエルダールと最も親しくしています。

●エアレンディル

第一紀の終わりの頃の人間たちの指導者です。

エアレンディルは最後のシルマリルをヴァリノールに持ち来り、エルフと人間たちがヴァラールにたいして犯した罪への慈悲をこいました。この結果、第一紀最後の戦いが起きます。

エアレンディルは、シルマリルの光に輝く天駆ける船に乗ります。この船は、エアレンディルの星と呼ばれます。

●エオウィン

ローハンの王セオデンの姪で、エオメルの妹。

●エオメル

ローハンの王セオデンの甥で、ローハン

の東境の保護者。

●エオル

ローハン最初の王で、エオルの館はローハン王室の名称です。

●エオルの館

ローハンの支配王朝の名前。

●エドラス

ローハンの首都で、黄金館メデュセルドがあります。

●エルケンブランド

ローハンの西辺境国の管轄司令官で、強健で有能な兵士。

●エルベレス

星々を作ったヴァラールの女王ヴァルダをエルフたちはこう呼びます。

彼女は、邪悪な力を持つ者たちに最も恐れられているヴァラ（ヴァラールの単数形）です。

●エルロス

エアレンディルの二人の息子の一人です。人間として生きることを選び、ヌーメノルの最初の王になりました。エルロスは、アラゴルンの祖先です。

●エルロンド

エアレンディルの二人の息子の一人です。彼はエルフとして生きることを選び、裂け谷に居をかまえました。彼はアルウェンの父親で、エルロスの兄です。

●エレンディル

ヌーメノルの節士派の指導者で、ヌーメノル壊滅の時、ミドル・アースへ航海しました。エレンディルは、アルノールと Gondool の王国の礎を築きましたが、第二紀の最後の戦いで倒れました。彼の息子たちが、イシルデュアとアナリオンです。

●カザド

ドワーフが自分たちを呼ぶときの名前。

●カザド＝デュム

霜ふり山脈の地下に建設されたドワーフ

たちの都市。

エルフたちからは、モリアと呼ばれています。

●風見ガ丘（かざみがおか）

ある山地の頂上にある廃虚の塔です。そこは、今は滅んだカルドランに属していました。粥村の東にあります。

アモン・スールとしても知られています。

●ガラドリエル

ロリエンの女王で、その力、英知、美貌で知られています。

アルウェンは彼女の孫娘です。

●カルドラン

アルノールの崩壊後、形作られた3つの王国のうちの一つです。

この王国は遠い昔にアングマルに壊滅されました。それがあったのは、今、粥村と古墳山になっている場所です。

風見ガ丘（アモン・スール）はその砦の一つでした。

●ガンダルフ（灰色のガンダルフ）

エルフたちにはミスランディアとして知られる、最も賢明な魔法使い。

●木の髭

伝説上の最長老のエント。

●ギャムリング

ロヒリム人の領主。

●黒門

死者の沼地の南にある、厳重に警戒されたモルドールの門。

●グリマ

ローハンの王セオデンの助言者で、王様以外の全員にひどく嫌われていて、蛇の舌と呼ばれています。

●グロンド

サウロンの主人、モルゴスの楯ほこの名前で、サウロンがミナス・ティリスを急襲するために作った魔法の破城槌の名前でもあります。

●ケレブリムボール

エルフの鍛冶屋で、サウロンと力の指輪を作りました。

ケレブリムボールは、第二紀にサウロンに裏切られ、殺されました。

●黄金館（こがねやかた）

エドラスにあるセオデン王の宮殿。

●焦茶の国（こげちゃのくに）

霧ふり山脈の南西斜面にある国。大昔、ローハンの敵でした。

●ゴンドール

南部の偉大な人間たちの王国です。現在の王都は、ミナス・ティリスです。一千年前、血統が絶えるまでは、アナリオンの息子たちが治めていました。現在は、執政のデネソールが治めています。

ゴンドールはミドル・アースで最大の兵力を持ち、サウロンに敵対しています。

●サウロン

偉大なマイアールの一人です。彼は邪悪な道に落ち、第一紀の間、モルゴスのしもべになりました。姿を変える能力とその不実さで知られています。第一紀の最後の戦いの時、ヴァラールから逃げました。

彼はケレブリムボールを助けて、力の指輪を作りましたが、それらをすべて支配する一つの指輪を作り、ケレブリムボールを裏切りました。

ヌーメノルの最後の王、アル＝ファラゾンに捕えられましたが、ヴァリノールを攻撃しよう王をそそのかしたため、ヌーメノルの壊滅とサウロン自身の実体を失うことになりました。サウロンはぞっとするほど恐ろしいダーク・ロードの形態でミドル・アースに戻ってきて、以後人間やエルフたちが好ましいと思う姿をとることはありませんでした。彼はエルフと節士派たちに戦いをしかけましたが、彼の指から一つの指輪を切り取っ

たイシルデュアに敗れました。

サウロンは一つの指輪が存在する限り滅ぼすことはできません。

彼は第三紀の間、ミドル・アースの支配者として較べる者の無い状態になるまでじっと、時を過ごしていました。

●裂け谷（さけだに）

霧ふり山脈の西斜面にあるエルロンドの本拠です。イムラドリスや最後の憩という名でも知られています。

●サルーマン（白のサルーマン）

その知識と能力で知られる最も偉大な魔法使いで、白の会議の裏切り者です。サルーマンはサウロンの同盟者ですが、自分自身のために例の指輪を欲しがっています。彼は現在、ローハンの北方イセングアルドに住んでいます。

●死者の扉

白の山脈の幽霊トンネルを通過して、馬銜谷と海の間へ出る道へ通じる入口。今までに敢えてその入口をくぐったのは、ローハンの二代目王、ブレゴの息子バルドールだけであり、彼は二度とふたたび戻ってこなかった。

●死者の沼地

モルドールの北にある広大な沼地で、幽霊が住んでいる。

●シルマリル

エルフの鍛冶屋フェアノールが、ヴァリノールの二本の木の光を閉じこめて作った3個の宝石です。これらのシルマリルは、モルゴスに盗まれました。一つはのちにベレンとルーシエンが取り戻し、エアレンディルの星の光として使われました。他の二つは、第一紀の終わりに失われました。

●スマウグ

ミドル・アース最後の大竜。80年前に殺されました。

●セオデン

ローハンの現在の王。

●セオドレド

ローハンの王セオデンの息子で、イセンの浅瀬の戦いで最近討ち死にしました。

●節士派

エルフとヴァラールの友好の古い伝統を忠実に守り続けたヌーメノル人の一派。彼らはヌーメノルが滅亡する前にヌーメノルを離れ、アルノールとゴンドールの王国を築きました。節士派を率いたのは、ヌーメノルの最初の王、エルロスの直系の子孫、エレンディルでした。

●センゲル

ローハンの王セオデンの今は亡き父。

●ダゴルラド

最後の同盟の戦いが行われた、モルドールの門の前の戦場が原。

●力の指輪

サウロンとケレブリンボールが作った指輪です。

3つのエルフの指輪（行方不明）、7つのドワーフの指輪、9つの人間の指輪があります。これらの指輪は、ミドル・アースを保護する力を持っていますが、サウロンは一つの指輪を作り、他の指輪を身につけている者たちを支配し、ミドル・アースを牛耳ろうとしました。

●角笛城

ヘルム峡谷の中心にある大きな砦。

●デネソール

現在、ゴンドールを統治している執政で、ボロミアとファラミアの父親です。

●デュリン

ドワーフの最初の父祖。アウレに作られたドワーフ族7人の父祖の最年長者。

●デュリンの禍（わざわい）

デュリンを殺した出所不明の怪物。

●トゥック家

ホビット的でない冒険好きな傾向のある

ことで知られるホビットの家族。彼らの家長は、「ホビット庄の選侯」の肩書きを受けています。ペレグリン・トゥックはこの家族の一員です。ビルボ・バギンズとフロド・バギンズは、ともに彼らと近い血縁関係を持っています。

●トゥルカス

格闘での剛勇さで知られるヴァラールの闘士です。彼はネッサの夫です。

●飛蔭（とびかげ）

ガンダルフの友人となった馬。

●ドル・グルデュア

南部闇の森にあったサウロンの砦です。

●ナウグリム

ドワーフのエルフ名で、「発育不全の者たち？」を意味しています。

●西エムネト

ローハンの西辺境国で、エルケンブランドが守っています。

●ヌーメノル

ミドル・アースの第二紀の人間たちにより、星形の大陸に作られた偉大な王国です。エルフに協力してモルゴスと戦った人間たちの褒美として、その息子たちに与えられました。ヌーメノル人たちは傲慢になり、ついにはヴァラールに背くようになったため、ヌーメノルは破壊されました。ヌーメノル人は、ゴンドールの王たち、デュネダインの祖先です。

●ネッサ

オロメの妹で、最も足の速いヴァラールです。トゥルカスの妃です。

●野伏（のぶせ）

ミドル・アースの北部地方をうろついている狩人たちです。近隣の人たちには、信頼されていません。

●バックの里

ホビット庄の東の部分、ブランデーウィン川の向こう側です。

ここはブランデーバック家の領地です。

●はなれ山

エレボールとも呼ばれるこの山は、金竜スマウグに追い出されるまでは、ドワーフたちの昔の住処でした。このゲームの始まるほんの百年ほど前、近隣の人間たちと最も有名な忍び、ビルボ・バギンズの助けでドワーフたちは、はなれ山を取り戻しました。現在の統治者はドワーフの王、ダインです。

●歯の塔

モルドールの黒門の二つの塔をいいます。

●バラド＝デュア

サウロンの暗黒の塔で、彼の力の源です。

●バルログ

モルゴスの悪魔のようなしもべで、炎と闇に関する力を持っています。（ミドル・アースの敵たちの章の邪悪な精霊たちを参照して下さい）

●東エムネト

ローハンの東境の地で、エオメルが守っている。

●一つの指輪

力の指輪の中で最も強力です。サウロンが作りしました。

●ビルボ・バギンズ

竜スマウグの宝を盗むため、ドワーフたちに雇われたホビット。

思いもかけず、一つの指輪を見つける。フロド・バギンズの叔父です。

●ファラミア

デネソールの次男で、学者で兵士として知られています。

ゴンドールの人たちの尊敬は、ボロミアにのみ向けられています。

●ファンゴロン

ローハンの北東に位置する大きな森。

●フェアノール

今までで最高のエルフの鍛冶屋です。フェアノールは、シルマリルを作りました。シルマリルがモルゴスに盗まれた時、フェアノールはヴァラルルの意思を無視し、大勢のエルフたちを率いてモルゴスに戦いをしかけました。フェアノールは、その戦いの初めの頃にバルログに殺されました。

●蛇の舌

ローハンの王セオデンの助言者、グリマを軽蔑した呼び名。

●ヘルム

ローハンの偉大な戦士王で、ヘルム峡谷を築きました。

●ヘルム峡谷

ローハンの王ヘルムによって築かれた要塞で、ローハンで最も堅固な砦です。

●ヘルムの堤防

ヘルム峡谷の近くにある障壁。

●ベレン

歴史上最も有名な人間の英雄です。彼は、シルマリルをモルゴスの鉄の冠から切り取り、ドリアスのルーシエンと結婚しました。ベレンはヌーメノルの王たちの祖先です。

●ホビット庄

田舎風の村、せせらぎ、野原、なだらかな丘のある土地です。

ホビット庄は元々、アルセダインの王国の一部で、居住地として王からホビット族に与えられました。アルセダインの陥落後、ホビットたちはこの地にとどまりました。ホビット庄は、このゲームシリーズの開始場所です。

●滅びの山

モルドールにある火山で、ここでサウロンは一つの指輪を鍛えました。

●ボロミア

Gondórnól の デネソールの 長子で、偉大

な戦士です。メリーとピピンを守っていて、オークたちに殺されました。

●マイアール

イルーヴァタールに仕えた力ある者たちで、ヴァラルルに似ていますが、それほど力は持っていません。サウロンはマイア（マイアールの単数形）でした。ドリアスの目メリアンもそうです。

●魔王

サウロンのしもべで、黒き首領です。指輪の幽鬼たちの長で、最も力があります。魔王は、何世紀も前にアングマルの王国を統治していましたが、 Gondórnól に滅ぼされました。

●馬鋏谷（まぐわだに）

馬鋏砦のある谷。

●馬鋏砦（まぐわとりで）

エドラスの背後にそびえる山脈にある非難場所。

●マハル

彼らの創造主ヴァラのアウレを、ドワーフたちはこう呼びます。

●魔法使い

年を取っており、賢く、魔法の力を有する5人の人々です。彼らの素性は不明です。最も力のある魔法使いはサルーマンで、次にガンダルフとラダガストが続きます。

●マンウィー

ヴァラルルの長で、ヴァルダの夫。

●見限り宿（みかぎりやど）

粥村の東にある宿屋。

●ミドル・アース

エルフ、ドワーフ、人間、ホビットなどの種族が住んでいる世界で、このゲームの舞台です。

●ミナス・モルグル

かつてはミナス・イシルだったこの Gondórnól の都市は、今では魔王の住処となり、墮落と悪の場所と化しています。

●メアラス

馬の中の王者で、ロヒリムの平原を放浪しています。

●メデュセルド

エドラスにあるセオデンの黄金館。

●メリアン

最も力があり賢かったマイアールの一人です。彼女は、エルフの王、ドリアスのシンゴルと結婚しました。メリアンはルーシエンの母親で、ガラドリエルの親友でした。

●メルコール

モルゴスの元の名前です。

●モリア

ドワーフの最も大きな住居群で、カザド＝デムとも呼ばれています。

●モルグル谷

ミナス・モルグルがある谷で、そこにはキリス・ウンゴルに通じる階段があります。

●モルゴス

メルコールとも言われ、邪悪の道に落ちた大いなる力を持つヴァラルルです。イルーヴァタールに忠誠を持つヴァラルルに対し、多くの戦いを仕掛けました。彼はフェアノールのシルマリルを盗み、取り戻そうと努力するエルフや人間たちと戦いました。モルゴスは、オークやトロウルたちをしもべとして作りました。彼は第一紀の終わりに戦いに破れ、永遠に幽閉されています。

●モルドール

サウロンの領地です。モルドールは、ミドル・アースの南東部、灰色の火山の平原にあります。四方を山脈に囲まれ、最も恐れられている山、滅びの山があります。

●ヤヴァンナ

ヴァラルルの一人で、木々と自然に特に関心を持っています。

●闇の森

暗く危険な森です。北部は、スランデュイルの率いる良きエルフたちが住んでいますが、南部は、邪悪なクモたちの住処とドル・グルデュアの暗き砦があります。

●指輪の幽鬼たち

9人のサウロンのしもべたちで、元はヌーメノル人の偉大な王子たちでしたが、彼らにサウロンが与えた指輪に支配され、強い力を持つ幽霊のようなしもべになってしまいました。サウロンの意思に永遠に捕えられています。

●リュダウア

アルノールの分裂後、できた3つの王国の一つです。リュダウアはすぐに魔王の圧政下に倒れ、完全に破壊されました。

●リューン

ミドル・アースの東部の国々です。その住民たちは、サウロンと同盟を結んでおり、 Gondórnól の昔からの敵です。

●ルーシエン

メリアンとドリアス王シンゴルの娘で、ベレンの妻です。

ルーシエンは、ベレンがモルゴスの鉄の冠からシルマリルを取るのを助けました。これがエアレンディルの星と呼ばれたシルマリルです。

ヴァラルルの長で、ヴァルダの夫。

●ローハン

戦士たちの国で、近年は Gondórnól と同盟を結んでいます。

その優れた馬で知られています。

●ロヒリム

ローハンの人々の呼び名。

●ロリエン

ロスロリエンとも呼ばれます。この森は、ミドル・アースで最も力を持つエルフ、ガラドリエルの住まいです。

質問で相手に聞くことができる言葉

ゲーム中に会った者と会話をして、次のような言葉を質問できます。
ただし、実際に質問できるすべての言葉ではありません。
何が聞けるかはいろいろと試してください。

第1部 東ローハン (代表的パーティ アラゴルン、ギムリ、レゴラス)

剣(ケン)	オーク	傷(キズ)	助け(タケ)	敵(テキ)
森(シリ)	金(キン)	スナガ	馬(ウマ)	グリマ
ハルカ	王(オウ)	ターク	もうろく	エドラス
ボロミア	エオメル	フィオフ	ホビット	メアラス
ニュース	ローハン	池(イケ)	名前(ナマ)	暗黒の塔(アンコクノタ)
裏切り(ウラギリ)	臆病(オビョウ)	ファンゴルン	フォルウィン	蛇の舌(ヘビノシタ)
友人(ユウジン)	ガンダルフ	ハーディング	病気(ビョウキ)	魔法使い(マジツカイ)
レオフィン	オルサンク	サルーマン	聖堂(セイドウ)	罪の代償(ツミノダイジョウ)
わら頭(ワラタマ)	話(ワタ)	セオデン	宝物(ホウモノ)	ワルカノス
戦い(タケ)	白の手(シロテ)	寡婦(カフ)	息子(ムスコ)	東エムネト(ヒガシエムネト)

第2部：死者の沼地と黒門 (フロド、サム)

キー	闇(ヤミ)	死(シ)	じゅう	ボイド
ベレド	エルフ	イシル	口(クチ)	川(カハ)
オーク	ニュース	黒門(クロモン)	ネンドル	ボロミア
サウロン	リュエン	ボーンダ	指輪(ヒトマリ)	誓い(チカ)
自由(ジユウ)	沼地(ヌマチ)	幽霊(ユレイ)	森林(シンリン)	星のルビー(ホシノヒョウ)
ダゴルラド	ダーク・ロード	アンデュイン	デネソール	死者の沼地(シヤノヌマチ)
ファラミア	食べ物(タベモノ)	ギル・ガラド	ギルグリーン	青の魔法使い(アヲマジツカイ)
ゴンドール	モルドール	グルワズデル	小さい人(チサイヒト)	グリーン・リープス
ミナス・イシル	ノルドール	オロファー	亡霊(マウレイ)	
吸血鬼(キョウケツキ)	スピリット・キー			

第3部：ファンゴルン (ビビン、メリー)

橋(ハシ)	薬(クスリ)	年(トシ)	木(キ)	水(ミヅ)
森(シリ)	エルフ	オーク	かわき	ニュース
フォーン	ブララム	孤独(コドク)	迷い(マヨ)	任務(ニム)
廃墟(ハイキョ)	幽霊(ユレイ)	治療(チョウリョウ)	貴妃(キヒ)	アムロス
リナンデル	ファンゴルン	サルーマン	木の実(キノミ)	木の髭(キノヒゲ)
黒根っこ(クロネコ)	デルン谷(デルンダニ)	ガラドリエル	イセンガルド	水湧き出ずる(ミヅワキスル)
エント	エント薬(エントヤク)	エント川(エントガハ)	エント女(エントメナ)	エントの寄合(エントヨリアイ)
木の葉髪(キノハガミ)	オロリンドル	木の皮肌(キノカハダ)	水源地(スイゲンチ)	野营地(ヤエイチ)

第4部 エドラスと南ローハン (ガンダルフ、アラゴルン、ギムリ、レゴラス)

道(ミチ)	水(ミヅ)	東(ヒガシ)	竜(リウ)	王(オウ)
アンデュリル	戦い(タケ)	寢室(シジツ)	隠し場所(カクシバシヨ)	忠言(チュウゲン)
治療(チョウリョウ)	死者(シヤ)	ディムホルト	馬鉄砦(ウマテツシヨ)	エデアナ
エドラス	連金薬(レンキンヤク)	エオメル	小道(コミチ)	魔法使い(マジツカイ)
エオル	エオウィン	フェルガンド	見つけ(ミツケ)	幽霊(ユレイ)
黄金館(オウゴン)	グリマ	ファラルディン	治療(チョウリョウ)	ローハン
指導者(シドウシャ)	助け(タケ)	イセンガルド	サルーマン	蛇の舌(ヘビノシタ)
薬(クスリ)	ムンドブルグ	ニュース	誓約(チカヨク)	オルプリン
病気(ビョウキ)	階段(カイダン)	セオデン	セオドレド	王座(オウザ)
宝物(ホウモノ)	イスル	ヘルム	オーク	

第5部 イシリエン (フロド、サム)

敵(テキ)	悪(アク)	滝(タキ)	池(イケ)	川(カハ)
塔(トウ)	白(シロ)	傷(キズ)	キリス	ハラド
オーク	アセラス	ボロミア	ムーマク	ニュース
サウロン	ウンゴル	病気(ビョウキ)	王の葉(オウノハ)	モルドール
ヌーメノル	通路(ツウロ)	指輪(ヒトマリ)	執権(シツケン)	流れ(ナガレ)
戦い(タケ)	場所(バシヨ)	デネソール	ファラミア	ゴンドール
エレンドイル	食べ物(タベモノ)	イシルデュア	オスギリアス	ミナス・ティリス
ローハン	ダーク・ロード	南方人(ナンボウジン)	ミナス・モルグル	

第6部 ヘルム峡谷 (ガンダルフ、アラゴルン、ギムリ、レゴラス)

ハマ	ドア	手(テ)	ハロー	ヘルム
グリマ	竜(リウ)	獣(ケモノ)	マリア	男(オトコ)
オーク	穴(アナ)	池(イケ)	蛇(ヘビ)	卵(タマゴ)
墓(カバ)	木(キ)	水(ミヅ)	女(メナ)	幽霊(ユレイ)
飢え(ウエ)	助け(タケ)	浅瀬(アサセ)	レオフ	蛇の舌(ヘビノシタ)
アグラロンド	巨人(キョジン)	隊長(チウチウ)	洞窟(ドウクツ)	洞穴(ドウツツ)
子供(コドモ)	峡谷(カウコウ)	エルケンブランド	食べ物(タベモノ)	友人(ユウジン)
ガンダルフ	長手袋(ナガテアザ)	挨拶(アイワ)	衛兵(エイヘイ)	ハイセンガルド
山男(ヤマオトコ)	角笛城(ツノフエシヨウ)	便所(ベンジョ)	犠牲者(ギセイシャ)	脅威(キョウイ)
使いの者(ツカイモノ)	鉱山(コウサン)	怪物(カウモノ)	ニュース	食料庫(シヨクリョウコ)
戦い(タケ)	ローハン	サルーマン	サウロン	秘密(ヒミツ)
ろう城(ロウジョウ)	魔法使い(マジツカイ)			

第7部 イセンガルドと焦茶の国 (ガンダルフ、アラゴルン、ギムリ、レゴラス または ビビン、メリー)

エール	鳥(トリ)	鷲(シウ)	卵(タマゴ)	エント
グリマ	助け(タケ)	鍵(カギ)	村(ムラ)	ニュース
オーク	ローハン	ロヒリム	スパイ	品物(シモノ)
ファーゴイル	ガンダルフ	サーグリフ	サルーマン	オルサンク
ラダガスト	グワイヒア	ハリアーン	イセンガルド	焦茶の国(コウチャノクニ)
怪物(カウモノ)	隠し場所(カクシバシヨ)	わら頭(ワラタマ)	食べ物(タベモノ)	

第8部 ミナス・モルグルとキリス・ウンゴル (フロド、サム)

鷲(シウ)	悪(アク)	話(ワタ)	忠告(チュウコウ)	慰め(ナグサ)
友人(ユウジン)	闇の森(ヤミノシリ)	モルドール	ニュース	ヌーメノル
クエロウ	クエスト	ラダガスト	ミナス・モルグル	月長石(ツキナガシタ)
ワタリガラス	サルーマン	階段(カイダン)	暗黒の魔法(アンコクノマジ)	

参考資料

このゲームを作るうえで、以下の本を参考にしました。

「指輪物語」、トールキンの他の作品や彼自身に興味を感じた方にお勧めします。特に(2)~(3)を読めば、この壮大な壮大な物語の背景がよく理解でき、ゲームをするうえで、より多く楽しめるでしょう。

(1) 指輪物語 (瀬田貞二訳、評論社文庫)

旅の仲間 上、下

二つの塔 上、下

王の帰還 上、下

(2) ミドルアース・ハンドブック (佐藤康弘著、ホビージャパン)

(3) ホビットの冒険 (瀬田貞二訳、岩波書店)

(4) シルマリルの物語 上下 (田中明子訳、評論社)

(5) トールキンの世界 (荒俣宏訳、晶文社)

また、「指輪物語」はテーブル・トーク・ゲームとしても長い歴史を持っており、そのルール・ブックや多くのシナリオが、株式会社ホビージャパンより出版されています。興味のある方は、株式会社ホビージャパンまでお問い合わせ下さい。

ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクを返送いたします。

ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代を請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえて返送いたします。

なお、上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは「二つの塔、ユーザー登録ハガキ」でユーザー登録されている方のみとさせていただきます。

ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという事情から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、62円切手同封のうえ封書で、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、ユーザー登録番号を明記のうえ、ヒント券を一枚添付して弊社宛お送りください。またご質問内容だけでなく、現在のパーティの状況もできるだけ詳しく書いておいてください。

なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはまる場合はお答えできませんのでご了承ください。

- このゲームでのユーザー登録がされていない。
- ヒント券が同封されていない。
- このゲーム（お持ちの機種用）が発売されてから1ヵ月たっていない。

二つの塔ヒント券

二つの塔ヒント券

二つの塔ヒント券

二つの塔ヒント券

二つの塔ヒント券

ユーザーサポートの実施期間

諸般の事情から上記ユーザーサポートはこのゲームが発売されてからの約2年間、1995年3月末日までとさせていただきます。なにとぞご理解のうえご了承いただきたく、お願い申し上げます。

CREDITS

ENGLISH VIRSION

Executive Producer	KEITH AUSTIN
BRIAN FARGO	(Maps/Portraits/Character Animations)
Computer Programming	SCOTT BIESER
MARK WHITTLESEY	(Portraits/Character Animations)
Original "Lord of the Rings"	TODD CAMASTA
Programming	(Cartoons/Portraits/
TROY MILES	Character Animations)
Producer	BRIAN GIBERSON (Portraits)
SCOTT BENNIE	DAVID NELSON (Cartoons)
Associate Producers	HAYATO OCHIAI (Portraits)
BRUCE SCHLICKBERND	BRUCE SCHLICKBERND
JACOB R. BUCHERT III	(Character Animation)
Designers	Art Director of Middle-earth
SCOTT BENNIE,	TODD CAMASTA
GRANT S. BOUCHER,	Musicians of Middle-earth
ED GREENWOOD,	CHARLES DEENAN
JOHN TERRA,&	(Original Score)
ALLEN VARNEY	Sound Effects
Design Assistance	SCOTT LAROCCA
JACOB R. BUCHERT III	Playtesters of Middle-earth
MARK WHITTLESEY	RUSTY BUCHERT III,
Artists of Middle Earth	FRED ROYAL,&
CHARLES WEIDMAN III	VINCE DeNARDO
(Maps/Cartoons)	Manual
CHERYL AUSTIN	SCOTT BENNIE
(Maps/Portraits/	Manual Design
Character Animations)	VINCE DeNARDO



株式会社 スタークラフト

〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel. 0493-56-3988

Interplay

© 1990 1993 INTERPLAY PRODUCTIONS™, INC. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM INTERPLAY PRODUCTIONS™, INC.
INTERPLAY PRODUCTIONS IS A REGISTERED TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS, INC.

THE PROGRAM IS PUBLISHED WITH THE COOPERATION OF THE TOLKEIN ESTATE AND THEIR PUBLISHERS, © GEORGE ALLEN & UNWIN (PUBLISHERS) LTD.
THE PLOT OF THE TWO TOWERS™, THE CHARACTERS OF THE HOBBITS, AND THE OTHER CHARACTERS FROM THE LORD OF THE RINGS ARE A COPYRIGHT
© GEORGE ALLEN & UNWIN (PUBLISHERS) LTD. 1966, 1974, 1979, 1981. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI.