

DAVID DAY

ENCICLOPEDIA
TOLKIEN
ILUSTRADA

Esta guía enciclopédica ilustrada del mundo de la Tierra Media y las Tierras Imperecederas reúne todos y cada uno de los aspectos importantes de la enorme cosmología de J.R.R. Tolkien. Más de 500 entradas por orden alfabético cubren cinco áreas temáticas principales: Historia, Geografía, Sociología, Historia Natural y Biografía, y constituyen la obra de referencia más accesible y de más fácil lectura que se haya publicado sobre el gran escritor inglés.

Los mapas, árboles genealógicos y tablas cronológicas, junto con las ilustraciones de gentes, lugares y acontecimientos, muestran al lector toda la dramática envergadura y el esplendor del mundo tolkiniano.

Así pues, esta vasta enciclopedia es una ampliación que enriquece los datos recogidos en el Bestiario de Tolkien, ya que describe con detalle términos ya conocidos e incluye otros nuevos que aumentan la información sobre los personajes y sucesos de la Tierra Media.



David Day

Tolkien: Enciclopedia ilustrada

ePub r1.0

Banshee 08.06.14

más libros en epubgratis.org

Título original: *The Illustrated Encyclopedia*

David Day, 1992

Traducción: José López Jara

Ilustraciones: Ivan Allen & Sarah Ball & Graham Bence & Rachel Chilton & Sally Davies & Andrew Mockett & Tracey O'Dea & Liz Pyle & Victor Ambrus & John Blanche & Jaroslav Bradoc & Allan Curless & John Davies & Michael Foreman & Linda Garland & Pauline Martin & Ian Miller & Sue Porter & Lidia Postma

Ilustración de cubierta: Ian Miller

Editor digital: Banshee

ePub base r1.1



DAVID DAY

A mis padres Alan y Jean Day







PRÓLOGO

Esta enciclopedia de la Tierra Media y las Tierras Imperecederas ha sido concebida como una guía del lector para el mundo de J. R. R. Tolkien. Fue pensada para informar y distraer a aquellos lectores que deseen usarla como un medio para explorar el mundo imaginario y el sistema mitológico más complejo y detallado de nuestra literatura. Durante años se sucedieron las conjeturas sobre muchos de los aspectos del mundo de Tolkien. Sin embargo, no fue hasta que se publicaron a título póstumo los muchos manuscritos y cartas de este autor que los lectores pudieron comenzar a responder a las tres preguntas más esenciales acerca del mundo de Tolkien: dónde, cuándo y por qué.

En varias cartas escritas durante la década de los cincuenta, Tolkien reconocía que la localización de su mundo confundía a la gente a menudo: «¡Muchos críticos parecen suponer que la Tierra Media es otro planeta!». Para él, ésta era una conclusión sorprendente, porque él no tenía la menor duda acerca de su ubicación: «La Tierra Media no es un mundo imaginario. El nombre es la forma moderna de *midden-erd*>*middel-erd*, un nombre antiguo para la oikoumene, el lugar donde moran los hombres, el mundo real y objetivo, específicamente opuesto a los mundos imaginarios (como el País de las Hadas) o los mundos invisibles (como el Cielo o el Infierno)».

Diez años más tarde, Tolkien le daba a un periodista una ubicación geográfica exacta:

«la historia ocurre en el noroeste de la Tierra Media, que en latitud equivale a la zona costera de Europa y la ribera septentrional del Mediterráneo... Si se considera que Hobbiton y Rivendel tienen la misma latitud aproximadamente que Oxford (como era mi propósito), entonces Minas Tirith, a novecientos kilómetros al sur, tendrá la latitud de Florencia. Las Bocas del Anduin y la antigua ciudad de Pelargir tienen la latitud de la antigua Troya, más o menos». La peculiaridad del mundo de Tolkien no es el dónde, sino el cuándo: «El escenario de mi cuento está en esta tierra, la que ahora habitamos, pero el período histórico es imaginario». Y en otra carta dice: «Me imagino que he creado un tiempo imaginario, pero no he dejado de tener los pies en el suelo de mi madre tierra en cuanto a escenario físico».

Ese tiempo imaginario es un tiempo mítico, justo antes de las primeras historias escritas de la humanidad y del nacimiento de cualquier civilización histórica. Se inicia con un nuevo mito de la creación que resulta en el surgimiento de un planeta plano dentro de esferas de aire y luz. En él moran los divinos Valar, y los elfos y enanos, ents y orcos. Pero, antes de que la raza humana aparezca, transcurren treinta mil años de historia de este mundo. Pasan otros tres mil novecientos años antes del cataclismo que destruye la cultura semiatlante de Númenor, que provoca que este mundo mítico se transforme en el mundo esférico que hoy en día conocemos. Los sucesos de los restantes cuatro mil años en los anales de Tolkien estaban pensados para llevar «a la larga, e inevitablemente, a la historia ordinaria».

Toda esta creación y estos ajustes nos conducen a la tercera pregunta obvia respecto al mundo de Tolkien: ¿por qué? ¿Por qué quiso Tolkien reinventar nuestro mundo, dándole una nueva historia (o una prehistoria mítica) en un tiempo imaginario? De nuevo debemos buscar la respuesta en su correspondencia personal.

«Desde muy joven me dolió la pobreza de mi amado país: no tenía historias propias, no de la calidad que yo buscaba y encontraba en las leyendas de otros países. Había historias griegas, celtas, neolatinas, germánicas, escandinavas y finesas; pero nada inglés que no fueran cuentos bastante pobres para niños».

Ésa fue la gran ambición de Tolkien. Su obsesión era tan grande que podría decirse que los comprobados méritos literarios de su historia épica *El Señor de los Anillos* eran casi una preocupación secundaria. Por muy importante que fuera la novela, cualquier análisis de la vida y obra de Tolkien nos revela que su mayor pasión y su gran aspiración se centraban en la creación de un sistema mitológico completo para el pueblo inglés.

«Mi intención era crear un conjunto de leyendas más o menos relacionadas, que fueran desde lo enorme y cosmogónico hasta el nivel del cuento de hadas romántico... y que pudieran llevar una sencilla dedicatoria: a Inglaterra; a mi país».

Asombra lo impresionante de esta empresa. Sería como si Homero, antes de escribir la *Iliada*, o la *Odisea*, hubiera tenido que inventar primero toda la mitología y la historia griegas. Lo más notable es que Tolkien realmente consiguió cumplir sus propósitos en un grado extraordinario. Hoy, tan sólo cinco décadas después de la publicación de *El Hobbit*, los hobbits de Tolkien son una parte tan convincente de la herencia inglesa, como los duendes lo son de la irlandesa, los gnomos de la alemana y los trolls de la escandinava. De hecho, ahora mucha gente no sabe que los hobbits fueron inventados por Tolkien y suponen que, de un modo u otro, siempre nos acompañaron. Sin embargo, los hobbits no son la única creación de la mente de Tolkien que ha invadido nuestro mundo. Los orcos, ents y balrogs también se han abierto camino, pero lo que es aún más evidente es que redefinió y estandarizó para siempre muchas criaturas mitológicas que no estaban totalmente claras. El elfo y el enano son hoy muy distintos gracias a Tolkien; y Gandalf se ha convertido en el modelo definitivo de mago, a la altura de Merlín, cuyo mito tardó mil años en crearse.

A medida que pasa el tiempo, más y más elementos del mundo inventado por Tolkien

invaden nuestro mundo real. Hay ordenadores que reciben el nombre de Gandalf, aerodeslizadores que se llaman Sombragrís, librerías con el nombre de Bilbo, restaurantes llamados Frodo, joyerías Gimli, suministros de tiro con arco Legolas, peluquerías Galadriel, empresas multinacionales Aragorn y juegos de ordenador con nombres como Gondor, Rohan, Imladris o Lothlórien.

Aunque Tolkien nunca imaginó la masiva adopción popular y comercial de su mitología, sí que había pensado en llamar la atención específica de quienes estaban fascinados por los mitos y el folclor. En la misma carta en la que hablaba de su deseo de crear una mitología para Inglaterra, Tolkien también definía la extensión de sus ambiciones y cómo, en sus fantasías más extravagantes, esperaba que otros se implicaran en su mundo.

«Definiré algunas de las principales historias con todo detalle, y dejaré muchas otras tan sólo esbozadas. Los ciclos deberían unirse en un todo majestuoso, pero al mismo tiempo dejar sitio para otras mentes y otras manos, que trajeran pintura, música y drama».



De nuevo, y en gran medida, Tolkien consiguió esos objetivos: muchas otras «mentes y manos» han estado trabajando. Su obra inspiró a multitud de artistas, varios músicos y un cierto número de interpretaciones dramáticas. Una de las principales contribuciones a esta enciclopedia ha sido hecha, sin lugar a dudas, por los muchos artistas cuyos dibujos y cuadros originales siguen iluminando y celebrando el mundo de Tolkien.

Aparte de las emotivas contribuciones visuales de sus artistas llenos de talento, esta enciclopedia también pretende orientar e informar a los lectores, primero mediante su contenido de referencias, muy detallado y preciso, y segundo y a un nivel más general intentando arrojar luz —en palabras del propio Tolkien— sobre el «todo majestuoso» de su mundo.

Para lograr estos fines, la enciclopedia se ordena en cinco secciones principales: historia, geografía, sociología, historia natural y biografías. A su vez, cada sección intenta aumentar la comprensión de los lectores y su disfrute del mundo de Tolkien.

Quiere ser, además, una útil obra de consulta para las obras de este autor, pero también es una celebración de la fantasía de un gran narrador y creador de un mundo.



LA VIDA Y OBRAS DE J.R.R. TOLKIEN

1892 *John Ronald Reuel Tolkien nace el 3 de enero, de padres ingleses, en Bloemfontein, Suráfrica. Su hermana, Hilary, nace en 1894.*

1985 *La madre (Mabel Tolkien) se lleva a los hijos de regreso a Birmingham, Inglaterra. El padre (Arthur Tolkien) se queda en Suráfrica.*

1900 *Ronald comienza sus estudios en el King Edward's Grammar School.*

- 1904 *La madre muere a los 34 años, de diabetes.*
- 1905 *Los huérfanos se van a vivir a casa de una tía en Birmingham.*
- 1908 *Ronald comienza su primer curso en Oxford.*
- 1913 *Ronald pasa el examen de Honours Moderations.*
- 1914 *Ronald se promete con su novia de la infancia, Edith Bratt. Estalla la Primera Guerra Mundial. Regresa a Oxford para terminar su licenciatura.*
- 1915 *Obtiene la licenciatura con honores de primera clase en lengua y literatura inglesas. Es destinado a los Fusileros de Lancashire.*
- 1916 *Se casa con Edith Bratt. Marcha a la guerra en Francia. Presenta en acción en el Somme como segundo teniente. Regresa a Inglaterra con heridas causadas por una granada.*
- 1917 *Mientras está convaleciente comienza a escribir ELSILMARILLION. Nace su primer hijo, John.*
- 1918 *Es ascendido a teniente y destinado en Staffordshire. Finaliza la guerra. Vuelve con su familia a Oxford, en donde se incorpora al equipo que prepara el New English Dictionary.*
- 1919 *Trabaja como tutor independiente en Oxford.*
- 1920 *Es nombrado lector de lengua inglesa en la Universidad de Leeds. Nace su segundo hijo, Michael.*
- 1924 *Pasa a ser profesor de lengua inglesa en Leeds. Nace su tercer hijo, Christopher.*
- 1925 *Tolkien y E. V. Gordon publican SIRGAWAINY EL CABALLERO VERDE.*
- 1926 *Comienza su amistad con C. S. Lewis.*
- 1929 *Nace Priscila, su hija menor.*
- 1936 *Tolkien termina ELHOBBIT. Da su conferencia «BEOWULF: LOS MONSTRUOS Y LOS CRÍTICOS».*
- 1937 *Publicación de ELHOBBIT. Tolkien comienza a escribir una secuela que acabará siendo ELSEÑORDE LOSANILLOS.*
- 1939 *Tolkien da su conferencia sobre «CUENTOS DE HADAS». Trabaja sin descanso en ELSEÑORDE LOSANILLOS durante toda la guerra.*
- 1945 *Termina la guerra. Tolkien es elegido Merton Professor de lengua y literatura inglesas en Oxford.*
- 1947 *Envío de una prueba de ELSEÑORDE LOSANILLOS a los editores.*
- 1948 *Completa ELSEÑORDE LOSANILLOS.*
- 1949 *Publicación de EGIDIO, EL GRANJERO DE HAM.*
- 1954 *Publicación de ELSEÑORDE LOSANILLOS, volúmenes I y II.*
- 1955 *Publicación de ELSEÑORDE LOSANILLOS, volumen III.*
- 1959 *Tolkien se jubila como profesor.*
- 1962 *Publicación de LAS AVENTURAS DE TOMBOMBADIL.*
- 1964 *Publicación de ÁRBOL Y HOJA.*
- 1965 *Se publican las ediciones de bolsillo norteamericanas de ELSEÑORDE LOSANILLOS y comienza el culto a la novela en los recintos universitarios.*
- 1967 *Se publica EL HERRERO DE WOOTON MAYOR y THE ROAD GOES EVER ON.*
- 1968 *Los Tolkien se mudan Poole, cerca de Bournemouth.*
- 1971 *Muere Edith Tolkien, a los 82 años de edad.*
- 1972 *Tolkien regresa a Oxford. Recibe la Cruz del Imperio Británico de manos de la reina.*
- 1973 *El 2 de septiembre muere J. R. R. Tolkien, a los 81 años de edad.*
- PUBLICACIONES PÓSTUMAS:*
- 1976 *THE FATHER CHRISTMAS LETTERS.*
- 1977 *EL SILMARILLION.*
- 1980 *CUENTOS INCONCLUSOS DE NÚMENOR Y LA TIERRA MEDIA.*
- 1981 *THE LETTER OF J. R. R. TOLKIEN.*

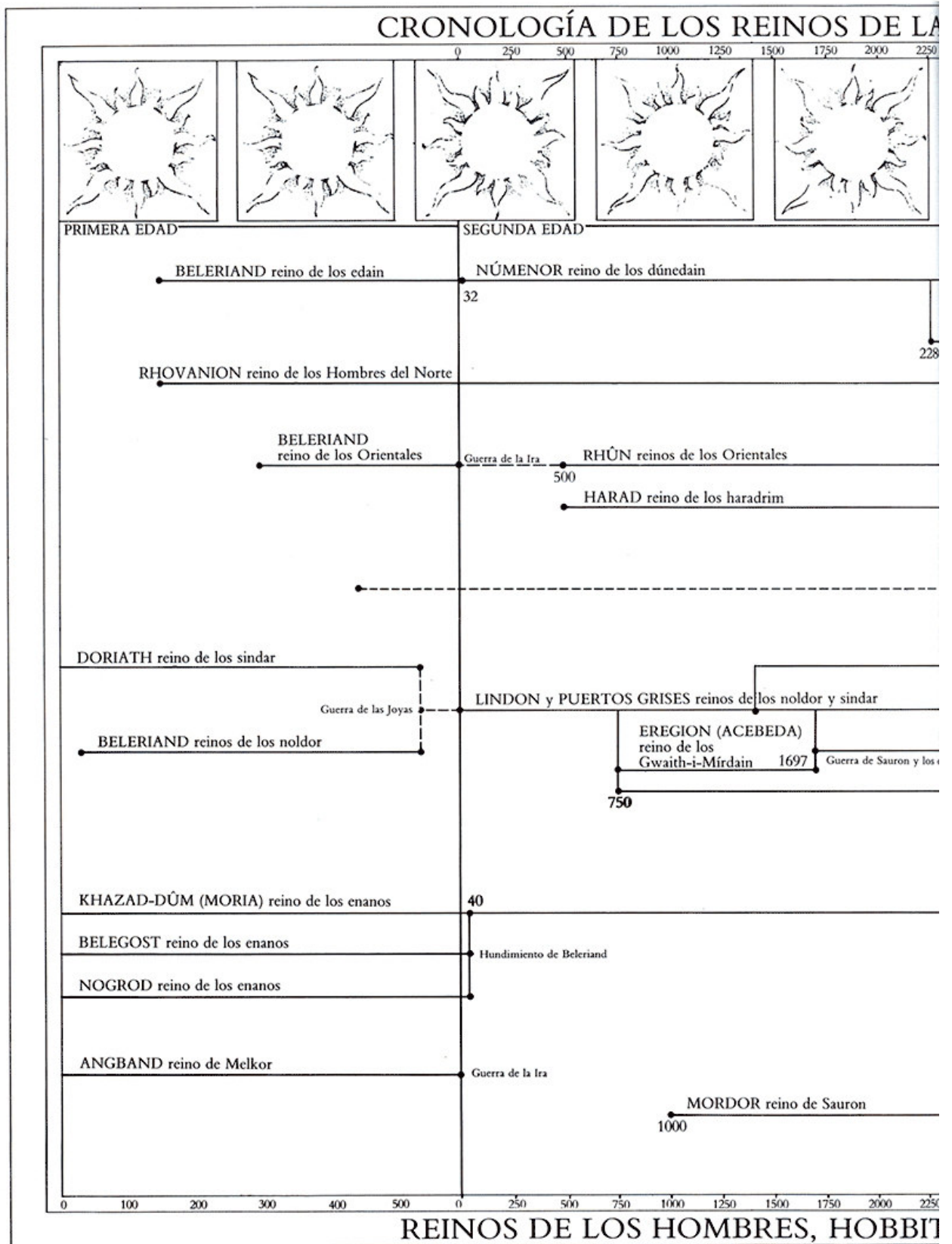
- 1982 *MR. BLISS.*
- 1983 *THE MONSTERS AND THE CRITICS AND OTHER ESSAYS.*
- 1984 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: EL LIBRO DE LOS CUENTOS PERDIDOS I.*
- 1985 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: EL LIBRO DE LOS CUENTOS PERDIDOS II.*
- 1985 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: LAS BALADAS DE BELERIAND.*
- 1986 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: LA FORMACIÓN DE LA TIERRA MEDIA.*
- 1987 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: EL CAMINO PERDIDO.*
- 1988 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: LA CAÍDA DE NÚMENOR.*
- 1989 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: EL ANILLO DE MORGOTH.*
- 1989 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: LA GUERRA DE LAS JOYAS.*



HISTORIA

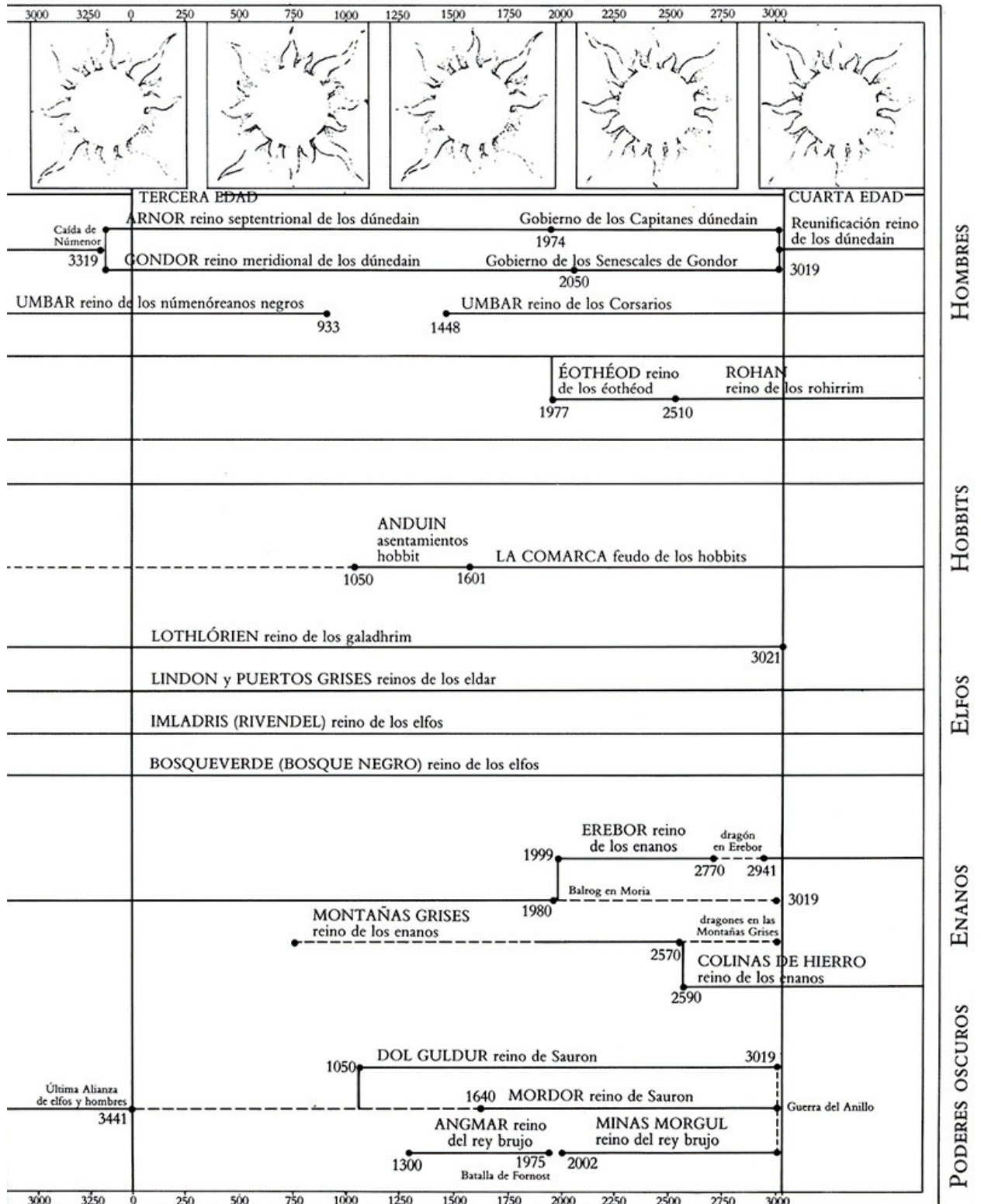
EL CONTEXTO HISTÓRICO DE LOS CUENTOS DE LA TIERRA MEDIA Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS DE J. R. R. TOLKIEN ES TAN VASTO Y COMPLEJO QUE SIN DUDA ESTA GUÍA DE SUS ÉPOCAS PRINCIPALES, ACOMPAÑADA DE TABLAS CRONOLÓGICAS E ILUSTRACIONES, SERÁ DE GRAN VALOR PARA EL LECTOR. LA GUÍA SE DIVIDE EN OCHO ÉPOCAS PRINCIPALES, DESDE LA CREACIÓN DEL MUNDO HASTA LA TERCERA EDAD DEL SOL, QUE TERMINÓ POCO DESPUÉS DE LA GUERRA DEL ANILLO. ESTO SIGNIFICA UNA HISTORIA CONTINUA Y DETALLADA DE MÁS DE TREINTA Y SIETE MIL AÑOS. LO QUE AQUÍ SE PRETENDE ES UN SENCILLO ESQUEMA EXPLICATIVO DE ESAS ÉPOCAS Y UNA CRONOLOGÍA DE LOS ACONTECIMIENTOS QUE OCURRIERON EN SU TRANSCURSO.

CRONOLOGÍA DE LOS REINOS DE LA









REINOS DE LOS HOMBRES, HOBBIT

TIERRA MEDIA EN LAS EDADES DEL SOL






ELFOS, ENANOS Y PODERES OSCUROS

CRONOLOGÍA DE LA TIERRA MEDIA

 <p style="text-align: center;">CREACIÓN</p>	<p>Eru el Único («El que está solo»)</p>	<p>Construcción Palacios Intemporales</p> <p>Los Ainur crean la Música de los Ainur</p>	<p>Visión de Eä</p> <p>Creación del Mundo (Arda)</p>	 <p style="text-align: center;">FORMACIÓN DE ARDA</p>	<p>PRIMERA EDAD VALARIANA Valar y Maiar entran en Arda</p> <p>Formación de Arda</p>
 <p style="text-align: center;">EDADES DE LOS ÁRBOLES PRIMERA ERA TIERRAS IMPERECEDERAS</p>	<p>DÉCIMA EDAD VALARIANA AÑOS DE LA BENDICIÓN Se funda Valinor</p> <p>Se crean los Árboles de los Valar</p>	<p>Manwë crea las águilas</p> <p>Yavanna visita la Tierra Media</p>	<p>Yavanna concibe los ents</p> <p>Oromë visita la Tierra Media</p>	 <p style="text-align: center;">EDADES DE LOS ÁRBOLES SEGUNDA ERA TIERRAS IMPERECEDERAS</p>	<p>VIGÉSIMA EDAD VALARIANA Varda recoge la luz para las estrellas</p>
 <p style="text-align: center;">EDADES DE OSCURIDAD TIERRA MEDIA</p>	<p>Comienza el dominio de Melkor sobre la Tierra Media</p> <p>Comienza el Sueño de Yavanna</p> <p>Construcción de Angband</p>	<p>Aparecen balrogs, vampiros, criaturas aladas, serpientes, grandes arañas y licántropos</p>	<p>Aulë el Herrero crea a los enanos</p>	 <p style="text-align: center;">EDADES DE LAS ESTRELLAS TIERRA MEDIA</p>	<p>PRIMERA EDAD DE LAS ESTRELLAS</p> <p>Se vuelven a encender las estrellas</p> <p>Despiertan los elfos</p>
<p>Los teleri llegan a Tol Eressëa</p>	<p>Los teleri construyen los primeros barcos</p>	<p>Se funda Alqualondë</p>	<p>Los noldor crean el alfabeto tengwar</p>	<p>Los noldor crean las primeras joyas élficas</p>	<p>Creación de los Silmarils</p> <p>Melkor es liberado</p>
<p>Los falathrim se alían con los sindar</p>	<p>Los enanos entran en Beleriand</p>	<p>Se funda Menegroth</p>	<p>Los orcos son expulsados de Beleriand</p>	<p>Los laiquendi entran en Ossiriand</p>	<p>Los sindar crean alfabeto cirth</p>
<p>TRIGÉSIMO PRIMERA EDAD VALARIANA Se funda Avallónë</p> <p>Los Valar crean Númenor</p>	<p>Prohibición de los Valar</p>	<p>Los elfos de Avallónë llevan las palantíri a Númenor</p>	<p>Los elfos de Avallónë llevan las palantíri a Númenor</p>	<p>Invasión númenóreana</p> <p>Cambio del Mundo</p>	<p>TRIGÉSIMO CUARTA EDAD VALARIANA Comienza la larga Paz de Valinor</p>
<p>SEGUNDA EDAD DEL SOL</p> <p>Los elfos fundan Lindon y los Puertos Grises</p> <p>Los edain llegan a Númenor</p>	<p>Sauron edifica Mordor</p> <p>Los Herreros elfos fundan Eregion</p>	<p>Creación del Anillo Único</p> <p>Guerra de Sauron y los elfos</p> <p>Dstrucción de Eregion y fundación de Rivendel</p>	<p>Aparición de los Nazgûl</p> <p>Los númenóreanos capturan a Sauron</p>	<p>Caída de Númenor</p> <p>Primera caída de Mordor y Sauron</p>	<p>TERCERA EDAD DEL SOL</p> <p>Se pierde el Anillo Único</p> <p>Comienzan las invasiones de Orientales</p>

ORDEN DE SUCESOS

Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS

<p>Guerra</p> <p>de</p> <p>la</p> <p>res</p> <p>do</p>		<p>QUINTA EDAD VALARIANA</p> <p>Forja de las Lámparas de los Valar</p> <p>Comienza la Primavera de Arda</p>	<p>Se funda Almaren</p> <p>Crece el Gran Bosque de Arda</p>	<p>Se construye Utumno</p> <p>Los Maiar rebeldes y los demonios entran en Arda</p>	<p>Destrucción de las Lámparas y de Almaren</p> <p>Termina la Primavera de Arda</p>
<p>la Maia parte</p> <p>Tierra Media</p> <p>on otros</p> <p>s Maiar</p>	<p>Oromë descubre a los elfos y lleva la noticia a los Valar</p>	<p>Los Valar parten a la Guerra de los Poderes</p>	<p>Encadenamiento de Melkor</p> <p>Empieza la Paz de Arda</p> <p>La invitación de los Valar</p>	<p>Los vanyar y los noldor llegan a Eldamar</p>	<p>Se funda Tirion</p>
<p>tar</p> <p>ents</p> <p>tar</p> <p>enanos</p>	<p>Cría de los orcos</p> <p>Cría de los trolls</p> <p>Se funda Khazad-dûm</p>	<p>Guerra de los Poderes</p> <p>Destrucción de Utumno</p>	<p>Comienza el Gran Viaje de los elfos</p>	<p>Aparece Melian la Maia</p> <p>Fin del Gran Viaje</p>	<p>Se fundan Nogrod y Belegost</p> <p>Los sindar fundan Doriath</p>
<p>r</p> <p>a</p> <p>ucción</p> <p>nos</p>	<p>Destrucción Árboles de los Valar</p> <p>Primera matanza entre hermanos</p> <p>Viaje de los noldor</p>		<p>TRIGÉSIMA EDAD VALARIANA</p> <p>Los Valar dan forma al Sol y la Luna</p>	<p>Melian la Maia regresa a Valinor</p>	<p>Los Valar parten a la Guerra de la Ira</p> <p>Melkor es expulsado</p>
<p>anos adoptan</p> <p>as cirth</p>	<p>Regresan Melkor y Ungoliant</p> <p>Fin del Sueño de Yavanna</p>		<p>PRIMERA EDAD DEL SOL</p> <p>Despertar de los hombres</p> <p>Comienza la Guerra de las Joyas</p>	<p>Cría de los dragones</p> <p>Destrucción reinos noldor y sindar</p>	<p>Guerra de la Ira</p> <p>Angband es destruida</p> <p>Fin Guerra de las Joyas</p>
<p>tari son</p> <p>os de entre los</p> <p>us Maiar</p>	<p>Los Istari parten hacia la Tierra Media</p>	<p>Llegan buques eldar de Lothlórien y Dol Amroth</p>	<p>Los Valar rechazan el espíritu de Sauron</p>	<p>TRIGÉSIMO SÉPTIMA EDAD VALARIANA</p> <p>Llega el barco de los Portadores del Anillo</p>	<p>Arriba el último buque eldar</p>
<p>eyes marinos de</p> <p>or conquistan</p> <p>rece Sauron</p> <p>cen los hobbits</p>	<p>El rey brujo en Angmar</p> <p>La Gran Plaga</p> <p>Caída de Arnor</p> <p>Balrog en Moria</p>	<p>El Anillo Único es encontrado</p> <p>Cría de los uruk-hai y los olog-hai</p> <p>Reaparecen los dragones</p>	<p>Guerra de los enanos y los orcos</p> <p>Guerra del Anillo</p> <p>Caída definitiva de Mordor y Sauron</p>	<p>CUARTA EDAD DEL SOL</p> <p>Zarpa el buque de los Portadores del Anillo</p> <p>Comienza el dominio de los hombres</p>	<p>Zarpa el último buque eldar</p>

A TRAVÉS DEL TIEMPO

LA CREACIÓN DE ARDA

Según el «Ainulindalë», el primer libro de *El Silmarillion*, cuando no había más que oscuridad y un gran Vacío, existía un Ser omnisciente que vivía solo en la nada. Se llamaba Eru el Único o, como lo llamarían después los elfos, Ilúvatar.

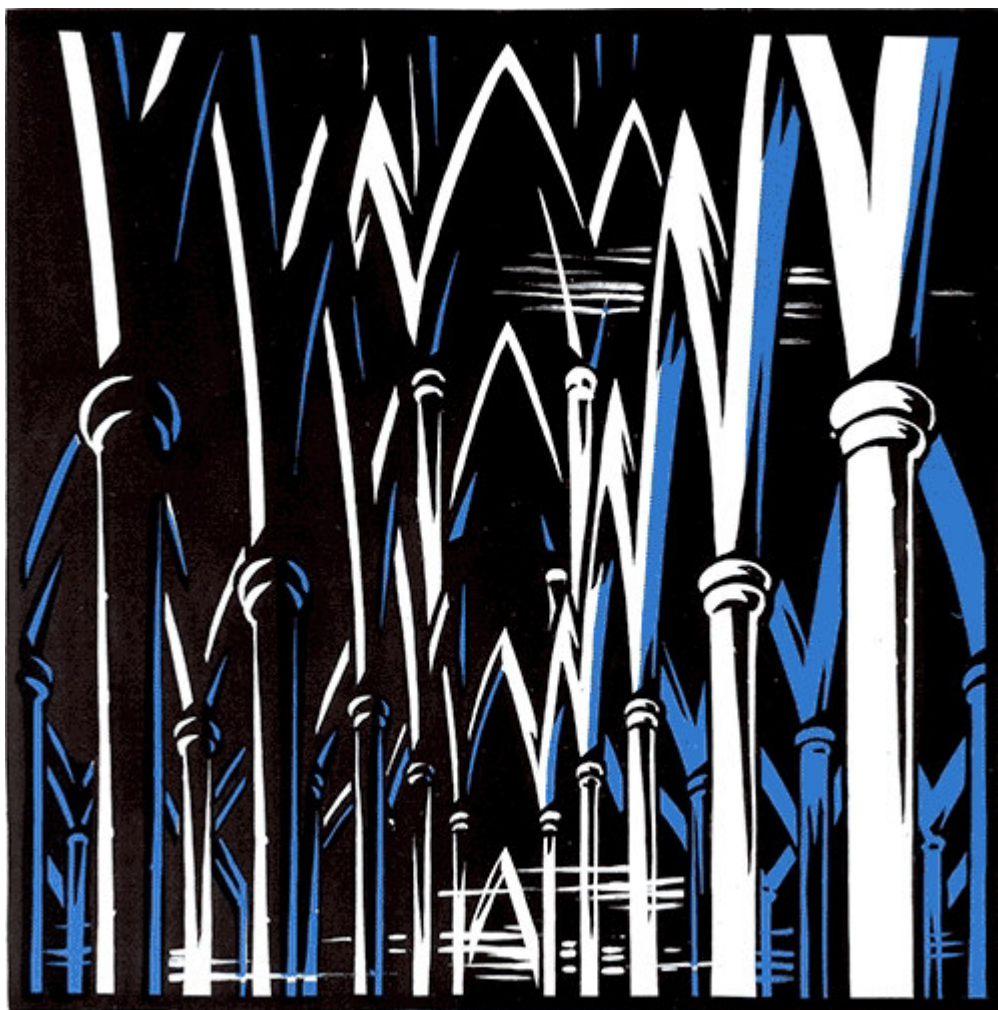
Éste era el Ser que para Tolkien sería el origen de toda creación. A lo largo del «Ainulindalë» Tolkien nos cuenta cómo los pensamientos elementales de Ilúvatar se convirtieron en una raza de dioses, llamados los Ainur (los «santos») y cómo mediante el poder de Su espíritu —la «Llama Imperecedera»— Ilúvatar otorgó a los Ainur la vida eterna.

Para esta raza de dioses, Ilúvatar creó una morada en el Vacío, que recibió el nombre de Palacios Intemporales. Aquí, Ilúvatar enseñó a los Ainur a cantar, y éstos se convirtieron en un enorme coro celestial. De la música de estos espíritus divinos surgió una sagrada Visión que era un mundo esférico que giraba en el Vacío.

Arda, el mundo de Tolkien, literalmente surgió del canto, y cada miembro de la hueste celestial tuvo una parte en su concepción, incluso el poderoso espíritu satánico llamado Melkor, quien cantaba sobre la lucha y la discordia. Sin embargo, la Música de los Ainur no había creado más que una Visión; hizo falta la palabra y la orden de Ilúvatar (y el poder de la Llama Imperecedera) para crear Eä, el Mundo que es. De esta forma se le dio a la Visión sustancia y realidad. Y a ese mundo descendieron aquellos de los Ainur que más habían tomado parte en su concepción y que deseaban participar aún más en su formación.

Así relataba Tolkien la creación de su planeta, al que llamó Arda. Su concepción es a la vez extrañamente etérea y vastamente operística. Además, es una especie de doble creación, porque, cuando los Ainur llegaron a Arda, encontraron que ellos tenían que darle forma. La Música y la Visión no eran más que grandes temas generales y profecías de lo que había de venir. Darle forma y crear su historia resultaron tareas mucho más difíciles.

Tolkien nos dice que la mayoría de los Ainur permanecieron con Ilúvatar en los Palacios Intemporales, pero no vuelve a referirse a ellos. Sus historias tratan solamente de aquellos que entraron en las Esferas del Mundo. Aquí, estos espíritus divinos y sin cuerpo adoptaron manifestaciones de índole más física. Se convirtieron en los elementos y poderes de la naturaleza, pero, al igual que los dioses nórdicos o griegos, poseían una forma física, una personalidad, un género y estaban emparentados los unos con los otros. Los Ainur que entraron en Arda se dividen en dos órdenes: los Valar y los Maiar; los dioses y semidioses.



LOS PALACIOS INTIMORALES, LA MORADA EN EL VACÍO

Los Valar eran quince: Manwë, Rey de los Vientos; Varda, Reina de las Estrellas; Ulmo, Señor del Océano; Nienna, la Plañidera; Aulë, el Herrero; Yavanna, Dadora de Frutos; Oromë, Señor de los Bosques; Vana, la Joven; Mandos, Guardián de los Muertos; Vairë, la Tejedora; Lórien, Señor de los Sueños; Estë, la Curadora; Tulkas, el Fuerte; Nessa, la Bailarina, y Melkor, a quien más tarde se daría el nombre de Morgoth, el Enemigo Oscuro.

Los Maiar eran multitud, pero sólo unos cuantos de estos inmortales aparecen nombrados en las crónicas de Tolkien: Eönwë, Herald de Manwë; Ilmarë, Doncella de Varda; Ossë de las Olas; Uinen de los Mares Tranquilos; Melian, Reina de los sindar; Arien, Conductora del Sol; Tilion, Conductor de la Luna; Sauron, Señor de los Anillos; Gothmog, Señor de los balrogs; Thuringwethil, la Vampira; Ungoliant, la Araña; Draugluin, el Licántropo; Baya de Oro, la Hija del Río; Iarwain Ben-adar (Tom Bombadil), y los cinco magos: Olórin (Gandalf), Curunir (Saruman), Aiwendil (Radagast), Alatar y Pallando.

Tan sólo después de la creación del mundo y de que los Ainur entraran en él comenzó la cuenta del tiempo en Arda. Dado que durante la mayor parte de la historia de Arda no hay sol ni luna para medir el paso del tiempo, Tolkien nos da la medida cronológica del año valariano y de las edades valarianas. Cada año valariano, nos cuenta Tolkien, equivale a diez años tal y como los conocemos nosotros. Y dado que cada edad valariana contiene cien años valarianos, equivale a mil años humanos. Aunque hay numerosos sistemas superpuestos y variaciones en acontecimientos y fechas en los distintos escritos de Tolkien, existe la suficiente coherencia para estimar con cierta precisión que el tiempo transcurrido desde la Creación de Arda hasta el final de la

Tercera Edad del Sol (poco después de la Guerra del Anillo) fue de treinta y siete edades valarianas, o, para ser más exactos, de 37 063 años humanos.

Dentro de este vasto esquema temporal, los poderes recién llegados pasaron las primeras edades valarianas dando forma a Arda. Sin embargo, así como hubo discordia en la Música de los Ainur, también, cuando comenzó la verdadera formación de Arda, una hueste de espíritus Maiar, guiados por el poderoso Vala satánico llamado Melkor, el Enemigo Oscuro, originaron un gran conflicto. Fue ésta la Primera Guerra que llevó a que la simetría natural y la armonía de Arda se trocaran en confusión. Aunque Melkor acabó siendo rechazado, las tierras y mares de Arda conservaron cicatrices y desgarros y la posibilidad de Arda como mundo ideal, tal y como la había mostrado la Visión, se perdió para siempre.

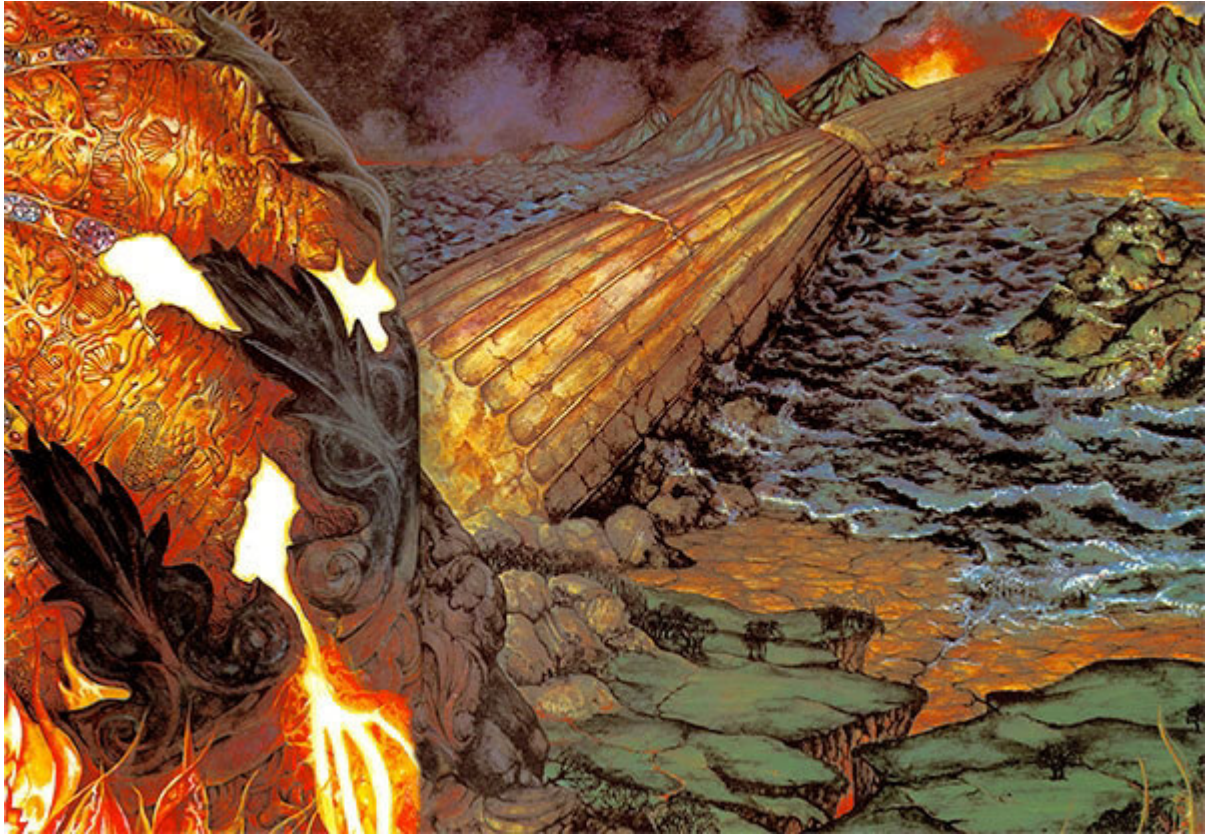
LAS EDADES DE LAS LAMPARAS

Después de la era de la Creación y de la formación de Arda, el «Quenta Silmarillion» y las publicaciones posteriores de los apuntes y cronologías de Tolkien en «El Ambarkanta» y los «Anales de Valinor» nos hablan de una época idílica que recibió el nombre de Edades de las Lámparas, cuando, a pesar de la Injuria de Arda durante la Primera Guerra, los Valar llenaron el mundo de maravillas naturales de gran hermosura y armonía. Se llamó así a estas edades porque los Valar crearon dos colosales Lámparas mágicas para iluminar el mundo.

Fue el Vala llamado Aulë el Herrero quien forjó estos recipientes dorados, mientras que la Reina de las Estrellas, Varda, y el Rey del Viento, Manwë, las llenaban y las hacían refulgir de luz. Se necesitaron los poderes combinados de los demás Valar para alzar cada Lámpara sobre enormes columnas, mucho más altas que cualquier montaña. Se colocó una Lámpara en el norte de la Tierra Media y se la llamó Illuin, que se alzaba en el centro de un mar interior llamado Helcar. La otra estaba en el sur, y se llamó Ormal, y se alzaba en el centro del mar interior llamado Ringil.

Durante las Edades de las Lámparas se creó el primer reino de los Valar, en el Gran Lago de la isla de Almaren, en el centro exacto de Arda. Era una maravilla, lleno de hermosas mansiones y torres de los Valar y Maiar, y el mundo se llenó de alegría y de luz.

Ésta era idílica recibió también el nombre de «Primavera de Arda», porque Yavanna la Fructífera creó los grandes bosques y las vastas praderas, y muchos pacíficos y hermosos animales y criaturas del campo y el agua.



DESTRUCCIÓN DE LAS GRANDES LÁMPARAS

Pero Almaren no fue el único reino que se creó en ese tiempo. Lejos, al norte, los espíritus malignos Maiar volvieron a reunirse y Melkor regresó a Arda. En secreto, mientras los Valar descansaban de sus tareas, Melkor alzó las enormes Montañas de Hierro, como un gigantesco muro que cruzaba las tierras septentrionales, y bajo ellas construyó una fortaleza del Mal, llamada Utumno. Desde aquel refugio comenzó a corromper las creaciones de los Valar y hubo venenos que se mezclaron con las aguas y los bosques. Las hermosas criaturas de Yavanna fueron deformadas y torturadas de forma que se volvieron monstruosas y sedientas de sangre.

Por último, cuando creyó que ya era lo bastante fuerte, Melkor avanzó con su ejército maligno y declaró la guerra a los Valar. Cogiéndolos por sorpresa, derrumbó los pilares de las Grandes Lámparas de manera que las montañas quedaron hechas pedazos y las feroces llamas de las Lámparas se extendieron por todo el mundo. En el cataclismo quedó totalmente destruido el reino de Almaren.

Con este terrible conflicto terminó la Primavera de Arda y el mundo quedó sumergido otra vez en la oscuridad, a excepción de la luz de los destructivos fuegos de la tierra, envuelto en el tumulto de los terremotos y el rugir de los mares. Hizo falta toda la fuerza de las huestes valarianas para sosegar estos poderosos cataclismos y evitar que el mundo entero quedara destruido.

En lugar de luchar contra Melkor en medio de aquel tumulto, provocando aún mayor destrucción, los Valar abandonaron Almaren y la Tierra Media. Se retiraron a la parte más occidental, al gran continente de Aman que recibiría el nombre de Tierras Imperecederas. De esta forma las Edades de las Lámparas llegaron a su fin, mientras los Valar creaban un nuevo reino en el oeste y las devastadas regiones de la Tierra Media quedaban esclavas del poder maligno de Melkor.

LAS EDADES DE LOS ÁRBOLES

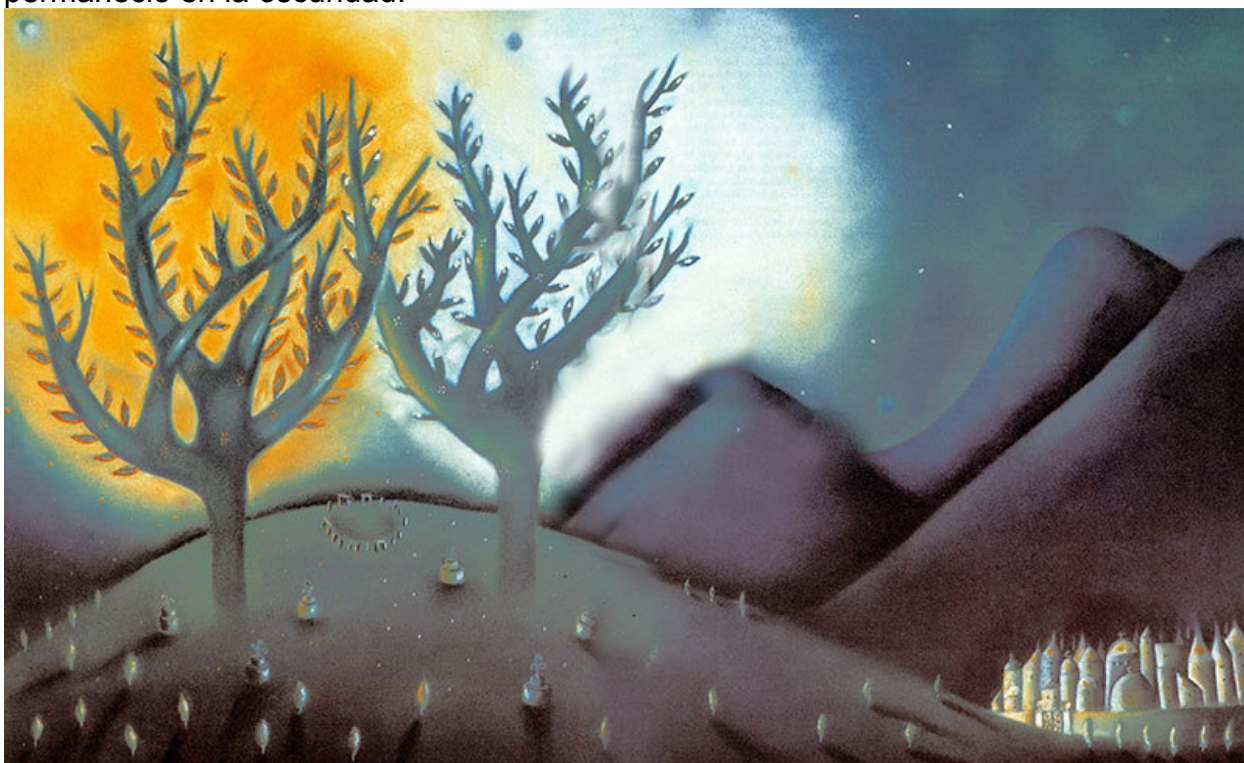
Tras la destrucción de las Grandes Lámparas y del primer reino de Almaren, los Valar se dirigieron al oeste, al continente de Aman, donde crearon un segundo reino que se llamó Valinor, que significa «Tierra de los Valar». Allí cada uno ocupó una parte de

tierra y edificó mansiones y creó jardines, pero también construyeron Valimar, el «Hogar de los Valar», una ciudad amurallada con cúpulas y torres de oro y plata, llena con la música de muchas campanas.

En una verde colina, junto a las doradas puertas occidentales de Valimar, los Valar plantaron dos enormes y mágicos árboles. Fueron los árboles más altos que jamás hayan existido y recibieron los nombres de Laurelin el Dorado y Telperion el Blanco. Estos Árboles de Valinor tenían casi las dimensiones de las colosales Lámparas de los Valar, y de ellos emanaba un brillante resplandor de luz plateada y dorada a la vez. El crecimiento y mengua de las flores de cada Árbol constituyeron una manera para medir los días, y la luz misma alimentaba a todos quienes vivían dentro de su resplandeciente presencia, llenándolos de bendiciones y sabiduría.

Sabemos por los primeros apuntes y crónicas de Tolkien, en los «Anales de Valinor», que las Edades de los Árboles comenzaron mil años valarianos después de la Creación de Arda; es decir, en la décima edad valariana, o diez mil años humanos después de la Creación de Arda. También sabemos que las Edades de los Árboles comprenden casi veinte edades valarianas o, lo que es lo mismo, veinte mil años humanos.

Existe, sin embargo, un factor complejo en la cronología de Tolkien para Arda, porque las Edades de los Árboles sólo atañen a las Tierras Imperecederas. Se nos cuenta que, al llegar a Aman, los Valar levantaron una gran muralla que tomó la forma de las montañas Pelóri, para impedir el paso a Morgoth y a todas sus criaturas. Estas montañas, las más altas del mundo, protegieron en efecto a Valinor contra una invasión, pero también encerraron la Luz de los Árboles, por lo que el resto de Arda permaneció en la oscuridad.



LOS ÁRBOLES DE LOS VALAR

Por ello, durante las Edades de los Árboles nos encontramos con sistemas paralelos de tiempo. Así, mientras que las Tierras Imperecederas disfrutaban de la gloria de los Árboles, la Tierra Media atravesó dos épocas, cada una de las cuales duró diez mil años humanos: las Edades de la Oscuridad y las Edades de las Estrellas.

En las Tierras Imperecederas, las Edades de los Árboles se dividieron en dos eras. Las diez primeras edades valarianas, o diez mil años humanos, de las Edades de los Árboles se conocieron como los Años de la Bendición de Valinor. Durante este período,

los Valar y los Maiar prosperaron y sus grandes mansiones y moradas se hicieron aún más grandes y más hermosas. Manwë creó las águilas, Yavanna los ents y Aulë los enanos. Verdaderamente esos tiempos fueron benditos en Valinor, mientras que, al otro lado de las murallas de las montañas Pelóri, la Tierra Media soportaba el terror y la maldad del dominio de Melkor durante las Edades de la Oscuridad.

Durante las diez edades valarianas siguientes, se nos revelan muchas más cosas sobre los acontecimientos en Valinor y en la Tierra Media. Esta segunda era de las Edades de los Árboles recibió el nombre de Mediodía de los Benditos, pero en la Tierra Media se la llamó Edades de las Estrellas. Fue entonces cuando Varda, la Reina de los Cielos, volvió a encender las estrellas sobre la Tierra Media y provocó el Despertar de los elfos.



MELKOR ROBA LAS JOYAS

Después, cuando llegaron a las Tierras Imperecederas las nuevas del Despertar de los elfos y de que Melkor quería esclavizarlos, matarlos y corromperlos, los Valar celebraron un consejo de guerra. Fieros, como ángeles vengativos, los Valar y los Maiar regresaron a la Tierra Media y aplastaron a su paso a las legiones de Melkor.

Esta lucha recibió el nombre de Guerra de los Poderes, y en ella hubo muchas batallas y duelos, en cuyo transcurso los Valar destruyeron completamente Utumno y sacaron al tirano Melkor de sus abismos. Después, Melkor fue llevado prisionero a Valinor y cargado de cadenas indestructibles. Este período recibió el nombre de Paz de Arda, y duró casi todo lo que quedaba de las Edades de los Árboles en Valinor y de las Edades de las Estrellas en la Tierra Media.

Éstos fueron los mejores años para la raza élfica, porque, sin la ira maligna de Melkor, este pueblo elegido prosperó y aumentó más y más su poderío.

Tras la Guerra de los Poderes, los Valar invitaron a los elfos a ir a vivir junto a ellos en

la Tierra de la Luz. Esto provocó la migración masiva conocida como el Gran Viaje de los eldar, los elfos que respondieron a la invitación de los Valar.

El Gran Viaje fue el tema de muchas canciones de los elfos, porque la travesía fue larga y azarosa, y los eldar se dividieron muchas veces en diversas razas y tribus. Los que llegaron a las Tierras Imperecederas y fueron bendecidos por la Luz de los Arboles pertenecían a tres pueblos: los vanyar, los noldor y los teleri. Para estos pueblos escogidos, los Valar acotaron una parte de las Tierras Imperecederas que se llamó Eldamar, «Hogar de los elfos», y su hermosura era algo digno de contemplarse. Sus torres y mansiones eran muchas, pero las mejores se encontraban en Tirion, la capital de los vanyar y los noldor, y en las ciudades teleri de Alqualondë, en la costa de Eldamar, y en Avallónë, en la isla de Tol Eressëa.

Tras las Edades del Encadenamiento, Melkor fue llevado ante los Valar para ser juzgado. Parecía haber cambiado y dijo estar arrepentido, de manera que Manwë, el Señor de los Valar, ordenó que se le quitaran las cadenas. Pero los Valar fueron engañados. Melkor conspiraba en secreto su caída. Primero sembró la discordia entre los elfos y luego, aliado con la Gran Araña Ungoliant, declaró la guerra abierta.

Se acercó a los Arboles de los Valar con Ungoliant y los atacó con una gran lanza, y la Araña chupó la vida y la Luz de los Arboles, de manera que éstos se agostaron y murieron. Todo Valinor quedó sumido en una horrible oscuridad con la No-Luz de Ungoliant y Melkor rió con maligna alegría porque por segunda vez había extinguido las grandes luces del mundo.

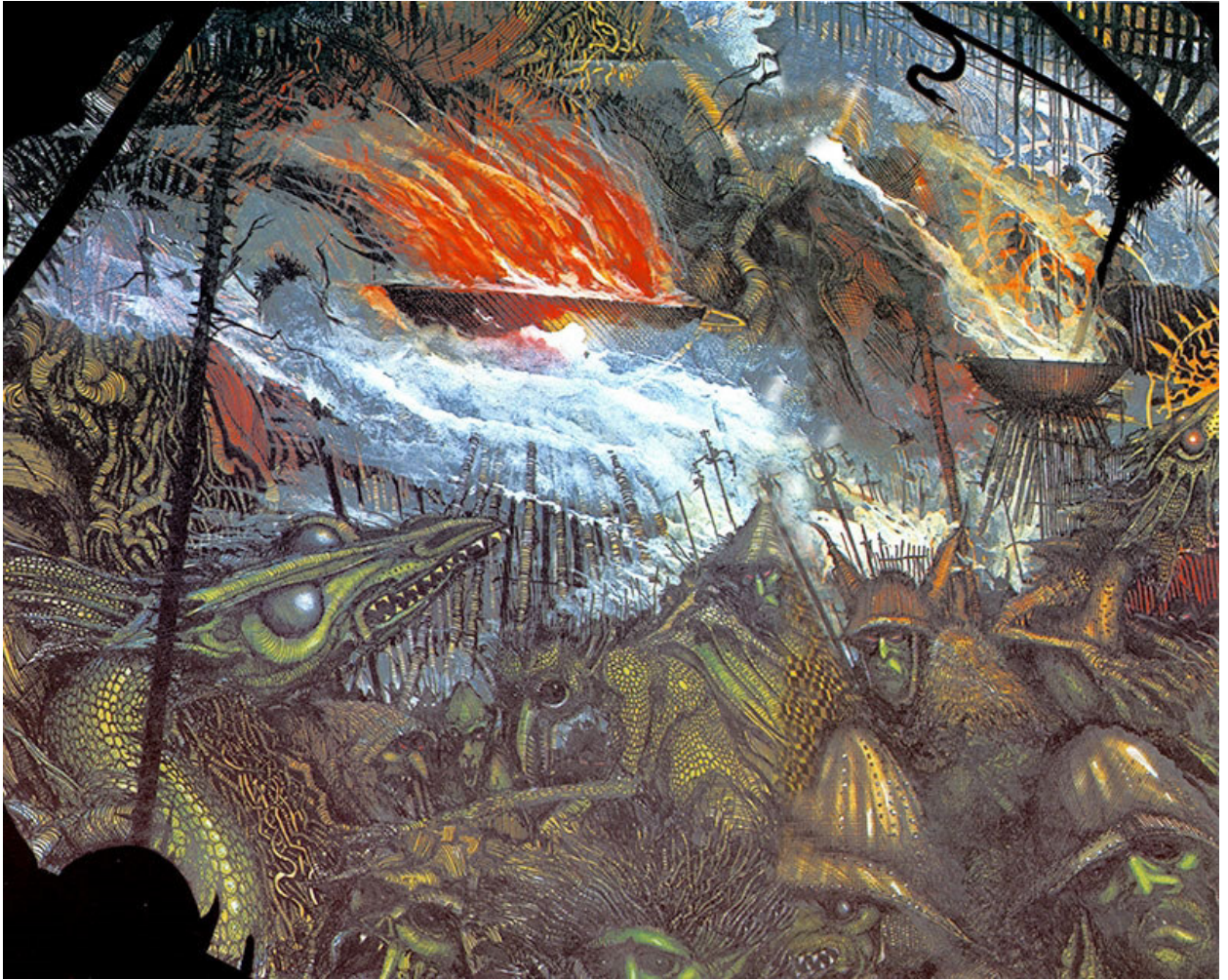
No contento con esta gran maldad, Melkor se dirigió a la fortaleza élfica de Formenos, mató al Gran Rey de los noldor y robó las gemas mágicas conocidas como los Silmarils. Éstas eran las joyas más preciadas de todas las edades y tenían un carácter sagrado para sus creadores, los noldor, porque significaban su máximo logro en la creación de joyas élficas. Con el Oscurecimiento de Valinor, todavía cobraron más valor, porque aquellas tres gemas resplandecían y brillaban con la Luz viva de los Arboles de los Valar.

Pero, por muy hermosos que fueran, los Silmarils parecían llevar consigo una terrible maldición, pues llevaban la destrucción y la desesperación a todos aquellos que los poseían. Cuando Melkor se apoderó de ellos y huyó a la Tierra Media, los noldor hicieron un juramento de sangre para vengarse y, bajo el liderazgo de Fëanor, creador de los Silmarils, fueron tras Melkor. Aquél fue el inicio de la Guerra de las Grandes Joyas, relatada en *El Silmarillion*, que duró toda la Primera Edad del Sol.

LAS EDADES DE LA OSCURIDAD

Mientras que Valinor y las Tierras Imperecederas eran bañadas por la resplandeciente y brillante Luz de los Arboles, todas las regiones de la Tierra Media se veían sumergidas en la oscuridad. Aquéllas fueron las Edades de la Oscuridad en la Tierra Media, cuando Melkor excavó los infernales pozos de Utumno, en lo más profundo de las Montañas de Hierro. Con maligno esplendor, dio forma a demoníacos palacios subterráneos con enormes salas abovedadas, túneles laberínticos e insondables mazmorras hechas de piedra negra, fuego y hielo.

En aquel horrible lugar, reunió el Señor de la Oscuridad a todos los poderes malignos del mundo. Su número parecía infinito, y Melkor nunca se cansaba de crear nuevas y aún más terribles formas. Espíritus crueles, fantasmas, espectros y demonios acechaban en las estancias de Utumno. Todas las serpientes del mundo se criaron en los pozos de un reino tenebroso que era el hogar de licántropos y vampiros e innumerables monstruos que se alimentaban de sangre, e insectos que volaban o se arrastraban. Dentro de Utumno, todos obedecían a los demonios discípulos de Melkor, los terribles espíritus Maiar llamados los balrogs, con sus látigos flamígeros y sus negras mazas. El principal de ellos era el Gran Capitán de Utumno, Gothmog, el Balrog.



LOS POZOS DE UTUMNO

Pero Utumno no era el único dominio de Melkor. Al principio de las Edades de la Oscuridad, Melkor se alegró de su victoria sobre los Valar y de la destrucción de Almaren y las Grandes Lámparas de Luz. A partir de entonces, buscó sin descanso aumentar más y más su poder y en la parte más occidental de las Montañas de Hierro construyó un segundo dominio. Ésta fue la gran fortaleza y armería llamada Angband, la «Prisión de Hierro».

Entonces nombró Señor de Angband a su discípulo más poderoso, Sauron, el hechicero Maia. Con excepción de Manwë, Señor de los Vientos, cuya penetrante mirada vigilaba desde la sagrada montaña de Taniquetil, y las escasas visitas de Oromë el Jinete Salvaje, Yavanna, la Protectora de los Bosques y las Praderas, era la única Vala que visitaba la Tierra Media en aquellos días. Así pues, fue la Dadora de Frutos quien lanzó un sortilegio protector, el Sueño de Yavanna, sobre toda la flora y fauna que había creado para que pudieran sobrevivir a la oscuridad y a la maldad del gobierno de Melkor.

Y éstas fueron las Edades de Gloria para Melkor, el satánico Señor de la Oscuridad. Al destruir las Lámparas de la Luz, Melkor se adueñó de todas las regiones oscurecidas y devastadas de la Tierra Media. Y sobre ellas ejerció su dominio durante diez mil años humanos.

LAS EDADES DE LAS ESTRELLAS

Transcurridas muchas Edades de la Oscuridad, Yarda, la Señora de los Cielos, recogió el rocío del Árbol Plateado de los Valar y, cruzando los cielos, encendió de nuevo las tenues estrellas que brillaban débilmente sobre la Tierra Media, de manera que se volvieron brillantes y cegadoras en la noche aterciopelada. Las criaturas de Melkor

estaban tan poco acostumbradas a la luz que gritaron de dolor cuando aquellos rayos de luz estelar atravesaron sus tenebrosas almas. Aterrorizadas, huyeron y se escondieron.

Pero, por encima de todo, el Renacimiento de las Estrellas significó el Despertar de los elfos. Porque, cuando las estrellas brillaron sobre la Tierra Media, los elfos despertaron con la luz estelar en sus ojos, y algo de aquella mágica luz quedó para siempre en ellos. El lugar del Despertar fue la laguna de Cuiviémen, en las orillas de Helcar, el mar interior a los pies de las Orocarni, las Montañas Rojas.

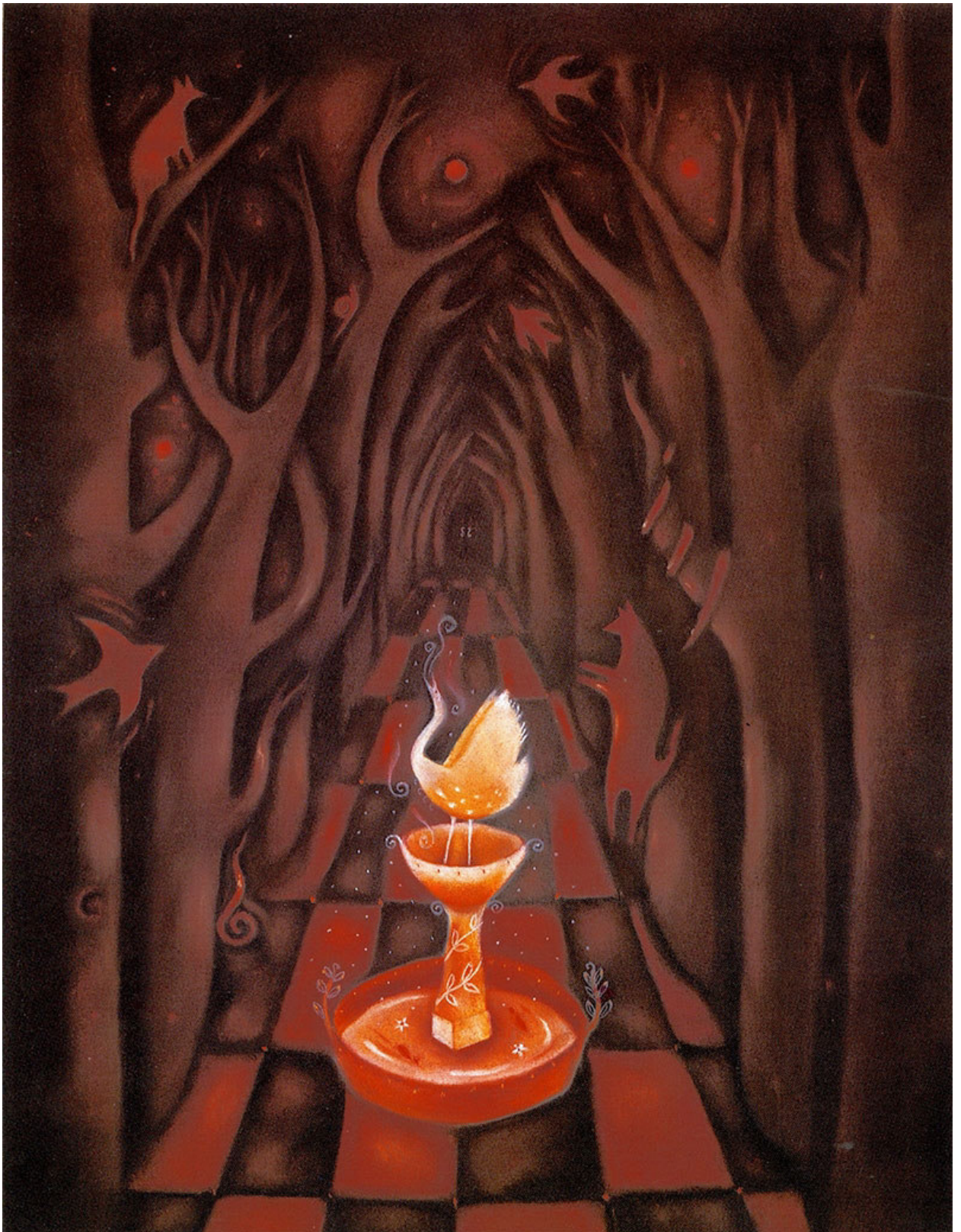
Las Edades de las Estrellas fueron también el tiempo en que despertaron otros dos pueblos parlantes: los enanos, que fueron concebidos por Aulë el Herrero, y los ents, que fueron concebidos por la esposa de Aulë, Yavanna, la Dadora de Frutos. También entonces, Melkor crió otras dos razas de criaturas malignas en los pozos de Utumno. Fueron los orcos y los trolls: formas de vida corruptas hechas a partir de elfos y ents torturados que cayeron en sus manos.

Cuando Oromë el Jinete descubrió el Despertar de los elfos y los Valar se enteraron del mal que Melkor les había infligido, se reunieron en consejo de guerra. Los Valar y Maiar se dirigieron hacia la Tierra Media dispuestos a batallar contra Melkor.

Durante esta Guerra de los Poderes, exterminaron las legiones malignas de Melkor, derrumbaron la gran muralla de las Montañas de Hierro y destruyeron completamente Utumno. El dominio de Melkor sobre la Tierra Media había terminado. Aquél fue cargado de cadenas y permaneció prisionero en Valinor durante muchas edades.

Este período se conoció como la Paz de Arda y fue la época del Gran Viaje, cuando los elfos realizaron sus grandes migraciones hacia el oeste, a Eldamar, en las costas de las Tierras Imperecederas. En su mayor parte, éstos fueron años gloriosos para los elfos, tanto en la Tierra Media como en las Tierras Imperecederas.

Los Altos elfos que consiguieron terminar el Gran Viaje y que se establecieron en Eldamar construyeron las ciudades maravillosas de Tirion, Alqualondë y Avallónë. Pero muchos otros se quedaron atrás, debido al amor que profesaban a la Tierra Media. Crearon sus reinos en tierras mortales y vivieron vidas gloriosas.



MENEGROTH, LAS MIL CAVERNAS

Durante las Edades de las Estrellas hubo un gran reino élfico en Beleriand, en el noroeste de la Tierra Media. Lo crearon los elfos del pueblo de los teleri que seguían al rey Thingol y a la reina Melian la Maia. Se los llamó elfos grises o sindar, y su reino era la enorme región boscosa de Doriath. Su capital fue Menegroth, las Mil Cavernas, y las cavernas y cuevas de su ciudadela constituían una de las maravillas de la Tierra Media. Menegroth estaba hábilmente tallada para parecer un bosque de hayas subterráneas, con árboles, aves y animales esculpidos en piedra y grandes salas pobladas de fuentes

plateadas e iluminadas por lámparas de cristal.

Los señores de los sindar fueron los amos de Beleriand y los elfos más poderosos de la Tierra Media en las Edades de las Estrellas. Sus aliados eran los elfos marinos de las Falas, los laiquendi (o elfos verdes) de Ossiriand y los enanos de Belegost y Nogrod en las Montañas Azules.

Estos reinos enanos de Nogrod y Belegost prosperaron merced a su comercio con los elfos de Beleriand a lo largo de las Edades de las Estrellas. Maestros en el trabajo de la piedra, excavaron enormes galerías bajo las Montañas Azules en busca de metales preciosos y fueron contratados por los elfos para excavar la mayoría de las grandes estancias y salas de Menegroth. Los enanos de Nogrod eran considerados los mejores herreros de la Tierra Media y forjaban espadas y lanzas del mejor acero, mientras que los enanos de Belegost fueron los primeros en fabricar cotas de malla y armaduras a prueba de dragones.

Hasta cierto punto, las alianzas de los elfos de Beleriand se extendían hacia el este, hasta el enorme bosque primitivo de Eriador. Porque allí, durante las Edades de las Estrellas, la raza de los ents, los gigantescos Pastores de Arboles, vivió y ofreció su amistad a los elfos sindar de Beleriand y a los elfos silvanos.

Más allá de Eriador, en las Montañas Nubladas, se encontraba Khazad-dûm, el más importante de los reinos enanos. También prosperó en las Edades de las Estrellas y extendió sus construcciones bajo las montañas, aunque no desempeñó un gran papel en las historias y fortunas de Beleriand.

Las Edades de las Estrellas duraron diez mil años humanos y fueron tiempos de descubrimientos y maravillas, de gloria y de magia. Pero todo esto terminó cuando Melkor fue por fin liberado en Valinor. Tras un período de aparente arrepentimiento, se alzó en toda su ira y destruyó los Arboles de los Valar. Luego huyó a la Tierra Media septentrional, donde volvió a ocupar su fortaleza de Angband en las Montañas de Hierro. La Paz de Arda terminó cuando el conflicto se extendió a la Tierra Media, y las Edades de las Estrellas tocaron a su fin.

LA PRIMERA EDAD DEL SOL

Aunque las Edades del Sol son el núcleo principal de prácticamente todas las historias de Tolkien, este astro no surge en el cielo hasta la trigésima edad valariana o, lo que es lo mismo, 30 000 años humanos después de la Creación de Arda. Aun así, el tiempo transcurrido en años solares es muy extenso. Al final de la Guerra del Anillo y de la Tercera Edad habrán transcurrido 7 063 años humanos.



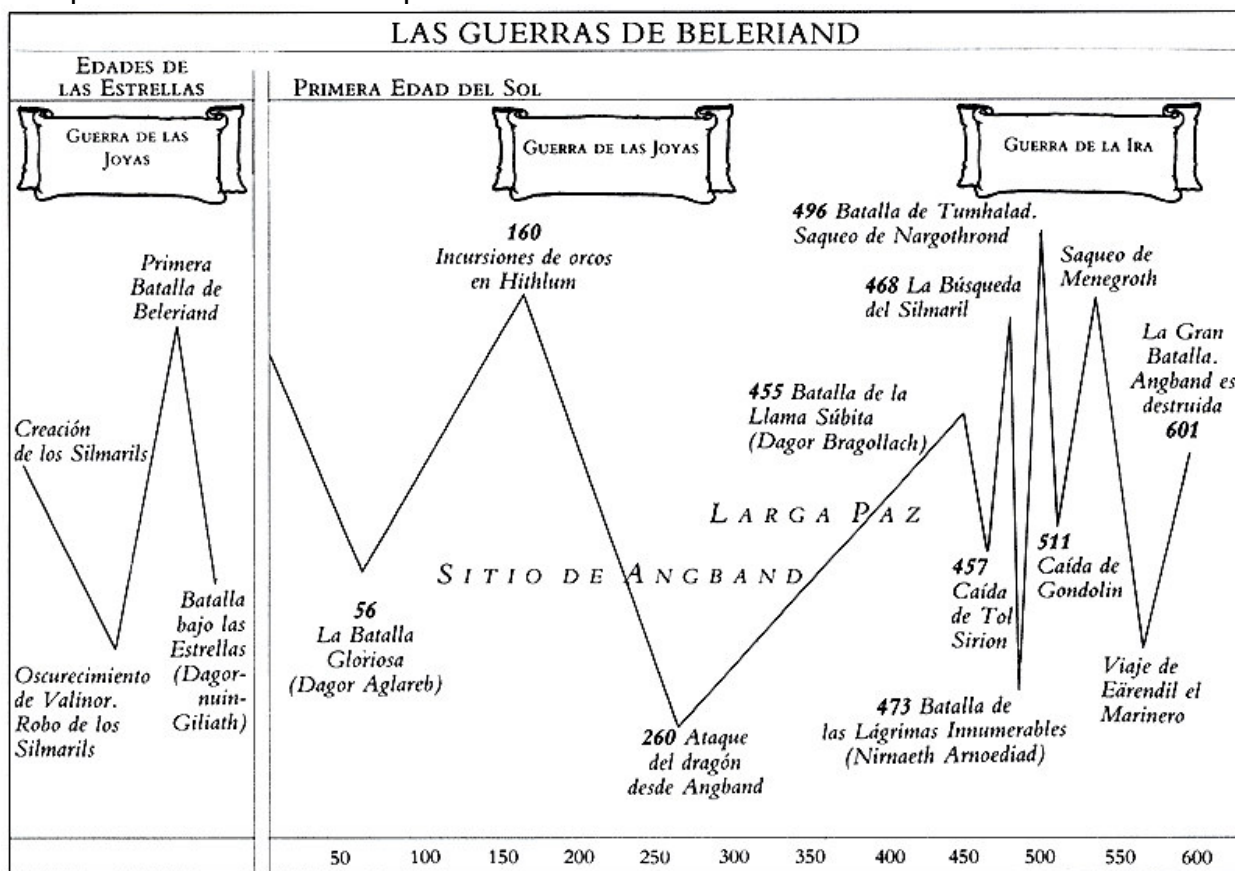
EL DESPERTAR DE LOS HOMBRES

En las primeras cronologías de los «Anales de Valinor», Tolkien nos cuenta que 29 980 años humanos después de la Creación de Arda, Melkor y la Gran Araña Ungoliant pusieron fin a las Edades de los Árboles en Valinor y extinguieron su luz para siempre. Pero las Valar Yavanna, Dadora de Frutos, y Nienna, la Plañidera, consiguieron extraer de sus restos arruinados una única flor de plata llamada Isil la Refulgente y un único fruto dorado llamado Anar el Fuego de Oro. Fueron colocados en grandes recipientes forjados por Aulë el Herrero y, en el año 30 000 (cronología humana) de la Creación de Arda, estos brillantes recipientes fueron llevados a los cielos. Eran el Sol y la Luna y a partir de entonces iluminaron todas las tierras de Arda.

Igual que el Renacimiento de las Estrellas significó el Despertar de los elfos, el Amanecer del Sol señaló el Despertar de los hombres. Cuando la primera luz de la mañana penetró en los ojos de los hombres, despertaron a una nueva edad. Porque Ilúvatar, igual que había creado la raza inmortal de los elfos en el principio de los tiempos y la había escondido en la laguna de Cuiviénen, también había creado la raza mortal de los hombres y los ocultó en el este de la Tierra Media, en un lugar llamado Hildórien, la «tierra de los seguidores», al otro lado de las Montañas del Viento.

Este nuevo pueblo no podía compararse con los elfos en cuanto a fuerza de cuerpo y alma. Eran mortales y su vida era breve, incluso comparada con la de los enanos.

Compadecidos, los elfos enseñaron a estas gentes enfermizas todo lo que pudieron, pero terminaron descubriendo que en su mortalidad residía una fuerza secreta. Porque esta raza resultó ser más adaptable a las exigencias de un mundo cambiante y, a pesar de morir fácilmente y en gran número, también se reproducían más rápido que cualquier otra raza con excepción de la de los orcos.



Las tribus de este pueblo nómada vagaron por todas las regiones de la Tierra Media. Pero los mejores y los más fuertes de ellos fueron los edain, aquellos que llegaron primero a los reinos eldar de Beleriand. La Primera Edad del Sol fue la Edad Heroica que comenzó con la llegada de los Altos elfos noldor procedentes de Eldamar, quienes perseguían a Melkor, a quien llamaban Morgoth, el Enemigo Negro. Porque Morgoth no sólo había destruido los Árboles de la Luz sino que también atacó la fortaleza élfica de Formenos, mató al Gran Rey de los noldor y se apoderó de las joyas mágicas llamadas los Silmarils. Estas tres gemas eran el mayor tesoro de los noldor, puesto que las habían creado a partir de la luz de los Árboles de los Valar. La pugna por la posesión de estas joyas desembocó en la Guerra de las Grandes Joyas y le proporcionó a Tolkien el tema de *El Silmarillion*. Esta conflagración duró seis siglos y en ella destacaron seis grandes batallas.

Morgoth acabó con los Árboles de la Luz, se apoderó de los Silmarils y huyó a Angband unos veinte años humanos antes del inicio de la Primera Edad del Sol. Las Guerras de Beleriand comenzaron una década después, cuando Morgoth envió sus legiones de orcos contra los elfos de Beleriand. Aquélla fue la Primera Batalla, en la que las hordas de orcos fueron derrotadas al fin y rechazadas a Angband. La Segunda Batalla tuvo lugar cuatro años humanos antes de que surgiera el Sol y recibió el nombre de «Batalla bajo las Estrellas», Dagor-nuin-Giliath. Las fuerzas de Morgoth salieron al encuentro de los recién llegados elfos noldor en Beleriand noroccidental. A pesar de ser inferiores en número, los noldor lucharon ferozmente durante diez días. Mataron a todos los que les plantaron cara y obligaron a los demás orcos a retirarse a Angband.

En el año 56 de la Primera Edad del Sol, las fuerzas de Morgoth habían recuperado la suficiente potencia como para enviar un ejército mayor que los dos anteriores juntos. Esta Tercera Batalla recibió el nombre de Batalla Gloriosa, Dagor Aglareb, porque los elfos, además de vencer a las legiones orcas de Morgoth, les cortaron la retirada y las aniquilaron. La victoria fue tan completa que, durante casi cuatro siglos, los elfos sitiaron Angband. Durante este período se produjeron incursiones de orcos en Hithlum y, en el 260, Glaurung el Dragón intentó un ataque, pero durante casi todo el tiempo reinó la paz en Beleriand. Pocos siervos de Morgoth se aventuraban a ir al sur de las Montañas de Hierro. Sin embargo, cuando Morgoth rompió por fin la Larga Paz, estaba verdaderamente preparado. En el año 455, sus legiones de orcos estaban mandadas por balrogs y dragones con aliento ígneo. Ésta fue la Cuarta Batalla, que se llamó Batalla de la Llama Súbita, o Dagor Bragollach. Fue seguida por la Quinta Batalla, la Batalla de las Lágrimas Innumerables, o Nirnaeth Arnoediad. Estas dos batallas terminaron con una victoria aplastante de Morgoth y significaron la destrucción de todos los reinos élficos de Beleriand. Nargothrond fue saqueada en el 496. Poco después fue arrasada Menegroth, y el 511 vio la caída de Gondolin, el último reducto élfico. Durante casi un siglo, Morgoth retuvo su férreo control de la Tierra Media. Por fin, los Valar y los Maiar no pudieron tolerar más su maldad y en el año 601 llegaron por tercera y última vez para hacer la guerra al Enemigo Negro en un cataclismo que recibió el nombre de Guerra de la Ira y Gran Batalla. El conflicto fue tan terrible que no sólo Angband fue destruida sino que con ella desaparecieron las hermosas tierras de Beleriand. Y, aunque Morgoth recurrió a todos sus monstruos y demonios, e incluso a una legión de dragones de fuego, fue vencido y arrojado para siempre al Vacío. Pero esta victoria supuso un precio. Beleriand quedó arrasada. Las Montañas de Hierro y las Montañas Azules fueron desgarradas y dejaron paso a las aguas del mar. Toda Beleriand quedó inundada y se hundió por fin bajo el Mar Occidental. Así terminó la Primera Edad del Sol.



BATALLA DE LALLAMASÚBITA

LA SEGUNDA EDAD DEL SOL

La Segunda Edad fue la Edad de los númenóreanos. Como se narra en el «Akallabêth» o «La Caída de Númenor», éstos eran hombres que descendían de los edain de la Primera Edad y a quienes los Valar habían entregado la tierra recién creada en mitad del ancho mar que separaba la Tierra Media de las Tierras Imperecederas.

Se concedió a los númenóreanos una esperanza de vida mucho mayor que la de los humanos corrientes, y con el paso de los siglos su poderío y riqueza crecieron, y su marina navegó por todos los mares del mundo mortal. Númenor, que a menudo se

traduce por Oesternesse, era llamada también «tierra de los dones», «tierra de la estrella» y Atlante, porque era, de hecho, la reinvención de Tolkien del antiguo mito del continente perdido de Atlantis.

La Númenor de Tolkien era un reino que ocupaba una isla con forma de estrella de cinco puntas. En su punto más estrecho medía cuatrocientos kilómetros de anchura y casi el doble en el punto más ancho. Se dividía en seis regiones: una por cada península y una sexta que era el centro de la isla, donde se alzaba la montaña sagrada, Meneltarma, o «pilar del cielo», la cima más elevada de Númenor. En sus laderas se encontraba Armenelos, la «ciudad de los reyes», donde habitaba el rey, que era la ciudad más poblada de Númenor. Más abajo se encontraba el puerto real de Rómenna. Los otros puertos importantes, Eldalondë y Andúnië miraban a Occidente, hacia las Tierras Imperecederas.

El primer rey de Númenor fue Elros, hijo de Eärendil y hermano gemelo de Elrond Medio elfo; esto fue porque, al final de la Primera Edad, cuando los Valar dijeron a los gemelos Medio elfos que debían elegir su destino, Elrond escogió el de los elfos inmortales, mientras que Elros se convirtió en rey de los edain mortales. Sin embargo, al ser Medio elfo, se le concedió una vida de quinientos años y gobernó como rey de Númenor hasta el año 442 de la Segunda Edad.



Mientras los númenóreanos prosperaban en su isla, los Altos elfos que habían sobrevivido a los conflictos de la Primera Edad y que quisieron quedarse en la Tierra Media se reunieron bajo el estandarte de Gil-galad, el último Gran Rey elfo, en el reino de Lindon. Esta pequeña región, la única que escapó a la destrucción de Beleriand, se encontraba a ambos lados del golfo de Lune. A medida que fueron pasando los años, muchos de estos Altos elfos de Lindon viajaron hacia el este y fundaron nuevos reinos. Los señores sindar establecieron reinos entre los elfos silvanos de Bosqueverde el Grande y el Bosque Dorado de Lothlórien en la cuenca del Anduin. En el siglo octavo, los elfos noldor de Celebrimbor establecieron el reino de los Herreros elfos de Eregion, justo al oeste del reino enano de Khazad-dûm. Pero no fueron sólo los elfos y los enanos quienes prosperaron y crecieron durante esta época. Sauron el Hechicero permaneció en el mundo mortal y se esforzó en ser el sucesor de Melkor como Señor Oscuro de la Tierra Media.

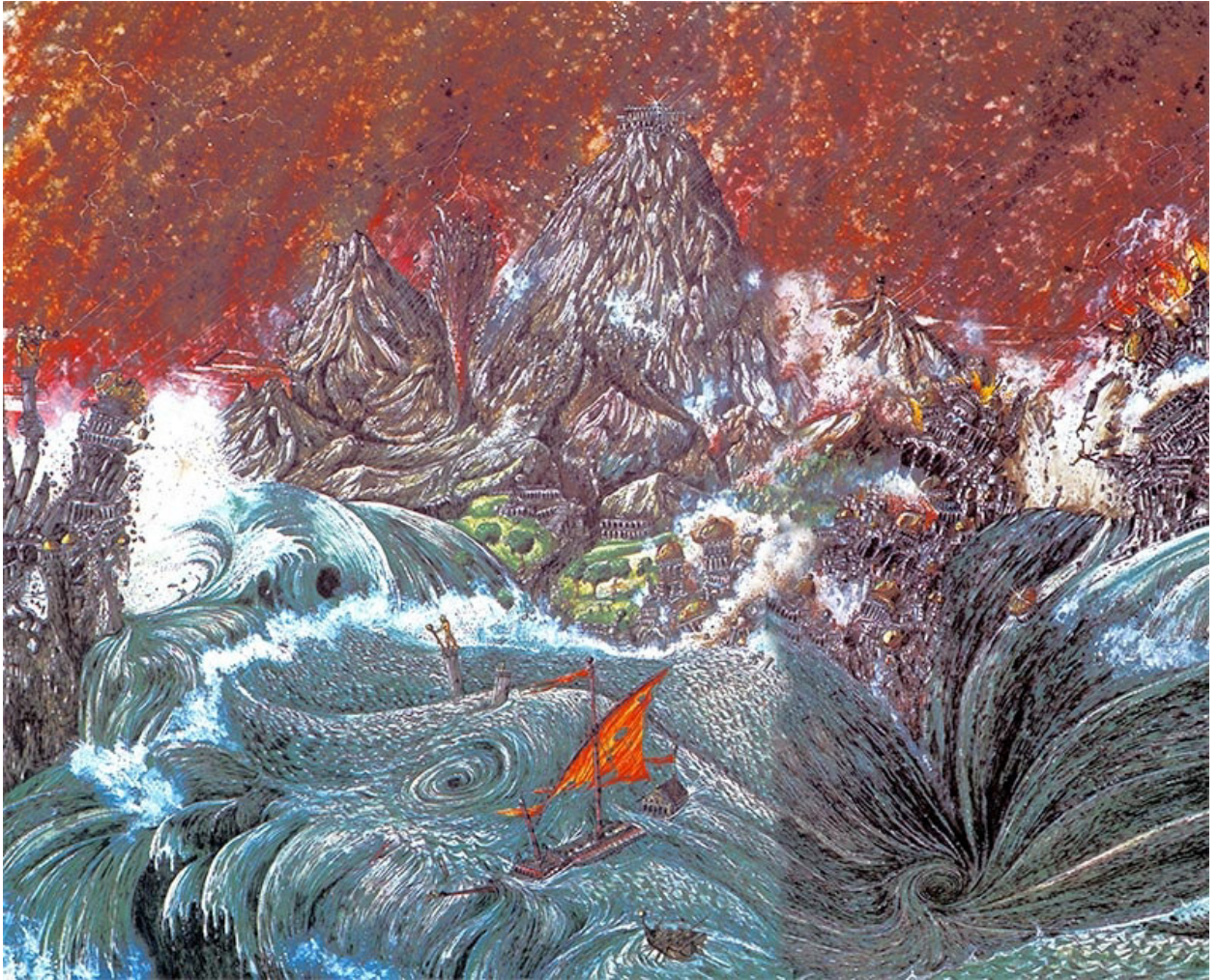
En el año 1000, Sauron comenzó a crear en secreto su reino maligno de Mordor, esclavizando a las razas de hombres bárbaros del este y del sur y reuniendo a orcos y otros seres malignos en su reino. También comenzó a edificar la Torre Oscura de Barad-dûr. Asumió una apariencia hermosa bajo el nombre de Annatar, que significa «señor de los dones», e intentó seducir a los elfos con su sabiduría y su poder. Sólo Celebrimbor y los Herreros elfos de Eregion creyeron el engaño. Usando los poderes combinados de la magia y la metalurgia, Sauron y los Herreros elfos colaboraron en la

creación de muchos objetos fantásticos. En el año 1500 alcanzaron la cúspide de su capacidad y, siguiendo las instrucciones de Sauron, comenzaron a forjar los Anillos de Poder. Para el año 1600 todos los Anillos estaban acabados; Sauron regresó a Mordor subrepticamente, donde terminó la construcción de la Torre Oscura de Barad-dûr y forjó el Anillo Único, con lo que se convirtió en el Señor de los Anillos.

Cuando los Herreros elfos se dieron cuenta de que habían sido utilizados para que Sauron se convirtiera en el todopoderoso Señor de los Anillos, se rebelaron contra él y entre 1693 y 1701 se libró la sangrienta Guerra de Sauron y los elfos. En ese conflicto Sauron mató a Celebrimbor, destruyó la ciudad de los Herreros elfos, arrasó Eregion y ocupó casi todo Eriador. Los enanos de Khazad-dûm evitaron la guerra y cerraron sus puertas al mundo exterior. A partir de entonces, el reino oculto fue conocido como Moria, el «abismo negro». En la terrible pugna murieron la mayoría de los elfos de Eregion. Los pocos que sobrevivieron fueron guiados por Elrond Medio elfo a las estribaciones de las Montañas Nubladas, donde fundaron la colonia de Imladris, que los hombres llamarían más tarde Rivendel.

Tras su victoria sobre Celebrimbor, Sauron reunió sus fuerzas y marchó contra Gil-galad de Lindon. En el último momento, una imponente flota de númenóreanos se unió a las fuerzas élficas, y el ejército combinado resultó tan potente que las legiones de Sauron fueron completamente aplastadas y él tuvo que retirarse a Mordor.

Durante los siguientes mil años, Sauron no hizo nada contra los elfos sino que se dedicó a las tribus bárbaras de Orientales y haradrim, extendiendo su tenebrosa sombra por el mundo. Entre los salvajes reyes de estos pueblos, y entre los númenóreanos negros, distribuyó los Nueve Anillos de los Hombres Mortales. Al llegar el siglo veintitrés se habían convertido en los Nazgûl, sus principales siervos malignos, llamados por los hombres Espectros del Anillo. Entretanto, los númenóreanos se habían convertido en la máxima potencia naval del mundo. Crearon numerosas colonias en las costas de la Tierra Media, así como los puertos-fortalezas de Umbar y Pelargir. Por último, el crecimiento del imperio marítimo de Númenor y del imperio terrestre de Mordor llevó a una confrontación.



LA CAÍDA DE NÚMENOR

En el año 3261, una enorme armada númenóreana tocó puerto en Umbar y de ella salió una fuerza potentísima que marchó sobre Mordor. Sauron se dio cuenta de que su poder no era tan grande como el de los númenóreanos y que no tenía posibilidad de vencerlos, ni siquiera recurriendo a la fuerza de las armas. Aun así, los pueblos del mundo quedaron asombrados cuando el Señor de los Anillos bajó de su Torre Oscura en Mordor y se entregó. Los númenóreanos cargaron de cadenas a Sauron, lo llevaron a su reino y lo encerraron en el más seguro de sus calabozos. Pero, por medio de la astucia, Sauron consiguió lo que no le fue posible por la fuerza de las armas: aconsejó falsamente a los orgullosos reyes númenóreanos y los corrompió, de manera que llegaron a hacer planes contra los mismísimos Valar. Tan eficaz resultó esta corrupción que los númenóreanos osaron reunir la mayor flota de barcos que nunca se había visto y zarparon hacia el oeste para hacer la guerra a los Poderes de Arda. Debido a este acto, Ilúvatar hizo que la hermosa isla de Númenor se hiciera pedazos. Las montañas y las ciudades se derrumbaron, el mar se alzó iracundo y todo Númenor se hundió en un abismo acuático.

Con aquel cataclismo llegó también el Cambio del Mundo. Las Tierras Imperecederas fueron situadas más allá de las Esferas del Mundo y quedaron para siempre fuera del alcance de todos, con excepción de los Escogidos, quienes viajaban en barcos élficos por el Camino Recto atravesando las esferas de ambos mundos. Aquél fue el fin de la Edad de Atlantis, tal y como la conocemos en los mitos, y el mundo se cerró en sí mismo. Ya no era un mundo plano limitado por un Mar Circundante y encerrado dentro de una esfera de aire y éter, sino que se convirtió en el planeta esférico que nosotros conocemos.

Pero la Segunda Edad no terminó con el Hundimiento de Númenor en el año 3319, ni tampoco desapareció completamente la herencia de los númenóreanos. Porque, como cuentan las historias de esa época, había algunos de entre los númenóreanos, mandados por los príncipes de Andúnië, que se denominaron a sí mismos los Fieles y se negaron a dar la espalda a los Valar y los eldar. Guiados por Elendil el Alto, navegaron a bordo de nueve barcos en dirección este, hacia las costas de la Tierra Media, en el momento del cataclismo. Éstos fueron los dúnedain, los Fieles númenóreanos supervivientes que establecieron los reinos de Arnor y Gondor en la Tierra Media.

Pero casi inmediatamente hubo pugnas y conflictos porque, gracias al poder del Anillo Único, Sauron también escapó de la Caída de Númenor y regresó a Mordor, donde comenzó a planear la destrucción de todos los reinos élficos y dúnedain que quedaban en la Tierra Media.

Como respuesta se formó la Última Alianza de elfos y hombres, y el ejército de Sauron fue derrotado en la Batalla de Dagorlad. Entrando en Mordor, la Alianza puso sitio a la Torre Oscura durante siete largos años hasta que Sauron fue vencido. En este último combate, el rey dúnadan Elendil y su hijo Anárion, así como el último Gran Rey de los elfos en la Tierra Media, Gil-galad, fueron muertos antes de que Isildur, hijo de Elendil, cortara el dedo en el que Sauron tenía el Anillo. Con la conquista de Mordor, la destrucción de la Torre Oscura, la expulsión de los Espectros del Anillo y la caída de Sauron, en el año 3441, la Segunda Edad del Sol terminó.

LA TERCERA EDAD DEL SOL

Los dos temas dominantes en la historia de Tolkien de la Tercera Edad del Sol son la supervivencia de los reinos de Arnor y Gondor, y el destino del Anillo Único de Sauron. Ambos temas están relacionados.

Al terminar la Segunda Edad, cuando Sauron, el Señor de los Anillos, fue vencido, fue Isildur, que sería Gran Rey del Reino Unificado de Gondor y Arnor, quien cortó el dedo que llevaba el Anillo Único.

En aquel momento, se creyó que aquél era un acto correcto y la única manera de acabar con el poder del Señor Oscuro. Sin embargo, en el momento en que Isildur cogió el Anillo Único, una parte de él se corrompió bajo los efectos de su maligno poder, pues, a pesar de ser fuerte y virtuoso, Isildur no pudo resistir sus promesas de poder.

Aunque llegó a las laderas volcánicas del mismísimo Monte del Destino, en cuyos fuegos se había forjado el Anillo y el único lugar donde podría ser destruido, no fue capaz de arrojar el Anillo. Isildur sucumbió a la tentación y tomó el Anillo Único para sí, de manera que la maldición cayó sobre él. En el segundo año de la Tercera Edad, Isildur y sus tres hijos mayores viajaban hacia el norte por la cuenca del Anduin, cuando su séquito cayó en una emboscada de los orcos.

Ésta fue la Batalla de los Campos Gladios en la que perdieron la vida Isildur y sus tres hijos y en la que el Anillo Único se perdió en las aguas del río Anduin. Hicieron falta tres mil años para enderezar las desastrosas consecuencias de lo ocurrido en los Campos Gladios. La pérdida del Anillo Único significaba que el espíritu maligno de Sauron no descansaría hasta que el Anillo fuera encontrado y destruido, mientras que la muerte del Gran Rey del Reino Unificado de los dúnedain significó la partición de éste en dos reinos separados: Arnor y Gondor.

En efecto, al sucumbir Isildur a la tentación del Anillo Único, la maldición de éste cayó sobre todo el pueblo dúnadan. Esta maldición dominó toda la Tercera Edad, porque el Reino Unificado no podía ser restaurado en tanto no se destruyera el Anillo Único y un único heredero legítimo (que tuviera la capacidad de resistir a las tentaciones del Anillo) fuera reconocido por todos los dúnedain. Sólo entonces volvería a gobernar un Gran Rey sobre el Reino Unificado.

Con todo, durante el primer milenio de la Tercera Edad, el poderío del reino meridional de Gondor creció a pesar de los constantes conflictos en sus fronteras y de las invasiones de Orientales en los siglos quinto y sexto. Al llegar el siglo noveno, Gondor había reunido una poderosa flota que podía sumar al poderío militar de su ejército. En el siglo once, Gondor alcanzó su apogeo: rechazó a los Orientales hasta el mar de Rhûn, convirtió Umbar en una fortaleza de Gondor y sojuzgó a las gentes de Harad.

Aunque el reino septentrional de Arnor nunca llevó sus fronteras más allá de Eriador, prosperó hasta el siglo noveno. Entonces las disputas internas llevaron a la división del reino en tres estados independientes que acabaron peleándose entre sí.

Al llegar el siglo doce, el espíritu de Sauron había regresado en secreto a la Tierra Media, con la forma de un ojo maligno y único envuelto en llamas. Se refugió en el Bosque Negro meridional, en la fortaleza de Dol Guldur. A partir de entonces, las fuerzas de la oscuridad fueron adquiriendo más y más poder en toda la Tierra Media.

A partir del siglo trece, Arnor fue viéndose reducido por una combinación de catástrofes naturales y luchas internas. Pero la mayor de sus maldiciones fue el principal siervo de Sauron, el Señor de los Espectros del Anillo, quien se convirtió en rey brujo de Angmar y mantuvo un estado de guerra durante más de cinco siglos contra los reyes de Arnor. Al fin, en 1974, el rey brujo tomó el último reducto arnoriano, Fornost, y Arnor dejó de existir como reino. Después de la muerte del vigésimo tercer rey de Arnor, el linaje real continuó a través de los Capitanes tribales de los dúnedain.

La decadencia del reino meridional de Gondor durante el segundo milenio de la Tercera Edad se debió a tres causas. La primera fue la Guerra entre Parientes del siglo quince. Ésta fue una sangrienta guerra civil que ocasionó miles de muertos, la destrucción de ciudades, la pérdida de gran parte de la flota de Gondor y el fin de su control sobre Umbar y Harad.

La segunda maldición fue la Gran Plaga de 1636 que Sauron lanzó sobre Gondor y Arnor. Los dúnedain nunca se recobraron de esta calamidad, porque fueron tantos los muertos que zonas enteras de su reino quedaron desiertas para siempre. La tercera maldición fueron las invasiones de los Aurigas en los siglos diecinueve y veinte. Estas invasiones, llevadas a cabo por una confederación bien armada de pueblos Orientales, duraron casi cien años. Aunque los Orientales acabaron siendo derrotados y expulsados, debilitaron de manera decisiva el ya disminuido poder de Gondor.

En el año 2000, el mismo rey brujo que había destruido el reino septentrional de Arnor, salió de Mordor. Con su terrible ejército atacó directamente a Gondor y tomó la torre de Minas Ithil, que rebautizó como Minas Morgul. En el año 2050, el rey brujo mató al trigésimo primero y último rey de Gondor. A partir de entonces, Gondor careció de heredero legítimo al trono y fue gobernado por la dinastía de los Senescales gobernantes. En resumen, Arnor tenía un rey sin reino, mientras que Gondor tenía un reino, pero no un rey. Lo que es más, inspirados por la maldad de Sauron, se produjeron sucesivas invasiones y ataques por parte de los Orientales, balchoth, Sureños, númenóreanos negros, Corsarios, dunlendinos y Montañeses, contra los dúnedain y sus aliados. A esto hay que añadir el despertar del Balrog, el resurgir de los dragones, las invasiones de manadas de lobos y huargos y la creación de las nuevas criaturas malignas, los uruk-hai, los olog-hai y los Medio orcos. Todos ellos se sumaron a las legiones de orcos y trolls que reconocían a Sauron como señor.

Durante otros mil años, el poder de Sauron no hizo más que aumentar, mientras que el de los dúnedain disminuía. La culminación de todos los acontecimientos de la Tercera Edad llegó en el año 3019, con el estallido de la Guerra del Anillo, cuando Sauron, el Señor de los Anillos, se lo jugó todo apostando por su hechicería y su poderío militar en un intento de destruir a los últimos dúnedain y de ocupar todas las regiones de la Tierra Media. Es en ese contexto en el que J. R. R. Tolkien ambientó su obra maestra, *El Señor de los Anillos*.

Resulta interesante observar cómo todo el peso de esos tres mil años de historia se proyecta en los dos años, 3018 y 3019, de los que trata la trilogía. Los acontecimientos de la Misión y de la Guerra del Anillo están cargados de importancia histórica porque el lector se da cuenta del hecho de que cada acción de los personajes principales es decisiva para el resultado y desenlace de toda la edad.

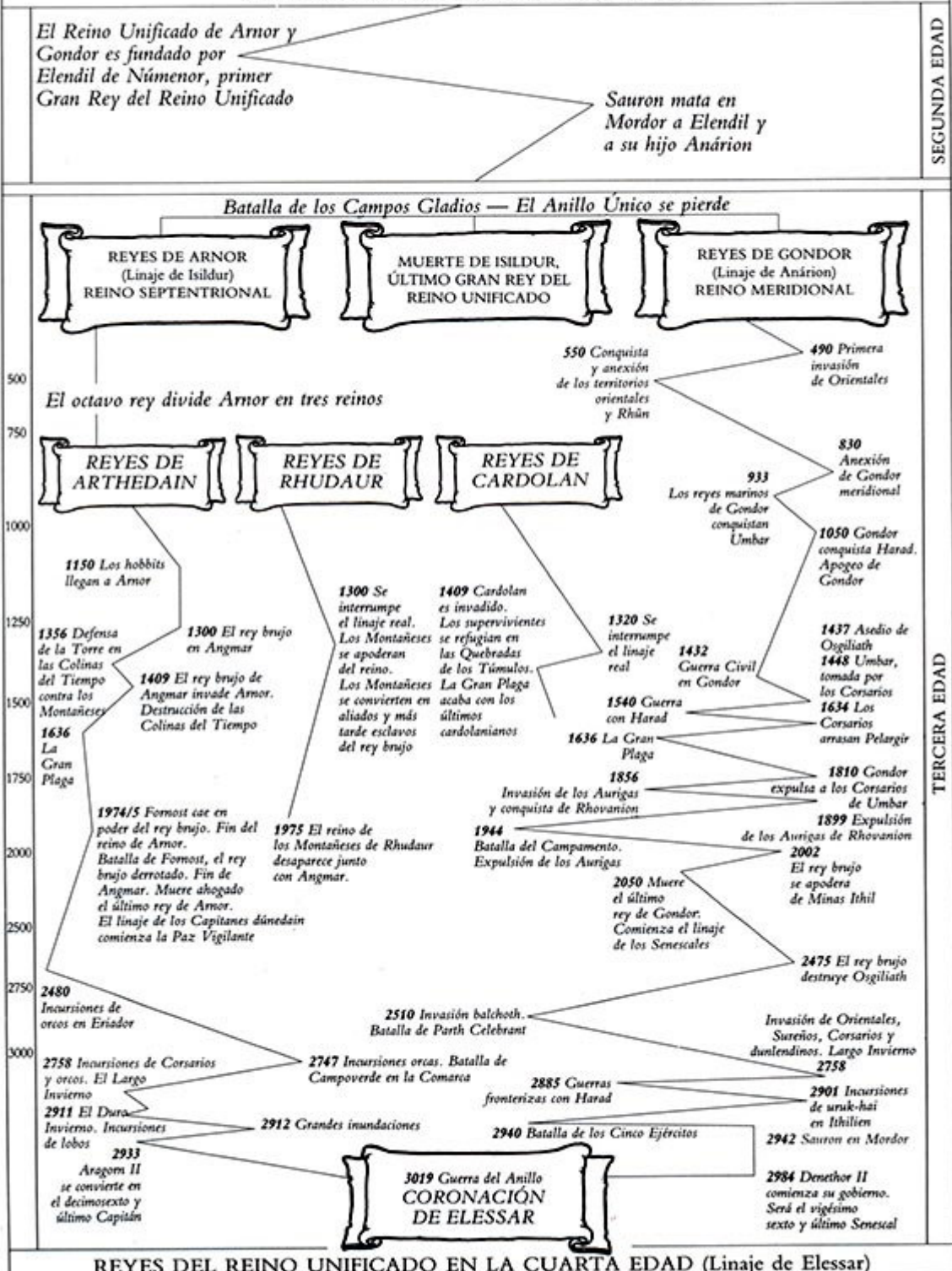
La Tercera Edad termina cuando es destruido el Anillo Único; el imperio de maldad de Sauron se derrumba, los otros Anillos de Poder se dejan inactivos y el último heredero legítimo al trono de los dos reinos es coronado Gran Rey del Reino Unificado de los dúnedain. Se trata de la resolución, no sólo de la novela, sino de toda la Tercera Edad. De hecho se asiste al desenlace de los conflictos habidos durante los 37 063 años de historia de Arda.

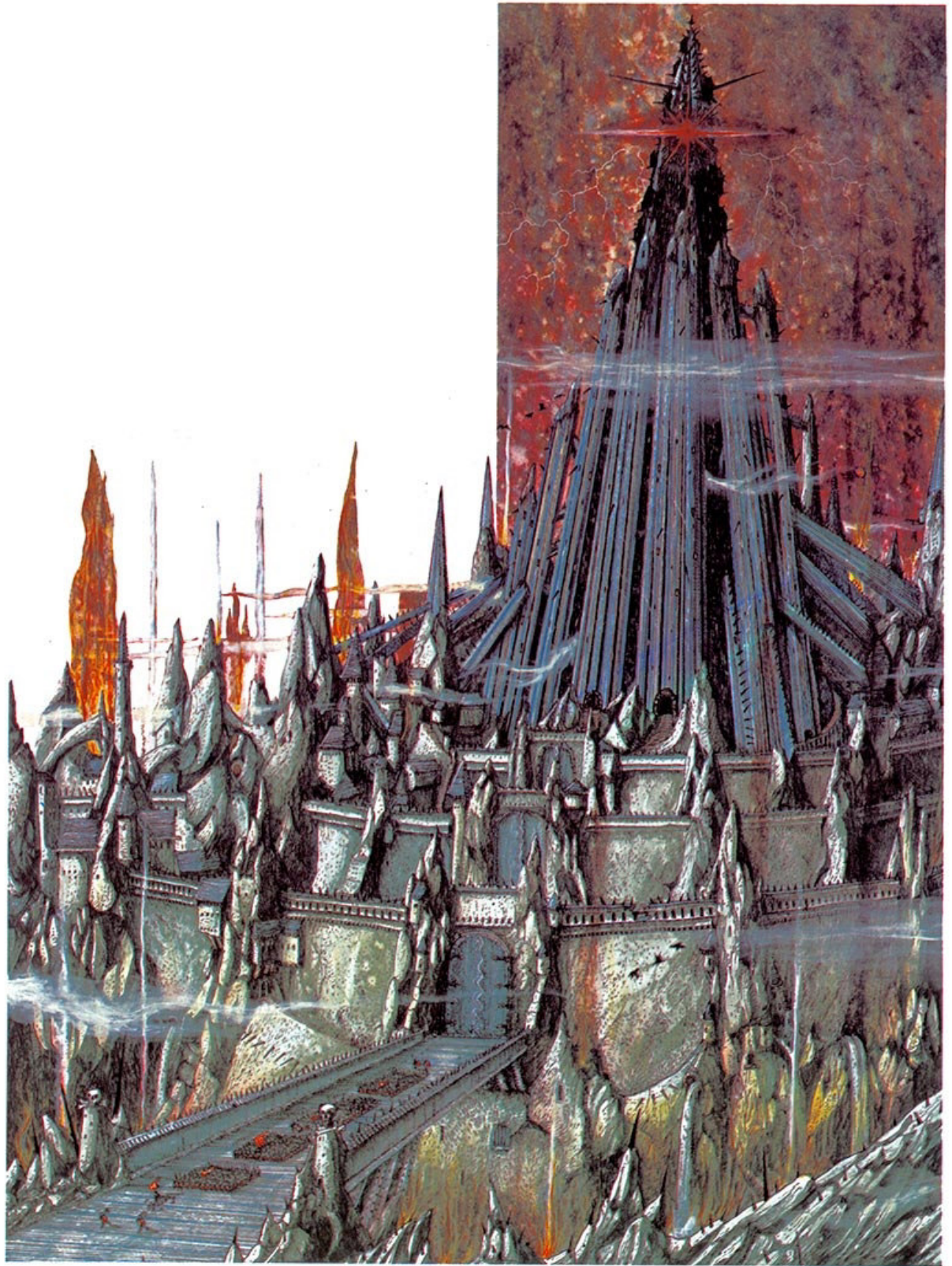
Con el fin de la Guerra del Anillo, la paz y la prosperidad regresaron a la Tierra Media. Pero al mismo tiempo se ordenó que los últimos grandes poderes élficos desaparecieran de las tierras mortales. Los últimos buenos y grandes personajes de esta raza —junto con unos cuantos escogidos de la Comunidad del Anillo— se embarcaron en las naves élficas y por el Camino Recto navegaron hacia Occidente, hacia las Tierras Imperecederas.

De esta manera, la Tercera Edad deja paso a la Cuarta, conocida como la Edad del Dominio de los hombres; una edad en la que desaparecen las últimas influencias élficas y en la que los grandes poderes se alejan, más allá de nuestra comprensión.

Desde entonces, las Tierras Imperecederas se alejan de las esferas de la existencia humana, colocando a dioses y elfos más allá de nuestro alcance y, sin duda, la física del mundo se adapta a nuestro actual sentido del tiempo y el espacio, de manera que la Tierra comienza a girar alrededor del Sol.

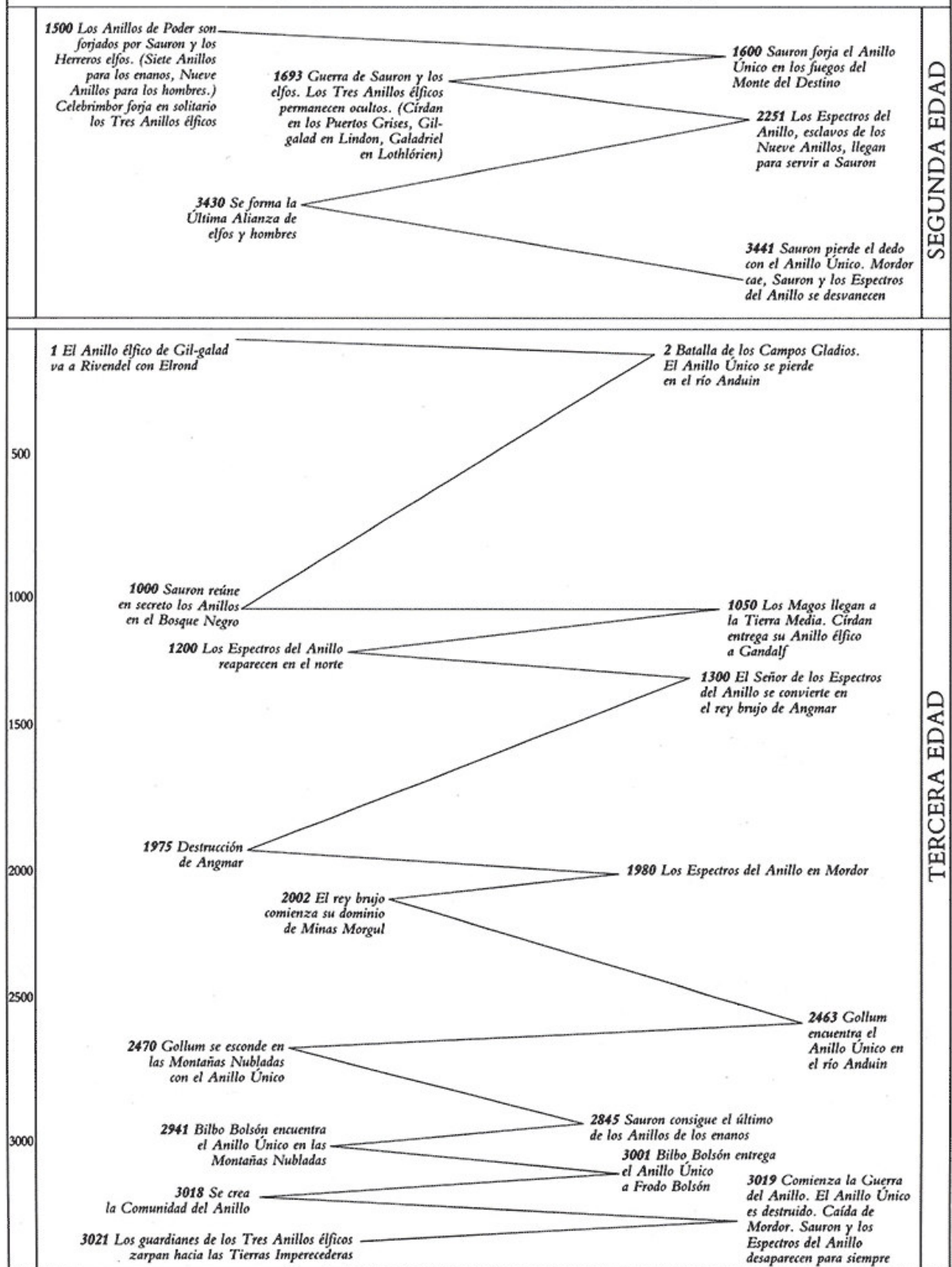
HISTORIA DE LOS REINOS DÚNEDAIN





LA TORRE OSCURA DE MORDOR

HISTORIA DE LOS ANILLOS DE PODER



BATALLAS de la GUERRA DEL ANILLO

3019 TERCERA EDAD

25 de febrero	– <i>Primera batalla de los Vados del Isen</i>	22 de marzo	– <i>Tercer ataque a Lórien</i>
2 de marzo	– <i>Segunda batalla de los Vados del Isen</i> – <i>Marcha de los ents contra Isengard</i>	25 de marzo	– <i>Batalla ante la Puerta Negra de Mordor</i> – <i>El Anillo Único es destruido en los fuegos del Monte del Destino</i> – <i>Caída de Sauron y Mordor</i>
3-4 de marzo	– <i>Batalla de Cuernavilla</i>	27 de marzo	– <i>Se rompe el asedio de Erebor</i>
11 de marzo	– <i>Invasión de Rohan oriental</i> – <i>Primer ataque a Lórien</i>	28 de marzo	– <i>Destrucción de Dol Guldur en el Bosque Negro</i>
13 de marzo	– <i>Batalla naval en Pelargir</i>	1 de mayo	– <i>Coronación del rey Elessar</i>
15 de marzo	– <i>Batalla de los Campos del Pelennor</i> – <i>Batalla Bajo los Árboles en el Bosque Negro</i> – <i>Segundo ataque a Lórien</i>	3 de noviembre	– <i>Batalla de Delagua en la Comarca</i> – <i>Caída definitiva de Saruman</i> – FIN DE LA GUERRA DEL ANILLO
17 de marzo	– <i>Batalla de Valle</i> – <i>Asedio de Erebor</i>		



MINAS TIRITH, LA TORRE BLANCA DE GONDOR

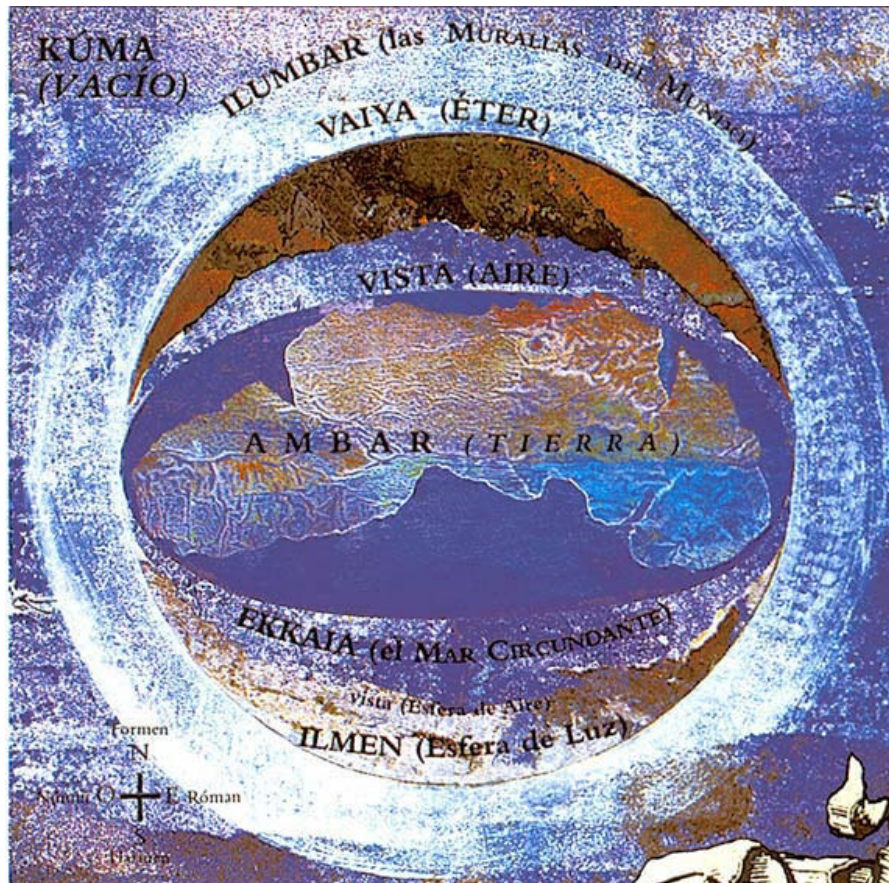


GEOGRAFÍA

ESTE ATLAS Y DICCIONARIO GEOGRÁFICO ILUSTRADO ES UN LISTADO TOPOGRÁFICO DE LA A A LA Z DE LAS CIUDADES, PAÍSES, CADENAS MONTAÑOSAS, BOSQUES, RÍOS, LAGOS Y MARES DE LA TIERRA MEDIA Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS. SUS IMPRESIONANTES ILUSTRACIONES DE PAISAJES Y CIUDADES PROPORCIONARÁN AL LECTOR UNA VÍVIDA IMAGEN DEL MUNDO MAGISTRALMENTE CONCEBIDO POR TOLKIEN. ADEMÁS, EL ATLAS PRESENTA UNA INNOVADORA TEORÍA GEOGRÁFICA SOBRE LA EVOLUCIÓN DE ARDA. LOS MAPAS MUESTRAN CÓMO EVOLUCIONÓ EL MUNDO DE TOLKIEN A LO LARGO DE LAS DIFERENTES ERAS, DESDE SU MANIFESTACIÓN ORIGINAL COMO UN MUNDO PLANO HASTA EL ESFÉRICO QUE ACABARÍA CONVIRTIÉNDOSE EN EL MUNDO QUE HOY CONOCEMOS.

EDADES DE CREACIÓN

Cuando Arda fue creada, la tierra era un disco plano encerrado en esferas de aire, luz y éter. Estas esferas estaban cerradas por las invisibles Murallas del Mundo y situadas en el Vacío infinito. Había un enorme supercontinente en el que los Valar, o Poderes de Arda, siguieron dando forma al mundo. Pero uno de los Valar se rebeló y ello ocasionó la Primera Guerra. En el transcurso del conflicto, la simetría ideal de Arda se perdió y el continente se partió en pedazos.



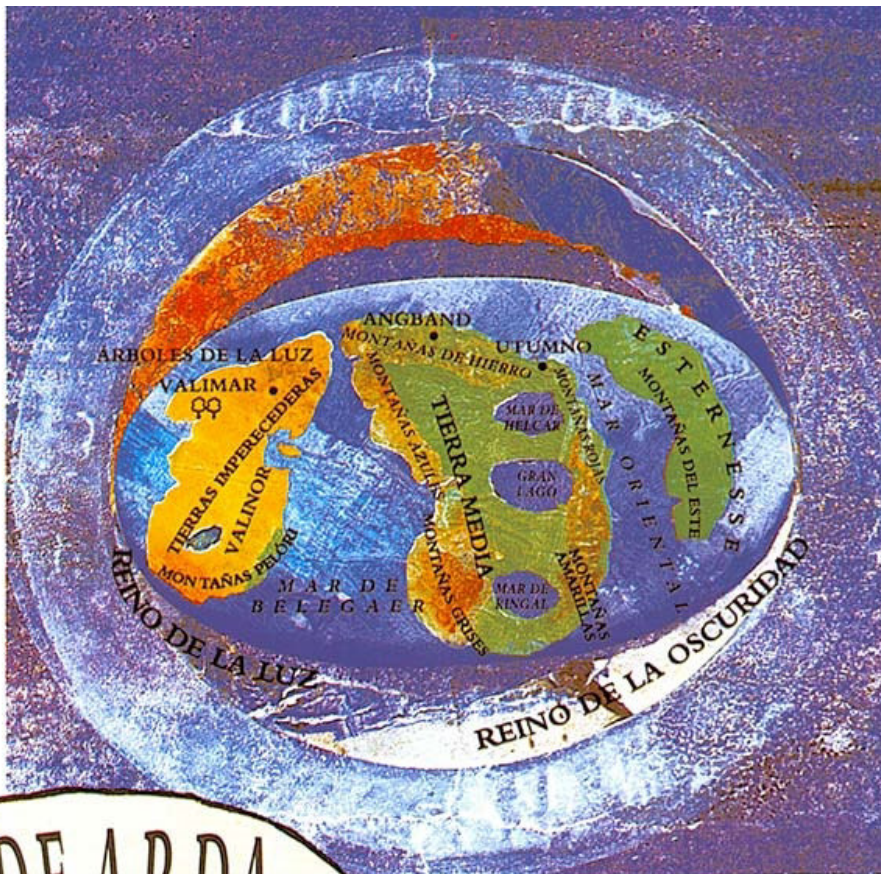
AÑO 1-5000

AÑO 5000-10 000

EDADES DE LAS LÁMPARAS

Tras la Primera Guerra y la separación de los continentes, los Valar crearon un reino idílico, llamado Almaren, en el Gran Lago, en el centro de la Tierra Media. En el norte y el sur de la Tierra Media alzaron dos colosales Lámparas luminosas. Sin embargo, en el lejano norte, el malvado Vala Melkor levantó las Montañas de Hierro y creó su tenebroso reino de Utumno. Luego declaró la guerra por segunda vez y consiguió echar abajo las Lámparas y destruir Almaren.





EDADES DE LOS ÁRBOLES I/ EDADES DE LA OSCURIDAD

Los Valar edificaron un nuevo reino que se llamó Valinor, en el continente de Aman, al oeste. Al lado de las puertas de Valinor, su ciudad, cultivaron los Árboles de la Luz. Estos imponentes Árboles llenaron todas las Tierras Impercederas de Aman con una luz bendita. Mientras tanto, la Tierra Media y el resto de Arda quedaron sumergidas en las Edades de la Oscuridad. Melkor se erigió dueño de la Tierra Media desde su maligno dominio de Utumno. También construyó su segunda fortaleza, Angband, y en ella puso al mando a su fiel discípulo Sauron.

AÑO 10 000-20 000

AÑO 20 000-30 000



EDADES DE LOS ÁRBOLES II/ EDADES DE LAS ESTRELLAS

Mientras en las Tierras Impercederas comenzaba la segunda era de las Edades de los Árboles, en la Tierra Media comenzaron las Edades de las Estrellas, cuando Varda, la Vala, encendió de nuevo las estrellas. Ello provocó el Despertar de los elfos y a la larga la Guerra de los Poderes, cuando los Valar destruyeron Utumno e hicieron prisionero a Melkor. Los elfos comenzaron su migración hacia el oeste y fundaron reinos tanto en la Tierra Media como en Eldamar, en las Tierras Impercederas. Entonces Melkor, que había fingido arrepentirse, se rebeló nuevamente, destruyó los Árboles de la Luz y robó las joyas Silmaril.

LA PRIMERA EDAD DEL SOL

Los Valar crearon el Sol y la Luna. Ello provocó el Despertar de los hombres de Hildórien, en el este. Los elfos noldor llegaron a Beleriand persiguiendo a Melkor y pusieron sitio a Angband durante los primeros cuatro siglos de la Guerra de las Joyas. Sin embargo, en 455 el asedio fue roto y las legiones de Angband destruyeron los reinos élficos uno a uno. Por fin, los Valar regresaron y en la Guerra de la Ira destruyeron Angband y arrojaron a Melkor al Vacío para siempre.



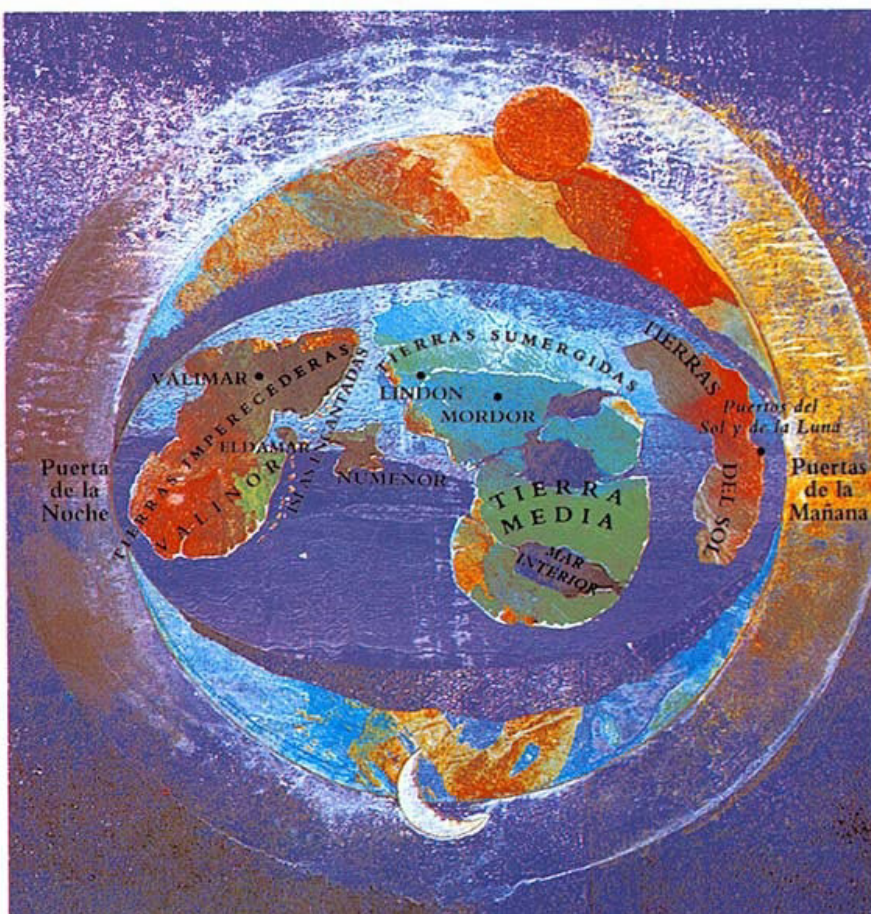
AÑO 30 000-30 601

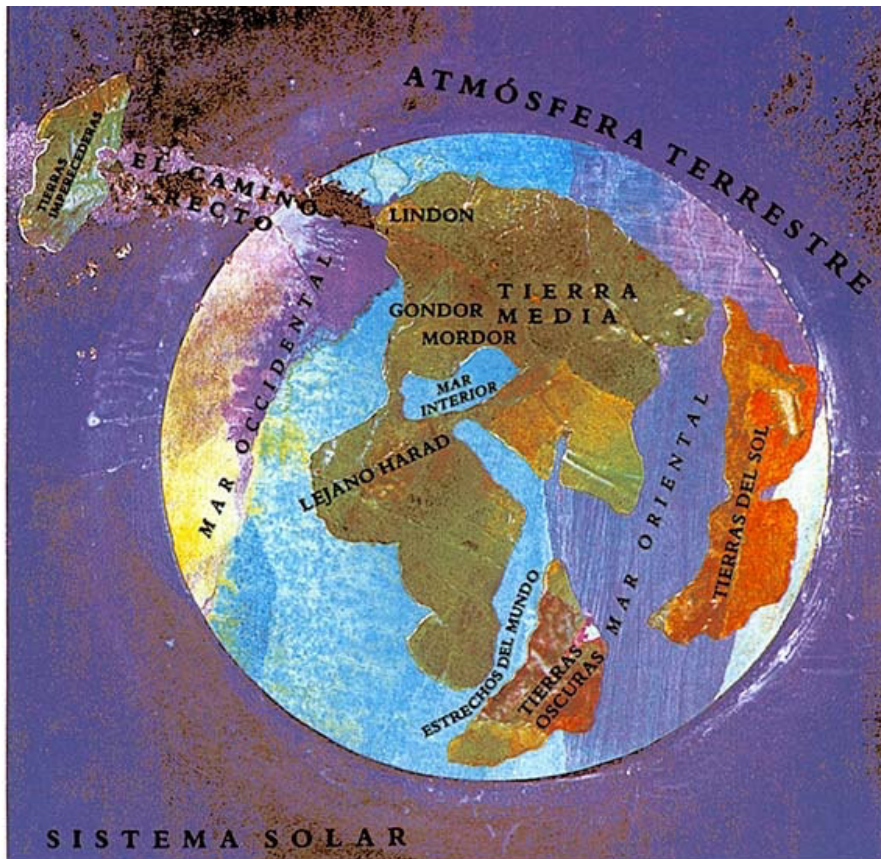
AÑO 30 601-34 042

LA SEGUNDA EDAD DEL SOL

Al finalizar la Guerra de la Ira, Beleriand se hundió bajo las aguas, pero se alzó la nueva isla de Númenor, que se convirtió en reino de la más poderosa de las razas humanas de Arda. En la Tierra Media, Sauron se convirtió en el Señor de los Anillos, fundó Mordor y guerreó contra los elfos.

Los númenóreanos intervinieron e hicieron prisionero a Sauron, pero el Señor Oscuro persuadió a sus captores para que declararan la guerra a los Valar. Esto ocasionó la Caída de Númenor y el Cambio del Mundo: la tierra plana se convirtió en globo y las Tierras Impercederas quedaron más allá de sus esferas.



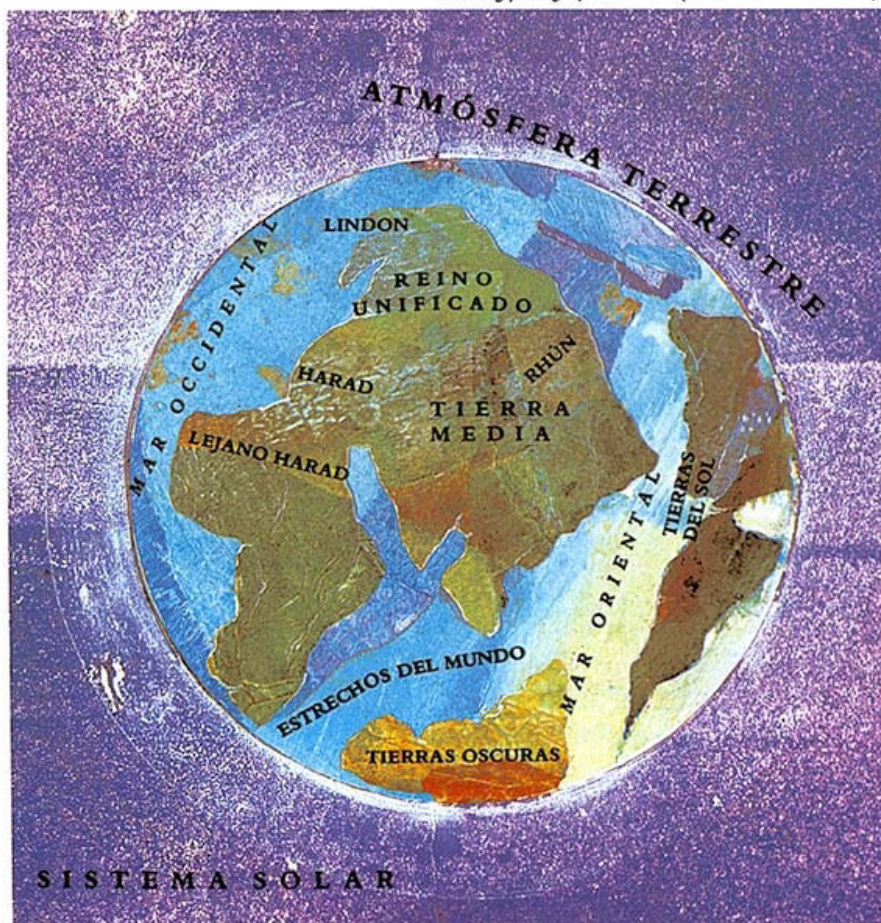


LA TERCERA EDAD DEL SOL

El mundo redondo y mortal queda separado para siempre de las Tierras Impercederas. Sólo los barcos mágicos de los elfos pueden navegar por el Camino Recto para llegar a ellas. Al final de la Segunda Edad, los dúnedain —o númenóreanos supervivientes— fundaron Amor y Gondor y con los elfos destruyeron a Sauron y Mordor. Sin embargo, el Señor de los Anillos regresó en secreto en la Tercera Edad y reconstruyó Mordor. Finalmente, los planes de Sauron contra los dúnedain y los elfos culminaron en la Guerra del Anillo.

AÑO 34 042-37 063

AÑO 37 063-40 000 + (TIEMPO HISTÓRICO)



LA CUARTA EDAD DEL SOL

Cuando la última embarcación élfica alcanzó por fin las orillas inmortales durante la Cuarta Edad, las Tierras Impercederas desaparecieron en otra dimensión, más allá de la comprensión humana. El mundo esférico fue evolucionando gradualmente hasta convertirse en el planeta Tierra. Las masas continentales se movieron hasta adquirir las formas familiares de nuestro mundo conocido. Y, cuando el tiempo mítico pasó a ser tiempo histórico, la Tierra comenzó a girar alrededor del Sol en el universo físico.



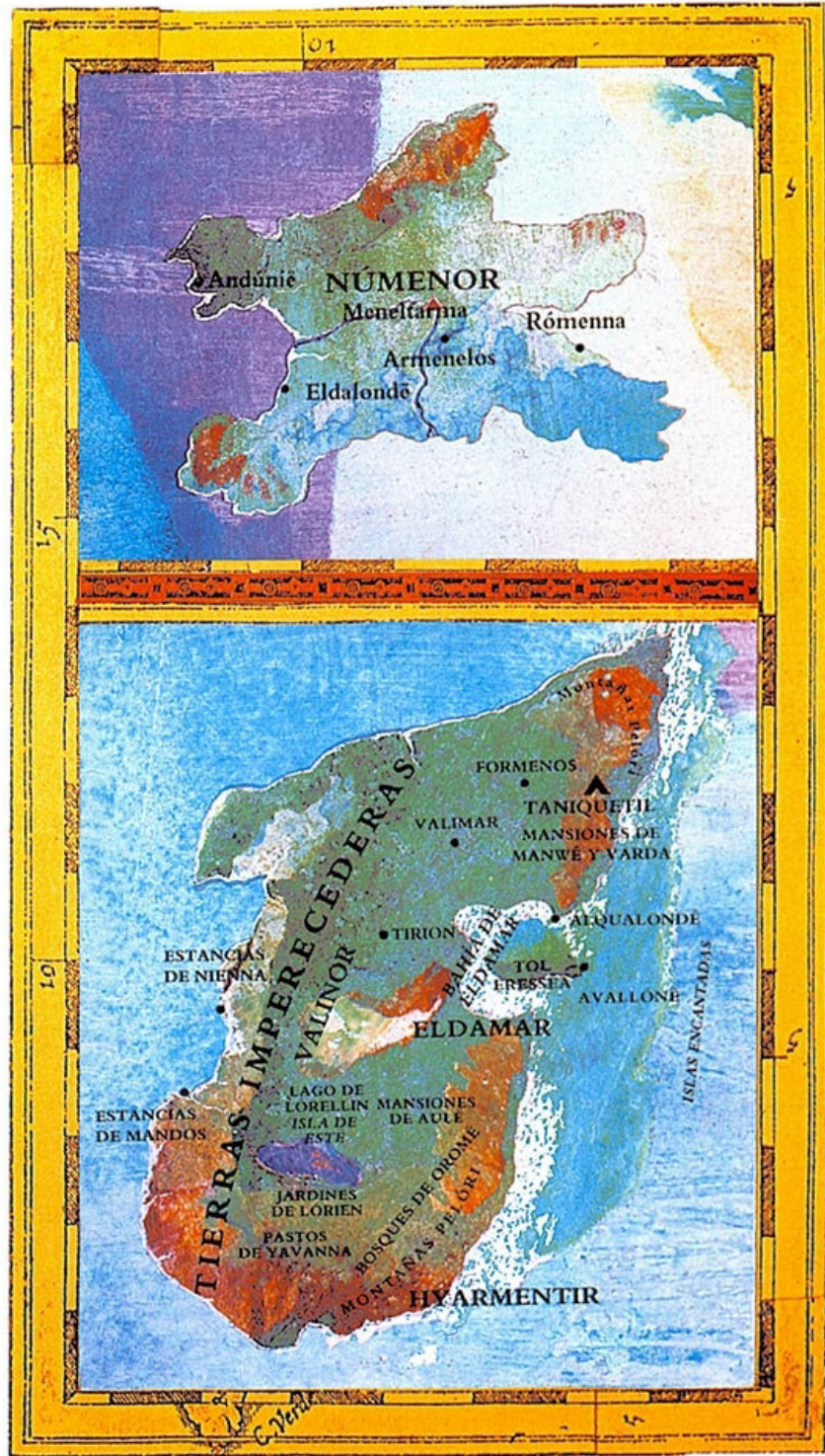
BELERIAND

NÚMENOR

BELERIAND
 Durante las Edades de las Estrellas, Beleriand fue el hogar de los elfos grises o sindar. Su capital era Menegroth, en los bosques de Doriath. En la Primera Edad del Sol, los elfos noldor regresaron y fundaron Nargothrond, Gondolin y muchos otros reinos. Pero todos fueron destruidos, junto con Menegroth y Angband, la fortaleza de Melkor, en el transcurso de las Guerras de Beleriand. Al finalizar la Edad, Beleriand se hundió bajo las aguas.

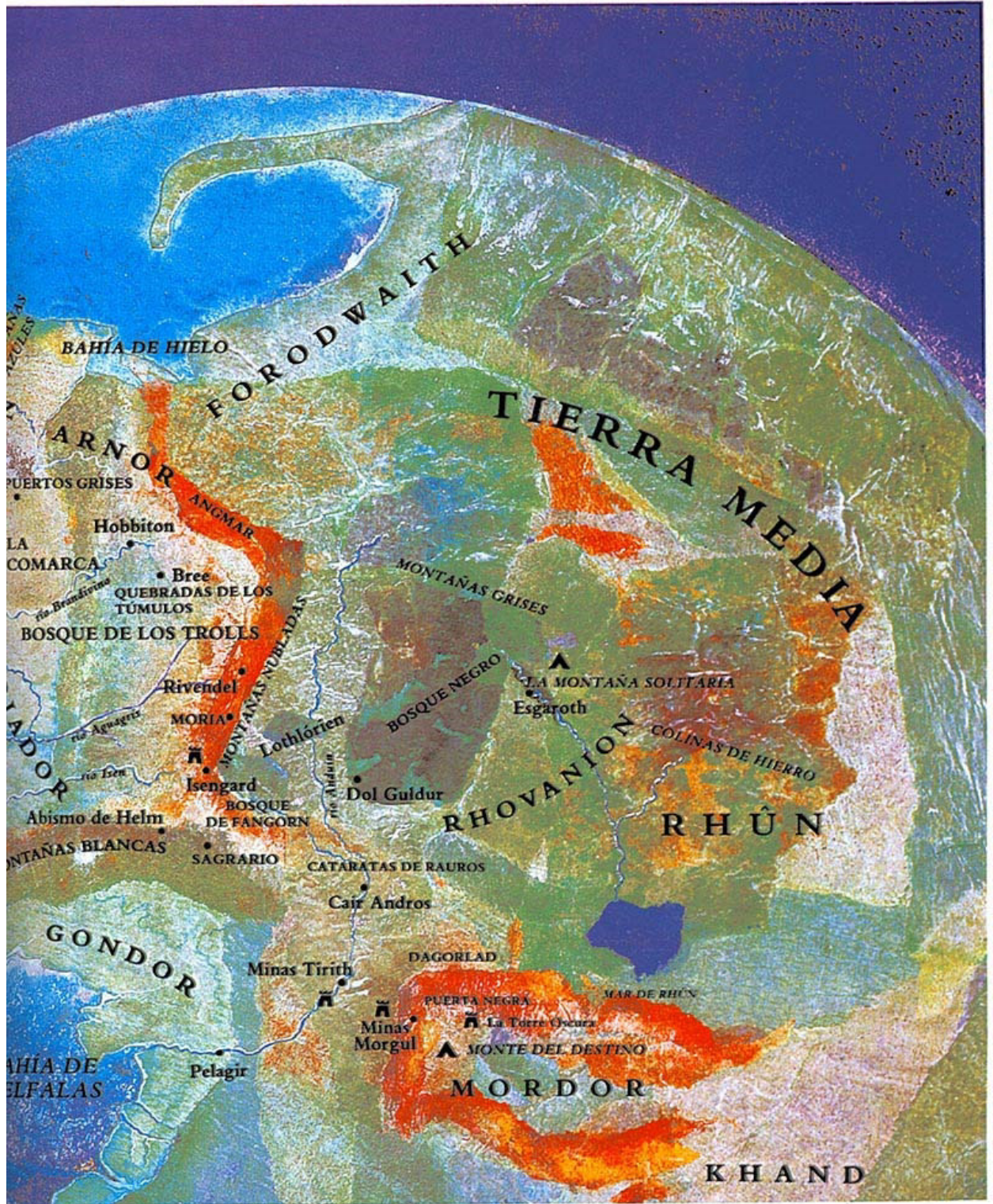
NÚMENOR
 Al iniciarse la Segunda Edad del Sol, los Valar crearon una isla con forma de estrella en el Mar Occidental. Fue Númenor, que se convirtió en el más importante reino de los hombres de Arda. Sin embargo, en el año 3319, Númenor fue destruida y se hundió bajo las aguas en un cataclismo que hizo que la tierra plana se convirtiera en un mundo esférico.

LAS TIERRAS IMPERECEDERAS
 Al llegar la Tercera Edad del Sol, las Tierras Impercederas de Valinor y Eldamar fueron colocadas más allá de las Esferas del Mundo, por lo que sólo podían ser alcanzadas por los mágicos barcos de los elfos que surcaban el Camino Recto. En algún momento de la Cuarta Edad, las Tierras Impercederas desaparecieron para acceder a una dimensión etérea y mítica, más allá de los dominios de la comprensión humana.



TIERRAS IMPERECEDERAS





LA TIERRA MEDIA EN LA TERCERA EDAD DEL SOL

A

Abismo de Helm, el. La enorme garganta fortificada de las Montañas Blancas, en el Folde Oeste de Rohan, se llamaba el Abismo de Helm. Recibió este nombre en memoria del rey rohirrim Helm Manomartillo, y era, junto a Sagrario, el principal lugar de refugio en tiempos de guerra. El Abismo de Helm designa todo el sistema de fortificaciones que incluía la garganta, el Muro del Bajo, que cruzaba la garganta, la fortaleza de Cuernavilla, el refugio constituido por cavernas conocido como Aglarond y la Corriente del Bajo, que fluía de la garganta. Las defensas del Abismo de Helm fueron construidas en su mayor parte por los hombres de Gondor, aunque se creía que las cavernas de Aglarond fueron excavadas en la Segunda Edad por los númenóreanos. En 2758, los rohirrim, a las órdenes de Helm Manomartillo, lo defendieron contra los dunlendinos, y, durante la Guerra del Anillo, el rey Théoden luchó en la Batalla de Cuernavilla, en el mismo lugar, contra las fuerzas de Saruman.

Aglarond. Las cavernas que se encontraban por debajo del Abismo de Helm y de la fortaleza de Cuernavilla, donde se libró una de las batallas decisivas de la Guerra del Anillo. Aquí poseían los jinetes rohirrim sus mejores fortificaciones y, a las órdenes del rey Théoden, derrotaron a las fuerzas del malvado mago Saruman. Las cavernas tenían un origen antiguo y se creía que habían sido excavadas en la Segunda Edad del Sol por los númenóreanos. Aglarond significa en lengua élfica «cavernas centelleantes» y era una de las maravillas de la Tierra Media. Al terminar la Guerra del Anillo, Gimli el enano (uno de los miembros de la Comunidad del Anillo) volvió a Aglarond con muchos enanos de Erebor. Gimli se convirtió en Señor de las Cavernas Centelleantes y en la Cuarta Edad éste llegó a ser el más poderoso de los reinos enanos de la Tierra Media. Bajo el liderazgo de Gimli, los enanos de Aglarond ganaron la fama de ser los mejores herreros de la Tierra Media.

Almaren. La isla de Almaren, en el centro de un gran lago, fue la primera morada de los dioses de la Tierra Media, los Valar, durante las Edades de las Lámparas. Era un idílico reino insular, pero fue destruido cuando el Vala rebelde, Melkor, declaró la guerra a los demás Valar, destruyó las dos Lámparas y sumió a la Tierra Media en tinieblas.

Alqualondë. Ciudad y puerto de los elfos teleri en Eldamar, en la costa de las Tierras Imperecederas. Los teleri fueron la última de las Tres Razas de elfos que partieron de la Tierra Media durante las Edades de las Estrellas. Eran los elfos del mar, que amaban el océano por encima de todo lo demás y lo conocían hasta en el más mínimo detalle. Eran los mejores marinos, que aprendieron el arte de la construcción de barcos de los dioses marinos. Y así, en los mares que rodean Eldamar, los teleri navegaban en sus naves, que tenían la forma de los cisnes de Ulmo, el Señor del Mar. Y de ahí viene el nombre élfico de su principal ciudad, Alqualondë, que significa, en realidad, «puerto de los cisnes». Alqualondë era una magnífica ciudad de mármol y perlas construida bajo las estrellas en la costa de las Tierras Imperecederas, en una gran bahía natural que acoge su gran flota de barcos cisnes. Sólo podía accederse a ella pasando por el portal marino en forma de arco en la boca de la bahía.



EL PUERTO DE LOS CISNES DE ALQUALONDË

Aman. El gran continente occidental que constituye las Tierras Imperecederas de los inmortales Valar y eldar. Aman significa en el élfico quenya «bendito» y, hasta la Caída de Númenor y el Cambio del Mundo, quedaba al oeste de la Tierra Media, al otro lado de Belegaer, el Gran Mar. Después de aquel cataclismo, Aman fue arrancado de las Esferas del Mundo, de manera que aquellos que zarpaban de la Tierra Media después de la Segunda Edad del Sol sólo podían alcanzar las Tierras Imperecederas en los mágicos barcos de los elfos del mar. Tan sólo a estas milagrosas embarcaciones se les permitía navegar el gran abismo que se abre entre las tierras mortales y las inmortales.

Amon Amarth. También llamado Orodruin, Amon Amarth es un nombre élfico que significa «Monte del Destino». Se trata de un volcán que se alza en una desolada llanura en la maligna tierra de Mordor. Fue en los fuegos de las Grietas del Destino de Amon Amarth donde Sauron forjó el Anillo Único. Y fue a este Monte del Destino donde el Portador del Anillo, Frodo Bolsón, llevó el Anillo para destruirlo y poner fin al poder de Sauron.

Amon Hen. La «colina del ojo», uno de los tres picos que se alzan al final del gran lago Nen Hithoel, en el río Anduin. Los otros dos eran Amon Lhaw, o «colina del oído», en la ribera oriental, y Tol Brandir, o Escarpa, un picacho inexpugnable que se alzaba en el centro del lago. Amon Hen y Amon Lhaw tenían en sus cimas dos tronos mágicos contruidos para vigilar las fronteras de Gondor. Estos tronos de piedras eran llamados «Sitial de la Vista», el de Amon Hen, y «Sitial de la Escucha», el de Amon Lhaw. Durante la Guerra del Anillo, la Comunidad del Anillo se abrió paso hasta Amon Hen. Allí, Frodo Bolsón se sentó en el Sitial de la Vista y descubrió sus propiedades mágicas cuando de repente pudo ver telescópicamente a cientos de kilómetros en todas direcciones.

Amon Lhaw. La «colina del oído», uno de los tres picos en el extremo del gran lago Nen Hithoel, en el río Anduin. Era una de las dos atalayas de las fronteras de Gondor, siendo la otra Amon Hen, la «colina del ojo». En su cima se encontraba el «Sitial de la Escucha», un trono comparable al «Sitial de la Vista» de Amon Hen. Se supone que, sentado en este trono, uno puede oír a los enemigos de Gondor cuando conspiran contra este reino.

Amon Rûhd. La «colina pelada» en Beleriand occidental, al sur del bosque de Brethil, entre los ríos Narog y Sirion. Las cavernas de Amon Rûhd fueron el último hogar de los Noegyth Nibin, o Enanos Mezquinos, quienes, según narra *El Silmarillion*, habían visto tan reducido su número al comenzar el siglo quinto de la Primera Edad, que sólo quedaban tres: un anciano enano llamado Mîm y sus dos hijos. También fue el escondite del héroe Túrin Turambar. Amon Rûhd recibía el nombre de Colina Pelada porque era rocosa y no poseía vegetación alguna, excepto las flores rojas del resistente seregon o planta sangre de las rocas.

Amon Uilos. Significa literalmente «montaña de las nieves eternas». Es uno de los muchos nombres de Taniquetil, la cima más elevada de las Tierras Imperecederas. Es el Olimpo de Arda, donde se construyó Ilmarin, el gran palacio de los dioses Manwë y Varda.

Andor. Andor significa «tierra de los dones» y es uno de los nombres élficos referidos a Númenor, la Atlantis de Arda. Es el gran reino insular que, al final de la Segunda Edad del Sol, quedó sumergido en el Belegaer, el Gran Mar.

Andram. Un enorme muro montañoso que corría de oeste a este atravesando Beleriand central. Su nombre significa «larga muralla» y dividía Beleriand septentrional del meridional. Iba desde Nargothrond, en el oeste, hasta Ramdall, «el fin del muro», en Beleriand Oriental, y sólo se interrumpía en dos lugares. En el oeste, el río Narog se abría paso por una garganta de profundidad fantástica que atravesaba el Andram, y, veinticinco leguas al este del Narog, el gran río Sirion se lanzaba por encima de la enorme escarpa en una de las más imponentes cataratas de la Tierra Media, para desaparecer en las profundas cavernas bajo el Andram.

Andúnië. La primera gran ciudad del gran reino insular de Númenor que fue fundado durante la Segunda Edad del Sol en medio del Belegaer, el Gran Mar, entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas. Andúnië era un puerto en la parte más occidental de Númenor y su nombre significa «crepúsculo». Sus gentes eran las más fieles a las viejas costumbres de los númenóreanos.

Angband. Utumno fue el primero y principal de los reinos subterráneos del satánico Vala Melkor, pero, en las Edades de la Oscuridad que sobrevinieron tras la destrucción de las Lámparas de los Valar, Melkor construyó un gran arsenal y fortaleza subterránea en el norte de Beleriand, que se llamó Angband, la «prisión de hierro». Al final de la Primera Edad de las Estrellas, Utumno fue destruida y Melkor cargado de cadenas. Pero, aunque sus defensas principales fueron derruidas, los pozos y mazmorras de Angband escaparon a la destrucción de la Guerra de los Poderes. Durante cuatro edades de luz estelar en que Melkor fue prisionero, sus siervos y espíritus malignos, liderados por Sauron, se escondieron en las profundidades de Angband. Así que, cuando Melkor, rebelándose nuevamente, destruyó los Árboles de los Valar y robó los Silmarils, huyó a Angband. Llamó a sus demonios y reconstruyó Angband, haciéndola más fuerte y grande que antes. Por encima de Angband levantó luego la montaña volcánica de tres picos llamada Thangorodrim como gran baluarte. En Angband, a lo largo de toda la Primera Edad del Sol y durante la Guerra de las Joyas, Melkor gobernó y crió a sus demonios y a monstruos tales como los poderosos dragones. Atacada una y otra vez, Angband no sería tomada hasta la Guerra de la Ira y la Gran Batalla. Hizo falta todo el poder de las enormes huestes de los Valar, Maiar y eldar para derruir sus defensas, aplastar sus demonios y arrojar a Melkor al Vacío. La batalla fue tan

tremenda que no sólo Angband fue destruida sino que toda Beleriand quedó sumergida en el mar.



LA CAÍDA DEANGBAND

Angmar. El reino brujo de Angmar, en la parte septentrional de las Montañas Nubladas, surgió en el año 1300 de la Tercera Edad del Sol. Su capital era Carn Dûm, y estaba habitado por los orcos y los bárbaros Montañeses de las Landas de Etten. Su gobernante recibía el nombre de rey brujo de Angmar, pero en realidad era el Señor de los Nazgûl, y el principal siervo de Sauron, el Señor Oscuro. Durante casi setecientos años, el rey brujo gobernó Angmar y guerreó constantemente con los dúnedain de Arnor. Éste acabó siendo destruido en el año 1974, pero, en 1975, un ejército combinado de hombres de Gondor y elfos derrotó al ejército del rey brujo en la Batalla de Fornost, y luego asoló todo Angmar.

Arda. El nombre en Alto elfo que designa al mundo tal y como lo concibió Ilúvatar y como le dieron forma los Valar. Incluía las regiones mortales de la Tierra Media y el reino inmortal de las Tierras Imperecederas.



ARGONATH, LAS PUERTAS DE GONDOR

Argonath. Literalmente «piedras regias», pero llamadas también la Puerta de los Reyes, o las Puertas de Gondor. Las Argonath eran un par de impresionantes bajorrelieves tallados en los altos acantilados a ambos lados de la garganta que daba a un lago por encima de las grandes cataratas de Rauros en el río Anduin. Las enormes estatuas representaban a los primeros reyes de Gondor, Isildur y Anárion, y fueron talladas en la roca viva en el año 1340 de la Tercera Edad para señalar la frontera septentrional de Gondor.

Armenelos. La capital de Númenor. Armenelos fue edificada en las laderas de Meneltarma, la montaña más alta de la isla. A veces recibe el nombre de Armenelos la Dorada, y en ella se encontraban la corte de los reyes de Númenor y muchos de sus mejores templos. Aquí fue traído Sauron cargado de cadenas, pero con su maligna astucia se impuso y corrompió al rey, lo que provocó la destrucción de Númenor.

Arnor. Fundado en el año 3320 de la Segunda Edad del Sol por Elendil el númenóreano, Arnor fue el primer reino de los dúnedain en la Tierra Media. Elendil

gobernó Arnor como Gran Rey de los dúnedain, pero envió a sus hijos al sur, para fundar Gondor, el reino meridional de los dúnedain. La primera capital de Arnor fue Annúminas, en las riberas del lago Evendim; en el 861 de la Tercera Edad, Fornost se convirtió en la principal ciudad y capital. Fue en ese año que Arnor se dividió en tres reinos —Arthedain, Cardolan y Rhudaur— gobernados por los tres hijos de Eärendur, su décimo rey. En el año 1300 surgió en el norte el maligno reino de Angmar. Durante casi setecientos años, el Señor de los Nazgûl, a quien se lo conocía únicamente como el rey brujo, hizo la guerra a los dúnedain de Arnor. Para el año 1409 los reinos de Cardolan y Rhudaur habían sido destruidos, pero los dúnedain de Arthedain lucharon durante seis siglos más. Al final, en 1974, Arthedain fue arrasado por las legiones de orcos y las hordas bárbaras del rey brujo. Aunque el linaje real permaneció sin interrumpirse en los restos esparcidos de su pueblo, el reino de Arnor dejó de existir. No fue hasta finalizada la Guerra del Anillo, cuando Aragorn, el último Capitán, se convirtió en Gran Rey de todos los dúnedain, que Arnor fue reclamado y restaurado su antiguo esplendor.

Avallónë. Puerto y ciudad de los teleri, o elfos del mar, en la Isla Solitaria de Tol Eressëa, en la bahía de Eldamar. Aquí, durante la Primera Edad de las Estrellas, los teleri aprendieron a construir barcos y fue de este puerto de donde por fin zarparon hacia la costa de Eldamar en las Tierras Imperecederas. Durante la Segunda Edad del Sol, los elfos del mar solían zarpar de los muelles iluminados de Avallónë hacia la tierra de Númenor, con sus muchos regalos y bendiciones que tanto enriquecieron las vidas de los mortales de aquel reino. Se decía que, desde la cima más alta de Númenor, quien tuviera una vista penetrante podía ver las resplandecientes luces de la ciudad y la enorme torre blanca que se alzaba en su centro.



Avathar. La parte meridional del continente de Aman en las Tierras Imperecederas que quedaba entre las montañas Pelóri y el mar. Avathar significa «sombras», porque se trataba ciertamente de una región fría, oscura y desierta. En esta tierra de las sombras, vivió la Gran Araña Ungoliant, hasta que fue invocada por el malvado Melkor y salió para destruir los Árboles de los Valar.

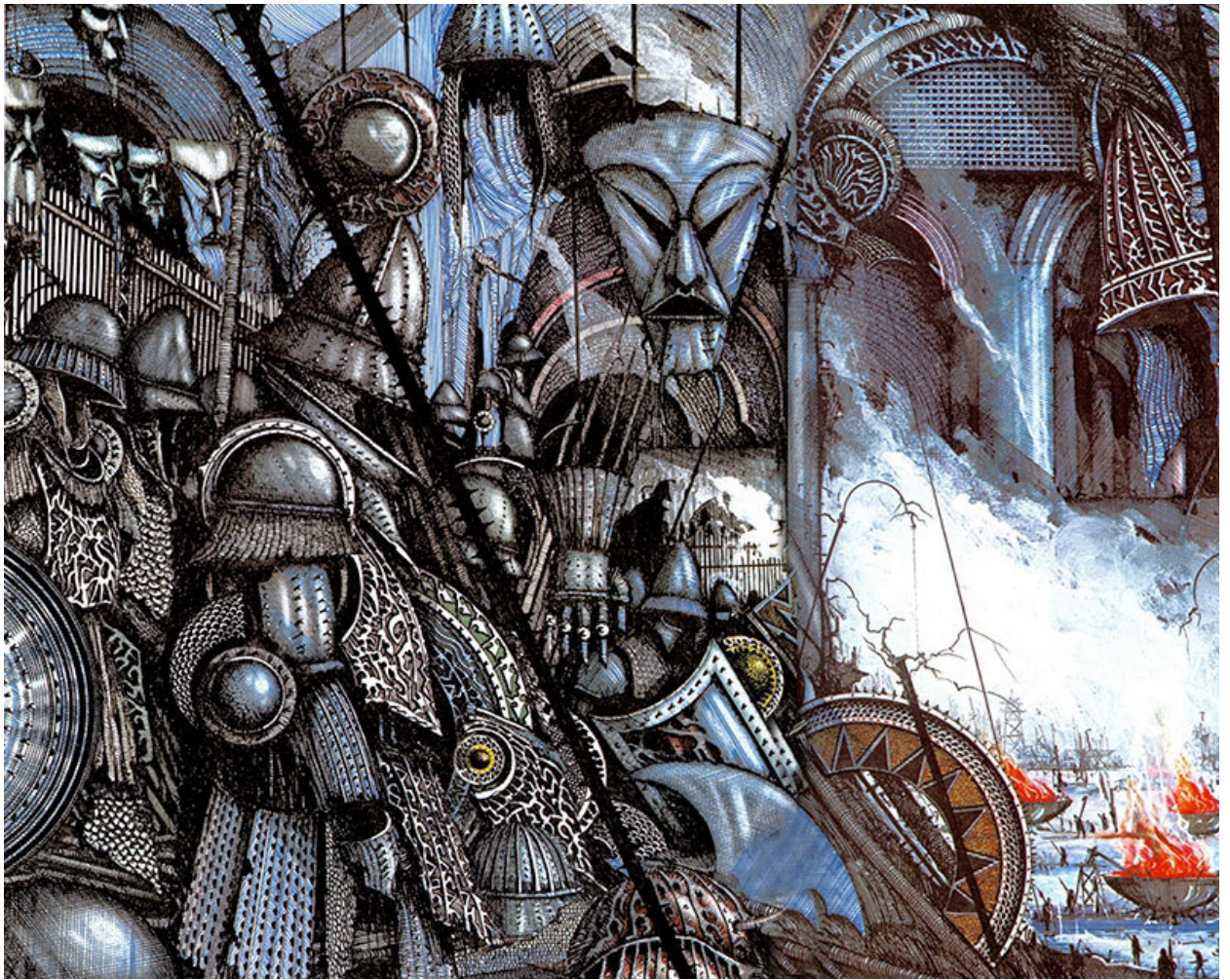
Azanulbizar. El otrora tranquilo desfiladero que pasaba junto a las puertas de Khazad-dûm se llamaba Azanulbizar. A partir de la destrucción del reino enano por el Balrog, el paso, junto con el reino (llamado más tarde Moria), sufrió muchos males. En otros tiempos hermoso y sagrado, era la fuente del río Cauce de Plata y contenía el Lago Espejo, el lago de la visión y la profecía. A finales de la Tercera Edad era un lugar tenebroso y amenazador gobernado por poderes malignos, y en el año 2799 fue el campo de batalla del último sangriento enfrentamiento de la Guerra de los Enanos y los Orcos. Los hombres lo llamaban el Valle del Arroyo Sombrío, y en la época de la Comunidad del Anillo era una tierra desolada entre Moria y el Bosque Dorado de Lothlórien, refugio de uno de los últimos reinos de elfos en la Tierra Media.

B

Balar. Al principio, la isla de Balar formaba parte de Tol Eressëa, la isla flotante que era la nave de Ulmo, Señor de los Océanos, y que éste utilizó para llevar a los teleri a las Tierras Imperecederas. Sin embargo, en la bahía de Balar, cerca de la costa de Beleriand, la isla encalló y la parte llamada Balar se separó y permaneció allí. Balar fue cuidada por el siervo de Ulmo, Ossë, el Señor de las Olas, y sus costas eran famosas por ser ricas en perlas. La isla pasó a formar parte del reino de Círdan y los falathrim, y durante las Guerras de Beleriand fue refugio, primero para los sindar, y luego para los noldor a las órdenes de Gil-galad. Al finalizar la Guerra de la Ira, al término de la Primera Edad del Sol, se supone que Balar, con el resto de Beleriand, se hundió bajo las aguas.

Barad-dûr. La mayor torre fortaleza en la Tierra Media durante la Segunda y Tercera Edad del Sol fue Barad-dûr, en la maligna tierra de Mordor. Se la conocía como la Torre Oscura entre los hombres, y los orcos la llamaban Lugbúrz. Fue construida por Sauron después del primer milenio de la Segunda Edad, con el poder del Anillo Único. Durante más de dos mil años, Barad-dûr fue el centro del maligno imperio del Señor de los Anillos, pero en el año 3434 fue asediada por las fuerzas combinadas de elfos y dúnedain. Tras un sitio de siete años, en el 3441, la torre fue tomada y Sauron vencido. Durante los siguientes veintinueve siglos de la Tercera Edad, Barad-dûr fue una enorme ruina, pero, al estar hecha con poderes de hechicería, sus cimientos no podían ser destruidos mientras el Anillo Único sobreviviera. Así, cuando Sauron regresó por fin a Mordor en el año 2951 de la Tercera Edad, pudo restaurar y reconstruir la Torre Oscura en todo su poder. Entonces pareció inexpugnable. Sin embargo, Sauron no había contado con el hallazgo del Anillo. En el año 3019, el Anillo Único fue destruido en los fuegos del Monte del Destino y los cimientos de Barad-dûr se agrietaron y se vinieron abajo. Destruído el Anillo Único, todos los poderes de Sauron fueron eliminados.

Belegaer. El Gran Mar Occidental que separaba la Tierra Media de las Tierras Imperecederas recibía el nombre de Belegaer, que en lengua élfica significa «Gran Mar». Era el dominio del Vala Ulmo, Señor de los Océanos, y del Maia Ossë, Señor de las Olas, y de Uinen, de los Mares Tranquilos. Belegaer se extendía desde Helcaraxë en el norte (el puente de «hielo que rechina» que en otros tiempos unía los dos continentes) hasta los confines de Arda en el sur.



EL REINO ENANO DE BELEGOST

Belegost. Uno de los dos grandes reinos de los enanos situados en las Montañas Azules de Beleriand durante la Segunda Edad de las Estrellas. Belegost significa en lengua élfica «poderosa fortaleza». En khuzdul, el idioma de los enanos, recibía el nombre de Gabilgathol, o Mickleburgo. Los enanos de Belegost fueron los primeros que llegaron a Beleriand, y se contaban entre los más expertos herreros y canteros de la Tierra Media. Fueron los primeros enanos que forjaron cotas de malla. Vendían sus incomparables armas de acero a los sindar y, por encargo de Thingol, rey de los elfos grises, excavaron el más hermoso de los reinos, Menegroth, las Mil Cavernas. En la Guerra de las Joyas, los enanos de Belegost ganaron mucha fama. Tan sólo ellos fueron capaces, en la Batalla de las Lágrimas Innumerables, de resistir el calor del fuego de los dragones, ya que eran una raza de herreros, habituados al calor, y llevaban en sus yelmos máscaras de acero a prueba de fuego que protegían sus rostros. Aunque el rey de Belegost, el señor Azaghâl, resultó muerto en esta batalla, hirió a Glaurung y obligó al Padre de los dragones y a toda su descendencia a huir del campo de batalla. Pero, a pesar de lo valientes y tenaces que fueron los enanos de Belegost, cuando acabó la Guerra de la Ira, su reino, con el resto de Beleriand, se sumergió bajo las aguas. Los que consiguieron sobrevivir huyeron hacia el este y encontraron refugio en las mansiones de Khazad-dûm.

Beleriand. Hasta que se sumergió a comienzos de la Segunda Edad del Sol, Beleriand se encontraba al oeste de las Montañas Azules, en la parte más noroccidental de la Tierra Media. Todos los eldar atravesaron Beleriand durante el Gran Viaje, pero los teleri se quedaron allí más tiempo mientras esperaban a que Ulmo, Señor de los Océanos, los llevara a las Tierras Imperecederas. De hecho, no todos partieron. Los sindar, o elfos grises de Doriath, y las Falas se quedaron durante las

Edades de las Estrellas y crearon maravillosos reinos. También del este llegaron otros restos del pueblo de los teleri, los elfos laiquendi, quienes se establecieron en las cuencas fluviales de Ossiriand, justo al este de las Montañas Azules. Más tarde, durante la Primera Edad del Sol, los elfos noldor que regresaron de las Tierras Imperecederas crearon los reinos de Nargothrond, Himlad, Thargelion, Dorthonion, Gondolin, Mithrim, Dor-lómin, Nevrast y Beleriand Oriental. Además de los elfos, existían los dos reinos enanos de Belegost y Nogrod, varias tribus nómadas de hombres y por último las fuerzas invasoras de los orcos, balrogs, dragones y otros monstruos que salían del reino maligno de Angband, creado por Morgoth, y que llevarían la ruina a todos los reinos élficos durante la Guerra de las Joyas. Esto provocó la Guerra de la Ira, en la que los propios Valar acudieron para acabar con Melkor, pero, en su transcurso, Beleriand quedó hecha pedazos y se hundió en el mar.



BOLSÓN CERRADO

Bolsón Cerrado. Los hobbits consideraban que Bolsón Cerrado era uno de los mejores agujeros hobbit de toda Hobbiton, por no decir de toda la Comarca. Construido en el siglo veintiocho de la Tercera Edad, al final de la calle Bolsón de Tirada, fue el hogar de tres generaciones de Bolsones: Bungo, Bilbo y Frodo. En el 3018, cuando pasó a formar parte de la Comunidad del Anillo, Frodo vendió Bolsón Cerrado a Lobelia y a Lotho Saco villa-Bolsón. A partir de septiembre de 3019, durante los últimos meses

de la Guerra del Anillo, se convirtió en cuartel general de Saruman, el malvado mago, durante su breve reinado de terror en la Comarca. Tras la destrucción de Saruman, Lobelia devolvió Bolsón Cerrado a Frodo Bolsón. Cuando éste partió de las costas de la Tierra Media a bordo de una nave élfica con destino a las Tierras Imperecederas, Bolsón Cerrado pasó a ser el hogar de Sam Gamyi, su familia y sus herederos.

Bosque de Fangorn. Uno de los bosques más antiguos de la Tierra Media. En la época de la Guerra del Anillo, el Bosque de Fangorn se encontraba en el extremo sur de las Montañas Nubladas. A pesar de que era enorme, no era más que un resto del inmenso bosque que en otros tiempos se extendía hacia el norte, cubriendo todo Eriador y grandes zonas de la región desaparecida de Beleriand. Los rohirrim lo llamaban el Bosque de los Ents, porque era el último refugio de los grandes guardianes de los árboles, llamados ents; era un bosque encantado que producía miedo, lleno de multitud de espíritus extraños, a menudo con mal genio. El bosque recibía su nombre de su guardián principal, Fangorn, el ent de más edad que quedaba en la Tierra Media. El nombre de Fangorn significaba «Bárbol» y por este nombre lo conocía la Comunidad del Anillo.

Enfadado por la caprichosa devastación de los bosques realizada por orcos y otros sirvientes del mago malvado Saruman, Bárbol guió a un ejército de ents y espíritus arbóreos o ucornos del Bosque de Fangorn y, usando su terrible fuerza, echaron abajo las murallas de Isengard, la gran fortaleza de Saruman, con las manos desnudas.



BOSQUE DEFANGORN

Bosque de los Ents. El enorme y antiguo bosque situado en el extremo meridional de las Montañas Nubladas, en la cuenca del río Anduin, recibía el nombre de Bosque de los Ents porque estaba habitado por las antiguas y poderosas criaturas llamadas ents, los pastores de árboles y vigilantes de los bosques. En la época de la Guerra del Anillo, se conocía a este bosque más comúnmente como Bosque de Fangorn en referencia a Fangorn (o «Bárbol»), el ent más viejo de la Tierra Media y señor del bosque.

Bosque de los Trolls. En Eriador, durante los últimos mil años de la Tercera Edad, el bosque que se encontraba justo al norte del Gran Camino del Este, y al este del reino élfico de Rivendel, se llamaba Bosque de los Trolls. En otros tiempos había sido una

región civilizada de Arnor, y se podían encontrar todavía ruinas de castillos dúnedain, pero, desde las guerras con el rey brujo de Angmar, el bosque se convirtió en territorio de los trolls, que amaban sobre todas las cosas devorar a viajeros imprudentes. El Bosque de los Trolls era el hogar de tres trolls: Berto, Tom y Guille Estrujónez, que fueron convertidos en piedra por Gandalf durante la Misión de Erebor.

Bosque Druadan. En la época de la Guerra del Anillo, existía un antiguo bosque a unos cuarenta y cinco kilómetros al noroeste de la Torre Blanca de Gondor, habitado por una extraña tribu de gentes primitivas, llamados woses. Esta zona boscosa recibía el nombre de bosque Druadan. En la Tercera Edad, «druadan» se había convertido en sinónimo de «hombre salvaje», pero era una corrupción de drúedain, el nombre que los elfos dieron a los woses durante la Primera Edad del Sol, cuando eran aliados de los edain. Tras la Guerra del Anillo, en la que los woses ayudaron a los aliados de Gondor contra las legiones de Sauron, el rey Elessar concedió el control del bosque Druadan a los woses y ordenó que nadie más entrara en él, si ellos no lo querían.



EL BOSQUE NEGRO

Bosque Negro. En el año 1050 de la Tercera Edad del Sol, un poder maligno llegó al enorme Bosqueverde de Rhovanion, al este de las Montañas Nubladas y el río Anduin. Ese poder, conocido como el Nigromante, no era otro que Sauron, el Señor de los Anillos, quien construyó la fortaleza de Dol Guldur en la parte meridional del bosque. La magia maligna de Sauron era tan poderosa que convirtió el hermoso bosque en un lugar de terror y penumbra, por lo que durante más de dos mil años fue llamado el Bosque Negro. Arañas gigantes, orcos, lobos y espíritus malignos vagaban por el Bosque Negro y, pese a que en el norte sobrevivió el Reino del Bosque de los elfos silvanos de Thranduil, su poder no fue suficiente para detener la oscuridad que se extendía más y más. A mediados de la Tercera Edad eran pocos los que se atrevían a

frecuentar sus oscuros senderos, aunque los elfos silvanos y los Hombres del Norte, llamados Hombres del Bosque y beórnicas, hacían cuanto estaba en sus manos para mantener abiertos los pasos y caminos. Fue Gandalf el Gris quien se adentró en el Bosque Negro meridional, en 2850, y descubrió por fin que quienes gobernaban Dol Guldur eran Sauron y los Espectros del Anillo. El Bosque Negro era uno de los mayores obstáculos que se interponían en el largo camino a la Montaña Solitaria del grupo de enanos de Thorin Escudo de Roble. Pero, con astucia y valor, el hobbit Bilbo Bolsón guió al grupo a través de muchos peligros. Durante la Guerra del Anillo, las fuerzas de Sauron salieron en gran número de Dol Guldur para atacar el reino élfico del bosque en el norte y el Reino Dorado de Lothlórien en el sur. Sin embargo, ambas campañas fracasaron, y los elfos respondieron destruyendo los ejércitos malignos del Bosque Negro, echando abajo las murallas de Dol Guldur y asolando sus pozos y mazmorras. Al comenzar la Cuarta Edad, el gran bosque ya no se llamaba Bosque Negro, sino Eryn Lasgalen, el Bosque de las Hojas Verdes. El norte era el reino indiscutido de Thranduil y en la parte meridional se establecieron elfos de Lothlórien, quienes le dieron el nombre de Lórien Oriental, mientras que las tierras boscosas entre ambos reinos eran cedidas a los Hombres del Bosque y los beórnicas.

Bosqueverde el Grande. El mayor bosque de Rhovanion y de la cuenca del Gran Río Anduin se llamaba Bosqueverde el Grande. El Reino del Bosque del rey elfo Thranduil se encontraba en la parte nororiental de Bosqueverde, pero, en el año 1050 de la Tercera Edad, otro poder entró en la parte más meridional del mismo y construyó una ciudadela que recibió el nombre de Dol Guldur. Se trataba de Sauron, el Señor de los Anillos, y de los Nazgûl, quienes llegaron en secreto y rápidamente corrompieron este bosque en otros tiempos hermoso, infectándolo de magia maligna, orcos, huargos y arañas gigantes. La influencia de Sauron fue tan grande que durante dos mil años Bosqueverde recibió el nombre de Bosque Negro, debido a la sombra de maldad que oscurecía el lugar. Por fortuna, al terminar la Guerra del Anillo, el mal de Dol Guldur fue erradicado por un ejército de elfos procedentes del norte, del Reino del Bosque, y otro que salió de Lothlórien, en el sur. A partir de entonces, el bosque recibió el nombre de Eryn Lasgalen, «Bosque de las Hojas Verdes».

Bosque Viejo, el. En la Tercera Edad del Sol, el antiguo bosque, que en otros tiempos ocupaba todo Eriador, estaba reducido a una pequeña zona de la Comarca, entre el río Brandivino y las Quebradas de los Túmulos. Era éste el Bosque Viejo y en su interior se encontraban muchos malévolos espíritus arbóreos que hacían peligroso el viaje. El más formidable era el Viejo Hombre-Sauce, que poseía el poder de hechizar a los viajeros con sus cánticos susurrantes, para atraparlos luego con sus raíces móviles y encerrarlos por último dentro de su tronco. Por suerte, otro espíritu amigo, llamado Tom Bombadil, vivía en la parte oriental del bosque y tenía el poder de ordenar a los malévolos espíritus arbóreos que soltaran a sus presas.

Bree. Se supone que fue fundado durante la Segunda Edad del Sol por hombres procedentes de las Tierras Brunas. Bree era el principal pueblo de Breeland (los otros eran Combe, Archet y Entibo). Se encontraba en el cruce del Gran Camino del Este y el Camino del Norte, al este de la Comarca y en el centro de lo que otrora había sido el reino de Arnor. En el pueblo habitaban un centenar de hobbits y hombres. En la época de la Guerra del Anillo, Bree había disminuido en tamaño e importancia con respecto a los días de gloria de Arnor. Sin embargo, si tenemos en cuenta la magnitud de la destrucción que en Arnor causó el rey brujo de Angmar, resulta sorprendente que Bree sobreviviera. Esta supervivencia se debió en parte, sin duda, a la protección de los Montaraces del Norte, y en parte a su estratégica situación en el cruce de dos grandes rutas comerciales. Para muchos de los viajeros de estos caminos, Bree era conocido sobre todo por la posada del Poney Pisador, la posada más antigua de la región y el lugar más adecuado para recoger noticias y rumores de los alrededores y de los

lugares lejanos.

C

Cair Andros. Fortificada por Túrin II, vigésimo tercer Senescal de Gondor, durante el siglo treinta de la Tercera Edad, Cair Andros era una isla en el río Anduin, justo al norte de la Torre Blanca, que protegía el acceso a los territorios de Gondor y Rohan. Era una isla fortaleza espectacular, con la forma de un enorme navío de alta proa que apuntaba contra corriente. El fiero romper de la corriente del río contra esta «proa» explica el nombre, que significa literalmente «larga espuma de nave». Durante la Guerra del Anillo, los hombres de Gondor defendieron encarnizadamente Cair Andros, pero finalmente esta isla fortaleza cayó en manos de las fuerzas de Mordor. Sin embargo, tras la decisiva Batalla de los Campos del Pelennor y la retirada del ejército de Sauron, Cair Andros volvió a ser de Gondor.



CAIRANDROS

Calacirya. Literalmente significa «suave saliente» en Alto elfo. Calacirya también recibía el nombre de Paso de la Luz porque era el único paso que atravesaba las grandes montañas Pelóri en las Tierras Imperecederas, y, en las Edades de los Árboles de los Valar, la Luz bendita de los Árboles fluía generosa por este paso. En medio del desfiladero se encontraba la colina de Tuna, sobre la que se construyó Tirion, la principal ciudad de los Altos elfos de Eldamar.

Campos Gladios. Desde su nacimiento, en las Montañas Nubladas, justo al norte de Moria y Lothlórien, el río Gladio corre hacia el este hasta alcanzar el Gran Río Anduin. Es aquí, en la cuenca del Anduin, donde el afluente inunda la tierra pantanosa conocida como los Campos Gladios. En el segundo año de la Tercera Edad tuvo lugar aquí un acontecimiento decisivo en la historia de la Tierra Media, porque éste fue el lugar de la Batalla de los Campos Gladios cuando el rey dúnadan Isildur fue muerto y se perdió el Anillo Único en el río. El Anillo Único permaneció oculto aquí hasta el año 2463, cuando fue hallado por dos hobbits de la rama de los Fuertes, llamados Déagol y Sméagol. Sméagol mató a Déagol al discutir por la posesión del Anillo y acabó degenerando en el ser malvado llamado Gollum.



BATALLA DE LOS CAMPOS DEL PELENNOR

Campos del Pelennor. Durante la Guerra del Anillo, existía una hermosa y verde llanura llamada los Campos del Pelennor que rodeaba la ciudad-fortaleza gondoriana de Minas Tirith. Aquí tuvo lugar la decisiva Batalla de los Campos del Pelennor, que cambió el signo de la guerra. Pelennor significa «tierra vallada» porque la llanura estaba rodeada por un muro defensivo llamado Rammas Echor, construido por el Senescal Ecthelion II en el 2954 de la Tercera Edad. Este muro fue rápidamente perforado por el ejército del rey brujo de Morgul cuando avanzó contra Minas Tirith durante la Guerra del Anillo. Por suerte, la caballería rohirrim rechazó a las fuerzas del rey brujo a los campos, donde las hordas malignas acabaron siendo vencidas y destruidas.

Caras Galadon. La principal ciudad del reino oculto de los elfos en Lothlórien se

llamaba Caras Galadon, «la ciudad de los árboles». Era en todo el sentido una ciudad de complejas viviendas arbóreas o «telain», construida en una enorme arboleda amurallada de gigantes mallorn de troncos y ramas plateadas, en el centro de Lothlórien. También era la sede de la corte real de Celeborn y Galadriel, los regentes de Lothlórien, y los elfos de más alto rango que permanecieron en la Tierra Media durante la Tercera Edad. Tras la Guerra del Anillo, cuando Galadriel dejó la Tierra Media y Celeborn pasó a Lórien Oriental, la ciudad de Caras Galadon fue abandonada por los elfos, y el sortilegio que la protegía mágicamente a ella y a todo Lothlórien desapareció.



CATARATAS DELRAUROS

Cataratas de Rauros. Las cataratas más espectaculares de la Tierra Media en la Tercera Edad eran las de Rauros en el río Anduin, en la frontera septentrional de Gondor. El nombre Rauros significa «rocío rugiente» y las describe con exactitud, porque caían como una neblina dorada y resplandeciente desde el lago de Nen Hithoel en las alturas de las Eryn Muil a las tierras pantanosas que se hallaban más abajo. Las cataratas impedían la navegación, pero existía una ruta para porteadores, conocida como la Escalinata Norte, excavada en los acantilados para sortear las cataratas. Durante la Misión del Anillo, la barca funeraria de Boromir de Gondor fue enviada por las cataratas de Rauros hacia su descanso final.

Celebrant. Llamado el Cauce de Plata en idioma humano y Kibil-nâla por los enanos, Celebrant significa en élfico «curso plateado» y designa al río que fluía de las Montañas Nubladas a través del paso de Azanulbizar, atravesaba el Bosque Dorado de Lothlórien y desembocaba en el Gran Río Anduin. Durante la Tercera Edad del Sol y en cumplimiento de su Misión, la Comunidad del Anillo siguió su curso desde las puertas de Moria hasta el Bosque Dorado.

Cerin Amroth. Existía en el reino élfico de Lothlórien una colina donde el rey elfo Amroth construyó su casa durante la Segunda Edad del Sol. Las canciones de los elfos cuentan cómo Amroth, apenado por su amor perdido, la doncella élfica Nimrodel, se arrojó por la borda desde un bajel élfico y se ahogó en el mar. A finales de la Tercera Edad, hacía ya tiempo que su casa en la colina había desaparecido, pero el lugar se consideraba encantado, lleno de la belleza y la pena de aquel amor aciago. La colina estaba cubierta de flores de elenor y niphredil, y fue en ella donde se prometieron Aragorn y Arwen, y aquí vino a morir Arwen tras la muerte de su esposo.



LAS CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS

Ciénagas de los Muertos. Al noroeste de las montañas de Mordor, entre las tierras pantanosas del río Anduin, por debajo de las cataratas de Rauros y la llanura de la Batalla de Dagorlad, se encontraba un lugar hechizado y desolado llamado las Ciénagas de los Muertos. Durante tres mil años de la Tercera Edad, los pantanos de las Ciénagas de los Muertos se extendieron en dirección este y engulleron la parte del campo de batalla que contenía muchas de las tumbas de los hombres y elfos que murieron durante la Batalla de Dagorlad al final de la Segunda Edad. En la Tercera

Edad, tras la Batalla del Campamento en 1944, gran parte del ejército de los Aurigas fue empujado a las Ciénagas de los Muertos y allí pereció. A través de estas ciénagas tuvo que viajar el hobbit Frodo Bolsón —con Samsagaz Gamyi y Sméagol Gollum— en su Misión durante la Guerra del Anillo, y fue aquí donde encontraron los horribles fantasmas del Pantano de las Caras Muertas, en donde los espíritus animados de guerreros muertos hacía mucho, mucho tiempo atrás aparecían en sus embarrados charcos.

Cirith Gorgor. La Puerta Negra y las torres llamadas los Dientes de Mordor eran las imponentes barreras que defendían el «paso maldito» de Cirith Gorgor, la entrada principal al reino maligno de Mordor, gobernado por Sauron. Éste era el mayor acceso a Mordor y el que Sauron defendió mejor durante la Segunda y la Tercera Edad. En ambas edades, las imponentes defensas acabaron siendo derribadas y el paso quedó libre.



CIRITHUNGOL

Cirith Ungol. En las Montañas de la Sombra que constituyen el muro occidental y frontera de Mordor, existía un estrecho paso poco frecuentado llamado Cirith Ungol, «el desfiladero de la araña». Este paso secreto fue utilizado por el rey brujo de los Nazgûl en el año 2000 de la Tercera Edad cuando sus fuerzas salieron de Mordor y pusieron sitio a Minas Ithil. En el 2002, Minas Ithil cayó y fue rebautizada como Minas Morgul,

«la torre de los espectros». Durante los siguientes mil años, el paso permaneció cerrado, porque era aquí donde hizo su cubil la gigantesca araña maligna Ella-Laraña. Cualquiera que intentara pasar era devorado por el monstruo. Sauron pensaba que nadie podría entrar en su reino por este paso, pero, en el año 3019, los hobbits Frodo Bolsón y Samsagaz Gamyi, acompañados por Sméagol Gollum, vencieron a la araña. Luego derrotaron a los poderes de las estatuas guardianes de tres cabezas, conocidas como los Centinelas, y sobrevivieron a las penalidades de la Torre de los orcos, en lo alto del desfiladero. Aquél era el último obstáculo de Cirith Ungol y los hobbits consiguieron por fin abrirse camino hasta la tierra infernal de Mordor.

Colina del Cuervo. Dentro de Erebor, la Montaña Solitaria, que se alza al este del Bosque Negro, se encontraba el Reino enano bajo la Montaña. Los enanos de Erebor construyeron una colina fortificada en la estribación sur de la montaña. Se la llamaba Colina del Cuervo porque tanto la colina como el tejado del cuerpo de guardia eran el hogar de muchos cuervos que siempre fueron aliados de los enanos. Fue aquí donde el cuervo llamado Roäc trajo noticia a Thorin Escudo de Roble de que Smaug el Dragón Dorado había muerto. Durante la Batalla de los Cinco Ejércitos, los elfos del Bosque Negro (junto a Gandalf el Mago y Bilbo Bolsón el hobbit) defendieron la Colina del Cuervo.

Colinas de Hierro. Después de que las invasiones de los dragones obligaran a los enanos a abandonar las riquezas auríferas de las Montañas Grises, una parte de esta raza, guiada por Grór, viajó hacia el este por Rhovanion y se estableció en las Colinas de Hierro, en el 2590 de la Tercera Edad. Los enanos de las Colinas de Hierro lucharon en la Guerra de los Orcos y Enanos y, de hecho, su llegada a las puertas de Moria en el último momento de la batalla final de Azanulbizar en 2799 resultó ser el golpe decisivo que aplastó a las legiones de orcos. También en el año 2941, un ejército de enanos de las Colinas de Hierro a las órdenes de Dáin fue en socorro de Thorin Escudo de Roble para participar con éxito en la defensa del Reino bajo la Montaña de Erebor, tras la muerte de Smaug el Dorado. En esta Batalla de los Cinco Ejércitos, Thorin resultó muerto. Dáin, pariente suyo, se convirtió en rey de Erebor, y mucha gente de su pueblo volvió para repoblar el Reino bajo la Montaña.

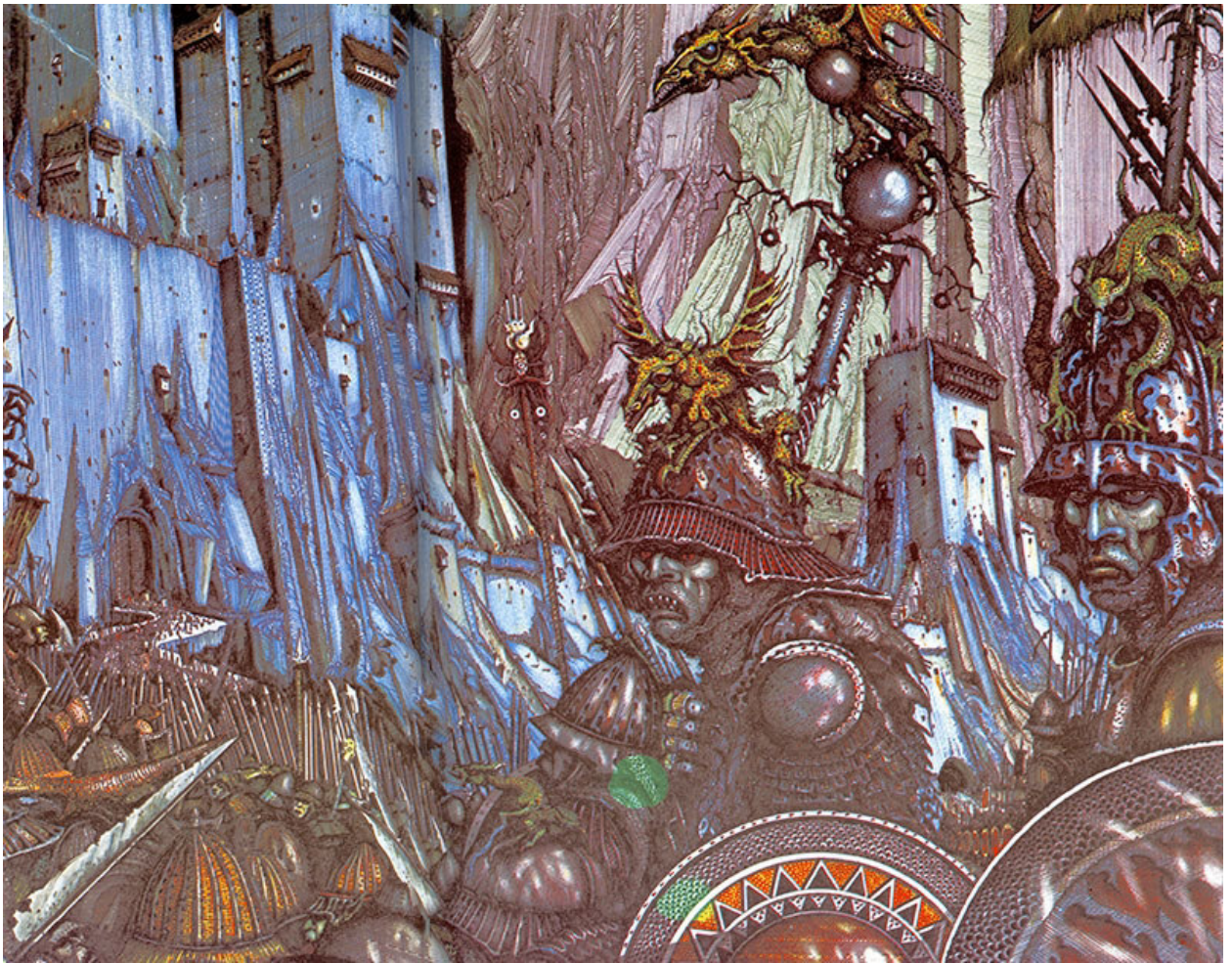
Colinas del Tiempo. Dentro de Eriador, justo al norte del Gran Camino que va de este a oeste, entre Bree y el Bosque de los Trolls, se alzan las Colinas del Tiempo. Esta serie de colinas que corre en dirección norte desde su pico principal de la Cima del Tiempo, justo sobre el camino, constituyó en otros tiempos la frontera entre los estados arnorianos de Arthedain y Rhudaur. Aunque muy bien fortificadas y defendidas por los dúnedain a lo largo de la guerra contra el rey brujo de Angmar, fueron ocupadas en el siglo quince. En la época de la Guerra del Anillo estaban casi totalmente deshabitadas.

Comarca, la. Las verdes y apacibles tierras de la Comarca en Eriador —justo al oeste del río Bran-divino y al este de las Colinas de la Torre— habían sido el hogar de la raza mediana que recibía el nombre de hobbits desde el siglo diecisiete de la Tercera Edad del Sol. La Comarca, que había formado parte en otros tiempos del reino de Arnor, a lo largo de siglos de guerra había quedado desierta y fue entregada a los hobbits en 1601 por decreto del rey dúnadan de Arthedain, Argeleb II.



EL TERRITORIO HOBBIT DE LA COMARCA

La Comarca estaba dividida en cuatro zonas principales, llamadas las Cuadernas; más tarde, en 2340, la familia hobbit de los Gamo viejo cruzó el río Brandivino y se estableció en lo que llegaría a llamarse Los Gamos. En la Cuarta Edad, Los Gamos, junto con las tierras de la Marca Occidental, desde las Colinas Lejanas a las Colinas de la Torre, fue añadido oficialmente a las tierras libres de la Comarca. Las costumbres modestas de los hobbits se adaptaban bien a estas fértiles tierras y, con sus pequeñas granjas y duro trabajo, prosperaron. Crecieron las aldeas y pueblos de la Comarca, a base de agujeros hobbits y cabañas: Hobbiton, Forzaburgo, Cavada Grande, Oatbarton, Ranales y una docena más. Por lo visto, aparte de unos pocos desastres naturales y una única incursión de orcos en el año 2747, la Comarca fue una región extremadamente pacífica, cuyos habitantes no sabían casi nada del mundo exterior. Consiguió escapar a casi todos los conflictos de la Tercera Edad hasta la Guerra del Anillo, cuando esta tierra tranquila fue súbitamente víctima de los acontecimientos. Porque aquí vivía Bilbo Bolsón, quien se unió a la Misión de la Montaña Solitaria y obtuvo en dicha aventura un Anillo mágico. Aquel descubrimiento fortuito llevó a Bilbo, a su sobrino Frodo Bolsón, y a todos los hobbits de la Comarca a tomar parte del mayor drama de aquella edad. Fue así como los hobbits, el más débil e insignificante de todos los pueblos de la Tierra Media, llegaron a tener el destino del mundo en sus manos.



BATALLA DE CUERNAVILLA

Cuernavilla. La imponente fortaleza de Cuernavilla fue construida por los hombres de Gondor durante el primer milenio de la Tercera Edad, sobre el Peñón en el Abismo de Helm, una garganta en las Montañas Blancas. Cuernavilla era la pieza central de un enorme sistema de defensas en el Abismo de Helm que incluía el Muro del Bajo y el gran refugio subterráneo de Aglarond, las «cavernas centelleantes». En 2758, el rey de Rohan, Helm Manomartillo, y su gente defendieron Cuernavilla contra el poder de los dunlendinos. Sin embargo, la mayor batalla que aquí sucedió fue la Batalla de Cuernavilla, uno de los enfrentamientos decisivos de la Guerra del Anillo. Aquí el ejército de la Mano Blanca de Saruman el Mago se enfrentó a los defensores rohirrim de Cuernavilla. El ejército lo formaban dunlendinos, orcos, Medio orcos y uruk-hai, y, aunque los invasores consiguieron tomar los baluartes del Muro del Bajo y echar abajo las puertas de la propia fortaleza, la caballería rohirrim los expulsó de los altos muros al campo de batalla de la Corriente del Bajo, donde el enemigo se vio atrapado por un segundo ejército de rohirrim apoyado por una legión de gigantes espíritus arbóreos o ucornos. Aquí terminó la cruel batalla y el ejército de Saruman el Mago fue destruido.

D

Dagorlad. Durante la Segunda y la Tercera Edad del Sol, justo al norte de la Puerta Negra que atravesaba las montañas de Mordor y al sur de la mortífera tierra pantanosa de las Ciénagas de los Muertos, se extendía una amplia llanura sin árboles llamada Dagorlad, que en élfico significa «llanura de la batalla». En el año 3434 de la Segunda Edad, éste fue el lugar de una enorme batalla (que se llamó Batalla de Dagorlad) en la que la Última Alianza de elfos y hombres venció al ejército de Sauron antes de seguir

adelante para destruir la Puerta Negra y la mismísima Torre Oscura de Mordor. Durante la Tercera Edad, Dagorlad fue escenario de muchas batallas entre Gondor y los invasores Orientales. Especial mención merecen las batallas con los Orientales llamados Aurigas en los años 1899 y 1944. En la Guerra del Anillo, Sauron decidió no presentar batalla aquí y permitió que los Capitanes de Occidente se aproximaran a las puertas de Mordor antes de lanzar su enorme ejército, con la vana esperanza de rechazarlos hacia Dagorlad y masacrarlos en ella.

Dol Amroth. La torre, puerto y ciudad de Dol Amroth era una de las cinco grandes urbes de Gondor. Era la ciudad principal en el feudo de Belfalas, y estaba gobernada por los príncipes de Dol Amroth, cuyos estandartes eran azules y lucían un barco blanco y un cisne plateado. Dol Amroth fue edificada por el legendario rey elfo Amroth, el amante desgraciado de la princesa élfica Nimrodel. Hasta la muerte de Amroth en 1981 de la Tercera Edad, los elfos de Lothlórien zarpaban de Dol Amroth hacia las Tierras Imperecederas en sus mágicos barcos blancos.

Dol Guldur. Durante la Tercera Edad del Sol, cuando la gran región forestal de Bosqueverde el Grande se fue convirtiendo en un lugar maldito y hechizado, hasta el punto de ser rebautizado como el Bosque Negro, se edificó una fortaleza del mal en su parte suroccidental. Era Dol Guldur, la «colina de la hechicería», y durante mil años un poder maligno llamado el Nigromante vivió allí, junto a legiones de orcos y muchos espíritus malvados y encantados. En el año 2063, el mago Gandalf entró en Dol Guldur, pero encontró que su misterioso demonio jefe había desaparecido. Sin embargo, en el siglo veinticinco regresó con poderes muy aumentados. No fue hasta el año 2850, cuando Gandalf volvió otra vez a Dol Guldur, que descubrió que Sauron, el Señor de los Anillos, era el Nigromante. Sauron gobernó desde su dominio oculto hasta el año 2941, cuando buscó refugio en su poderosa Torre Oscura, en Mordor. Aun así, en 2951, tres de sus más terribles siervos, los Nazgûl o Espectros del Anillo, tomaron el mando en Dol Guldur y la usaron como base de sus campañas de terror contra los pueblos libres del norte. En la Guerra del Anillo, los ejércitos malignos de Dol Guldur atacaron tanto Lothlórien como el Reino del Bosque, pero acabaron siendo aniquilados por los elfos de esos dominios. Las murallas de Dol Guldur fueron derribadas y sus pozos y mazmorras abiertos y purificados de todo mal.

Doriath. En la Segunda Edad de las Estrellas, el rey de los elfos grises, Thingol, y su reina, Melian la Maia, fundaron Doriath, el reino de los sindar, en los grandes bosques de Beleriand. A lo largo de cuatro Edades de las Estrellas, las tierras de los elfos grises de Doriath y la corte real de Menegroth, las Mil Cavernas, no hicieron más que prosperar y fueron el lugar más hermoso y poderoso de la Tierra Media. Sin embargo, durante la Primera Edad del Sol, las tierras de Beleriand se convirtieron en el principal campo de batalla entre los elfos noldor y Morgoth, el Enemigo Oscuro, en la desastrosa Guerra de las Joyas. Deseando mantener a los elfos grises ajenos a este desastroso conflicto, la reina Melian la Maia urdió un poderoso sortilegio de protección en torno al reino boscoso de Doriath que impedía que los seres malignos entraran en él, de manera que Doriath pasó a ser conocido como el Reino Escondido. De esta forma, durante gran parte de la Primera Edad del Sol, los elfos grises de Doriath estuvieron a salvo de los estragos que acabaron con todos los reinos de Beleriand. Sin embargo, los sindar también se vieron envueltos en el conflicto cuando una de las joyas Silmarils pasó a manos del rey Thingol. Por poseer esa magnífica joya, los enanos de Nogrod traicionaron a sus aliados y asesinaron a Thingol. Al morir éste, Melian abandonó la Tierra Media y su sortilegio de protección se desvaneció, y Doriath fue invadido por los enanos. Los sindar de Doriath se reagruparon durante un tiempo a las órdenes del nieto de Thingol, el rey Dior, pero la posesión maldita del Silmaril provocó su muerte a manos de los elfos noldor. Tras la muerte de Dior y el segundo saqueo de Menegroth, los elfos grises abandonaron el reino en ruinas de Doriath. Cuando la Guerra de la Ira

puso fin a la Primera Edad del Sol, Doriath, con todas las demás tierras de Beleriand, se hundió en el mar.

E

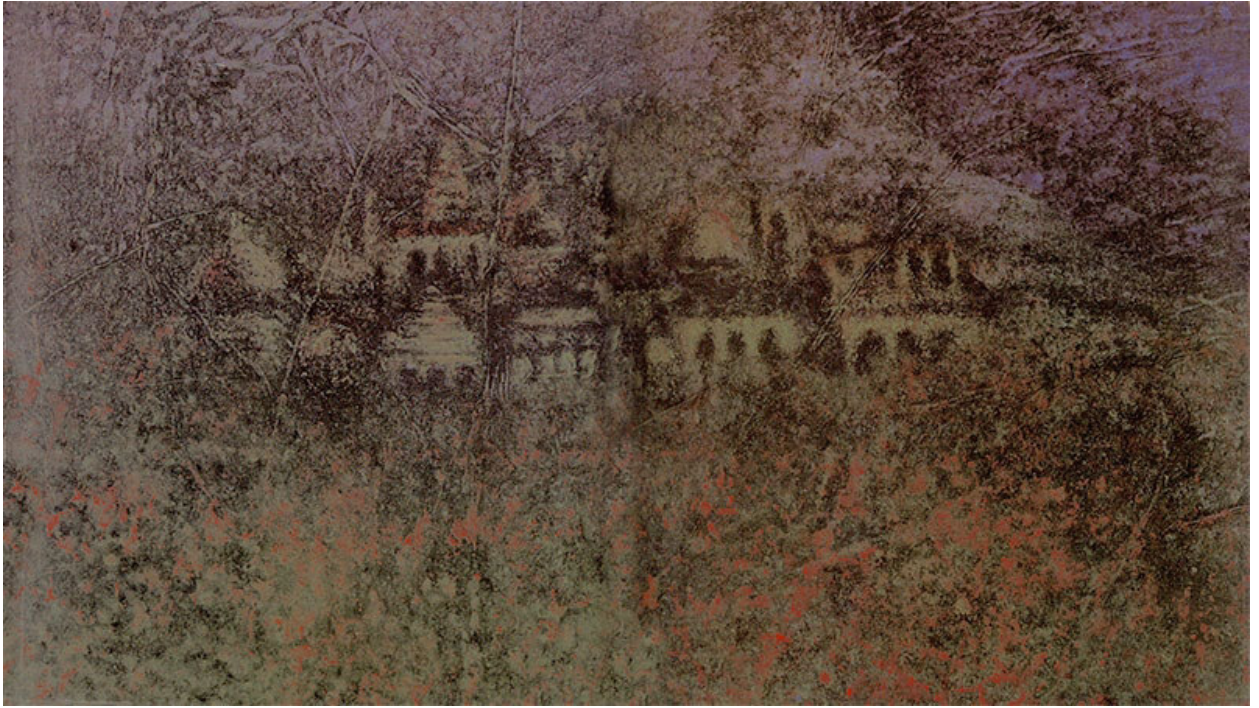
Eä. Después de que Ilúvatar, el Creador, surgió del Vacío y construyó los Palacios Intemporales para su hueste angelical con una palabra y el poder de la Llama Imperecedera, hizo Eä, «El Mundo que es», al cual los elfos y hombres llamarían más adelante Arda, la Tierra. Eä es la totalidad del mundo creado de Arda: los continentes, los grandes mares, las bóvedas celestes y todo el tiempo y el espacio que hay dentro del mundo creado.

Edoras. Durante los últimos cinco siglos de la Tercera Edad del Sol, la capital de los Jinetes de Rohan fue Edoras. Esta ciudad fue construida en el siglo veintiséis por los primeros dos reyes de los rohirrim, Eorl y Brego, a los pies de las Montañas Blancas. El nombre es una traducción de la palabra rohirrim que significa «los patios», ya que ésta era la ciudad real y contenía el gran edificio ceremonial del Meduseld, el palacio del rey. Desde el elevado terreno de Edoras, construida como un fuerte de montaña con un foso y empalizada, los reyes contemplaban las grandes llanuras que constituían el reino de Rohan.

Ekkaia. Desde su origen, hasta el final de la Segunda Edad del Sol tras el Cambio del Mundo que se produjo con el Hundimiento de Númenor, se creyó que los continentes de Arda estaban rodeados por Ekkaia, el Mar Circundante.

Así pues, Ekkaia era un océano que se parecía a un enorme río que discurría alrededor de los límites más lejanos de Arda, desde la Puerta de la Noche, al oeste de las Tierras Imperecederas, pasando por regiones heladas en el norte del gran continente, más allá del continente más oriental y las Puertas de la Mañana en el este, luego hacia el sur a través de las desconocidas regiones meridionales hasta regresar a su comienzo en el oeste. Después del Cambio del Mundo y la retirada de las Tierras Imperecederas de Arda, Ekkaia adquirió nueva forma y sus aguas se mezclaron con las del resto de los mares.

Eldamar. Las tierras de los eldar o Altos elfos, en las Tierras Imperecederas, recibieron el nombre de Eldamar, el «hogar élfico». Aquí vivían los más grandes de entre las tres razas de los vanyar, noldor y teleri, en compañía de los grandes poderes valarianos. Eldamar era la parte de las Tierras Imperecederas que quedaba al este de Valinor y al oeste del Gran Mar. Fue fundada en la Segunda Edad de los Árboles de los Valar, cuando los primeros eldar llegaron a las Tierras Imperecederas. Su territorio se extendía a ambos lados de las enormes montañas Pelóri e incluía vastas tierras fértiles al oeste de las montañas, iluminadas eternamente por los Árboles de la Luz, el Calacirya o Paso de la Luz, las tierras costeras al este de las montañas, iluminadas tan sólo por las estrellas sobre la bahía de Eldamar, y la gran isla de Tol Eressëa. Allí se encontraban multitud de ciudades y asentamientos, pero Tirion, construida sobre la colina de Tuna en medio del Paso de la Luz, era la ciudad principal de los vanyar y los noldor, y la más grande.



ELDAMAR

También estaba la fortaleza noldor de Formenos, en la tierra de la luz, y las ciudades teleri de los elfos marinos de Alqualondë en la costa, y Avallónë en Tol Eressëa. Las tierras y ciudades de Eldamar eran incomparablemente ricas y hermosas. Sus ciudades estaban hechas con piedras y metales preciosos. Sus cosechas de grano y frutos eran abundantes y sus habitantes, felices, ingeniosos y sabios. Se había llegado a asegurar que hasta las costas de Eldamar estaban sembradas de diamantes, ópalos y otros cristales. Tras el cataclismo de Númenor y el Cambio del Mundo al final de la Segunda Edad del Sol, Eldamar, con el resto de las Tierras Imperecederas, fue sacada de los Círculos del Mundo y llevada más allá del alcance de los mortales que pudieran perjudicarla.



EREBOR, LA MONTAÑA SOLITARIA

Erebor. En la Tercera Edad del Sol, Erebor, la «Montaña Solitaria», se encontraba en Rhovanion, al sur de las Montañas Grises, entre el Bosque Negro y las Colinas de Hierro. En el año 1999 fue colonizada por el rey enano Thráin I y se la conoció como el Reino bajo la Montaña. Durante más de siete siglos el reino enano de Erebor se hizo rico y poderoso, pero en el año 2770 el dragón alado y con aliento de fuego llamado Smaug el Dorado destruyó el reino y expulsó a los enanos. Durante casi doscientos

años Smaug vivió en Erebor y durmió sobre un enorme tesoro en una gran guarida dentro de sus cámaras. En el año 2941, el hobbit Bilbo Bolsón y los enanos de Thorin y Compañía molestaron al dragón, pero, cuando Smaug salió presa de ira vengativa, Bardo el Arquero le dio muerte. Los enanos regresaron a Erebor y el rey Dáin II restableció la fama y riquezas del Reino bajo la Montaña. Durante la Guerra del Anillo, las fuerzas de Sauron atacaron y sitiaron Erebor. Sin embargo, una vez destruido el Anillo Único, las fuerzas de la oscuridad se disolvieron y los enanos y sus aliados, los hombres de Valle, expulsaron al ejército de orcos y Orientales que los sitiaban. En la Cuarta Edad, Erebor aún conservaba su riqueza e independencia, pero se convirtió en un estrecho aliado del Reino Unificado de Gondor y Arnor, gobernado por el rey Elessar.

Eregion. Al oeste de las Montañas Nubladas, en la región boscosa al sur del reino enano de Khazad-dûm, se encontraba, durante la Segunda Edad del Sol, el reino de Eregion. Llamado Acebeda por los hombres, Eregion significa en la lengua de los elfos «tierra de acebos». Fue habitado primero en el año 750 de la Segunda Edad por los Gwaith-i-Mírdain, los Herreros elfos, quienes forjaron los Anillos de Poder con Sauron. Su principal ciudad era Ost-in-Edhil, pero tanto el reino como la ciudad quedaron completamente destruidos en 1697 de la Segunda Edad, durante la Guerra de Sauron y los elfos. A finales de la Tercera Edad, cuando la Comunidad del Anillo zarpó para las Tierras Imperecederas, pocos eran los que sabían algo de la historia de este reino desierto.

Eriador. La gran porción de tierra entre las Montañas Azules y las Montañas Nubladas se llamaba Eriador. Durante la Primera Edad del Sol, Eriador estaba habitado por hombres sometidos a la influencia maléfica de Morgoth, el Enemigo Oscuro. En la Segunda Edad, fue principalmente el poder de Sauron, Señor de los Anillos, el que predominó y muchos de los hombres morenos de Eriador, antepasados de los dunlendinos, establecieron alianzas con el Señor Oscuro. La influencia de Sauron no disminuyó hasta la llegada de los dúnedain y la fundación del Reino del Norte en el año 3320. Durante la primera mitad de la Tercera Edad, todo este territorio formaba parte del Reino del Norte, el reino de Arnor. Pero, cuando llegó la Guerra del Anillo, las plagas, inundaciones y guerras con el rey brujo de Angmar habían dejado asolada esta tierra otrora rica y bien poblada. Tan sólo quedaba un puñado de asentamientos: la tierra de los hobbits, en la Comarca, los hombres de Bree y los elfos de Rivendel.

Esgaroth. Existía una ciudad de hombres durante la Tercera Edad, justo al noreste del Bosque Negro y al sur de Erebor, la Montaña Solitaria. Era Esgaroth, la ciudad de los Hombres del Lago Largo. La ciudad estaba edificada sobre pilares clavados en el fondo del Lago Largo y se accedía a ella desde tierra por un puente de madera. Dado que Esgaroth se encontraba justo al sur del reino enano de Erebor y río abajo de los elfos del bosque, los Hombres del Lago se convirtieron en ricos comerciantes. La ciudad estaba regida por un gobernador elegido por el pueblo. En el año 2770 cesó el comercio con los enanos de Erebor cuando Smaug el Dorado se apoderó de la montaña. Pero Esgaroth sobrevivió, aunque la vecina ciudad de Valle resultó completamente arrasada. En el año 2941, Smaug el Dorado llegó poseído por la furia y atacó Esgaroth. Aunque el dragón resultó muerto, Esgaroth quedó arrasada. Pero no todo estaba perdido porque, con las enormes riquezas del tesoro del dragón, la ciudad fue reconstruida y recuperó su prosperidad.

F

Falas. Entre los reinos de los elfos grises en Beleriand se encontraba el dominio costero de Beleriand occidental llamado las Falas. Era el hogar de los falathrim, los elfos amantes del mar, quienes estaban gobernados por el señor Círdan, más adelante

llamado Círdan el Constructor de Barcos, porque su pueblo fue el primero en la Tierra Media que dominó el arte de construir embarcaciones. Los principales puertos de las Falas (que en lengua élfica significa «costas») eran Brithombar y Eglarest y, aunque resistieron largo tiempo, durante la Guerra de las Joyas estas ciudades fueron destruidas por el poder de Morgoth, el Enemigo Oscuro. Pero, si bien las Falas fueron ocupadas, los falathrim no perecieron porque Círdan se llevó a su pueblo en sus blancas naves hasta el seguro refugio de la isla de Balar. Más tarde, cuando todas las tierras de Beleriand se hundieron en el mar, el pueblo de Círdan sobrevivió zarpando de nuevo hacia el sur, hasta el golfo de Lune, donde fundaron un nuevo puerto que se llamó los Puertos Grises.

Formenos. Después de que el príncipe noldo Fëanor hubo creado las grandes joyas que fueron los Silmarils, construyó una fortaleza y cámara del tesoro en el norte de Valinor, en las Tierras Imperecederas. Este reducto fue edificado sobre una colina fortificada y recibió el nombre de Formenos, que en Alto elfo significa «ciudadela septentrional». Formenos fue el hogar del clan de Fëanor durante sus años de exilio de Tirion. Tras la destrucción de los Árboles de los Valar, Morgoth se presentó ante las puertas de Formenos y mató al padre de Fëanor, Finwë, el Gran Rey de los noldor; luego irrumpió en la cámara del tesoro y robó los Silmarils.

Fornost. A partir del siglo cuarto o quinto de la Tercera Edad, la capital y principal ciudad del reino dúnadan de Arnor fue Fornost, la «fortaleza septentrional». Era una ciudad pujante y próspera hasta que las guerras contra el rey brujo de Angmar comenzaron a cobrarse su precio. Por fin, en 1974, el ejército del rey brujo tomó y destruyó gran parte de Fornost y su palacio real. Aunque Fornost fue recuperada al año siguiente en la Batalla de Fornost, la ciudad en ruinas quedó desierta y sus habitantes se desperdigaron. En el lenguaje de los hombres recibió el nombre de Norbury, aunque también se la llamó Muros de los Muertos después de su destrucción.

En la época de la Guerra del Anillo, era conocida sobre todo como un campo de ruinas al norte de Bree, en el Gran Camino de norte a sur que, en los tiempos más prósperos, había sido la gran vía de comunicación entre la capital de Arnor y Minas Tirith, la capital de Gondor.

Forochel. La helada región de nieves y hielos que se encontraba al norte del reino dúnadan de Arnor recibió el nombre de Forochel. Sus habitantes eran los lossoth u Hombres de las Nieves de Forochel; eran un pueblo de estructura tribal que no construía ciudades ni tenía reyes. Se decía que descendían de los forodwaith de las tierras desiertas septentrionales, pero que se convirtieron en un pueblo nómada que hacían sus casas de nieve y cazaban animales salvajes en el norte. Más allá del Cabo y la Bahía de Hielo de Forochel que aparecen en los mapas de la Tierra Media, poco se sabe de los territorios que hay y las gentes que los habitan.

G



ELREINOESCONDIDODEGONDOLIN

Gondolin. Cuando los elfos noldor de Eldamar regresaron a la Tierra Media y penetraron en Beleriand, en el año 52 de la Primera Edad del Sol, el príncipe Turgon encontró un baluarte y un valle escondidos ideales para edificar una ciudad a salvo de las fuerzas malignas de Morgoth. Esta ciudad fue Gondolin, el «Reino Escondido», en el valle de Tumladen, dentro de Echoriath, las Montañas Circundantes, al norte de los bosques de Doriath, el reino de los elfos grises. Dentro de la barrera natural de las

Montañas Circundantes, Gondolin también estaba protegida por las Grandes Águilas, que mataban o ahuyentaban a todos los espías y siervos de Morgoth. Así defendidos, durante más de cincuenta años los noldor construyeron la ciudad de piedras blancas de Gondolin, que significa «roca escondida», sobre la colina de Amon Gwareth. El nombre de Gondolin en Alto elfo era Ondolindë, que significa «canción de piedra». Edificada según el modelo de Tirion, la principal ciudad de Eldamar, era la ciudad más hermosa de los noldor en la Tierra Media. Gondolin prosperó durante cinco siglos mientras que los demás reinos élficos de Beleriand eran destruidos uno por uno. Entonces, en el año 511, Gondolin fue víctima de la traición y sus accesos secretos fueron revelados a Morgoth. El Enemigo Oscuro envió una enorme hueste de orcos, trolls, dragones y balrogs contra el Reino Escondido. Las batallas bajo sus murallas fueron terribles, pero finalmente Gondolin fue tomada y sus habitantes masacrados. El último de los reinos de los Altos elfos en Beleriand, las torres de Gondolin, fue demolido, y las ruinas fueron carbonizadas con fuego de dragón.

Gondor. Fundado en el año 3320 de la Segunda Edad por Elendil, el númenóreano, Gondor era el reino meridional de los dúnedain de la Tierra Media. Elendil gobernó como Gran Rey desde el reino septentrional de Arnor, mientras que sus hijos Isildur y Anárion gobernaban juntos en Gondor. Sin embargo, tras la muerte de Elendil en 3441, Isildur y sus herederos se convirtieron en reyes de Arnor, mientras que los herederos de Anárion gobernaron como reyes de Gondor, hasta el año 2050 de la Tercera Edad, cuando el linaje se extinguió. Durante los nueve siglos siguientes, Gondor fue gobernado por los Senescales. Las principales ciudades de Gondor eran Minas Anor, Minas Ithil, Osgiliath y los puertos de Pelargir y Dol Amroth. En el primer milenio de la Tercera Edad, el reino de Gondor incluía los feudos de Anórien, Ithilien, Lebennin, Anfalas, Belfalas, Calenardhon, Enedwaith, Gondor del Sur y gran parte de Rhovanion, llegando por el este hasta el mar de Rhûn. Desde su origen, Gondor y Arnor fueron enemigos de Sauron, el Señor de los Anillos de Mordor, y de sus muchos aliados. Debido a esto, Gondor fue invadido muchas veces por los ejércitos de Orientales que procedían de Rhûn, y por los ejércitos meridionales desde Harad. Durante los dos primeros milenios, los peores golpes que recibió el poder de Gondor fueron causados por la guerra civil de 1432 y la Gran Plaga de 1636. A continuación tuvieron lugar las sangrientas invasiones de los Aurigas en los años 1851 y 1954. Tan debilitado quedó Gondor que, en el año 2002, los siervos de Sauron, los Nazgûl o Espectros del Anillo, tomaron la ciudad de Minas Ithil en pleno territorio central gondoriano. Fue ocupada por poderes malignos durante más de mil años y rebautizada como Minas Morgul. En la época de la Guerra del Anillo, a pesar del agotamiento de siglos de guerras, Gondor era la última esperanza de los Pueblos Libres de la Tierra Media de resistir el dominio total de Sauron. Al finalizar la guerra, Mordor fue destruido y el Reino Unificado de Gondor y Arnor fue restaurado por Aragorn, el verdadero heredero de Isildur. Como el rey Elessar, gobernó hasta bien entrada la Cuarta Edad, restaurando a Gondor en su antiguo esplendor.

Gorgoroth. Las montañas y riscos de Beleriand septentrional, al norte de la cuenca del río Sirion y del reino de los elfos grises de Doriath, recibían el nombre de Gorgoroth o las «Montañas del Terror». Estos precipicios —que corrían de este a oeste— caían desde la meseta de Dorthonion, la «tierra de los pinos», que quedaba al norte. Gorgoroth se ganó su nombre porque el monstruoso ser maligno llamado Ungoliant, con su terrible descendencia de arañas gigantes, hizo su hogar en el valle en la base de estas montañas. Las historias de Beleriand nos narran que el héroe Beren, de los edain, fue la única persona que intentó cruzar Gorgoroth y sobrevivió. Mucho después de que Beleriand hubo quedado sumergida bajo las aguas, cuando Sauron, el Señor de los Anillos, fundó su reino maligno de Mordor, dio el nombre de Gorgoroth a la meseta que rodeaba Barad-dûr, la Torre Oscura, sobre la que llovían las cenizas volcánicas del

Monte del Destino. Era una enorme y desolada meseta mancillada por innumerables pozos de orcos, en la que no crecían más que los más viles espinos y zarzas, bajo los cielos siempre cubiertos. Frodo Bolsón, el Portador del Anillo, cruzó este paisaje de terror en su camino para llegar a los fuegos del Monte del Destino, donde sólo él podía destruir el Anillo Único.

H

Harad. Al sur de los reinos de Gondor y Mordor se encontraban las tierras bárbaras de Harad. Durante las muchas guerras de Sauron, los hombres de piel tostada del Cercano Harad y los hombres de piel negra del Lejano Harad a menudo acudieron a luchar a favor del Señor de los Anillos contra los dúnedain. Harad, que significa «sur» en élfico, recibía también el nombre de Tierras del Sol, Tierra Meridional y Haradwaith. Sus gentes fueron llamadas haradrim o Sureños. La región era enorme y de cálido clima, con grandes desiertos y bosques que se extendían hasta las tierras sin explorar del sur de la Tierra Media. Estaba dividida en varios reinos guerreros; algunos primordialmente de soldados de infantería, otros de caballería y otros montados a lomos de los mûmakil de afilados colmillos, los antepasados gigantes de los elefantes. Uno de los puertos más grandes de Harad era Umbar, el hogar de aquellos haradrim marinos conocidos como los Corsarios de Umbar.

Helcar. El Mar Interior situado en el extremo nororiental del continente de la Tierra Media se llamaba Helcar. Se encontraba en el lugar donde en otros tiempos se había alzado la colosal columna de la Lámpara septentrional de los Valar, que iluminaba el mundo entero en los días más antiguos de Arda. Tras la destrucción de las Lámparas y en la época del Renacimiento de las Estrellas, fue en la laguna de Cuiviénen, una bahía en las costas orientales de este mismo mar de Helcar, donde despertó por primera vez la raza de los elfos. Las aguas del mar interior de Helcar eran alimentadas y renovadas constantemente por multitud de cristalinos manantiales, arroyos y ríos.

Helcaraxë. Hasta el final de la Segunda Edad del Sol y el Cambio del Mundo, existía en el norte un estrecho brazo de mar y hielo entre las Tierras Imperecederas y la Tierra Media. Se llamaba Helcaraxë, el Hielo Crujiente. Por este puente de hielo huyeron Melkor y Ungoliant la Araña Gigante después de destruir los Árboles de los Valar y robar los Silmarils.



MELKOR Y UNGOLIANT CRUZAN EL HELCARAXË

Hobbiton. La aldea más famosa en la tierra de los hobbits, la Comarca, era Hobbiton, en la Cuaderna Oeste. Era una humilde aldea hobbit edificada sobre la colina de Hobbiton y alrededor de ésta, con un molino y un granero sobre un arroyo llamado El Agua. La aldea se hizo famosa porque, en aquella colina se encontraba la calle de Bolsón de Tirada y el agujero hobbit de Bolsón Cerrado. Éste fue el hogar de los hobbits más famosos de la Tierra Media: Bilbo y Frodo Bolsón, quienes jugaron papeles decisivos en la Guerra del Anillo.

I J

Ilmarin. Sobre el Taniquetil, la montaña más alta de las Tierras Imperecederas, se alza Ilmarin, la «mansión de los altos aires», el hogar del rey y la reina de los Valar: Manwë, el Señor del Aire, y Varda, la Señora de las Estrellas. Aquí, los servidores y mensajeros llamados las Grandes Águilas vienen y van cumpliendo sus órdenes. Dentro de las enormes estancias abovedadas de Ilmarin, Manwë y Varda se sientan en bruñidos tronos desde los que pueden contemplar las tierras de Arda.

Isengard. La estratégica fortaleza de Isengard se encontraba en el extremo sur de las Montañas Meridionales, cerca del nacimiento del río Isen, y tenía una posición predominante sobre el paso de Rohan y los vados del Isen. Era a través de este paso que se abría camino la principal vía norte-sur, entre las Montañas Nubladas y las Montañas Blancas. La fortaleza fue construida por Gondor, cerca del inicio de la Tercera Edad. Su principal defensa era un muro natural de piedra en forma de anillo que encerraba una llanura. Este muro circular daba origen al nombre de la fortaleza, Isengard, que significa «valla de hierro», y en ella se construyeron enormes puertas y baluartes adicionales. En el centro de la fortaleza se alzaba la torre de Isengard constituida por cuatro columnas de indestructible piedra negra. Esta torre tenía más de ciento cincuenta metros de altura y se llamaba Orthanc, la «torre dentada», por su cima de cuatro picos. Isengard y Orthanc albergaban una de las siete piedras palantíri. A lo largo de la Tercera Edad, el poder de Gondor fue disminuyendo e Isengard fue abandonada. Aproximadamente en el 2700, los dunlendinos se apoderaron de ella, pero fueron expulsados por los rohirrim en el 2759. Entonces se le entregaron las llaves de Orthanc al mago Saruman, y el Senescal de Gondor le dio permiso para ocupar Isengard. En 2963 comenzó a fortificarla de nuevo y la llenó de dunlendinos, orcos, lobos, Medio orcos y uruk-hai. Durante la Guerra del Anillo, el poderoso ejército que Saruman había reunido en Isengard fue destruido completamente en la Batalla de Cuernavilla, y los pocos que quedaron en Isengard fueron exterminados cuando los ents del Bosque de Fangorn atacaron y literalmente desgarraron los muros de Isengard con sus manos desnudas. Incapaces de destruir totalmente la torre de Orthanc, los ents hicieron una presa en el río Isen, y sus aguas rodearon la torre e inundaron todo Isengard, hasta que Saruman se rindió. Finalizada la Guerra del Anillo, los ents acabaron de echar abajo todas las defensas de Isengard y plantaron el Bosque Vigilante, y el lugar se llamó a partir de entonces Patio del Árbol de Orthanc.



LOS ENTSATACANISENGARD

Islas Encantadas. Después de que Melkor el Vala y Ungoliant la Araña Gigante extinguieron la luz del mundo al destruir los Arboles de los Valar, Manwë y los otros Valar construyeron numerosas fortificaciones y defensas en las Tierras Imperecederas por temor a que aquellos seres malignos regresaran con sus legiones. Entre las más efectivas se encontraba el enorme rosario de islas a lo largo de la costa oriental de las Tierras Imperecederas. Éstas eran las Islas Encantadas y las aguas que las rodeaban recibían el nombre de Mares Sombríos. Las islas estaban bajo el efecto de un poderoso sortilegio: su laberinto de canales confundía a cualquier marino y, si alguno desembarcaba, caía inmediatamente en un sueño profundo y eterno.

K

Khand. Al sureste de Mordor se encontraba el territorio salvaje llamado Khand, que durante la Tercera Edad se alió con Sauron, el Señor de los Anillos. Sus gentes tenían fama de ser feroces guerreros, llamados variags, que junto con los haradrim y los Orientales llevaban largo tiempo bajo la influencia maligna de Sauron y a menudo acudían a su llamada para hacer la guerra contra Gondor. En el año 1944, los variags de Khand marcharon a la guerra junto con los haradrim, pero fueron derrotados en la Batalla del Cruce de Poros por las fuerzas de Gondor. Más de mil años después, en la Guerra del Anillo, los variags vuelven a aparecer, primero respondiendo a la llamada del rey brujo de Morgul en los Campos del Pelennor, y luego obedeciendo a Sauron en la Puerta Negra. Ambas batallas terminaron en desastre para los hombres de Khand y durante la Cuarta Edad se vieron obligados a pedir la paz al rey Elessar y a convivir pacíficamente con sus vecinos.



LAPUERTA OCCIDENTAL DE KHAZAD-DÛM

Khazad-dûm. El más antiguo y famoso de los reinos de los enanos fue Khazad-dûm, que significa «mansión de los enanos», el hogar ancestral de Durin el Inmortal. Durin comenzó la construcción de Khazad-dûm tras descubrir unas cuevas naturales en el flanco oriental de las Montañas Nubladas, por encima del hermoso valle de Azanulbizar. Durante cinco Edades de las Estrellas y tres Edades del Sol, los enanos de Khazad-dûm prosperaron y excavaron una red de cavernas hasta alcanzar las laderas occidentales de las Montañas Nubladas. Tras la destrucción de Beleriand, muchos enanos huyeron de la ruina de Nogrod y Belegost a Khazad-dûm, y su población creció, así como su riqueza, cuando se descubrió el metal mágico mithril en sus minas. En la Segunda Edad del Sol, estos enanos fueron los que mantuvieron una larga amistad con los Herreros elfos de Eregion, quienes forjaron los Anillos de Poder. Pero, en los Años Malditos del dominio de Sauron durante la Segunda Edad, los enanos cerraron sus grandes puertas al mundo, con lo que evitaron la devastación de la Guerra de Sauron con los elfos y de la Última Alianza de elfos y hombres. En esa época, el gran complejo fue llamado Moria, el «abismo negro». Pero los enanos seguían trabajando en las forjas, bajo las Montañas Nubladas, hasta el 1980 de la Tercera Edad. En ese año excavaron demasiado hondo bajo la montaña Barazimbar y fue liberado un Balrog sepultado allí, que pasó a las mansiones de Khazad-dûm. Tan terrible eran la fuerza y la ira del Balrog que los enanos o bien fueron muertos o expulsados de su reino. Cuando la Comunidad del Anillo penetró en Moria a finales de la Tercera Edad, ésta no era más que un abismo de tinieblas que había sido abandonado por los enanos hacía mucho tiempo. Sus tesoros habían sido saqueados por las hordas de orcos y por sus desnudos túneles seguía vagando el Balrog, junto a muchas bandas de orcos y trolls. Sin embargo, el dominio del Balrog terminó cuando,

tras una serie de duelos en la Estancia de Mazarbul, en el Puente de Durin y en la Escalinata Interminable, el mago Gandalf venció finalmente al monstruo y lo arrojó desde lo alto de la torre de Durin, en el pico de Zirak-zigil.

L

Lindon. Tras la Guerra de la Ira y la destrucción de Angband, toda Beleriand se hundió en el Mar Occidental, excepto una pequeña porción. Era ésta una parte de Ossiriand, justo al oeste de las Montañas Azules, que se llamaba Lindon. Su nombre significa «tierra de canción» porque los elfos laiquendi, famosos por sus cánticos, habían convertido esta zona boscosa en su hogar desde los tiempos más antiguos. En la Segunda Edad, Lindon fue un estrecho reino costero al oeste de la pequeña parte de las Montañas Azules que quedó de Eriador occidental. Tanto Lindon como las Montañas Azules estaban divididos en dos por la gran depresión del golfo de Lune. La parte septentrional era Forlindon y en ella estaba el puerto de Forlond, mientras que la parte meridional era Harlindon y tenía el puerto de Harlond. El puerto y ciudad más importante, sin embargo, era Mithlond, o los «Puertos Grises», en la boca del golfo de Lune. Al ser lo único que restaba de Beleriand, tenía una importancia especial para los elfos. Desde el principio de la Segunda Edad, Gil-galad, el último Gran Rey de los noldor en la Tierra Media, vino a gobernar en Lindon, y Círdan, el Señor de los barcos de los falathrim, se convirtió en Señor de los Puertos Grises. Tras la destrucción de los Herreros elfos en 1697 de la Segunda Edad, y el estallido de la Guerra entre Sauron y los elfos, los númenóreanos enviaron una flota a Lindon y ayudaron a Gil-galad a expulsar a Sauron de Eriador. Al final de la Segunda Edad, Gil-galad tuvo que abandonar Lindon con el ejército de la Última Alianza de elfos y hombres contra Sauron. Aunque las fuerzas de Sauron fueron vencidas, Gil-galad murió. Lindon ya no tenía un Gran Rey y a partir de entonces fue gobernado por Círdan desde los Puertos Grises. Durante la Tercera Edad, los elfos de Lindon eran un pueblo muy disminuido y cada vez con mayor frecuencia cogían sus mágicos barcos blancos y zarpaban al oeste, hacia Eldamar, en las Tierras Imperecederas. Sin embargo, de vez en cuando, Círdan enviaba la ayuda que podía a los dúnedain, y en la Batalla de Fornost fueron los elfos de Lindon los que cambiaron el signo de la batalla, que significó el final del poder del reino de Angmar.

Tras sobrevivir a la Guerra del Anillo, Lindon, como los restantes reinos de los eldar en la Tierra Media, fue reduciendo su población a medida que los Altos elfos partían hacia el oeste desde los Puertos Grises. Finalmente, el propio Círdan reunió lo que restaba de su pueblo y, en el último barco élfico, zarpó hacia las Tierras Imperecederas.

Lórellin. En Valinor, la tierra de los dioses, se encuentra el jardín de Lórien, el Vala que es Señor de los Sueños, y en ese enorme jardín está el lago que tiene por nombre Lórellin. Rodeado por esos maravillosos jardines, y con la isla boscosa y cubierta de nieblas de Estë, la Sanadora, en medio de sus aguas resplandecientes, se considera a Lórellin como el más hermoso lago de Arda.

Lórien. Durante la Segunda Edad del Sol, el reino élfico en el Bosque Dorado, al este de las Montañas Nubladas, recibió a menudo el nombre de Lórien, pero su nombre verdadero era Lothlórien y su historia se cuenta bajo ese nombre. El verdadero Lórien era un lugar mucho más antiguo en las Tierras Imperecederas. Lórien, que significa «tierra de los sueños», era un enorme jardín de extraordinaria belleza en el sur de Valinor. Era el jardín del Vala Irmo, quien también era llamado a menudo Lórien, el Señor de los Sueños. Era un lugar amable y tranquilo lleno de árboles plateados y de multitud de flores. Las aguas de sus fuentes cristalinas refrescaban mágicamente a todos los Valar y eldar que las frecuentaban. En medio de éste, el más hermoso de los jardines, se encontraban las aguas resplandecientes del lago Lórellin y en el centro de

dicho lago estaba la isla de altos árboles y suaves neblinas que era el hogar de Estë, la Curadora, la Vala que proporciona descanso y sosiego a todos aquellos que sufren.



EL BOSQUE DORADO DE LOTHLÓRIEN

Lothlórien. El más hermoso de los reinos élficos que quedaban en la Tierra Media en la Tercera Edad del Sol se encontraba en el Bosque Dorado, al este de las Montañas Nubladas y más allá de las Puertas de Moria. Se lo llamaba Lothlórien, «la tierra en la que sueñan las flores», y recibía también los nombres de Lórien, «tierra de los

sueños», y Laurelindórinan, «tierra del valle del oro cantor». En este reino de los bosques, crecían los árboles mallorn de hojas doradas y troncos plateados. Eran los árboles más altos y más hermosos de la Tierra Media y sobre sus ramas altas, los elfos de Lothlórien, que se llamaban galadhrim, o «pueblo de los árboles», construían sus casas sobre unas plataformas llamadas telain o flets. Los galadhrim eran prácticamente invisibles, porque se movían por las ramas altas y llevaban capas de elfos grises con una capacidad camaleónica mágica. Aquí gobernaban la reina noldo Galadriel y el rey sinda Celeborn, y podían contemplarse atisbos de la gloria de los reinos élficos de antaño. Lothlórien poseía una gran ciudad-palacio llamada Caras Galadon, la «ciudad de los árboles». Era un palacio real construido en la cima de una gran colina en la que se encontraban los árboles más altos del bosque y estaba rodeada por un muro al que rodeaban a su vez otros grandes árboles. Lothlórien, que seguía el modelo del reino de los elfos grises de Doriath en la desaparecida Beleriand, estaba protegido por un sortilegio poderoso, igual que el antiguo reino de la Primera Edad. Galadriel era la eldar de más alto rango que permanecía en la Tierra Media y con el poder de Ninya, su Anillo de Adamante y Agua, lanzó un sortilegio de protección en torno a Lothlórien que impedía la entrada de enemigos y lo volvía invisible al Ojo de Sauron. Durante casi toda la Tercera Edad, Lothlórien se mantuvo apartado de las luchas de los restantes pueblos de la Tierra Media, pero, durante los últimos años de la edad, la Comunidad del Anillo entró en el reino. Huyendo de los siervos de Sauron, encontraron descanso y refugio, y la reina Galadriel les entregó mágicos presentes que renovaron sus fuerzas y su voluntad.

Durante la Guerra del Anillo, Lothlórien fue atacado tres veces por los siervos de Sauron, procedentes de Dol Guldur en el Bosque Negro. Estas fuerzas fueron rechazadas y, tras la caída de Mordor, los elfos de Lothlórien destruyeron Dol Guldur y dieron al Bosque Negro el nuevo nombre de Bosque de las Hojas Verdes. Cuando, a principios de la Cuarta Edad, Galadriel abandonó la Tierra Media rumbo a las Tierras Imperecederas y Celeborn se llevó a la mayoría de los galadhrim al Bosque de las Hojas Verdes y fundó Lórien Oriental, el Bosque Dorado de Lothlórien fue abandonado poco a poco y su mágica luz se desvaneció.

M

Mandos. En la desértica costa occidental de las Tierras Imperecederas —mirando al Mar Circundante y a los Muros de la Noche— se encuentran las Estancias de Mandos. Ésta es la Casa de los Muertos, las enormes mansiones del Vala Námo, llamado también Mandos, el Portavoz del Destino. Según las leyendas de los eldar, los espíritus de los elfos muertos son llevados aquí y habitan en la Estancia de la Espera, hasta que los convoque Ilúvatar en el momento del Fin del Mundo.



MEDUSELD, EL CASTILLO DE ORO

Meduseld. Entre los más poderosos aliados de los dúnedain en la Tercera Edad se encontraban los reyes de la Marca, que gobernaban en la tierra de Roñan, desde el palacio llamado Meduseld, el Castillo de Oro. Meduseld era un gran edificio de tejado dorado, que fue construido por Brego, el segundo rey de los rohirrim en el año 2569. Se alzaba en el punto más elevado de Edoras, la capital de Rohan. En su interior se encontraba el trono dorado del rey, grandes columnas recubiertas de oro, y paredes con relieves de las que colgaban ricos tapices. Cuatro miembros de la Comunidad del Anillo acudieron a Meduseld como emisarios de los dúnedain para presentarse ante el rey Théoden y llamar a las armas a los rohirrim en la Guerra del Anillo.

Menegroth. Durante las Edades de las Estrellas, las mansiones más magníficas de la Tierra Media se encontraban en Menegroth, las Mil Cavernas, la ciudad-fortaleza de los elfos grises de Doriath, en Beleriand. Menegroth estaba excavada en los salientes rocosos de la ribera meridional del Esgalduin, un afluente del río Sirion. Sólo se accedía a la ciudad atravesando un único puente de piedra sobre el río. Era el palacio-fortaleza secreto del rey sinda Elu Thingol y su reina Melian la Maia. Construido para Thingol por los enanos de Belegost, sus estancias eran una maravilla digna de contemplarse. Como los sindar amaban los bosques, las estancias y cavernas estaban

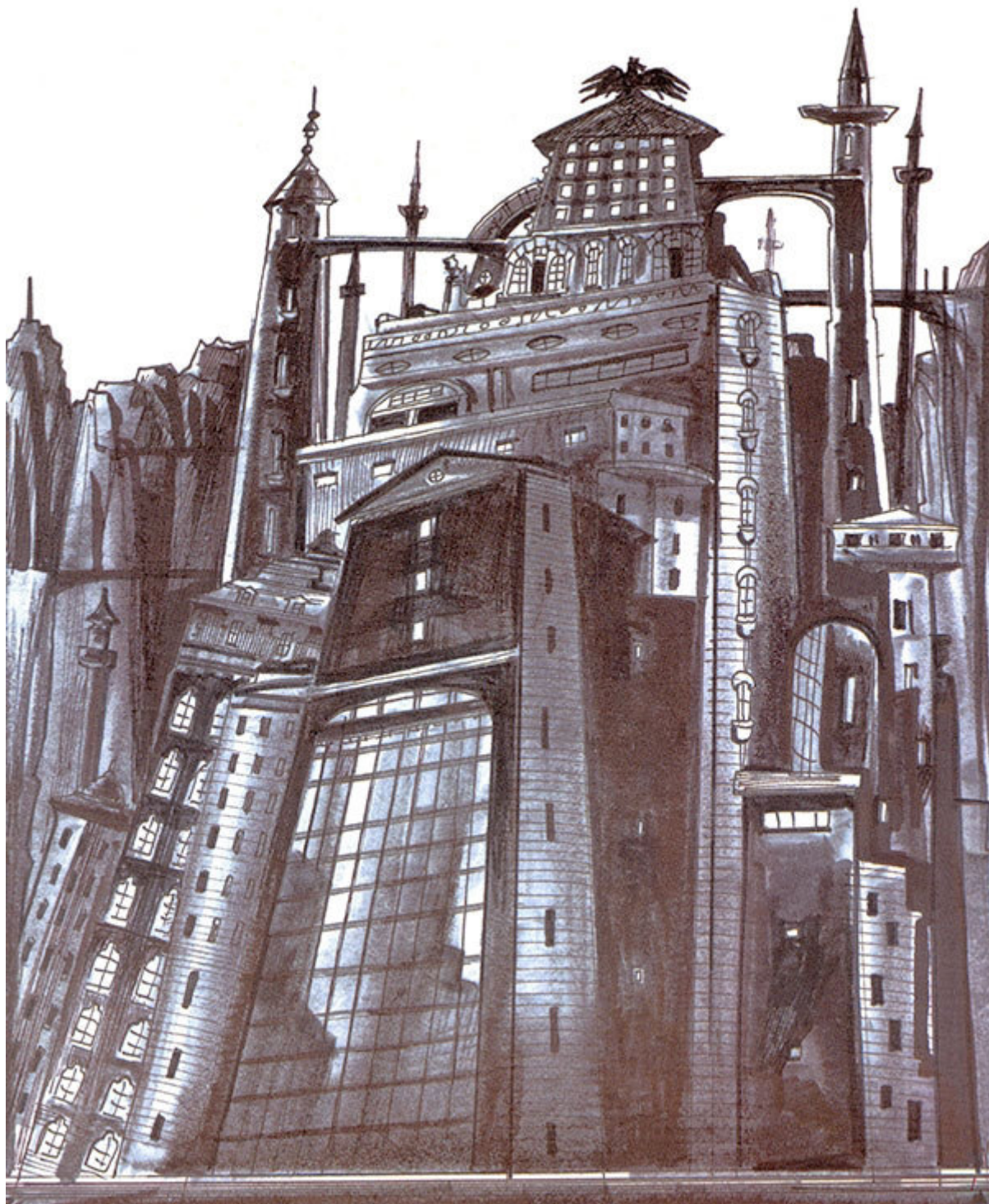
esculpidas con árboles, aves y animales de piedra y llenas de fuentes y de lámparas de cristal. Menegroth prosperó durante las Edades de las Estrellas, e incluso durante la mayor parte de la Primera Edad del Sol, cuando toda Beleriand estaba en guerra, pues Doriath estaba protegido por los poderes mágicos de Melian la Maia. Sin embargo, la maldición de los Silmarils provocó finalmente el asesinato de Thingol dentro del mismo Menegroth y la partida de Melian. Después, Menegroth fue saqueada dos veces: primero por los enanos de Nogrod y luego por los elfos noldor. Menegroth fue abandonada y se hundió en el mar con el resto de Beleriand.

Meneltarma. La montaña más alta del reino insular de Númenor era la montaña sagrada llamada Meneltarma, el «Pilar de los Cielos». Se alzaba en el centro de Númenor y desde su pico, el Santuario de Eru, se decía que podía verse la Torre de Avallónë, en la isla élfica de Tol Eressëa. El Noirinan, el valle de las Sepulturas Reales, se encontraba a los pies de Meneltarma, y la ciudad real de Armenelos había sido edificada en una colina cercana. Las nieves de Meneltarma eran la fuente del Siril, el río más largo de Númenor.

Minas Anor. La ciudad-fortaleza de Minas Anor, la «Torre del Sol», era una de las tres grandes ciudades de Gondor, edificada en un paso estratégico entre el extremo oriental de las Montañas Blancas y el muro occidental de las montañas de Mordor. Se alzaba a los pies del pico más oriental de la cordillera de las Montañas Blancas y era la ciudad principal del feudo de Anórien que controlaba la llanura en la ribera occidental del Anduin. Cuando fue construida, en el año 3320 de la Segunda Edad, Minas Anor era la ciudad del príncipe dúnadan Anárion. La ciudad gemela, Minas Ithil, la «Torre de la Luna» —construida en el extremo más occidental de las montañas de Mordor en el mismo año y que controlaba la llanura en la ribera oriental del Anduin—, era la ciudad de su hermano, el príncipe Isildur. Juntos gobernaban Gondor desde la capital real de Osgiliath, la «ciudadela de las estrellas», que estaba edificada a ambos lados del Anduin en un punto a medio camino entre las dos torres. Tras siglos de guerras y la devastación de una gran plaga, tanto Minas Ithil como Osgiliath declinaron seriamente a mediados de la Tercera Edad. En 1640, la corte real pasó a Minas Anor, que se convirtió en la nueva capital de Gondor. En el año 1900, el rey Calimehtar edificó su famosa Torre Blanca. Cuando el rey brujo ocupó por fin Minas Ithil en el año 2002 y le dio el nuevo nombre de Minas Morgul, resultó evidente que el destino de Gondor dependía de la defensa de Minas Anor, que fue rebautizada como Minas Tirith, la «Torre de la Guardia». Bajo este nombre se relata el resto de su historia.

Minas Ithil. Dentro del reino de Gondor, la ciudad-fortaleza de Minas Ithil, la «Torre de la Luna», se edificó en el saliente occidental de las montañas de Mordor y controlaba el feudo de Ithilien en la ribera oriental del río Anduin. Al ser edificada, en el año 3320 de la Segunda Edad, Minas Ithil pasó a ser la ciudad del príncipe dúnadan Isildur. La ciudad-fortaleza gemela de Minas Anor se construyó ese mismo año para su hermano, el príncipe Anárion. Mientras que el padre de ambos, Elendil, gobernaba como Gran Rey de los dúnedain desde el reino septentrional de Arnor, los dos hermanos gobernaban Gondor. Un siglo después de ser construida, en el año 3429, las fuerzas de Sauron tomaron Minas Ithil, pero, al inicio de la Tercera Edad, Isildur la reconstruyó. Sin embargo, como los herederos de Isildur a partir de entonces gobernaron desde el reino septentrional de Arnor, perdió su importancia desde el punto de vista de la realeza, aunque conservó la importancia militar. En el año 2000, Minas Ithil fue atacada por el rey brujo de los Nazgûl, cuyas fuerzas salieron de Mordor por el paso de Cirith Ungol. Tras un asedio que duró dos años, Minas Ithil cayó en poder del rey brujo y recibió el nombre de Minas Morgul. Durante más de mil años a partir de entonces, fue la base principal de las fuerzas de Sauron dentro de Gondor y una amenaza constante a la supervivencia del reino dúnadan. Los poderes malignos no fueron expulsados de la ciudad-fortaleza hasta el final de la Guerra del Anillo y, aunque se la volvió a llamar

Minas Ithil, no volvió a ser habitada por los hombres de Gondor.



MINASMORGUL

Minas Morgul. En el año 2002 de la Tercera Edad, la ciudad-fortaleza de Minas Ithil, la «Torre de la Luna», fue capturada, tras un asedio llevado a cabo por las fuerzas del rey brujo Nazgûl que duró dos años, y se le dio el nombre de Minas Morgul, la «Torre de los Espectros». También se la llamó la Torre de la Hechicería y la Ciudad Muerta. De estructura parecida a su gran rival, Minas Tirith, se convirtió en un lugar maldito y maligno que brillaba en la noche con una luz espectral. Por medio de algún poder mágico o por una diabólica maquinaria, los pisos superiores de esta gran torre giraban lentamente en constante vigilancia. Durante más de mil años, Minas Morgul fue gobernada por el terror de los Espectros del Anillo y ello provocó la ruina y despoblación casi total del feudo de Ithilien. En el año 2050, el rey brujo de Morgul

mató a Eärnur, el último rey de Gondor, y en 2475 Osgiliath fue saqueada y su puente de piedra destruido por el ejército de orcos gigantes, llamados uruk-hai, del rey brujo. Durante la Guerra del Anillo, Minas Morgul desempeñó un papel clave en la estrategia de Sauron. Las fuerzas que salieron de Minas Morgul fueron las primeras que atacaron directamente a Gondor y ocuparon Osgiliath. Luego, en el asedio de Minas Tirith, el liderazgo del rey brujo durante la Batalla de los Campos del Pelennor demostró ser decisivo. Cuando cayó muerto, ello fue una señal del desastre que iba a producirse. Tras la destrucción de Sauron y la caída de Mordor, toda la influencia maligna fue extirpada de Minas Morgul y se la volvió a llamar Minas Ithil. Pero los hombres de Gondor no volvieron a habitar en ella.

Minas Tirith. En las historias de la Tierra Media hay dos fortalezas que reciben el nombre de Minas Tirith. La primera fue edificada por los Altos elfos de Beleriand durante la Primera Edad del Sol. Se alzó en una isla del río Sirion y su historia puede leerse bajo el nombre de dicha isla: Tol Sirion. La segunda, y más conocida, Minas Tirith se encontraba en el país de Gondor durante la Tercera Edad. En el año 2002, cuando la ciudad-fortaleza de Minas Ithil, la «Torre de la Luna», cayó en poder del Nazgûl llamado el rey brujo y fue rebautizada como Minas Morgul, la «Torre de los Espectros», los hombres de Gondor cambiaron el nombre de la torre que les quedaba, Minas Anor, por Minas Tirith, «Torre de la Guardia». Resultó ser un nombre adecuado, porque durante más de mil años Minas Tirith montó guardia contra las fuerzas del mal que amenazaban con destruir a Gondor completamente. Tras la decadencia de Osgiliath en el siglo diecisiete, esta fortaleza se convirtió en la principal ciudad de Gondor y, durante toda la Tercera Edad, Sauron concentró su mente en destruir aquel último bastión de poder. En 1900, la ciudad fue reforzada al construirse la Torre Blanca, y, nuevamente en 2698, el Senescal Ecthelion I restauró la Torre Blanca y mejoró las defensas de Minas Tirith. Cuando llegó la Guerra del Anillo, Minas Tirith era una formidable fortaleza, construida en siete niveles. Cada nivel se alzaba sobre el anterior y estaban todos rodeados por murallas circulares. Cada una de estas murallas no tenía más que una puerta, pero, por motivos defensivos, cada puerta estaba situada en un lugar diferente que la del nivel inmediatamente inferior, mientras que la Gran Puerta de la muralla principal miraba hacia el este. Esta ciudad-fortaleza, aparentemente inexpugnable, se alzaba nivel sobre nivel como un gran risco hasta una altura de más de doscientos metros en la muralla del séptimo nivel, que recibía el nombre de la Ciudadela, y dentro de la última muralla de circunvalación se alzaba la Torre Blanca. Tan poderosas eran las defensas de Minas Tirith que hizo falta todo el poder del rey brujo de Morgul para romperlas, y, aun así, no había conseguido más que echar abajo la Gran Puerta de la Muralla Principal, cuando la carga de la caballería rohirrim lo hizo volver a los Campos del Pelennor, donde sus fuerzas fueron destruidas. La salvación de Minas Tirith resultó ser decisiva para la victoria en la Guerra del Anillo y el resurgimiento del Reino Unificado de Arnor y Gondor.

Montañas Azules. La gran cadena montañosa que señalaba la frontera oriental de las tierras de los elfos de Beleriand era la Ered Luin, las Montañas Azules. Aquí se encontraban los reinos gemelos de los enanos, Belegost y Nogrod. Sin embargo, al terminar la Primera Edad del Sol, cuando los reinos élficos y enanos de Beleriand fueron destruidos, casi la totalidad de las Montañas Azules se hundió en el mar. Y la parte que quedó por encima de las aguas se vio dividida en dos por el golfo de Lune. Aquí, Círdan, el señor de los elfos falathrim, edificó los Puertos Grises, el último puerto de los eldar en la Tierra Media. Y en el pequeño fragmento de Beleriand que sobrevivió al oeste de las Montañas Azules y que se llamó Lindon, se encontraba el reino de Gil-galad, el último Gran Rey de los eldar en la Tierra Media. Durante toda la Tercera Edad, Lindon sobrevivió como tierra de los elfos, y las Montañas Azules siguieron siendo hogar y refugio de diferentes pueblos de enanos.

Montañas de Hierro. Durante las Edades de las Lámparas, Melkor se adentró en la Tierra Media septentrional y alzó una poderosa cordillera de altas montañas cubiertas de nieve y hielo. Estas montañas fueron las Montañas de Hierro, llamadas «Ered Engrin» en élfico. Las Montañas de Hierro fueron las primeras defensas del reino-fortaleza de Melkor, Utumno, que fue construido en las regiones orientales. También defendían su arsenal de Angband, que fue construido durante las Edades de la Oscuridad y que se hallaba al oeste. Aquí encontramos a muchos de los principales siervos de Melkor: balrogs, vampiros, arañas gigantes, licántropos y dragones. No contento con las impresionantes cimas de las Montañas de Hierro tal y como quedaron en un principio, Melkor alzó el gran pico volcánico de Thangorodrim como principal defensa de Angband. Pero todo fue en vano, porque, al final de la Primera Edad del Sol, Thangorodrim, Angband y las Montañas de Hierro fueron arrasadas en la Guerra de la Ira. Las Montañas de Hierro, junto con todos los espíritus malignos que contenían, fueron destruidas y se hundieron en el mar.

Montañas de la Sombra. En las historias de la Tierra Media, hay dos imponentes cordilleras que reciben el nombre de Montañas de la Sombra. Una se encontraba en el noroeste de Beleriand, durante la Primera Edad, y los elfos la llamaban Ered Wethrin, «los montes de la sombra». Era una defensa natural en torno a los reinos noldor de Hithlum. La segunda cordillera de Montañas de la Sombra recibió ese nombre en la Segunda Edad y constituía la frontera occidental y meridional de Mordor, de más de mil quinientos kilómetros de largo. Los elfos la conocían como Ephel Dúath, la «defensa de la oscura sombra», y comprendía dos de los lados del conjunto de montañas con forma de herradura que eran la defensa principal de Mordor. Parece ser que las Montañas de la Sombra de Mordor eran prácticamente inexpugnables y sólo había en ellas dos pasos conocidos: Cirith Gorgor y Cirith Ungol.

Montañas del Cuerno Blanco. La gran cordillera de montañas de picos nevados que formaba la espina dorsal de Gondor se llamaba Montañas del Cuerno Blanco. A veces se las denominaba por su nombre élfico, Ered Nimrais, o sencillamente las Montañas Blancas. Esta cordillera tenía una longitud de al menos novecientos kilómetros e iba en dirección oeste desde el río Anduin hasta casi llegar al mar. Parece ser que los primeros habitantes de las Montañas del Cuerno Blanco fueron los antepasados de los dunlendinos y los woses, pero durante gran parte de la Tercera Edad estuvieron habitadas principalmente por los rohirrim y los hombres de Gondor. En sus estribaciones septentrionales se encontraban los refugios fortificados de los rohirrim: el Abismo de Helm y Sagrario. En las laderas del pico más oriental de la cordillera se construyó Minas Tirith.

Montañas del Eco. Cuando la hueste del rey elfo Fëanor regresó a la Tierra Media en busca de los Silmarils, desembarcó primero en una zona desierta y septentrional llamada Lammoth, que quedaba aislada del resto de Beleriand por las Ered Lómin, las Montañas del Eco. Por fortuna, la cordillera estaba partida por el mar en el estuario de Drengist y por allí se abrieron camino los noldor hasta Hithlum, en Beleriand septentrional. Las Montañas del Eco recibieron este nombre porque poseían sorprendentes cualidades acústicas que hacían que cualquier sonido o grito producido en las desiertas tierras de Lammoth fuera grandemente amplificado y repetido por las montañas.

Montañas Grises. Al norte del gran Bosque Negro se encuentra una cadena montañosa que va de este a oeste y que marca la frontera septentrional de Rhovanion. Son las Montañas Grises, o Ered Mithrin en élfico, donde se encuentran las fuentes más septentrionales del Anduin, el Gran Río. A partir del año 2000 de la Tercera Edad, fueron hogar y refugio de los enanos del linaje de Durin. Aquí se hicieron inmensamente ricos debido a las grandes cantidades de oro que encontraron, y prosperaron durante cinco siglos. En el siglo veintiséis, la fama de las riquezas

encontradas en las Montañas Grises llegó a oídos de los dragones del frío, quienes atacaron sin piedad. Aunque la defensa de los enanos fue valiente, fueron vencidos, y las Montañas Grises, ricas en oro, quedaron en poder de los dragones del frío.

Montañas Nubladas. Con una longitud de casi mil quinientos kilómetros, la cordillera llamada Montañas Nubladas discurría desde el lejano norte de la Tierra Media en dirección sur hasta el paso de Rohan, y separaba las regiones de Eriador y Rhovanion. Las Montañas Nubladas albergaban a orcos, grandes águilas y a los enanos de Khazad-dûm. Durante un tiempo, su parte más septentrional constituyó la defensa del reino de Angmar del rey brujo y del reducto orco de Gundabad, mientras que, en sus estribaciones meridionales, el malvado mago Saruman defendía su fortaleza de Isengard. Los elfos las llamaban «Hithaeglin», los «picos neblinosos», y sus principales cimas eran Methedras, Bundushathûr, Zirak-zigil, Barazimbar y Gundabad, mientras que los tres principales caminos para cruzarlas eran el Paso Alto, el Cuerno Rojo y los túneles de Khazad-dûm.

Montañas Pelóri. Las mayores montañas de toda Arda eran las montañas Pelóri, que fueron hechas por los Valar para defender las Tierras Imperecederas de las fuerzas que Melkor tenía en Utumno, en la Tierra Media. Fueron hechas con forma de enorme curva de cuarto creciente para constituir la frontera de Valinor en el norte, este y sur. Aunque ya eran las montañas más altas del mundo, las Pelóri (que significa «cerco de las alturas defensivas») fueron hechas más altas y escarpadas tras la destrucción de los* Arboles de los Valar. De sus múltiples picos, Taniquetil, la montaña sagrada de Manwë, era la más alta y se encontraba en la parte central y oriental de la cordillera, no muy lejos del único paso que atravesaba las montañas. Este paso recibía el nombre de Calacirya, el Paso de la Luz.

Monte del Destino. El gran volcán que se alzaba en el centro de la ennegrecida meseta de Gorgoroth, en Mordor, era la gran forja natural en la que Sauron hizo el Anillo Único en el año 1600 de la Segunda Edad del Sol. Llamado el Monte del Destino en el idioma de los hombres, su nombre élfico era Orodruin, «la montaña de la llama roja».

Montes de Ceniza. El reino de Sauron, el Señor de los Anillos, se llamaba Mordor. Era una tierra maligna y tenebrosa protegida por varias cadenas montañosas que parecían formar una herradura. Las montañas que constituían la frontera septentrional de Mordor recibían el nombre de Montes de Ceniza, que en idioma élfico es Ered Lithui. Estas montañas parecían imposibles de atravesar, excepto en el punto en que se encontraban con las Montañas de la Sombra —las Ephel Dúath— que formaban las defensas occidental y meridional de Mordor. El estrecho paso donde se encontraban las dos cordilleras era Morannon, la Puerta Negra, el principal camino de acceso al reino de Sauron.



LATORREOSCURADEMORDOR

Mordor. A finales del primer milenio de la Segunda Edad, Sauron fundó un reino del mal en la Tierra Media, al este del río Anduin. Se llamó Mordor, «la tierra negra», y durante dos edades fue la base del poder de Sauron en sus intentos de dominar toda la Tierra Media. Mordor estaba defendido en tres de sus lados por dos cordilleras inexpugnables: los Montes de Ceniza en el norte y las Montañas de la Sombra en el oeste y en el sur. Parece ser que sólo existían dos pasos en estas montañas: Cirith Ungol en el oeste, y Cirith Gorgor en el noroeste. Además de la pequeña llanura

circular llamada Udûn dentro de Cirith Gorgor, las dos regiones principales de Mordor eran la meseta de Gorgoroth y los campos de esclavos de Nurn. Gorgoroth era una enorme y aterradora meseta, con montones de escoria y pozos de orcos, cubierta siempre por el manto de humo del volcán de Orodruin (o Monte del Destino) que se alzaba cerca de su centro. Aquí se encontraba también, en la zona nororiental de la meseta, en una estribación de los Montes de Ceniza, la fortaleza de Sauron, la Torre Oscura de Barad-dûr. Nurn, sin embargo, era una gran región de tierras de cultivo poblada por esclavos y capataces de esclavos que proporcionaba las grandes cantidades de alimentos y las materias primas para los ejércitos de Sauron. Estaba recorrida por cuatro ríos, y cada uno de ellos desembocaba en el mar interior de Númen. Tras forjar los Anillos de Poder, y forjar el Anillo Único en los fuegos del Monte del Destino, en 1600, Sauron completó Barad-dûr y comenzó la Guerra de Sauron y los elfos. Aunque se rindió al sorprendente poder de los númenóreanos en 3262, Sauron consiguió acabar con ellos por medio de la astucia y regresar a Mordor tras la destrucción de Númenor. En 3429, las fuerzas de Sauron guerrearon contra Gondor, pero la venganza llegó en 3434 cuando la Última Alianza de elfos y hombres destruyó su ejército en Dagorlad y echó abajo la Puerta Negra para entrar en Mordor. Tras un sitio de siete años, Barad-dûr fue tomada, cortaron el dedo que llevaba el Anillo de la mano de Sauron y todos sus siervos malignos fueron expulsados de Mordor. Durante los inicios de la Tercera Edad, Mordor estuvo desierto y Gondor construyó la Torre de los Dientes y la fortaleza de Durthang en el pasoseptentrional, y la Torre de Cirith Ungol en el paso oeste, para vigilar Mordor e impedir que los aliados dispersos de Sauron penetraran en el reino. Por desgracia, tras la devastación de la Gran Plaga de 1636, Gondor abandonó estas fortalezas, que fueron ocupadas por orcos y preparadas para la llegada de los Nazgûl y del mismo Sauron. Éste regresó en 2942 y en 2951 comenzó a reconstruir Barad-dûr. Sin embargo, la destrucción del Anillo Único fue el golpe definitivo. Sauron fue aniquilado y Mordor no volvió a ser una amenaza para la paz.

Moria. En el 1697 de la Segunda Edad del Sol, en plena Guerra de Sauron y los elfos, cuando toda Eregion estaba siendo arrasado por las fuerzas de las tinieblas, los enanos de las imponentes estancias de Khazad-dûm, en las Montañas Nubladas, sellaron sus grandes puertas y no volvieron a salir al mundo exterior. A partir de entonces se consideró aquel lugar como secreto y tenebroso; las gentes del mundo exterior no conocían ni su historia ni a sus habitantes, por lo que recibió el nombre de Moria, el «abismo negro». De esta manera, los enanos de las Montañas Nubladas sobrevivieron a la devastación de la Segunda Edad y vivieron felices bajo las montañas hasta el año 1980 de la Tercera Edad. Ese año, mientras excavaban una rica veta de mithril en una de sus minas, liberaron a un maligno balrog, que se había escondido y dormido bajo el Barazimbar desde el fin de la Primera Edad. Aunque lucharon durante un año contra el demonio, tras la muerte de dos de sus reyes, los enanos abandonaron Moria. A partir de entonces, ese lugar se convirtió en el territorio del Balrog, de los orcos y de otros siervos de Sauron. La en otros tiempos cegadora belleza de sus estancias y cuevas fue arruinada, y Moria se convirtió en un lugar maldito y maligno. Durante cinco años, del 2989 al 2994, un grupo de enanos intentó restablecer un reino en Moria, pero sólo consiguieron quedar atrapados y ser masacrados cuando fueron cogidos entre un ejército de orcos en la Puerta del Este y una nueva amenaza, un terrible kraken, llamado el Guardián del Agua, en la Puerta del Oeste. El Balrog recibió muerte en el año 3019 de la Tercera Edad, por Gandalf el Mago. Pero, aunque el malvado tirano había muerto, parece ser que sus enormes estancias permanecieron desiertas y abandonadas para siempre.

N

Nargothrond. El mayor reino de los elfos noldor en Beleriand durante la Primera Edad era el que controlaba Finrod desde su ciudad-fortaleza de Nargothrond. Era ésta una poderosa fortaleza subterránea, excavada en las cavernas del río Narog, y desde allí Finrod gobernaba casi toda Beleriand occidental. Siguiendo el modelo de las Mil Cavernas de Menegroth, los enormes complejos de salas de esta fortaleza-palacio fueron ampliados por los noldor y los enanos de las Montañas Azules a partir de las moradas originales de los Enanos Mezquinos que en otros tiempos habían habitado aquí. Aunque sus habitantes se vieron implicados en numerosas batallas y escaramuzas contra las fuerzas de Morgoth, Nargothrond permaneció segura y sin ser descubierta hasta finales del siglo quinto, cuando sus gentes salieron con frecuencia a la guerra de manera abierta. Eso demostró ser su perdición, porque en 469 lucharon en la Batalla de Tumhalad contra Glaurung el Dragón y un enorme ejército, y fueron destruidos. Entonces Glaurung entró en Nargothrond antes de que su puente de piedra pudiera ser destruido. Todos los que estaban en la fortaleza resultaron muertos o fueron convertidos en esclavos, y durante cinco años Glaurung gobernó en sus cavernas, antes de que lo mataran. Poco tiempo después, Mîm, el último de los Enanos Mezquinos, volvió al hogar de sus antepasados, pero, cuando también él halló la muerte, las antiguas estancias quedaron vacías para siempre.

Nogrod. Uno de los dos grandes reinos de los enanos en las Montañas Azules era Nogrod, la «morada de los enanos». Los enanos de Nogrod, al igual que los de la cercana Belegost, eran hábiles artesanos y herreros que prosperaron gracias a su comercio con los elfos de Beleriand y que lucharon con valor contra los orcos y dragones durante la Primera Edad. El más famoso de los herreros de Nogrod por las armas que fabricó fue Telchar, quien forjó Narsil, la espada de Elendil que cortó el Anillo Único de la mano de Sauron, y Angrist, el cuchillo de Beren que sirvió para arrancar un Silmaril de la corona de Morgoth. La ruina de Nogrod llegó cuando algunos de sus artesanos, durante una estancia en Menegroth, recibieron la petición por parte del rey de los elfos grises, Thingol, de engastar el preciosísimo Silmaril en un collar dorado llamado Nauglamír. Los artesanos sucumbieron a la codicia, mataron a Thingol y robaron el collar. Antes de que pudieran escapar, se les dio muerte en venganza y el collar fue devuelto a Menegroth. Enfurecidos, los enanos de Nogrod enviaron un gran ejército, saquearon Menegroth y volvieron a apoderarse del collar. Sin embargo, antes de que pudieran regresar sanos y salvos a Nogrod, el ejército de este reino cayó en una emboscada tendida por Beren y Dior y, con la ayuda de los laiquendi y los ents, todo el ejército fue exterminado. Al finalizar la Primera Edad, Nogrod, junto con Belegost y la mayor parte de Beleriand, se hundió en el mar.



NÚMENOR, EL REINO INSULAR

Númenor. Después de la Primera Edad del Sol, quedó un resto de la raza humana de los edain, quienes se habían aliado con los elfos en la Guerra de las Joyas contra Morgoth. Como recompensa a su coraje, los Valar crearon una gran isla en mitad del Mar Occidental, para que estas gentes, llamados los dúnedain, pudieran tener un país propio. Esta isla fue Númenor —Oesternesse en el lenguaje de los hombres de la Tierra Media—, creada en el año 32 de la Segunda Edad, que fue el más poderoso de los reinos humanos de Arda. Se otorgó a los hombres de Númenor una esperanza de vida mucho mayor que la de los demás mortales, así como grandes poderes mentales y físicos que hasta entonces sólo los elfos habían tenido. La isla de Númenor, que también recibía el nombre de Andor, «tierra de los dones», o Elenna, «tierra de la estrella», tenía la forma de una tosca estrella de cinco puntas. En su punto más estrecho tenía una anchura aproximada de cuatrocientos kilómetros, y en el más ancho de ochocientos, y se dividía en seis regiones. En el centro se encontraba Mittalmar, las «tierras interiores» que contenían: Arandor, «la Tierra del Rey»; Armenelos, la ciudad real; Meneltarma, la Montaña Sagrada, y el puerto de Rómenna. Cada una de las cinco penínsulas que surgían de Mittalmar constituía una región separada: Forostar, las «tierras del norte»; Orrostar, las «tierras del este»; Hyarrostar, las «tierras del sudeste»; Hyarnustar, las «tierras del sudoeste», y Andustar, las «tierras del oeste», cuyo puerto principal, Andúnië, significaba «crepúsculo». Númenor estaba bendita con la presencia de abundantes bosques de árboles de flores perfumadas. Tenía muchas llanuras hermosas y dos ríos principales: el Siril, que fluía hacia el sur desde las laderas de Meneltarma hasta desembocar en el mar cerca del pueblo pesquero de Nindamos, y el Nunduinë, que corría hacia el oeste, hasta Eldalondë el Verde, el más hermoso de los puertos de Númenor. Durante la Segunda Edad, Númenor alcanzó tal grandeza que

sus reyes se envanecieron totalmente. Fueron corrompidos por las malvadas sugerencias de Sauron, el Señor de los Anillos, y en 3319 el rey Ar-Pharazón envió una gran flota contra los Valar en las Tierras Imperecederas. El resultado fue la completa destrucción de Númenor cuando el mar literalmente se tragó la isla. Esta época fue conocida como la del Cambio del Mundo, porque no sólo desapareció Númenor, sino que las Tierras Imperecederas fueron extraídas de las Esferas del Mundo y llevadas a una dimensión que estaba más allá de la comprensión de los humanos. Aunque una parte de sus habitantes escaparon del cataclismo y fueron a la Tierra Media, donde fundaron reinos e imperios, Númenor nunca volvió a resurgir. Durante muchas edades, las leyendas hablaron de ella como una tierra mágica y perdida que se encontraba sumergida en el mar, con los nombres de Akallabêth, Marnu-Falmar y Atlante o Atlantis.

Nurn. La región meridional del reino maligno de Sauron, Mordor, recibía el nombre de Nurn. Mientras Sauron gobernó, esta región estuvo llena de esclavos del Señor de los Anillos que trabajaban tristemente en las enormes tierras de cultivo para proporcionar alimentos a los ejércitos de Mordor. Los campos de Nurn se veían recorridos por cuatro ríos que desembocaban en el mar interior de Núnnen. Poco se cuenta de este lugar o de sus habitantes, pero, tras la Guerra del Anillo, el rey Elessar liberó a los esclavos y les entregó los campos de Nurn en propiedad.

O

Orocarni. En el extremo oriental de la Tierra Media estaban las Orocarni, las «Montañas Rojas», o Montañas del Este. En las Edades de las Estrellas se alzaban en la orilla oriental del mar interior de Helcar donde, en la bahía de Cuiviénen, despertaron los elfos por vez primera. Las Orocarni tenían un tono rojizo y estaban llenas de la música de una multitud de ríos y torrentes que bajaban hasta las aguas cristalinas del mar de Helcar.



ORODRUIN

Orodruin. Llamado a menudo Monte del Destino, este inmenso volcán de Mordor tenía como nombre más apropiado el de Orodruin, la «montaña del fuego deslumbrante». Aunque el Orodruin no sobrepasaba los mil quinientos metros de altura, se alzaba solitario y dominaba la enorme y estéril meseta de Gorgoroth, en la parte norte de Mordor. El Orodruin era el fuego y la forja de Sauron, quien, dentro de las Cámaras de Fuego y en las fisuras llamadas las Grietas del Destino, en el interior de su cráter, hizo el Anillo Único en el año 1600 de la Segunda Edad. El Orodruin siguió activo durante la Segunda y la Tercera Edad, y sus erupciones coincidían con los diferentes resurgimientos de Sauron. Sus nubes negras oscurecían y contaminaban mucho más allá del reino de Mordor. Los fuegos del Orodruin fueron decisivos en la

Guerra del Anillo, porque tan sólo en ellos podía ser destruido el Anillo Único y terminar así con Sauron. De hecho, en el año 3019 se llevó a cabo la Misión del Anillo. Cuando el Anillo Único fue arrojado a las Grietas del Destino, el Orodruin tuvo su última y más terrible erupción, tan grande que hizo temblar las montañas de Mordor, y la Puerta Negra de Morannon y la torre de Barad-dûr se vinieron abajo en un montón de cenizas humeantes.

Orthanc. La torre de Isengard, que durante la Guerra del Anillo estaba en manos del mago malvado Saruman, se llamaba Orthanc, que significa «mente astuta» en rohirríco. Fue construida en el centro de la llanura fortificada de Isengard, en el extremo meridional de las Montañas Nubladas, cerca del nacimiento del río Isen. Orthanc era una torre de ciento cincuenta metros de altura, hecha a base de cuatro grandes columnas de roca negra por los hombres de Gondor. Poseía un pináculo muy reconocible de cuatro puntas gemelas, con un tejado plano entre ellas lleno de signos astronómicos. Abandonada por los hombres de Gondor durante la última época de la Tercera Edad, el mago Saruman consiguió sus llaves en el año 2759 y la controló, junto con la palantír, o «piedra de la visión», que se guardaba en una de sus cámaras. Más adelante reunió un gran ejército en Isengard e hizo la guerra a los rohirrim. Desde Orthanc, Saruman controlaba muchas máquinas de guerra con gran poder de destrucción, pero todas fueron inutilizadas por los ents cuando inundaron la llanura que rodeaba la torre. Pero la piedra negra de la torre demostró ser inexpugnable ante los ataques, porque la piedra de Orthanc no podía romperse. Al final, Saruman se vio obligado a rendirse y Orthanc volvió al control de los hombres de Gondor.

Osgiliath. La primera capital de Gondor fue Osgiliath, la «ciudadela de las estrellas», que fue edificada al final de la Segunda Edad, a ambas orillas del río Anduin y a medio camino entre Minas Anor y Minas Ithil. Osgiliath permaneció intacta hasta la guerra civil de Gondor en 1437, cuando su legendaria Cúpula de las Estrellas ardió con el resto de la ciudad. Después vino el desastre de la Gran Plaga de 1636. La corte real se trasladó en 1640 a Minas Anor, que más tarde recibiría el nombre de Minas Tirith. En 2475, Osgiliath fue completamente saqueada por las legiones de uruk-hai procedentes de Mordor, y, aunque éstas fueron rechazadas, la ciudad fue abandonada. En la Guerra del Anillo, Osgiliath fue defendida en dos ocasiones por los hombres de Gondor pero cayó en poder de los siervos de Sauron y su puente de piedra fue derruido. Tras la destrucción de Mordor, Gondor recuperó Osgiliath, pero no parece que fuera reconstruida durante la Cuarta Edad.

Ossiriand. En el este de Beleriand y hasta el final de la Primera Edad del Sol se encontraba Ossiriand, el bosque que era hogar de los elfos verdes laiquendi. Se lo llamaba Ossiriand, «la tierra de los siete ríos», porque el río Gelion y seis de sus afluentes la cruzaban. Dado que los laiquendi eran famosos sobre todo por sus cantos, Ossiriand se llamó también Lindon, la «tierra de la canción». De hecho, tras la destrucción y hundimiento de Beleriand al final de la Primera Edad, fue con este nombre como se conoció la pequeña zona de Ossiriand que sobrevivió. Al ser el último fragmento que quedaba de Beleriand, Lindon se convirtió en el dominio de los eldar de Gil-galad, el último Gran Rey de los elfos en la Tierra Media.

Ost-in-Edhil. En el año 750 de la Segunda Edad, muchos elfos noldor abandonaron Lindon y entraron en Eriador. Allí, cerca de la puerta occidental de Khazad-dûm, en las Montañas Nubladas, fundaron el reino de Eregion y construyeron la ciudad de Ost-in-Edhil, la «ciudad de los elfos». Éstos eran los Gwaith-i-Mírdain, los Herreros elfos que en el año 1500 forjaron los Anillos de Poder. Ost-in-Edhil era una próspera y hermosa ciudad cuyas blancas torres élficas se alzaban en medio del bosque de acebos de Eregion. Sin embargo, cuando los elfos descubrieron que Sauron había forjado el Anillo Único para dominar a los otros Anillos de Poder, se alzaron contra él. En la subsiguiente Guerra de Sauron y los elfos, en el 1697 de la Segunda Edad, Ost-in-Edhil

fue completamente destruida y el reino de los Herreros elfos desapareció para siempre.

P

Pantanos de las Caras Muertas. Entre las cataratas de Rauros en el río Anduin y las montañas de Mordor estaban las tierras pantanosas de las Ciénagas de los Muertos. En esta tierra desolada e impura pocos eran los que se atrevían a viajar, porque sus aguas no sólo estaban estancadas y envenenadas sino también malditas. Durante la Tercera Edad, las Ciénagas de los Muertos se habían ido extendiendo sobre la Dagorlad, la «llanura de la batalla», que se encontraba al norte de Mordor y que era un enorme cementerio de guerreros muertos. Por causa de algún poder maligno, la invasión de las tierras pantanosas animó a los espíritus de aquellos hombres, elfos y orcos que llevaban largo tiempo muertos, cuyos rostros fantasmales aparecían justo bajo la superficie de las aguas, como iluminados por velas, aunque esas imágenes eran incorpóreas. Frodo Bolsón fue llevado a través del Pantano de las Caras Muertas durante la Misión del Anillo por la atormentada criatura Sméagol Gollum.

Pelargir. Construida cerca de la desembocadura del Gran Río Anduin en el 2350 de la Segunda Edad por los númenóreanos, la ciudad y puerto de Pelargir se convirtió en la rada más importante para los barcos de los dúnedain en la Tierra Media. Aquí desembarcó Elendil tras la destrucción de Númenor y siguió adelante para fundar Gondor y Arnor. Fue reconstruida durante el siglo décimo de la Tercera Edad por Eärnil I y se convirtió en la principal base de los poderosos reyes marinos de Gondor en sus luchas contra sus rivales, los númenóreanos negros de la ciudad-puerto de Umbar, lejos al sur, en la tierra de Harad. Durante la guerra civil de Gondor, en 1447, Pelargir cayó en manos de los rebeldes, pero fue recuperada al cabo de un año de asedio. Aunque sufrió las mismas penalidades que el resto de Gondor y fue atacada a menudo por los haradrim, los Orientales y los Corsarios de Umbar, Pelargir sobrevivió como principal puerto de Gondor hasta la Guerra del Anillo. Sólo entonces pudieron las negras naves de los Corsarios vencer las defensas de Pelargir, pero su dominio duró poco. El Capitán dúnadan Aragorn llevó consigo el ejército fantasma de los Muertos de Sagrario y ahuyentó a los Corsarios, quienes se dieron a la fuga aterrorizados. Aragorn se apoderó de toda su flota y, en ella, consiguió llevar a los hombres de Pelargir Anduin arriba hacia la última defensa de Gondor en los Campos del Pelennor y cambiar el signo de dicha batalla. Durante la Cuarta Edad, Pelargir volvió a recuperar su prosperidad y su poder como puerto principal del Reino Unificado.



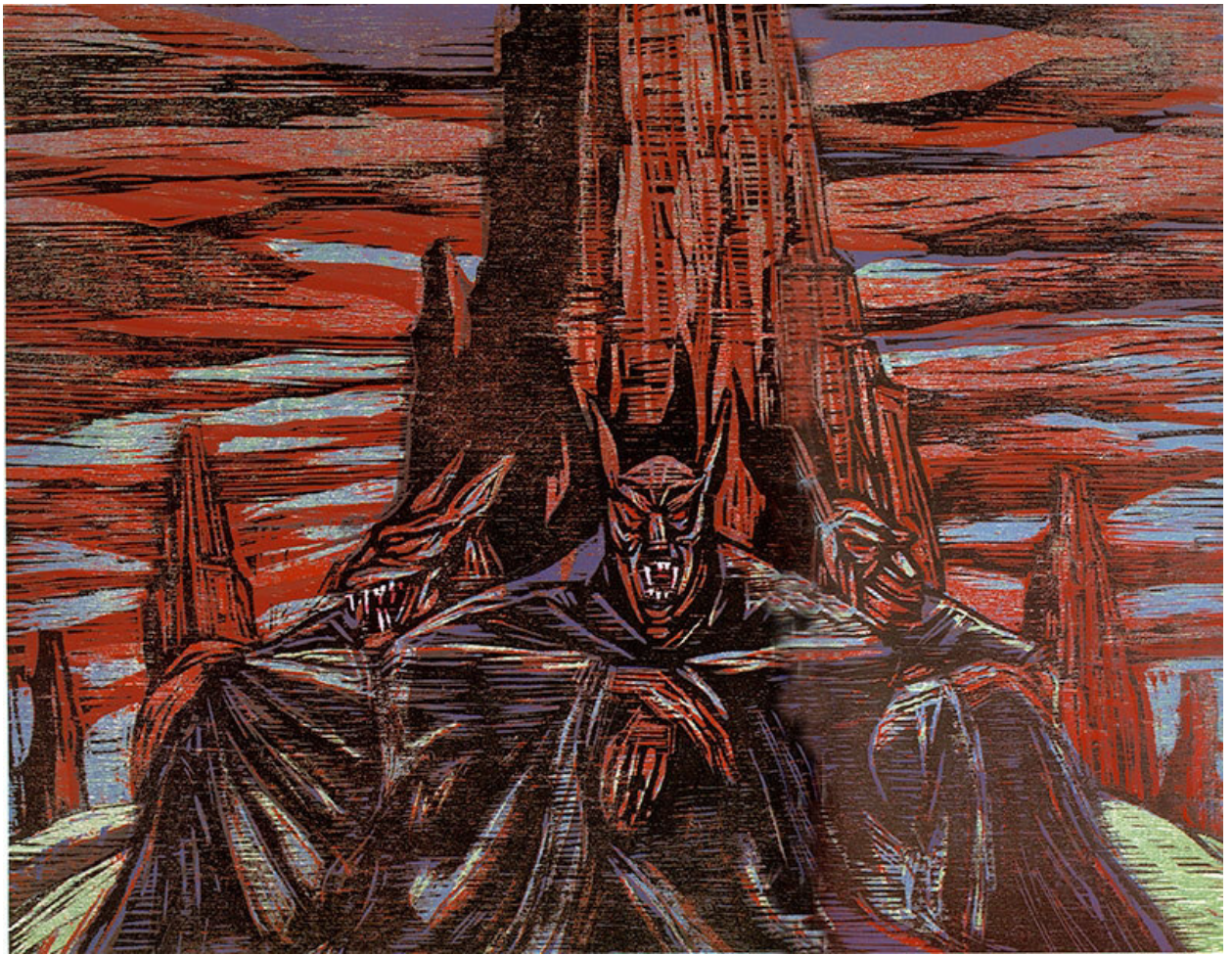
LOSPUERTOSGRISES

Puertos Grises. El último puerto que quedaba de los elfos en la Tierra Media era la ciudad y bahía conocida como los Puertos Grises, el dominio de los falathrim del señor Círdan. En lengua élfica, su nombre era Mithlond. Los Puertos Grises fueron construidos y habitados a comienzos de la Segunda Edad del Sol en la parte superior del golfo de Lune y en la desembocadura del río Lune. Durante dos edades fue el principal puerto de los elfos en la Tierra Media, y desde este puerto zarparon todos los

grandes y buenos personajes de esta raza que, habiendo sobrevivido a los conflictos de la Tierra Media, viajaban en los mágicos barcos blancos de Círdan hacia las Tierras Imperecederas. En la Cuarta Edad, muchos de los héroes de la Guerra del Anillo también realizaron este viaje hacia el oeste, hasta que al fin el mismo Círdan, con los últimos eldar de la Tierra Media, zarpó de los Puertos Grises en el último barco élfico para dirigirse a las tierras de los inmortales, más allá de las Esferas del Mundo.

Q

Quebradas de los Túmulos. Las tierras abruptas que se encontraban al este de la Comarca y del Bosque Viejo recibieron el nombre de Quebradas de los Túmulos, debido a las grandes sepulturas en forma de túmulos que allí se construyeron. Durante la Tercera Edad eran muchos los que consideraban que aquél era el terreno funerario humano más antiguo de la Tierra Media, y era un lugar reverenciado por los dúnedain de Arnor. En las Quebradas de los Túmulos no había árboles ni agua; tan sólo hierba que cubría las colinas con forma de cúpula, que estaban rodeadas y coronadas con monolitos. Durante las guerras con el rey brujo de Angmar, los últimos dúnedain de Cardolan se refugiaron durante un tiempo en las Quebradas de los Túmulos. Sin embargo, a partir de 1636, las Quebradas de los Túmulos comenzaron a ser visitadas por espíritus malignos que recibieron el nombre de Tumularios, demonios enviados por el rey brujo desde el reino de Angmar para causar todo el mal que pudieran. Estos muertos vivientes convirtieron las Quebradas de los Túmulos en un lugar temido y terrible. A esta región maldita, en el año 3018 de la Tercera Edad, llegó el Portador del Anillo, Frodo Bolsón. De no haber sido por la intervención del extraño espíritu de los bosques Tom Bombadil, el aventurero hobbit habría perdido la vida con toda seguridad a manos de los seres malignos de las Quebradas de los Túmulos, y la Misión del Anillo habría tenido un final muy prematuro.



LAS QUEBRADAS DE LOS TÚMULOS

R

Rhovanion. Las tierras entre las Montañas Nubladas y el mar de Rhûn se llamaban Rhovanion o «Tierras Salvajes», y comprendían las tierras al sur de las Montañas Grises y al norte de Gondor y Mordor. En esta región se hallaban el Bosque Negro, Erebor, Lothlórien, Fangorn, las Tierras Pardas y toda la cuenca septentrional del Anduin.

Rhûn. Al noreste de Mordor y al este de Rhovanion se encontraba la enorme región de Rhûn. Aquí se hallaba el mar interior de Rhûn, que era alimentado por el río Rápido y el río Rojo. De las extensas regiones de Rhûn surgieron muchos pueblos bárbaros que hicieron la guerra a los dúnedain durante la Segunda y la Tercera Edad del Sol. Rhûn era la tierra de los Orientales, que siempre estuvieron bajo la influencia de Sauron. Muchos de sus principales siervos fueron reclutados de entre los reyes de Rhûn. En la Cuarta Edad, el rey Elessar del Reino Unificado terminó con el poder de casi todos los reinos de Rhûn y los obligó a firmar una larga paz con las tierras occidentales.



EL RÍO ANDUIN

Río Anduin. En la Tercera y Cuarta Edad del Sol, el Anduin era el más largo y el más caudaloso de los ríos de la Tierra Media. Su nombre élfico significa «gran río», y a menudo se lo llamaba simplemente Río Grande. Sus principales afluentes eran el Celebrant, el Gladio, el Entaguas, el Limclaro, el Morgulduin, el Erui, el Poros y el Sirith. Las tierras del Anduin, que se extendían desde su nacimiento en las Montañas Grises, en el lejano norte, hasta su delta, que desembocaba en la bahía de Belfalas, en el sur,

fueron las más disputadas de toda la Tierra Media durante la Guerra del Anillo.

Río Brandivino. En la Tercera Edad del Sol, el Brandivino era uno de los tres grandes ríos de Eriador. Su curso iba desde las colinas y el lago de Evendim, que en otros tiempos había sido el núcleo del reino perdido de Arnor, en dirección suroeste, atravesando la Comarca y el Bosque Viejo, hasta llegar al mar en el extremo meridional de las Montañas Azules. Parece ser que sólo había dos vados en todo su curso: el vado de Sarn al sur de la Comarca, y el puente de Arcos de Piedra al este de la Comarca, justo al norte del Bosque Viejo y en el Gran Camino del Este. El río se llamaba en élfico Baraduin, que significa «río Pardo», por el color de sus aguas. El nombre Brandivino es una traducción del nombre original hobbitico que era Branda-nîn, que significa «agua de la frontera», ya que el río era el límite oriental de la Comarca. Con el tiempo este nombre se corrompió y pasó a ser Braldahím, que significa «cerveza resacosa», y eso fue traducido por Brandivino.

Río Gelion. Uno de los dos grandes ríos de Beleriand, el Gelion tenía doble longitud que su rival, el Sirion, aunque no era ni tan caudaloso ni tan profundo. Recorría las tierras de Beleriand Oriental, especialmente Thargelion y las tierras boscosas de Ossiriand. Entre sus muchos afluentes se contaban los ríos Adurant, Duilwen, Brilthor, Legolin, Thalos, Asear y el Gelion Mayor y el Gelion Pequeño. Su nacimiento y el de casi todos sus afluentes estaba en las Montañas Azules, al este.

Río Sirion. El sistema fluvial más importante de Beleriand era el del Sirion, cuyo delta se vaciaba en la bahía de Balar. El Sirion y sus muchos afluentes atravesaban toda Beleriand central, al sur de las Montañas de la Sombra y las Montañas del Terror. Los principales eran el Narog y el Ginglith en el reino de Nargothrond, y el Aros, Celon, Esgalduin, Mindeb, Teiglin y Maduin en Doriath. En su parte más septentrional se encontraba la importante isla fortificada de Tol Sirion, que protegía el paso del Sirion. Un puente de piedra salvaba su afluente, el Esgalduin, en Doriath central, y llevaba a Menegroth, las Mil Cavernas, la maravillosa ciudad escondida de los elfos grises, mientras que el cañón y las cavernas de otro afluente, el Narog, fue el lugar donde los noldor de Finrod construyeron su ciudad de Nargothrond. Se cree que el Sirion se originó en la confusión y conflicto de la Guerra de los Poderes, al final de la Primera Edad de las Estrellas, cuando los Valar destruyeron Utumno. Desapareció al final de la Primera Edad del Sol, en la Guerra de la Ira, cuando los Valar y eldar destruyeron Angband y toda Beleriand se hundió en el mar.



RIVENDEL

Rivendel. En el año 1697 de la Segunda Edad, tras la Guerra de Sauron y los elfos, Elrond, el Medio elfo, huyó de Eregion con lo que quedaba de los Gwaith-i-Mírdain. Mientras que casi todo el reino de los Herreros elfos de Eriador era destruido, los Altos elfos que sobrevivieron construyeron el refugio de Rivendel en el aislado y escarpado valle de Imladris, en la parte más oriental de Eriador, a los pies de las Montañas Nubladas, en el «Ángulo» de tierra entre los ríos Fontegrís y Sonorona. Aquí se ocultaba la Gran Casa de Elrond. Considerada como «la última casa acogedora al este del mar», era una casa de sabiduría y grandes conocimientos y un refugio para los elfos y hombres de buena voluntad. Aquí encontró refugio Bilbo Bolsón, al igual que más tarde la Comunidad del Anillo. La casa y el valle estaban protegidos por encantamientos élficos que hacían que los ríos se alzaran y rechazaran a los invasores. Rivendel sobrevivió a todas las guerras de la Segunda y Tercera Edad y fue también refugio para los dúnedain, especialmente para los Capitanes del Reino del

Norte. Tras la Guerra del Anillo, Elrond abandonó Rivendel rumbo a las Tierras Imperecederas, pero Elrohir, Elladan y Celeborn se quedaron allí junto a muchos otros elfos hasta que, en la Cuarta Edad, zarpó la última nave élfica desde los Puertos Grises.

Rohan. El reino de Rohan, que significa «país de los caballos», fue fundado en 2510 de la Tercera Edad del Sol, tras la Batalla del Campo de Celebrant. Durante esta batalla, un pueblo nómada de jinetes de cabellos rubios, llamados los éothéod, acudió en auxilio de los hombres de Gondor y cambió el rumbo de la batalla. En agradecimiento, se les dio toda la provincia gondoriana de Calenardhon, para que crearan allí una nación independiente pero aliada. A partir de ese momento, los éothéod se llamaron a sí mismos rohirrim, o Señores de los Caballos, e hicieron de Rohan (o Marca de los Jinetes) su hogar. Rohan consistía principalmente en las extensas praderas, llanuras y tierras de cultivo limitadas por el río Anduin en el este, las Montañas del Cuerno Blanco en el sur y las Montañas Nubladas y el Bosque de Fangorn en el norte. Se dividía en cinco regiones principales: Folde Este, Folde Oeste, Emnet Este, Emnet Oeste y el Páramo. El Entaguas y el Nevado eran los principales afluentes del Anduin que recorrían esta región. La capital de Rohan era Edoras, donde se encontraba Meduseld, el Castillo de Oro del rey. Aunque Edoras estaba fortificada, no resultaba fácil de defender. En tiempos de guerra, los rohirrim se refugiaban en las grandes fortalezas del Abismo de Helm y Sagrario, en las Montañas Blancas. Esto ocurrió durante la invasión de los dunlendinos en 2758 y nuevamente en la Guerra del Anillo y en la decisiva Batalla de Cuerna villa. Tras el papel fundamental desempeñado por los rohirrim en la Batalla de los Campos del Pelennor y la derrota del Señor de los Anillos, Rohan, junto con el Reino Unificado de Gondor y Arnor, prosperó a lo largo de la Cuarta Edad.

S

Sagrario. Una de las más antiguas y misteriosas fortalezas de la Tierra Media. Sagrario formaba parte de Rohan durante la Guerra del Anillo y, en varias guerras, fue uno de los principales refugios para las gentes que habitaban el Valle Sagrado. Parecía prácticamente imposible atacar Sagrario con éxito, porque sólo se llegaba a él por un sendero que subía en una serie de revueltas la escarpada ladera de la montaña. Cada curva del sendero era de ciento ochenta grados y en todas había enormes rocas redondas con la forma de hombres de vientre prominente sentados en cucullas. Era un trabajo de ingeniería monumental, que subía y subía, tramo tras tramo de sendero, hasta llegar a un muro de roca en cuya parte superior había una abertura y una rampa que llevaban al Baluarte de Sagrario. Era éste un valle alpino amplio y bien regado donde podían acampar muchos miles de personas en tiempo de guerra. En este valle había una gran avenida delimitada por negras piedras monolíticas que trazaban una línea recta hasta el Dwimorberg, el «Monte de los Espectros», y a un muro de piedra negra en el que se abría un túnel llamado el Bosque Sombrío. Éste llevaba a un claro secreto en el que vagaban espíritus que impedían a los vivos cruzar al otro lado de las Montañas Blancas por aquel paso abandonado. Sagrario fue construido durante la Segunda Edad por los hombres de las Montañas Blancas, antepasados de los dunlendinos, que habitaban aquellas tierras antes de la llegada de los hombres de Gondor. Aunque más tarde juraron ayudar a Gondor, estas gentes ya habían sido corrompidas por Sauron y por ello, en tiempo de guerra, traicionaron a sus nuevos aliados. Por quebrantar el juramento, sus espíritus no pudieron descansar, y durante todos los años de la Tercera Edad el ejército fantasma, conocido como los Muertos de Sagrario, vagó por esta parte del Dwimorberg por encima de Sagrario, que recibió el nombre de Senderos de los Muertos. Hasta que no llegó Aragorn, descendiente del rey

que habían traicionado, los muertos no pudieron pagar su deuda, y los espíritus de Sargario consiguieron por fin descansar en paz.



EL BALUARTE DE SAGRARIO

T

Taniquetil. La montaña más alta de Arda era Taniquetil, en las montañas Pelóri orientales, en las Tierras Imperecederas. Taniquetil significa «alto pico blanco» y sobre su cima se encuentra Ilmarin, la mansión del rey y la reina de los Valar, Manwë y Varda. Desde su trono en la cima de Taniquetil, Manwë podía ver todas las tierras de Arda que se extendían a sus pies. Los Altos elfos vanyar viven en sus laderas y lo llaman Oiolossë, que significa «nieves siempre blancas», porque siempre está cubierto por la nieve. El Olimpo de Arda recibe otros muchos nombres: la Montaña Blanca, Monte de Nieves Perpetuas, Amon Uilos y la Montaña Sagrada.

Thangorodrim. El gran volcán que Morgoth, el Enemigo Oscuro, construyó sobre su impresionante arsenal y fortaleza de Angband, después de que él y Ungoliant hubieron destruido los Árboles de los Valar y robado los Silmarils, se llamaba Thangorodrim. Esta terrible montaña coronada por tres picachos, de escoria y roca volcánica, vomitaba continuamente un humo venenoso y vapores. Su nombre significa «montaña de la opresión» y, en lo más profundo de sus entrañas, Morgoth diseñó y reunió muchos monstruos y seres malignos. Sin embargo, Thangorodrim no sobrevivió a la Primera Edad del Sol, porque en la Gran Batalla durante la Guerra de la Ira, cuando Ancalagon el Negro, el más poderoso de los dragones alados, resultó muerto, cayó desde el cielo e hizo pedazos Thangorodrim.

Tierras Imperecederas. El gran continente de Aman, en el extremo occidental de Arda, recibía más a menudo el nombre de Tierras Imperecederas. Como ésta era la tierra de los inmortales Valar, Maiar y eldar, el nombre resultaba bastante apropiado. Se componía básicamente de dos reinos: Valinor, hogar de los Valar y Maiar, con su capital de Valimar, y Eldamar, el hogar de los elfos vanyar, noldor y teleri, con sus capitales de Tirion y Alqualondë. Tras el Cambio del Mundo, las Tierras Imperecederas fueron llevadas a un lugar que escapa a la comprensión de los mortales. A partir de

entonces, sólo podía llegarse a ellas navegando en los mágicos barcos blancos de los elfos, siguiendo el Camino Recto que los llevaba más allá de las Esferas del Mundo.

Tierra Media, la. El gran continente de la Tierra Media tomó forma en los primeros días del mundo de Arda. Quedaba al este del otro gran continente, el de Aman, que era denominado más a menudo Tierras Imperecederas y que estaba separado de la Tierra Media por Belegaer, el Gran Mar. Al final de la Segunda Edad del Sol, cuando Númenor fue destruida, las Tierras Imperecederas fueron arrancadas de las Esferas del Mundo. La Tierra Media, las tierras mortales, permanecieron, aunque muy alteradas, y siguieron cambiando con el paso de las edades. Acabó convirtiéndose en Europa, Asia, África, América y Australia.



ATALAYA DE TIRION

Tirion. En las Tierras Imperecederas, los elfos noldor y vanyar construyeron la primera y mayor ciudad de Eldamar. Era ésta Tirion de las torres blancas y las escaleras de cristal. Se encontraba sobre la colina de Tuna en Calaciryá, el Paso de la Luz. La ciudad estaba colocada de tal manera que los elfos no sólo podían vivir bajo la luz de los Árboles y contemplar el mar, sino también, desde la sombra de Tuna y de las altas torres, ver las resplandecientes estrellas que brillaban sobre el mundo más allá de las montañas Pelóri de Valinor. Muy adecuadamente, el nombre de Tirion significa en élfico

«atalaya», y quizá se refiera específicamente a la más alta de las torres que recibía el nombre de Mindon Eldaliéva y en la que se había colocado una gran lámpara de plata. En el patio de esta torre se plantó Galathilion, el Árbol Blanco sagrado de los eldar.

Tol Eressëa. En las primeras edades de Arda, había una gran isla en medio del Gran Mar de Belegaer que Ulmo el Vala, Señor de los Océanos, convirtió en isla flotante que le servía como enorme nave. Éste fue el Barco de Ulmo que transportó a los elfos noldor y vanyar en el Gran Viaje desde la Tierra Media a las Tierras Imperecederas. Sin embargo, al partir, una porción de la isla encalló frente a Beleriand y se separó para formar la isla de Balar. A pesar de ello, los vanyar y los noldor llegaron sin percances y la isla de Ulmo regresó a Beleriand para transportar a los elfos teleri. Pero habían transcurrido muchos años desde la primera travesía y en ese tiempo los teleri habían llegado a amar tanto el mar que Ossë, el espíritu Maia que es el Señor de las Olas, persuadió a Ulmo de que no completara el cruce sino que anclara la isla en la bahía de Eldamar. Aunque estaban a la vista de las Tierras Imperecederas y de sus hermanos de Eldamar, los elfos marinos teleri permanecieron separados de sus hermanos durante una Edad de las Estrellas, y durante este tiempo la isla recibió su nombre de Tol Eressëa, la «Isla Solitaria». Su aislamiento no terminó hasta que aprendieron el arte de construir embarcaciones. A partir de entonces, fueron dueños de los mares y viajaron a donde quisieron. Algunos partieron y edificaron la ciudad teleri de Alqualondë en Eldamar, mientras que otros permanecieron en Tol Eressëa y en su ciudad portuaria de Avallónë que miraba hacia el este. Éstos eran los elfos que comerciaban con los númenóreanos y que les llevaron regalos y conocimientos durante la Segunda Edad del Sol, antes del Cambio del Mundo, y cuya torre blanca de Avallónë podía vislumbrarse en el Mar Occidental desde el pico más elevado de Númenor.

Tol Sirion. En Beleriand, durante la Primera Edad del Sol, había una verde isla en la parte norte del río Sirion que controlaba el paso del Sirion. Se llamaba Tol Sirion y fue allí donde el príncipe noldo Finrod construyó la fortaleza de Minas Tirith para proteger el paso contra las fuerzas de Morgoth. Tol Sirion permaneció segura hasta el año 457 cuando Sauron se apoderó de ella con un enorme ejército de licántropos. Durante la década siguiente, la isla recibió el nombre de Tol-in-Gaurhoth, la «isla de los licántropos». En sus mazmorras fueron encerrados Finrod y Beren, hasta la llegada de Lúthien y Huan, el sabueso de los Valar. En la lucha que se desarrolló, Huan mató al primer lugarteniente de Sauron, Draugluin, Señor de los licántropos, y venció al mismo Sauron, Señor de los Anillos, en forma de hombre lobo. Tras la victoria de Huan, los poderes malignos huyeron de la isla, que volvió a llamarse Tol Sirion. Finrod fue enterrado en ella, y la isla siguió siendo verde y tranquila hasta el final de la edad y la destrucción de Beleriand.

Tornasauce. Un pequeño río, llamado Tornasauce, atravesaba apaciblemente el Bosque Viejo que quedaba al este de las tierras de la Comarca de los hobbits. Su nacimiento se hallaba en las Quebradas de los Túmulos y discurría en suaves meandros a través del bosque hasta alcanzar el río Brandivino. Su valle, que recibía el nombre de Vallecito, estaba lleno de sauces y era el hogar del gran espíritu del bosque llamado Viejo Hombre-Sauce. El ser llamado la Mujer del río Tornasauce era la madre de la esposa de Tom Bombadil, Baya de Oro, la Hija del Río.

Torre Blanca, la. En el año 1900 de la Tercera Edad, el rey Calimehtar de Gondor reconstruyó la ciudad-fortaleza de Minas Tirith, y en su ciudadela, la última y superior de sus siete murallas circulares de defensa (cada una de las cuales se levantaba treinta metros por encima de la inferior), edificó una resplandeciente Torre Blanca. Fue restaurada y mejorada en 2698 por el Senescal Ecthelion I. En su sala principal se encontraba la corte real y el palantír («piedra de visión») se guardaba en una cámara bajo la cúpula de la torre.

A menudo, muchos de los aliados y enemigos de Gondor usaban el término de Torre

Blanca cuando se referían a la totalidad de la ciudad fortaleza de Minas Tirith.

U

Umbar. El mayor puerto de Harad, en las regiones meridionales de la Tierra Media, durante la Segunda y la Tercera Edad del Sol, era Umbar. El nombre de Umbar se refería a la ciudad, el puerto, la fortaleza, el cabo y los territorios costeros próximos. Era una gran bahía que a finales del segundo milenio de la Segunda Edad se convirtió en el puerto principal de los númenóreanos en la Tierra Media. En el año 3261 de la Segunda Edad, los númenóreanos reunieron una poderosa flota que tocó puerto en Umbar para hacer frente al poder de Sauron, pero, tras la destrucción de Númenor, los que quedaban de aquella raza en Umbar cayeron bajo la influencia de Sauron. Estas gentes fueron conocidas como númenóreanos negros y a menudo guiaron las poderosas flotas de Umbar contra los dúnedain de Gondor, especialmente los que ocupaban el puerto rival de Pelargir. En el siglo décimo de la Tercera Edad, los reyes de Gondor atacaron Umbar y quebrantaron el poderío marítimo de los númenóreanos negros, ocupando el puerto, la ciudad y sus territorios. Umbar pasó a formar parte del reino de Gondor hasta que estalló la guerra civil de 1432-1448, cuando las fuerzas rebeldes y sus aliados haradrim ocuparon el puerto y se separaron de Gondor. En 1810, Gondor ocupó brevemente el puerto y la ciudad, pero éstos fueron rápidamente recuperados por los haradrim. De nuevo las negras naves, o dromones, de Umbar surcaron las aguas y atacaron las costas, y estas gentes, que recibieron el nombre de Corsarios de Umbar, se convirtieron en el terror de los mares. Anticipándose al resurgimiento del poder de Sauron, en 2980, Aragorn II (con el nombre de Thorongil) guió una incursión contra el puerto de Umbar y quemó gran parte de su flota. Durante la Guerra del Anillo propiamente dicha, los Corsarios atacaron Pelargir, pero sufrieron una devastadora derrota a manos de Aragorn y los Muertos de Sagrario. Por su parte, los Corsarios se vieron obligados a pedir la paz y, durante la Cuarta Edad, Umbar quedó bajo el control de los dúnedain del Reino Unificado.



Utumno. En el noreste de la Tierra Media, durante las Edades de las Lámparas, Melkor el Vala construyó una poderosa fortaleza rodeada de montañas, que se llamó Utumno. En ella conspiró contra los demás Valar y reunió a los espíritus Maiar rebeldes y a otros monstruos: balrogs, licántropos y la Araña Gigante. Después de que Melkor hubo destruido las Lámparas de los Valar, el imperio de Utumno en la Tierra Media se expandió durante las Edades de la Oscuridad. Sin embargo, el conflicto con los otros Valar seguía siendo inevitable tras el Renacimiento de las Estrellas y la llegada de los elfos. Tras una historia de prolongada destrucción, los Valar hicieron por fin la guerra contra Utumno al final de la Primera Edad de las Estrellas. Fue ésta la Guerra de los Poderes, y al final de ésta Utumno fue completamente destruida y su señor Melkor capturado y cargado de cadenas.

V W

Valimar. En el centro de Valinor, en las Tierras Imperecederas, se encontraba la ciudad de los Valar y los Maiar. Se llamaba Valimar, «el hogar de los Valar», y estaba llena de mansiones de piedra blanca, con cúpulas de plata y torres de oro. La ciudad era famosa por la música celestial de sus muchas campanas de plata y oro. Delante de sus blancas murallas y de la puerta dorada de Valinor se encontraba Máhanaxar, el Anillo del Juicio, donde se alzaban los tronos de los Valar formando un gran círculo de asamblea. Y allí también, durante muchas edades, se encontraba el hermoso montículo verde de Ezellohar, sobre el que crecían los Árboles de los Valar.

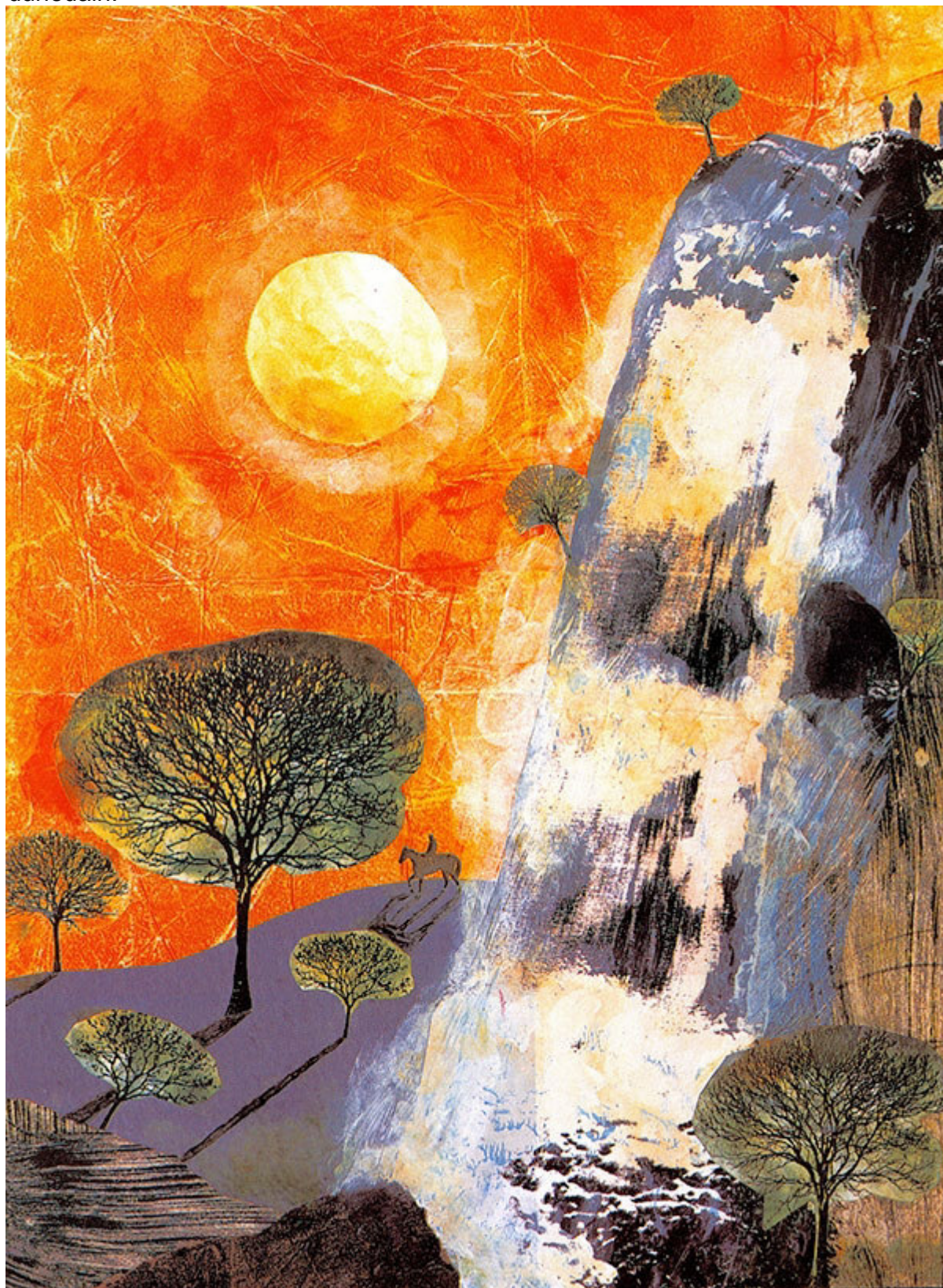
Valinor. El primer reino de los Valar y Maiar dentro del mundo fue Almaren. Su segundo reino fue Valinor, el «país de los Valar», en el vasto continente occidental de Aman. Protegido en tres de sus lados por las enormes montañas Pelóri, y limitado por el mar de Ekkaia en el oeste, los Valar y Maiar construyeron la ciudad de Valimar y plantaron los Árboles de la Luz, que iluminaban todo su reino, hasta las montañas Pelóri. Tras la destrucción de los Árboles de la Luz, los Valar crearon el Sol y la Luna que colocaron en el cielo y que iluminaban el mundo entero. Valinor estaba presidida por las enormes mansiones y los territorios de los Valar y de sus ayudantes, los Maiar. La más impresionante era Ilmarin, la mansión de Manwë, Señor del Viento, y de Varda, Reina de las Estrellas, ubicada en la cima de Taniquetil, la montaña más alta de Arda. Después de la destrucción de Númenor y el Cambio del Mundo en la Segunda Edad del Sol, Valinor, con el resto de las Tierras Imperecederas, quedó fuera del alcance de aquellos que viajaban desde las tierras mortales, con la excepción de las mágicas naves de los elfos que podían navegar más allá de las Esferas del Mundo.

Valle. Uno de los muchos asentamientos de los Hombres del Norte, al este del Bosque Negro, en Rhovanion, era la antigua ciudad-reino de Valle, que se encontraba justo al sur de Erebor, la Montaña Solitaria. Al igual que todos los Hombres del Norte, los habitantes de Valle estaban emparentados con los edain de la Primera Edad y, aunque no se sabe cuándo se fundó Valle, se cree que su origen es muy antiguo. Pero como ciudad dejó de existir a partir del año 2770 de la Tercera Edad cuando el terrible dragón alado Smaug el Dorado la arrasó y se apoderó de todos sus tesoros. La venganza llegó en el año 2941, cuando Smaug recibió muerte de un descendiente de los reyes de Valle, llamado Bardo el Arquero.

En los años siguientes, Bardo reconstruyó Valle y se convirtió en el primero de una nueva estirpe real. Al recuperarse sus tesoros, y los del Reino enano bajo la Montaña, en Erebor, Valle volvió a prosperar. El peligro llegó nuevamente durante la Guerra del Anillo cuando los bárbaros Orientales atacaron Valle y expulsaron a sus habitantes, quienes se refugiaron con sus aliados, los enanos de la Montaña Solitaria.

Tras la caída del imperio de Sauron en Mordor, las fuerzas aliadas de enanos y

hombres rompieron el sitio de Erebor y expulsaron a los Orientales de Valle y de todas sus tierras del sur y del este. Acabada la guerra, y hasta bien avanzada la Cuarta Edad, Valle parece que fue un reino próspero e independiente, aliado del Reino Unificado de los dúnedain.



LA VENTANA DEL SOL PONIENTE

Ventana del Sol Poniente, Ia. Un refugio en una caverna de los Montaraces de Ithilien, que quedaba oculto tras la cortina de agua de una espectacular cascada en

Ithilien septentrional. Las aguas de esta cascada iban a parar al río Anduin, cerca de los campos de Cormallen y al sur de Cair Andros. Llamada Henneth Annûn, que significa Ventana de Poniente, o Ventana Occidental, fue construida por Túrin de Gondor en 2901. Durante la Guerra del Anillo fue usada con frecuencia por Faramir y sus Montaraces. Aquí encontró refugio el Portador del Anillo, Frodo Bolsón, durante la Misión del Anillo.

XYZ

Zirak-zigil. En la mitad de la cordillera de las Montañas Nubladas se alza el pico de Zirak-zigil, una de las tres grandes cimas bajo las cuales se excavó el reino enano de Khazad-dûm. Los hombres lo llamaban también Cuerno de Plata y los elfos Celebdil. Dentro del pináculo de Zirak-zigil, en lo más alto de la Escalinata Interminable, se encontraba la cámara llamada la Torre de Durin.

Fue allí donde, al final de la Tercera Edad, el mago Gandalf combatió con el Balrog. En esta Batalla del Pico fueron destruidas la Escalinata Interminable y la Torre de Durin, pero, desde aquella gran altura, Gandalf venció al Balrog y lo arrojó al abismo.

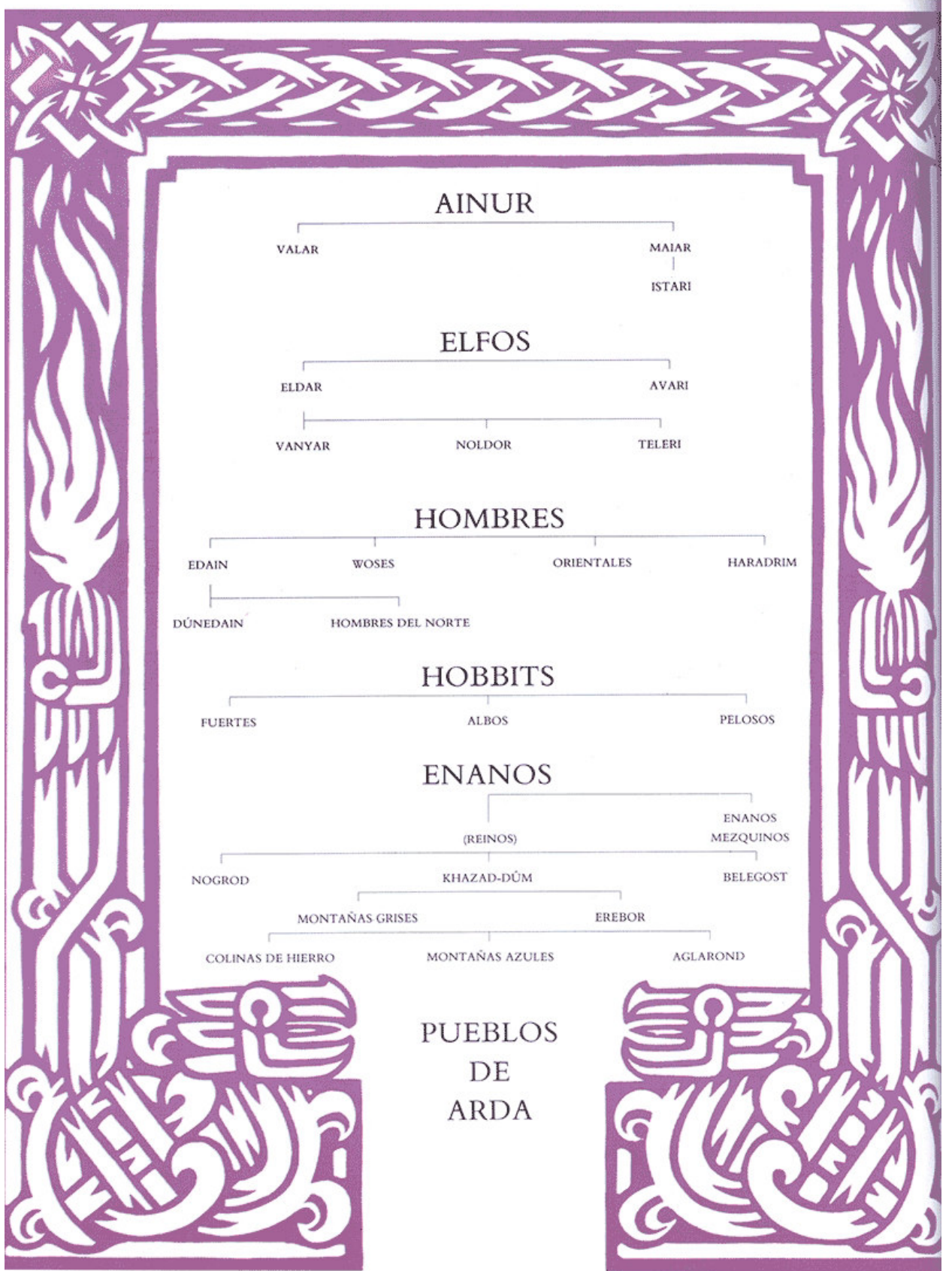


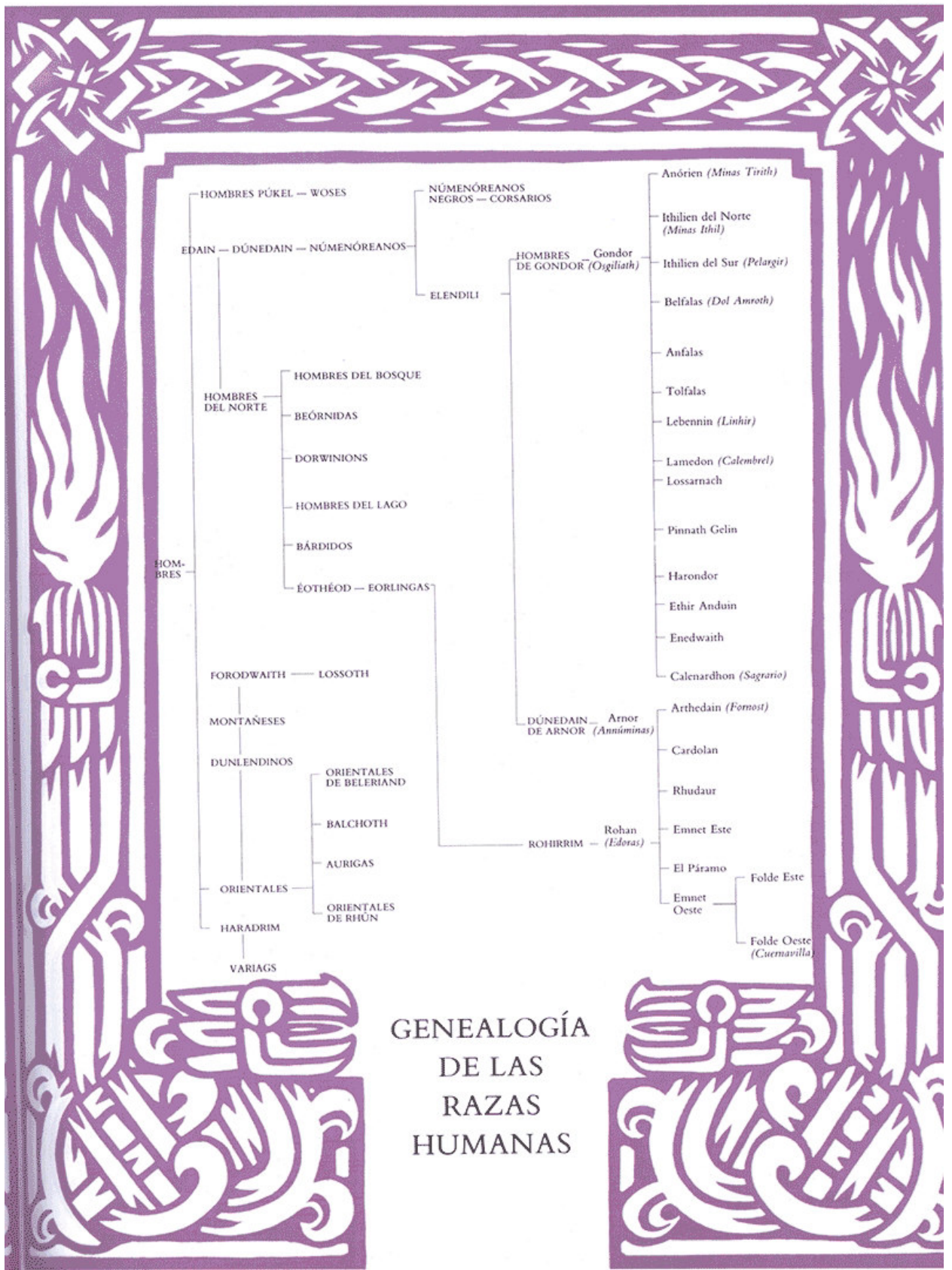
LA CIMA DEL ZIRAK-ZIGIL



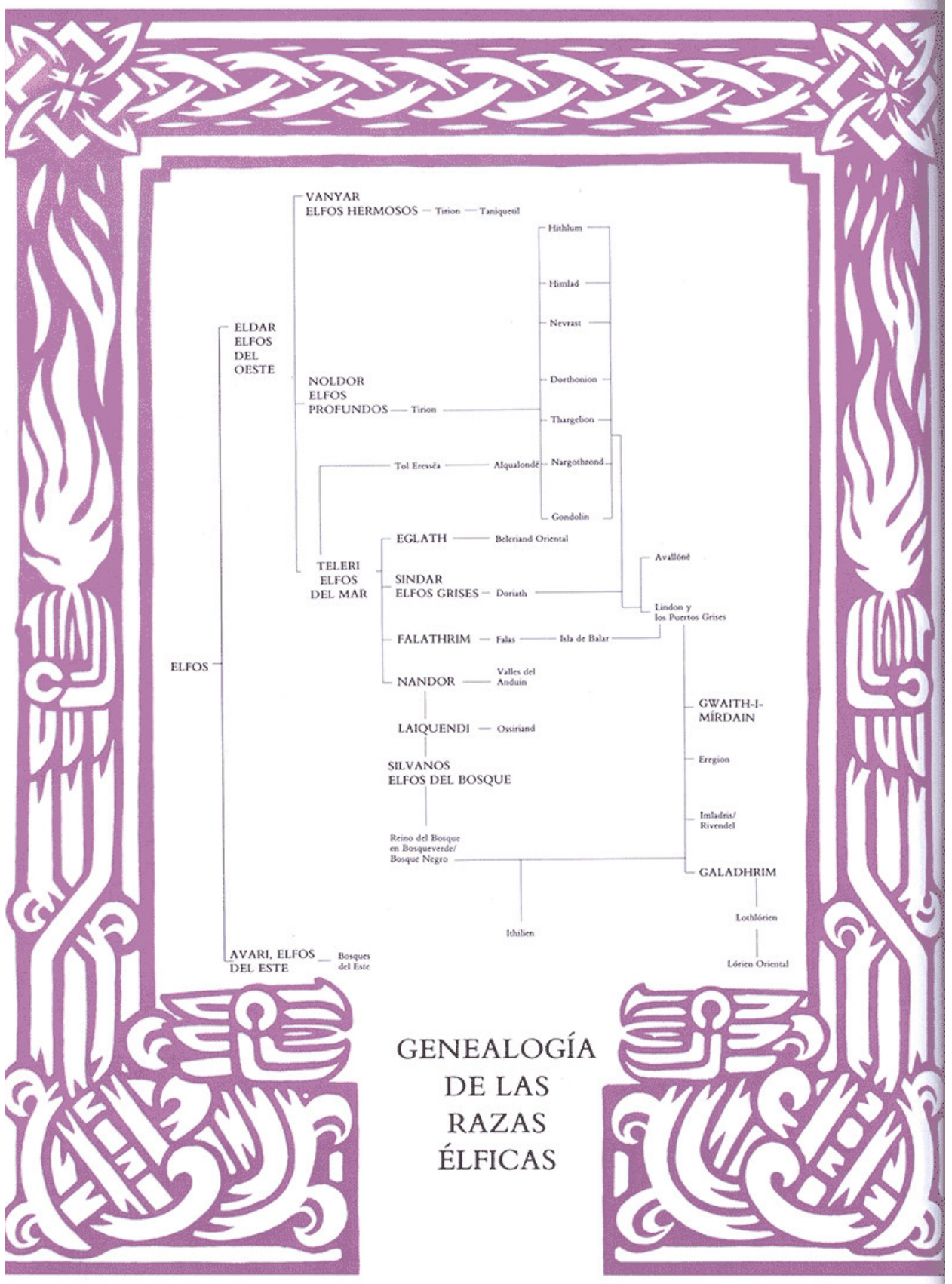
SOCIOLOGÍA

ÉSTA ES UNA GUÍA COMPLETA DE LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA Y DE LAS TIERRAS IMPERECEDERAS. INCLUYE TODAS LAS CATEGORÍAS RACIALES, NACIONALES Y TRIBALES DE LOS HOMBRES, ELFOS, ENANOS, HOBBITS, MAIA Y VALAR CON LOS QUE TOLKIEN POBLÓ SU MUNDO. EL DICCIONARIO SOCIOLOGICO SE COMPLETA CON UNAS TABLAS GENEALÓGICAS, ASÍ COMO CON NUMEROSAS ILUSTRACIONES DE LOS DISTINTOS PUEBLOS, CON SUS VESTIMENTAS CARACTERÍSTICAS Y EL ENTORNO EN QUE HABITABAN. SIEMPRE QUE ELLO ES POSIBLE, SE REVELA EL ORIGEN E HISTORIA DE CADA RAZA, SE DA UNA DESCRIPCIÓN FÍSICA, LAS CARACTERÍSTICAS RACIALES, LOS LOGROS CULTURALES, EL CONTEXTO CRONOLÓGICO, LA UBICACIÓN GEOGRÁFICA, LAS PRINCIPALES CIUDADES O ASENTAMIENTOS Y LOS GOBERNANTES O HÉROES MÁS FAMOSOS.





GENEALOGÍA
DE LAS
RAZAS
HUMANAS



A

Ainur. En el principio fue Eru, el Único, quien habitaba en el Vacío y cuyo nombre en lengua élfica era Ilúvatar. De Ilúvatar surgieron pensamientos a los que Él dio vida eterna merced al poder de la Llama Imperecedera. Ilúvatar llamó a estas creaciones Ainur, los «santos». Fueron la primera raza y habitaron los Palacios Intemporales que Ilúvatar concibió para ellos. A cada uno le fue otorgada una poderosa voz, para que cantaran ante Ilúvatar, para complacerle. Las leyendas se refieren a esto como la Música de los Ainur, en la que surgían grandes temas cuando los espíritus individuales buscaban la supremacía o la armonía, según su naturaleza. Con una palabra y la Llama Imperecedera, Ilúvatar creó a continuación Eä, el «Mundo que es»; los elfos y los hombres lo llamaron más tarde Arda, la Tierra. Algunos de los Ainur descendieron a este mundo recién creado, donde se los conoció como los Poderes de Arda. En Arda adoptaron diferentes formas, cada uno según su naturaleza y los elementos que amaban, y, aunque no estaban atados a una forma visible, muy a menudo la adoptaban bajo la característica de una indumentaria, y en edades posteriores serían conocidos por los elfos y hombres bajo esas apariencias.

En Arda, los elfos dividieron esta raza en dos: los Valar y los Maiar. Aquellos de los Ainur que figuraban entre los Valar eran: Manwë, Rey de los Vientos; Varda, Reina de las Estrellas; Ulmo, Señor de las Aguas; Nienna, la Plañidera; Aulë, el Herrero; Yavanna, Dadora de Frutos; Oromë, Señor de los Bosques; Vana, la Siempre Joven; Mandos, Guardián de los Muertos; Vairë, la Tejedora; Lórien, Señor de los Sueños; Estë, la Sanadora; Tulkas, el Campeón; Nessa, la Bailarina, y Melkor, llamado posteriormente Morgoth, el Enemigo Negro.

Muchos de los Ainur eran Maiar, pero únicamente unos pocos aparecen nombrados en las historias de los hombres: Eönwë, Herald de Manwë; Ilmarë, Doncella de Varda; Ossë de las Olas; Uinen de los Mares Calmos; Melian, Reina de los sindar; Arien, Conductora del Sol; Tilion, Conductor de la Luna; Sauron, el Hechicero; Gothmog, Señor de los balrogs, y Olórin (Gandalf), Aiwendil (Radagast), Curunir (Saruman), Alatar y Pallando, los Magos. En la historia de la Tierra Media también aparecen otros personajes que bien podrían haber sido Maiar: Thuringwethil, la Vampira; Ungoliant, la Araña; Draugluin, el Licántropo; Baya de Oro, la Hija del Río, e Iarwain Ben-adar (Tom Bombadil).

Cuando llegue el fin del mundo, los Valar y los Maiar se reunirán con sus parientes en los Palacios Intemporales y entre los que regresen se encontrarán también los Eruhíni, los Hijos de Eru que nacieron en Arda.

Albos. Existían tres ramas de la raza de Medianos, llamados hobbits: los Albos, los Fuertes y los Pelosos.

Los Albos eran gentes que habitaban en los bosques y eran los más versados en las artes de la canción y la poesía. Para ser hobbits, eran altos, de pelo rubio y tez blanca. Su número era menor que el de las otras dos ramas hobbits, pero eran más aventureros y más propensos a realizar actos atrevidos. Por esta razón los Albos a menudo fueron los líderes de su pueblo, y se sabía que buscaban la compañía y los consejos de los elfos.

Los hermanos Albos Marcho y Blanco fundaron la pacífica región de la Comarca en el año 1601 de la Tercera Edad. Y todos aquellos miembros de las familias Tuk, Brandigamo y Bolsón que fueron héroes famosos en el gran conflicto de la Guerra del Anillo tenían fuertes lazos de sangre con la rama de los Albos.

Altos elfos. De todos los elfos, los más poderosos eran los Altos elfos, aquellos de los eldar que fueron los primeros en llegar a las costas de Aman, las Tierras Imperecederas, en los días de los Árboles de los Valar.

Amanyar. En los tiempos de los Árboles de los Valar, muchos de los pueblos élficos hicieron el Gran Viaje hacia el continente de las Tierras Imperecederas, conocido también como Aman. A partir de aquel momento se los llamó Amanyar, «los de Aman».

Apanónar. Cuando el sol brilló por vez primera sobre Arda, surgió una raza de hombres, llamados también apanónar, que significa «los nacidos después», porque no fueron los primeros en aparecer en Arda.

Aratar. Entre los Poderes de Arda se encuentran los Valar, ocho de los cuales reciben el nombre de Aratar, los «Exaltados»: Manwë, Rey del Viento; Varda, Reina de las Estrellas; Aulë, el Herrero; Mandos, el Señor del Destino; Yavanna, Reina de la Tierra; Oromë, Señor de los Bosques; Ulmo, Señor de las Aguas, y Nienna, la Plañidera.

Atanatári. Hubo quienes, de entre la raza humana, se marcharon durante la Primera Edad del Sol al reino de Beleriand, donde vivían los elfos noldor y sindar. Los noldor llamaron a estos hombres los atanatári, los «Padres de los hombres», aunque se los denominó más a menudo bajo la forma sindarin de este nombre: edain.

Atani. De entre todos los hombres en la Primera Edad del Sol, los más poderosos eran los atani de las Tres Casas, o amigos de los elfos. Sin embargo, el nombre de atani fue dado a los hombres de las Tres Casas sólo durante un corto período por los noldor. Su verdadero significado es «segundos nacidos» pues, como se llamó a los elfos los Primeros Nacidos, a los hombres se les dio el nombre de Segundos Nacidos: los atani. Con el tiempo, los hombres de las Tres Casas se convirtieron en los edain, nombre del idioma de los elfos grises.

Aurigas. En el siglo diecinueve de la Tercera Edad del Sol, vino de las tierras de Rhûn un pueblo oriental a hacer la guerra a los hombres de Gondor. Era un pueblo numeroso y bien armado, con grandes carrmatos tirados por caballos y con carros de guerra. Los hombres occidentales los llamaron Aurigas, y durante cien años guerrearon contra los hombres de Gondor.

En 1856 se libró la primera batalla, en la que los Aurigas derrotaron a Gondor y a sus aliados, los Hombres del Norte. Mataron al rey Narmacil II, ocuparon las tierras de Rhovanion y esclavizaron a los Hombres del Norte que vivían en ellas.

Los Aurigas gobernaron Rhovanion hasta el último año de ese siglo, cuando los Hombres del Norte se rebelaron y Calimehtar, el nuevo rey de Gondor, se dirigió al norte con su ejército. Tras la Batalla de Dagorlad, los Aurigas fueron rechazados hacia Rhûn, en el este, por el nuevo rey. Pero los Aurigas siguieron causando problemas en las tierras fronterizas de Gondor y, con la ayuda de los Espectros del Anillo y los haradrim, en 1944 volvieron a declarar la guerra a Gondor. Así, debido al ataque desde el este y desde el sur, los hombres de Gondor se vieron obligados a dividir sus ejércitos. El rey de Gondor, Ondoher, se marchó al este, donde su ejército fue derrotado por los Aurigas y él y sus dos hijos recibieron muerte. Pero el ejército meridional de Gondor derrotó al ejército de los haradrim y se dirigió a continuación hacia el este. Sorprendió a los victoriosos Aurigas y los aniquiló con vengativa furia. Su campamento fue pasto de las llamas y aquellos que no murieron en la Batalla del Campamento, fueron empujados a las Ciénagas de los Muertos, donde perecieron. A partir de entonces, el nombre de los Aurigas desaparece de los anales de Occidente, y no se los volvió a citar ni en las historias de los hombres ni en las de los elfos.



INVASORES AURIGAS

Avari. En el tiempo del Despertar, todos los elfos vivían en el este de la Tierra Media, en las orillas de Helcar, el mar interior. Pero, cuando llegó la invitación de los Valar, aquellos elfos que escogieron la luz eterna y emprendieron el Gran Viaje fueron llamados eldar, mientras que los que se quedaron recibieron el nombre de avari, los «renuentes». La tierra en que vivían se plagó de Poderes Oscuros y de razas malignas y ellos se escondieron y disminuyeron en número. Siempre vivieron cerca de las tierras boscosas, no construyeron nunca ciudades ni tuvieron reyes.

B

Balchoth. En tiempos de Círon, duodécimo Senescal de Gondor, habitaban en Rhovanion unos fieros pueblos bárbaros, en las fronteras orientales del reino. Eran los balchoth, que pertenecían a la raza de los Orientales. Los balchoth causaron un gran terror en la cuenca meridional del Anduin, porque sus actos estaban guiados por Sauron, el Señor Oscuro.

El salvajismo de los balchoth era legendario y su número enorme. En el año 2510 de la Tercera Edad del Sol, los balchoth penetraron por fin en el reino de Gondor. Asolaron la provincia de Calenardhon y masacraron a sus habitantes, hasta que los hombres de Gondor, en un imponente ejército mandado por Círon, se les enfrentaron. Pero entonces vino de las montañas un ejército de orcos que atacó a los hombres de Gondor por la espalda. En aquel momento desesperado llegó ayuda a los hombres de Gondor. Los éothéod, que más tarde se llamarían rohirrim, enviaron una gran hueste de caballería que puso en fuga tanto a los balchoth como a los orcos. Fue ésta la Batalla del Campo de Celebrant, en la que el poder de los balchoth terminó para siempre. El ejército bárbaro fue aniquilado y ninguna historia menciona a los feroces balchoth a partir de entonces. Pronto desaparecieron por completo de la Tierra Media.

Banakil. Hasta que no hubieron transcurrido los primeros mil años de la Tercera Edad del Sol en la cuenca del Anduin, los hombres no descubrieron a los banakil, la raza de «Medianos» llamados los hobbits.

Bárdidos. Los bárdidos pertenecían a los grupos de Hombres del Norte que vivían entre el Bosque Negro y las Colinas de Hierro en el último siglo de la Tercera Edad. Antes se los había conocido como hombres de Valle, y habían morado en la rica ciudad de Valle, al pie de la Montaña Solitaria. Pero, cuando el dragón Smaug llegó a la Montaña Solitaria, Valle fue saqueada y sus gentes huyeron. Los Hombres del Lago les dieron refugio en Esgaroth durante casi dos siglos. En ese tiempo, entre los exiliados

de Valle, surgió el heredero del rey, que se llamó Bardo el Arquero. Cuando el dragón de la Montaña Solitaria volvió al ataque, fue Bardo quien le clavó una flecha negra en el pecho y liberó a la región de aquel fiero terror.

De esa forma Bardo pasó a ser señor de su pueblo y, con una parte de las riquezas del tesoro del dragón, reconstruyó Valle y volvió a crear un próspero reino. En honor a este héroe, a partir de entonces todos los habitantes de Valle llevaron con orgullo su nombre.

Belain. Palabra sindarin (el lenguaje de los elfos grises) que significa los «poderes» y se refiere a la raza de dioses conocidos como los Valar, quienes dieron forma al mundo.

Beórnicas. En la Tercera Edad del Sol existía una raza de solitarios Hombres del Norte que protegían contra los orcos y los huargos el Vado de la Carroca y el Paso Alto en Rhovanion. Estas gentes eran los beórnicas, hombres de pelo y barba negra, vestidos con toscas ropas de lana. Llevaban hachas de leñador y eran bruscos, muy musculosos, pero honrados. Su nombre venía de un feroz guerrero, llamado Beorn, quien por cierto sortilegio podía cambiar de forma y convertirse en un gran oso. Por miedo a este hombre-oso, los orcos y los huargos de las Montañas Nubladas se mantenían lejos del camino del Paso Alto.

En la Guerra del Anillo, los beórnicas, al mando de Grimbeorn, hijo de Beorn, avanzaron decididamente junto a los Hombres del Bosque y los elfos del Bosque Negro y expulsaron el mal de aquella región para siempre.

C

Calaquendi. Los elfos que fueron a las Tierras Imperecederas en la época de los Árboles de los Valar recibieron el nombre de calaquendi, o elfos de la Luz. Durante muchas edades vivieron bajo la Luz Eterna de los Dos Árboles y dicha Luz los ennobleció, sus cuerpos se fortalecieron y adquirieron gran sabiduría, gracias a las enseñanzas de los Valar y los Maiar.

Corsarios. En la Tercera Edad del Sol, los temidos Corsarios de Umbar tiranizaron las costas de la Tierra Media durante muchos siglos. El avistamiento de sus dromones de negras velas siempre llenaba de temor a las gentes de la Tierra Media, porque dichas naves albergaban muchos guerreros y eran impulsadas gracias a los esclavos que manejaban sus remos.

Los númenóreanos fundaron Umbar en la Segunda Edad del Sol, pero acabaron sucumbiendo ante el mal y, tras el hundimiento de su tierra en el Mar Occidental, algunos se quedaron en Umbar y fueron llamados númenóreanos negros. Eran una potencia marítima maligna. Pero, en el año 1050 de la Tercera Edad, el poder de los númenóreanos negros se terminó, y Umbar pasó a ser una fortaleza del reino de Gondor. Pasado un tiempo, sin embargo, se produjeron luchas y rebeliones, hasta que los rebeldes de Gondor, los haradrim y los pocos númenóreanos negros que quedaban, conquistaron Umbar con muchas grandes naves y restauraron su poder. Desde el siglo quince hasta la Guerra del Anillo, estas gentes recibieron el nombre de Corsarios de Umbar y siempre se los consideró entre los principales enemigos de los dúnedain de Gondor.



CORSARIOS DE UMBAR

En el último siglo de la Tercera Edad, el Capitán dúnadan Aragorn demostró ser el principal protagonista en la caída de los Corsarios. Guió a los dúnedain de Gondor hasta los puertos de Umbar. Allí mató a su capitán e incendió su flota. En el mismo año de la Guerra del Anillo, Aragorn mandó un ejército fantasma que procedía de Sagrario contra las negras naves de los Corsarios que se encontraban en Pelargir. Y, con estos Muertos del Sagrario, Aragorn derrotó de nuevo a los Corsarios en lo que resultó ser la batalla definitiva.

Con esta acción acabó con el poder de los Corsarios y cambió el rumbo de la Guerra del Anillo. Aragorn utilizó las negras naves de los Corsarios para llevar victoriosamente a los aliados de los dúnedain a la Batalla de los Campos del Pelennor.

D

Dorwinions. En la orilla oeste del mar interior de Rhûn vivían los dorwinions. Eran los Hombres del Norte que vivían más al este, y tenían fama de fabricar un vino exótico y excelente.

Drúedain. Drúedain o drúath era el nombre que los elfos grises daban a los primitivos hombres salvajes de los bosques: los woses. Los haladin los llamaban drûgs; los rohirrim, rógin, y los orcos, oghor-hai.

Dúnedain. Los dúnedain eran los edain que sobrevivieron a la Primera Edad. Este pueblo fue honrado por los Valar y se le dio una tierra que quedaba en el Mar Occidental, entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas. Era Númenor o Oesternesse. Eran gentes poderosas y su caída fue terrible, cuando su país fue tragado por las aguas.

En el año 3319 de la Segunda Edad del Sol, nueve naves vinieron del Mar Occidental. Eran los barcos de Elendil el Alto, quien llevaba a la Tierra Media a los Fieles dúnedain supervivientes. Elendil creó Arnor, el reino septentrional de los dúnedain, y edificó Annúminas, su capital, cerca de las tierras élficas de Lindon, mientras que Anárion e Isildur iban al sur y fundaban Gondor, el reino meridional de los dúnedain, y edificaban Osgiliath, su capital.

Durante un siglo de esa edad, los dúnedain prosperaron pacíficamente, pero otro poder también estaba creciendo. De Mordor llegaron Sauron y los Nazgûl, y orcos y hombres de muchas razas que eran sus esclavos. De manera que la guerra volvió a declararse, pero se estableció un pacto que en épocas posteriores se recordaría como la Última Alianza de los elfos y los hombres; Gil-galad, el último Gran Rey de los elfos en la Tierra Media, mandaba a los elfos de Lindon, y Elendil mandaba a los dúnedain. Y, aunque murieron en la lucha Elendil, Anárion y Gil-galad, también acabó el poder de los Espectros del Anillo y de Sauron. Isildur cortó el dedo de la mano de Sauron que tenía el Anillo, y Sauron, los Espectros del Anillo y todos sus siervos pasaron a las

sombras.

Ésta fue la guerra que puso fin a la Segunda Edad del Sol. Desaparecido Sauron, se esperaba una época de paz, pero la Tercera Edad también estaba condenada a terminar con una guerra sangrienta, porque Isildur no destruyó el Anillo de Sauron. En el segundo año de la Tercera Edad, Isildur cayó en una emboscada en los Campos Gladios y murió atravesado por las flechas negras de los orcos, y el Anillo se perdió en el río Anduin. Así, aunque durante algún tiempo reinó la paz, el conflicto estaba predestinado a regresar a las Tierras Occidentales. Los dúnedain fueron atacados por todas partes: balchoth y Aurigas desde Rhûn, númenóreanos negros y haradrim desde el sur, variags de Khand, orcos y dunlendinos de las Montañas Nubladas, Montañeses y trolls de las Landas de Etten, y los Espectros del Anillo que reaparecieron en Mordor, Angmar, Morgul y Dol Guldur. Así transcurrió la Tercera Edad, los dúnedain guerreando contra aquellos que eran guiados por una única fuerza que había conseguido por fin recuperar una forma y que residía en la poderosa torre de Barad-dûr: Sauron, el Señor de los Anillos.

Hubo veces durante esos años en que los dúnedain adquirieron verdadero poder y sus territorios llegaron hasta Rhûn y Harad. Pero con el paso de los siglos fueron como acantilados, desgastados por las mareas. Arnor fue roto como reino y en 1975 cayó su última ciudad. Aunque permaneció escondido en sus tierras un heredero del trono, el reino dúnadan se perdió completamente. A partir de entonces, aquellos que en el norte eran reyes por derecho de los dúnedain, no fueron más que Capitanes. En el sur, aunque amenazado con frecuencia, la mayor parte del reino de Gondor permaneció intacto y fuerte, pero el linaje real se vio interrumpido y el país fue gobernado por Senescales.

Durante la Tercera Edad el poder de Sauron fue en aumento, hasta que al final declaró la guerra, decidido a expulsar a los dúnedain y a los elfos del mundo y hacer de la Tierra Media su dominio para siempre. Ésta fue la Guerra del Anillo.

En dicha guerra, surgió entre los dúnedain del norte Aragorn, hijo de Arathorn, el heredero verdadero y único de Isildur y rey por derecho de todos los dúnedain de la Tierra Media.

Demostró ser un verdadero jefe de los hombres y, acabada la Guerra del Anillo, fue coronado rey Elessar Telcontar, como heredero de Isildur, gobernante de todos los dúnedain de los reinos gemelos de Gondor y Arnor.

Aragorn era comparado con los más nobles númenóreanos de antaño, e incluso con los señores elfos. De hecho, tomó como esposa y reina a la princesa élfica Arwen Undómiel, y juntos gobernaron con sabiduría las Tierras Occidentales hasta bien entrada la Cuarta Edad, llevando la paz a todos los pueblos de la Tierra Media.

Dunlendinos. En la Segunda Edad del Sol, vivía en los fértiles valles al pie de las Montañas Blancas una raza de hombres altos y de pelo oscuro. Se dice que durante muchos siglos desarrollaron una cultura separada de otros pueblos y construyeron muchas fortalezas de piedra. Ningún relato habla del destino de estos hombres, aunque desaparecieron, y en sus tierras sólo quedaron aquellos de sus descendientes que recibían el nombre de dunlendinos. Mucho antes de que los dúnedain fundaran los reinos de Gondor y Arnor, el poder de los dunlendinos había disminuido. El pueblo se había dividido. Aquellos que permanecieron en Sagrario se convirtieron en aliados de Gondor; otros emigraron hacia el norte y se asentaron pacíficamente en las tierras de Bree. Pero la mayor parte de ellos se retiraron a las colinas y las llanuras de las Tierras Brunas, donde se convirtieron en un pueblo de organización tribal dedicado al pastoreo. Aunque conservaron su idioma y siguieron siendo feroces guerreros, se convirtieron en un pueblo bárbaro.

En el siglo veintiséis de la Tercera Edad, los hombres de Gondor cedieron a los éothéod (más adelante llamados rohirrim) una provincia llamada Calenardhon, pero los

dunlendinos consideraban que les pertenecía a ellos por derecho. Los dos pueblos comenzaron a odiarse y, en el año 2758, un dunlendino de nombre Wulf se puso a la cabeza de una gran invasión de su pueblo contra los rohirrim y resultó victorioso. Pero fue a costa de un alto precio, porque al año siguiente los rohirrim se rebelaron y rechazaron nuevamente a los dunlendinos a las colinas, y Wulf resultó muerto.

Fue así que durante casi tres siglos los dunlendinos permanecieron en las regiones de las colinas y dejaron los fértiles valles a los rohirrim. Pero no olvidaron la ofensa, y los hombres altos y morenos de las Tierras Brunas hicieron un pacto maligno con el mago rebelde Saruman, quien había llevado multitud de grandes orcos (llamados uruk-hai) a Isengard. Y se recoge en la historia que, por medio de un acto maligno de hechicería, los dunlendinos fueron mezclados con los uruk-hai, y el resultado fue una descendencia maligna que recibió el nombre de Medio orcos. Los Medio orcos eran hombres de piel negra, con ojos de lince y rasgos malvados de orco.

Cuando el poder de Rohan y de Gondor pareció disminuir, este ejército se reunió en Isengard, bajo el estandarte de la Mano Blanca de Saruman, para combatir a los rohirrim. Los dunlendinos, con sus altos yelmos y negros escudos, avanzaron hacia la Batalla de Cuernavilla en el Abismo de Helm, junto a los uruk-hai y los Medio orcos.

Pero esta batalla fue un gran desastre para los dunlendinos; fueron vencidos y los feroces uruk-hai y Medio orcos fueron aniquilados. Los que no resultaron muertos no pudieron hacer otra cosa que pedir la paz y prometer no volver a rebelarse nunca contra los conquistadores rohirrim.

Dwimmerlaik. Había en la Tierra Media quienes, después de muertos y en virtud de algún acto de hechicería o por haber roto un juramento, permanecían en el mundo mortal como espíritus inquietos.

En las tierras de Rohan, en la época de los Jinetes de la Marca, se denominaba dwimmerlaik a todos estos espíritus malditos.

E

Edain. De los hombres de la Primera Edad, los más importantes fueron los edain. Fueron los primeros hombres que llegaron a Beleriand, donde los elfos tenían muchos reinos, procedentes del este.

Estos hombres entraron en Beleriand divididos en tres huestes, guiadas por los caciques Bëor, Haldad y Marach, y estas tres huestes se convirtieron en las Tres Casas de los edain. Dado que los elfos eran llamados los Primeros Nacidos, Hijos de Ilúvatar, los noldor de Beleriand llamaron a estos hombres atani, que significa «segundos nacidos», y les proporcionaron inmensos conocimientos. Sin embargo, como el idioma común en Beleriand era el sindarin, el idioma de los elfos grises, los atani fueron llamados con más frecuencia edain, ya que ésa es la palabra sindarin que significa Segundos Nacidos.

De las Tres Casas, la de Bëor (que más tarde se llamó Casa de Húrin) fue la primera en llegar a Beleriand. De todos los hombres eran los más parecidos a los noldor. Su pelo era oscuro y sus brillantes ojos eran grises. Poseían mentes curiosas, eran rápidos a la hora de aprender y su fuerza física era grande. Los de la Segunda Casa eran llamados los haladin y también Pueblo de Haleth; eran gentes que habitaban en los bosques, más escasos y de menor estatura que las otras dos casas. La Tercera Casa era la de Hador, cuyas gentes tenían el cabello rubio y los ojos azules y eran los más numerosos de entre los edain.

Surgieron muchos héroes entre los edain. Hador Lórinol, que significa «cabeza dorada», fue nombrado Par de los señores elfos y Señor de Dor-lómin. Húrin el Firme fue el poderoso guerrero que mató a setenta trolls en combate. Tal y como se cuenta en el «Narn i Hîn Húrin», el hijo de Húrin fue Túrin Turambar, que llevaba la reliquia de

su pueblo, el yelmo de dragón de Dor-lómin, realizado por los enanos, y la espada negra llamada Gurthang. Con estas armas y gracias a la fuerza y la astucia, Túrin mató a Glaurung, el Padre de los dragones.

De todas las hazañas de los hombres dentro de las Esferas del Mundo, las más grandes fueron las de Beren Echamion, quien se casó con la princesa élfica Lúthien Tinúviel, la más hermosa hija del Mundo. Fue él quien, con el cuchillo Angrist, arrancó un Silmaril de la Corona de Hierro de Morgoth.

En las historias de los elfos sólo se recogen otras dos uniones de edain y elfos. Tuor se casó con Idril, la hija de Turgon, Señor noldo de Gondolin. Debido a esto, se dice que Tuor fue el único hombre que fue llevado a las Tierras Imperecederas y al que se le permitió morar en ellas. El hijo de Tuor e Idril, Eärendil el Marinero, se casó con la princesa sinda Elwing. Fue Eärendil el que tripuló el barco volador Vingilot y llevó el Silmaril, la llama de la estrella azul del crepúsculo. En la Gran Batalla, Eärendil mató también al dragón alado de fuego, Ancalagon el Negro.

Los restantes edain fueron guiados en la Segunda Edad fuera de la Tierra Media por la luz de Eärendil, cuando los Valar los recompensaron por sus sufrimientos. Fortalecidos en cuerpo y en mente y con una esperanza de vida larga, fueron llevados al país de Númenor, que se encontraba en el Mar Occidental, entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas. En esa época se los llamó dúnedain, los «edain del oeste», y vivieron allí durante la Segunda Edad del Sol y fueron los hombres más sabios y grandes que jamás anduvieron por el mundo.

Edhil. En los dialectos de los elfos surgieron varias palabras con las que se designaban a sí mismos. Entre ellas estaba edhil, término con el que los sindar designaban a todos los elfos.

Eglath. En la historia del Gran Viaje de los elfos en las Edades de las Estrellas, existe la leyenda de cómo el tercer linaje, el de los teleri, perdió a su rey, Elwë Singollo. En el bosque de Nan Elmoth, en las tierras de Beleriand, cayó víctima de un encantamiento. Y, aunque pasaron muchos años buscando al rey, los teleri no pudieron encontrarlo y al final tomaron por rey al hermano de Elwë y volvieron a reemprender el camino al oeste, hacia las Tierras Imperecederas. Pero muchos no quisieron abandonar Nan Elmoth y se quedaron por amor a Elwë Singollo, si bien transcurrieron muchos más años. Al separarse así para siempre de su linaje, recibieron el nombre de eglath, que en élfico significa «los abandonados». Al final, su lealtad tuvo su recompensa, porque su rey regresó. Se llamaba ahora Elu Thingol o rey Mantogrís y había cambiado mucho. Una brillante luz se desprendía de él, y lo acompañaba quien era autora de su encantamiento, su reina, Melian la Maia. Y así se presentó un gran destino para los eglath. A partir de entonces se los llamó sindar, los elfos grises, y en los años de las Estrellas fueron el pueblo más poderoso de la Tierra Media.

Eldalië. Los elfos que en la Primera Edad de las Estrellas escogieron realizar el Gran Viaje y abandonar la Tierra Media para ir a las Tierras Imperecederas recibieron el nombre de Eldalië, el pueblo de los eldar. Eran tres linajes: los vanyar, los noldor y los teleri, y son muchas las cosas que sobre ellos cuentan las canciones y leyendas.

Eldar. En la Primera Edad de las Estrellas, cuando Oromë el Cazador, de los Valar, descubrió a los elfos en las regiones orientales de la Tierra Media, los contempló maravillado y les dio el nombre de eldar, pueblo de las estrellas. En aquella época todos los elfos se llamaban eldar, pero más tarde este nombre sólo lo recibieron aquellos que emprendieron el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas, respondiendo a la llamada de los Valar. Los que se quedaron se llamaron a vari, o «renuentes».

Así los eldar fueron un pueblo escogido, que se dividía en tres linajes: los vanyar, los noldor y los teleri. El viaje fue, sin embargo, largo y peligroso, y fueron muchos los eldar que no llegaron a las Tierras Imperecederas; fueron llamados los úmanyar, «los que no son de Aman». Entre ellos se contaban los nandor, los sindar, los falathrim y los

laiquendi. Pero fueron más los que acabaron el viaje y llegaron a las Tierras Imperecederas en los días de los Árboles de los Valar. Allí ocuparon el país llamado Eldamar, que había sido preparado para ellos, y construyeron hermosas ciudades y se convirtieron en un gran pueblo.

Elendili. La «Akallabêth» cuenta cómo, cuando los númenóreanos declararon la guerra estúpidamente contra los Poderes de Arda en las Tierras Imperecederas, todo su país fue destruido y se hundió. Sin embargo, antes de la Caída, nueve barcos zarparon de la isla condenada. Eran las naves de los elendili, los Fieles y amigos de los elfos, quienes rechazaban el comportamiento de los númenóreanos y zarparon hacia la Tierra Media. Allí Elendil el Alto y sus dos hijos crearon los reinos de los dúnedain en el norte, Arnor, y en el sur, Gondor.

Elfos. En el mismo momento en que Varda, la Señora de los Cielos, encendía de nuevo las brillantes estrellas sobre la Tierra Media, los Hijos de Eru despertaron junto a la laguna de Cuiviénen, el «agua del despertar». Este pueblo era el de los quendi, llamados también elfos, y, cuando cobraron vida, lo primero que advirtieron fue la luz de las nuevas estrellas. Por eso, los elfos aman por encima de todo a las estrellas y adoran a Varda, a la que conocen como Elentári, Reina de las Estrellas, por encima de todos los Valar. Y aún más, cuando la nueva luz penetró en los ojos de los elfos en el momento del despertar, permaneció en ellos y desde entonces brilló en sus ojos.



GUERRERO ELFO

Así Eru el Único, a quien los nacidos en la tierra llaman Ilúvatar, creó la más hermosa y la más sabia de las razas que jamás existieron. Ilúvatar declaró que los elfos tendrían y harían más cosas hermosas que cualquier otra criatura terrenal y que disfrutarían de la

máxima felicidad y padecerían los mayores sufrimientos. Serían inmortales y no envejecerían, de manera que vivirían mientras la Tierra viviera. Nunca conocerían la enfermedad o las pestes, pero sus cuerpos serían de la misma sustancia que la Tierra y podrían ser destruidos. Podían hallar la muerte por el fuego o el acero en la guerra, ser asesinados o incluso morir de pena.

Tendrían el mismo tamaño que los hombres, que todavía no habían sido creados, pero los elfos serían más fuertes física y espiritualmente, y no se debilitarían con la edad; sólo se harían más sabios y hermosos.

Aunque eran seres mucho menores en estatura y poder que los divinos Valar, los elfos comparten la naturaleza de esos poderes en mayor medida que la raza de los Segundos Nacidos. Se dice que los elfos siempre andan en medio de una luz que es como el resplandor de la luna cuando está justo debajo del horizonte. Sus cabellos son como hilos de oro o de plata, o de azabache pulido, y la luz de las estrellas brilla a su alrededor, en el pelo, en los ojos, en sus sedosas vestimentas o en sus manos enjoyadas. Siempre hay luz en un rostro élfico, y el sonido de sus voces es variado, hermoso y sutil como el del agua. De todas las artes, son maestros en el habla, la canción y la poesía. Los elfos fueron los primeros que hablaron en la Tierra y nadie antes que ellos cantó. Y por eso se llamaban a sí mismos, muy apropiadamente, los quendi, los «parlantes», porque enseñaron a hablar a todas las razas de la Tierra.

En la Primera Edad de las Estrellas, tras la caída de Utumno y la derrota de Melkor, el Enemigo Oscuro, los Valar llamaron a los elfos para que fueran a las Tierras Imperecederas en el oeste. Esto ocurrió antes de que surgieran el Sol y la Luna, cuando la Tierra Media sólo estaba iluminada por las estrellas y los Valar querían proteger a los elfos de las tinieblas y del mal acechante que Melkor había dejado tras de sí.

Y así, en las Tierras Imperecederas que se encuentran más allá de los mares occidentales, los Valar prepararon un lugar llamado Eldamar, que significa «hogar de los elfos», donde se había predicho que con el tiempo los elfos edificarían ciudades con cúpulas de plata, calles de oro y escaleras de cristal.

De esta manera los elfos se dividieron por primera vez, porque no todos los pueblos élficos querían abandonar la Tierra Media y entrar en la Luz Eterna de las Tierras Imperecederas. Atendiendo a las invitaciones de los Valar, un gran número de elfos marchó al oeste, y éstos fueron los eldar, el «pueblo de las estrellas», pero otros se quedaron por su amor a la luz de las estrellas y se llamaron los avari, los «renuentes». Aunque eran diestros en las vías de la naturaleza y, como toda su raza, inmortales, eran un pueblo menor. Casi todos se quedaron en las regiones orientales donde el poder de Melkor era más intenso, y por eso menguaron.

Los eldar fueron llamados también el Pueblo del Gran Viaje porque viajaron hacia el oeste a través de las regiones sin caminos de la Tierra Media, hacia el Gran Mar, durante muchos años. De este pueblo élfico existían tres linajes, gobernados por tres reyes. El primer linaje era el de los vanyar, y su rey era Ingwë; el segundo era el de los noldor, y Finwë era su señor, y el tercero era el de los teleri, quienes eran gobernados por Elwë Singollo. Los vanyar y noldor alcanzaron el Belegaer, el Mar del Oeste, mucho antes que los teleri, y Ulmo, Señor de las Aguas, fue a su encuentro y los colocó sobre una isla que era como una inmensa nave. Llevó entonces a los dos linajes a través del mar a las Tierras Imperecederas, a Eldamar, el lugar que los Valar tenían dispuesto para ellos.

El destino de los teleri fue diferente que el de sus parientes y se separaron en varias razas. Debido a que eran los más numerosos, el viaje de los teleri fue el más lento. Muchos se volvieron atrás, y entre ellos se contaron los nandor, los laiquendi, los sindar y los falathrim. Elwë, el Gran Rey, se perdió y permaneció en la Tierra Media. Sin embargo, la mayor parte de los teleri siguió avanzando hacia el oeste, y nombraron rey

a Olwë, hermano de Elwë, y llegaron al Gran Mar. Allí los esperaba Ulmo, quien por fin los llevó a Eldamar.

En Eldamar, los vanyar y los noldor construyeron una gran ciudad que se llamó Tirion, sobre la colina de Tuna, mientras que, en la costa, los teleri edificaron el Puerto de los Cisnes, que en su idioma era Alqualondë. Estas ciudades de los elfos fueron las más hermosas del mundo.

En la Tierra Media, los sindar (a quienes se llamó elfos grises) se hicieron más poderosos que el resto de los elfos de las tierras mortales, gracias a las enseñanzas y a la luz de Melian la Maia. En el bosque de Doriath se fundó un reino encantado de gran poder. Con la ayuda de los enanos de las Montañas Azules, los sindar edificaron Menegroth, llamada las Mil Cavernas, por estar construida bajo una montaña. Pero era como un bosque lleno de linternas doradas, por cuyos pasillos podía oírse el canto de los pájaros y el fluir del agua en fuentes de plata.

Éstas fueron las edades de apogeo de los eldar, tanto en la Tierra Media como en las Tierras Imperecederas. Durante esta época, el príncipe noldo Fëanor creó los Silmarils, tres joyas parecidas a diamantes que brillaban con una llama que era en sí una forma de vida y resplandecían con la Luz viva de los Árboles de los Valar.



MUJER ÉLFICA

Entonces, las mentiras difundidas por Melkor dieron fruto y hubo conflictos y guerra. Con Ungoliant, la Gran Araña, Melkor destruyó los Árboles y su Luz desapareció para siempre de las Tierras Imperecederas. Durante la Larga Noche que vino a continuación, Melkor robó los Silmarils y huyó con Ungoliant atravesando Helcaraxë, el «hielo crujiente», para regresar a la Tierra Media y a los pozos de Angband, su gran arsenal.

Fëanor juró venganza y los noldor persiguieron a Melkor hasta la Tierra Media. Al

hacerlo se convirtieron en un pueblo maldito, porque capturaron las naves cisnes de los teleri de Alqualondë y mataron a sus hermanos elfos. Aquella fue la primera matanza entre elfos. Con los barcos de los teleri, los noldor de Fëanor cruzaron el Gran Mar, Belegaer, mientras que los noldor mandados por Fingolfin, en un acto de gran valor, se atrevieron a cruzar Helcaraxë a pie.

Tal y como cuenta el «Quenta Silmarillion», así comenzó la Guerra de las Joyas. Los noldor persiguieron a Melkor y lo llamaron Morgoth, el «enemigo oscuro del mundo». La guerra fue amarga y terrible y, de los eldar que estaban en la Tierra Media, fueron pocos los que sobrevivieron. Por fin, acudieron los Valar y muchos eldar de las Tierras Imperecederas, y en la Guerra de la Ira aplastaron para siempre a Morgoth el Enemigo. Pero en dicha guerra Beleriand fue destruida y cubierta por las olas del ancho mar. Los grandes reinos de aquella región desaparecieron para siempre, al igual que las ciudades élficas de Menegroth, Nargothrond y Gondolin. Sólo Lindon, una pequeña parte de Ossiriand, sobrevivió al diluvio. Allí permaneció el último reino eldarin en la Tierra Media durante los primeros años de la Segunda Edad del Sol. La mayoría de los eldar que sobrevivieron a la Guerra de la Ira volvieron a Occidente, embarcaron en las blancas naves de los teleri y navegaron hasta Tol Eressëa, en la bahía de Eldamar, donde se encuentra el puerto de Avallónë. Mientras tanto, los hombres que ayudaron a los eldar contra Morgoth fueron a una isla llamada Númenor.

Pero algunos de los eldar permanecieron todavía en las tierras mortales durante algún tiempo. Uno de ellos fue Gil-galad, que fue el último de los grandes reyes de los eldar en la Tierra Media. Su reinado duró hasta la Segunda Edad del Sol, y el reino de Lindon sobrevivió hasta la Cuarta Edad. En los años de la Segunda Edad hubo paz. Algunos señores noldor y sindar se unieron a los elfos silvanos y crearon reinos propios: Thranduil convirtió a Bosqueverde el Grande en su Reino del Bosque, y Celeborn y Galadriel gobernaron en Lothlórien, el Bosque Dorado. En aquella época la principal de las colonias eldarin fue Eregion, que los hombres llamaron Acebeda, donde fueron muchos nobles noldor. Se los llamó Gwaith-i-Mírdain, pero en días posteriores fueron conocidos como los Herreros elfos. Y a ellos acudió disfrazado Sauron el Maia, servidor de Morgoth. Celebrimbor, el más grande Herrero de la Tierra Media, nieto de Fëanor, el creador de los Silmarils, vivía en Acebeda. Por orden suya y merced a sus capacidades se hicieron los Anillos de Poder, y, debido a ellos y al Anillo Único que forjó Sauron, tuvo lugar la Guerra entre los elfos y Sauron, así como muchas otras guerras.



Las batallas de la Guerra contra Sauron fueron terribles. Celebrimbor pereció y su país quedó arruinado, y Gil-galad envió a Elrond y a muchos guerreros de Lindon para ayudar al pueblo de Eregion. Los elfos que sobrevivieron a la destrucción de Eregion huyeron a Imladris (que en la Tercera Edad recibió el nombre de Rivendel) y se escondieron del terror, y tomaron como señor a Elrond Medio elfo. Pero, aunque los elfos no tenían suficiente fuerza para acabar con el poder del Señor Oscuro mientras éste tuviera el Anillo Único, sus aliados, los númenóreanos, se habían hecho poderosos en Occidente. Los númenóreanos llegaron en sus naves a Lindon y expulsaron a Sauron de las tierras del oeste. Más adelante, regresaron otra vez, cogieron prisionero al Señor Oscuro y se lo llevaron a su país cargado de cadenas.

Allí permaneció Sauron hasta que las tierras de Númenor fueron engullidas por las aguas del mar de Belegaer y sobrevino el Cambio del Mundo, cuando las Tierras Imperecederas fueron apartadas de los Círculos del Mundo. Las tierras mortales se cerraron sobre sí mismas y las Tierras Imperecederas fueron colocadas en un lugar que sólo podían alcanzar las blancas naves élficas.

Pero en esa Segunda Edad del Sol todavía quedaba Sauron, el Señor de los Anillos, que había escapado a la Caída de Númenor y regresado a su reino de Mordor. Por eso se constituyó la Última Alianza de hombres y elfos. Juntos destruyeron Mordor y Barad-dûr, su torre, y le arrebataron el Anillo. Él y sus siervos perecieron y pasaron a las sombras, pero Gil-galad, el último Gran Rey de los elfos en la Tierra Media, también murió, al igual que ocurrió con casi todos los grandes señores númenóreanos.

Quedaron todavía unos pocos eldar para vigilar las tierras que lentamente iba controlando la raza humana. En la Tercera Edad, la presencia de los eldar en la Tierra Media apenas era una sombra de lo que había sido en tiempos pasados. Lindon permaneció pero se mantuvo aislado de las luchas de la Tierra Media, y Círdan, el Señor de los Puertos Grises, era el elfo de más alto rango. Las preocupaciones de los elfos parecían ceñirse a ellos mismos en todo menos en un asunto: el del Señor de los Anillos, quien regresó de nuevo a Mordor y envió a sus siervos, los Nazgûl, en todas direcciones. Entonces los elfos y los descendientes de los númenóreanos lucharon de nuevo en lo que se llamó la Guerra del Anillo, hasta que al fin el Anillo Único fue destruido. Mordor volvió a caer definitivamente, y Sauron desapareció para siempre, al igual que hicieron sus siervos, y su dominio sobre todo el mal del mundo se rompió. En la Cuarta Edad, en la Era del Dominio de los hombres, los últimos eldar zarparon de los Puertos Grises a bordo de las últimas naves blancas que construyó Círdan, para seguir el Camino Recto. Y así desapareció para siempre este Pueblo de las Estrellas, rumbo a aquel lugar fuera del alcance de los mortales, quienes sólo lo conocen por las leyendas y, tal vez, por los sueños.

Elfos de la Luz. La historia del Gran Viaje narra cómo la mayoría de los vanyar, noldor y teleri alcanzaron las costas de las Tierras Imperecederas en la época de los Árboles de los Valar. Estas gentes recibieron el nombre de elfos de la Luz porque resplandecían en cuerpo y espíritu, y eran el pueblo más hermoso de todos los que habitaban dentro de las Esferas del Mundo.

Elfos del bosque. En la mayoría de los bosques al este de las Montañas Nubladas que no habían sido totalmente consumidos por los males de Morgoth y Sauron, vivían los avari, el pueblo que se negó a emprender el Gran Viaje al oeste. Estas gentes, llamadas elfos del bosque, decayeron con el crecimiento del poder de Morgoth en el este. Para sobrevivir, se hicieron muy hábiles en la vida en los bosques en los que se refugiaron y aprendieron a esconderse de sus enemigos. Conocían todo lo referente al bosque y en sus ojos se veía el brillo de las estrellas, como en los de los otros elfos. No eran poderosos como sus parientes los Altos elfos, pero eran mejores que los hombres o que las otras razas que vinieron después de ellos.



ELFO DEL ESTE

Elfos del este. En el tiempo del Renacimiento de las Estrellas, todos los elfos vivían en el este de la Tierra Media. Pero, transcurrido un tiempo, el Señor de los Bosques, Oromë el Cazador, de la raza valariana, los invitó a abandonar aquella región. Fueron muchos los que atendieron a la llamada de Oromë y viajaron al oeste, donde se los llamó elfos del oeste y eldar. Los que se quedaron recibieron el nombre de elfos del este o avari, los «renuentes», que temían al Gran Viaje.

Elfos del mar. De todos los elfos, el tercer linaje, el de los teleri, era el que más

amaba los mares de Ulmo, el Señor de los Océanos, y el que habitó más tiempo en las costas de Belegaer, el Mar de Occidente. Eran los más sabios en el conocimiento marino y por ello se los llamó elfos del mar. Fueron el primer pueblo que construyó barcos, porque les enseñó Ossë, el Maia de las Olas Turbulentas. La esposa de éste era Uinen, la Señora de las Calmas, y juntos enseñaron a los elfos del mar todo lo referente a la vida marina.

Elfos del oeste. En la época del Despertar de los elfos, llegó un gran mensajero procedente del oeste. Era el Vala Oromë, quien invitó a los elfos a viajar a la tierra de la Luz Eterna. Algunos decidieron emprender el viaje hacia Occidente y recibieron el nombre de elfos del oeste, o eldar. Los que decidieron quedarse se llamaron elfos del este, o avari, los «renuentes». Los elfos del este decayeron y se convirtieron en espíritus menores, mientras que los elfos del oeste se hicieron poderosos y famosos.

Elfos grises. De todos los úmanyar, los elfos del Gran Viaje que no llegaron a ver la Luz de los Árboles, los más poderosos fueron los sindar, o elfos grises. Su rey era Elu Thingol, «rey Mantogrís», y su reina era Melian la Maia, y los dos fundaron un reino en el bosque de Doriath y allí edificaron una gran ciudad que se llamó Menegroth.

Elfos oscuros. Los elfos oscuros eran todos aquellos elfos que nunca contemplaron la Luz ennoblecedora de los Árboles de los Valar. Eran los avari y los eldar que nunca terminaron el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas. En la lengua élfica recibían el nombre de «moriquendi», y se los consideraba un pueblo de menor importancia que los Altos elfos de Eldamar.

Elfos profundos. De todos los elfos, los más famosos en las canciones de los hombres son los noldor, quienes recibían el nombre de elfos profundos debido a su gran conocimiento de las técnicas artesanas que les enseñó en las Tierras Imperecederas Aulë, el Herrero de los Valar y Hacedor de Montañas.

Elfos silvanos. Los últimos elfos que emprendieron el Gran Viaje fueron los teleri. De este linaje eran los llamados nandor, «los que se volvieron», quienes interrumpieron su marcha hacia el oeste en el río Anduin y ya no la reanudaron. De estos nandor, algunos se establecieron en Bosqueverde y en Lothlórien. Se les dio el nombre de elfos silvanos, porque la mayoría de ellos vivían en los bosques.

En los años posteriores a la Primera Edad del Sol, la población y las tierras de los elfos noldor y sindar habían disminuido, por lo que admitieron a los elfos silvanos como súbditos. El mayor poder y belleza se encontraba en los elfos silvanos que Celeborn y Galadriel gobernaban en el Bosque Dorado de Lothlórien. Su poder sobre el Bosque Dorado mantenía a raya al mal y los elfos silvanos siguieron prosperando a lo largo de todos los conflictos de la Tercera Edad aunque fueron atacados tres veces. Estos elfos eran los galadhrim o «pueblo de los árboles».

Bosqueverde el Grande (que más tarde recibió el nombre de Bosque Negro) fue durante la Segunda, Tercera y Cuarta Edades el Reino del Bosque del señor sindar Thranduil. La ciudad escondida de los elfos silvanos de Thranduil era hermosa y mágica, ya que era un reflejo en pequeño del antiguo reino sindarin de Menegroth, y resistió las tenebrosas invasiones de la Tercera Edad. En la Cuarta Edad, el hijo del rey llevó a parte de los elfos silvanos de este reino a las tierras boscosas de Ithilien, en Gondor. Este príncipe se llamaba Legolas, era uno de los miembros de la Comunidad del Anillo, y se convirtió en Señor de los elfos de Ithilien.

Elfos verdes. En Ossiriand, en el reino perdido de Beleriand, vivieron los elfos verdes en la última Edad de las Estrellas y durante la Primera Edad del Sol. Estos elfos vestían con ropas de color verde bosque, de manera que resultaban invisibles a sus enemigos cuando estaban entre los árboles. En la lengua de los Altos elfos se los llamaba laiquendi.

Enanos. En una gran estancia bajo las montañas de la Tierra Media, Aulë, el Herrero de los Valar, dio forma a los Siete Padres de los enanos durante las Edades de la

Oscuridad, cuando Melkor y sus siervos malvados de Utumno y Angband dominaban toda la Tierra Media. Por ello Aulë hizo a los enanos fuertes y resistentes, inmunes al frío y al calor, y más recios que las razas que surgieron después de ellos. Aulë conocía la gran maldad de Melkor, y por eso hizo a los enanos tenaces, indomables y persistentes en el esfuerzo y el trabajo. Eran valientes en el combate y su voluntad y orgullo no podían doblegarse.

Los enanos eran mineros, albañiles, artesanos del metal y los más maravillosos artesanos de la piedra. Estaban bien preparados para los trabajos artesanales de Aulë, quien había dado forma a las montañas, ya que eran fuertes y duros, aunque no altos, pues sólo medían entre un metro y veinte y uno y medio de estatura. Como sus fatigas iban a ser muchas, se les concedió una esperanza de vida en torno a los dos siglos y medio, ya que eran mortales; también podían encontrar la muerte en el combate. Aulë hizo a los enanos muy sabios en el conocimiento de sus técnicas artesanales y les dio un idioma propio, el khuzdul. En este idioma, Aulë era Mahal y los enanos los khazâd, pero era un idioma secreto que nadie que no fuera enano conocía, aparte de unas pocas palabras, y que ellos protegían celosamente. Los enanos siempre dieron las gracias a Aulë y reconocían que por él adquirieron forma. Pero la verdadera vida se la dio Ilúvatar.

Se cuenta que, cuando Aulë hizo a los enanos, los ocultó a los demás Valar y creyó que tanto ellos como él mismo escapaban al conocimiento de Ilúvatar. Pero Ilúvatar se apercibió de lo hecho por Aulë y juzgó que era un acto sin malicia, por lo que santificó a los enanos. Pero no permitió que esta raza apareciera antes que sus hijos preferidos, los elfos, que debían ser los Primeros Nacidos. Así que, aunque los enanos ya estuvieran completamente acabados, Aulë los cogió y los escondió muy profundo bajo las rocas y en esa oscuridad durmieron los Siete Padres de los enanos durante muchas edades antes de que volvieran a iluminarse las estrellas y se acercara el Tiempo del Despertar.

Fue así que los elfos despertaron en Cuiviénen en el este, en la Primera Edad de las Estrellas. En los años que siguieron, los Siete Padres de los enanos despertaron y su cámara de piedra se abrió y se alzaron y quedaron maravillados.

Se dice que cada uno de estos Siete Padres construyó una gran mansión bajo las montañas de la Tierra Media, pero las historias élficas de estos primeros días sólo hablan de tres. Eran los reinos enanos llamados Belegost y Nogrod en las Montañas Azules, y Khazad-dûm en las Montañas Nubladas. La historia de Khazad-dûm es la más larga porque ésta era la casa del Primer Padre, llamado Durin I o Durin el Inmortal. Durante la Edad de las Estrellas, los enanos de Belegost y Nogrod fueron una bendición para los elfos de Beleriand, porque fueron al reino de los elfos grises con armas y herramientas de acero y mostraron gran habilidad en el trabajo de la piedra. Y, aunque los elfos grises no conocían previamente a aquella raza, a la que encontraban poco agraciada, y a la que llamaron los naugrim, el «pueblo menguado», pronto comprendieron que los enanos eran diestros en las artesanías de Aulë, y por eso los llamaron gonnhirrim, «maestros de la piedra». Hubo mucho comercio entre elfos y enanos, y ambos pueblos prosperaron.

En las Edades de las Estrellas, los enanos de las Montañas Azules dieron forma al mejor acero que nunca había visto el mundo. En Belegost (que también recibía los nombres de Gabilgathol y Mickleburgo) se hizo por primera vez la famosa cota de malla enana, hecha de anillos engarzados, mientras que en Nogrod (que también se llamaba Tumunzahar y Morada Hueca) vivió Telchar, el mayor herrero enano de todos los tiempos. En aquella época, los enanos forjaban las armas de los sindar y construyeron para los elfos grises del rey Thingol su ciudadela de Menegroth, las Mil Cavernas, que tuvo fama de ser la más hermosa de las mansiones de la Tierra Media.

La Guerra de las Joyas estalló en la Primera Edad del Sol, y en ella la mayoría de los

enanos lucharon al lado de los elfos contra los siervos de Morgoth. De todos los enanos de esa época, el rey Azaghâl, Señor de Belegost, fue el más famoso. En la Batalla de las Lágrimas Innumerables sólo los enanos resistieron las llamaradas del fuego de los dragones, porque eran una raza de herreros, acostumbrados a las altas temperaturas, y en sus yelmos llevaban máscaras de acero que les protegían los rostros de las llamas.

Pero no todos los hechos de los enanos en esa edad fueron dignos de elogio. Porque, según se cuenta, los enanos de Nogrod codiciaban el Silmaril y para conseguirlo asesinaron al rey Thingol y saquearon Menegroth.

A partir de finales de la Primera Edad del Sol, las historias de elfos y hombres que hablan de los enanos se refieren principalmente a aquellos del linaje de Durin que vivían en Khazad-dûm. Cuando llegó la destrucción de Beleriand con la Guerra de la Ira, las mansiones de Belegost y Nogrod se derrumbaron y desaparecieron. Los enanos de estos reinos fueron a las Montañas Nubladas en la Segunda Edad e hicieron que Khazad-dûm, la más grande mansión de los enanos en la Tierra Media, fuera aún más grande. En la Segunda Edad muchos de los elfos noldor de Lindon entraron en Eregion, cerca de la Puerta Occidental de Khazad-dûm, y fundaron un reino para poder comerciar con los enanos y conseguir mithril, el metal precioso que allí se encontraba en abundancia. Estos elfos eran los Gwaith-i-Mírdain, que más tarde se llamaron a sí mismos Herreros elfos. Gracias a la sabiduría de estos elfos y al engaño de Sauron, se forjaron en este lugar los Anillos de Poder. Y, aunque siete de estos Anillos fueron entregados a los enanos, no se vieron arrastrados a las terribles guerras que se sucedieron hasta el final de la Segunda Edad. En Khazad-dûm, los enanos cerraron las puertas de sus mansiones a los problemas del mundo. Nadie podía forzar la entrada en su reino, pero a partir de entonces se pensó que era un reino aislado y tenebroso y por eso Khazad-dûm fue rebautizado como Moria.

Así los enanos del linaje de Durin llegaron a la Tercera Edad del Sol, aunque para entonces sus mejores días ya habían pasado y el pueblo enano había comenzado a menguar. Pero Moria se mantuvo durante cinco Edades de las Estrellas y tres Edades del Sol, y hasta el siglo veinte de la Tercera Edad seguía siendo rica y orgullosa. Pero en el año 1980, siendo rey Durin VI, los mineros enanos excavaron demasiado hondo bajo las montañas y liberaron a un gran demonio. Se trataba de uno de los balrogs de Morgoth, quien avanzó furioso y mató a Durin VI y a su hijo Náin y expulsó a los enanos de Moria para siempre.

El pueblo de Durin se convirtió en un pueblo errante, sin hogar, pero en el año 1999 el hijo de Náin, Thráin, fundó el Reino bajo la Montaña, en Erebor. Durante un tiempo Thráin y algunos de los enanos de Moria prosperaron, porque Erebor era rico en metales y piedras preciosas, pero el hijo de Thráin, Thorin, abandonó el lugar y en el año 2210 se marchó a las Montañas Grises, donde se decía que ya vivían la mayor parte de los antiguos habitantes de Moria. Aquí Thorin fue aceptado como rey y con su Anillo de Poder consiguió que su pueblo volviera a crecer y prosperar. Tras Thorin gobernó su hijo Gróin, después Oin y Náin II, y las Montañas Grises se hicieron famosas por el oro de los enanos. Y ocurrió que durante el reinado del hijo de Náin II, Dáin, llegaron del Desierto del Norte muchos dragones del frío. Estos dragones codiciaban la riqueza de los enanos y venían en son de guerra y mataron a los enanos y los expulsaron de las Montañas Grises.

En el año 2590 el heredero de Dáin I, Thrór, llevó a parte de los supervivientes de las Montañas Grises de vuelta al Reino bajo la Montaña en Erebor, mientras que ese mismo año, su hermano, Grór, llevaba a los que quedaban a las Colinas de Hierro. Y de nuevo, durante un tiempo, todos prosperaron porque había mucho comercio entre los enanos, los hombres de Valle y Esgaroth y los elfos del Bosque Negro.

Pero para el pueblo de Durin la paz fue breve, porque en 2770, durante el largo reinado

de Thrór, el mayor dragón de la Tercera Edad, el dragón alado de fuego llamado Smaug el Dorado, llegó a Erebor. Nadie podía hacer frente a esta fiera. Mató como quiso, arrasó Valle y expulsó a los enanos de la Montaña. Smaug permaneció allí durante dos siglos, como Señor de la Montaña Solitaria.



LOS ENANOS DEL LINAJE DE DURIN

Una vez más los enanos habían sido expulsados de sus hogares. Algunos se retiraron a las Colinas de Hierro en busca de refugio, pero otros supervivientes siguieron al rey Thrór y a su hijo, Thráin II, y nieto, Thórin II, en grupos errantes.

En esta época, Thrór murió a manos de los orcos de Moria y su cuerpo fue mutilado y su cabeza cortada fue entregada a su pueblo. Todas las Casas de los enanos se reunieron y decidieron declarar la terrible y sangrienta Guerra de los Enanos y los Orcos. Duró siete largos años y por todas las regiones occidentales el ejército enano limpió cada cueva de orcos y aniquiló a las bandas oreas, hasta que al final llegó a la Puerta Oriental de Moria en el año 2799. Aquí se libró la Batalla de Azanulbizar. En esa batalla los orcos del norte fueron casi totalmente exterminados por los enanos. Pero los enanos encontraron poca alegría en esta victoria, porque la mitad de sus guerreros perecieron.

Los enanos regresaron a sus reinos llenos de tristeza. El nieto de Grór, Dáin Pie de Hierro, volvió a gobernar en las Colinas de Hierro, mientras que Thráin II con su hijo Thorin II (ahora llamado Escudo de Roble) se dirigían al oeste, a las Montañas Azules, y fundaban allí un humilde reino.

Pero Thráin II no reinó mucho tiempo, porque durante un viaje fue capturado por Sauron cerca del Bosque Negro y encerrado en Dol Guldur. Le fue arrebatado el último de los Anillos de los enanos y fue torturado hasta morir.

Thorin Escudo de Roble se puso en contacto con el mago Gandalf en el año 2941 e inmediatamente se pusieron de acuerdo en el plan de una gran aventura, que es narrada por el hobbit Bilbo Bolsón en el «Libro Rojo de la Frontera del Oeste». Este mismo hobbit y doce enanos acompañaron a Thorin en su misión para recuperar su reino. Los doce eran: Fíli, Kíli, Dori, Orí, Nori, Óin, Glóin, Balin, Dwalin, Bifur, Bofur y Bombur.

Tal y como se cuenta en la historia del hobbit, Thorin cumplió su misión. Porque, al

final, el dragón Smaug el Dorado resultó muerto y Thorin II tomó posesión del reino que le pertenecía por derecho, aunque su gobierno fuera breve. A continuación vino la Batalla de los Cinco Ejércitos en la que orcos, lobos y murciélagos lucharon contra enanos, elfos, hombres y águilas. Y, si bien las legiones de orcos fueron destruidas, Thorin también perdió la vida.

Éste no fue, sin embargo, el final del linaje de Durin, porque Dáin Pie de Hierro había acudido a la Batalla de los Cinco Ejércitos con quinientos guerreros de las Colinas de Hierro y era el heredero legal de Thorin, al ser, al igual que éste, bisnieto de Dáin I. Así Dáin Pie de Hierro se convirtió en Dáin II y gobernó con sabiduría hasta los últimos días de la Guerra del Anillo, cuando cayó luchando junto al rey Brand de Valle ante las puertas del Reino bajo la Montaña.

Pero este reino enano resistió el ataque de los siervos de Sauron y el heredero de Dáin, Thorin III, a quien también se llamaba Thorin Yelmo de Piedra, gobernó largo tiempo y prósperamente hasta bien entrada la Cuarta Edad del Sol.

El Reino bajo la Montaña no fue el último y único hogar del pueblo de Durin en la Cuarta Edad. Otro noble enano, descendiente de Bonn, hermano de Dáin I, fundó un reino enano al comienzo de la Cuarta Edad, después de la Guerra del Anillo. Este enano era Gimli, hijo de Glóin; ganó justa fama en la guerra y fue uno de los miembros de la Comunidad que se eligió para la Misión del Anillo. Al final de la guerra, Gimli llevó a muchos enanos del Reino bajo la Montaña a las maravillosas cavernas del Abismo de Helm y todos lo reconocieron señor de Aglarond, las «cavernas centelleantes».

Gimli, el amigo de los elfos, gobernó Aglarond durante más de un siglo, pero a la muerte del rey Elessar dejó el gobierno en manos de otros y se fue al reino de su gran amigo Legolas, el Señor elfo de Ithilien. Allí, Gimli se embarcó en una nave élfica y con su compañero navegó por encima del Gran Mar hacia las Tierras Imperecederas.

Eso es lo último que las historias de la Tierra Media cuentan sobre los enanos.

Enanos Mezquinos. Las historias de la Primera Edad del Sol hablan de los restos de un pueblo exiliado de los enanos que vivía en las tierras de Beleriand mucho antes de la llegada de los elfos. Eran los Enanos Mezquinos que ocupaban las regiones boscosas del río Narog y habitaban en las estancias de Amon Rûhd y Nulukkidzín (que más tarde se convertiría en el reino élfico de Nargothrond). Pero, cuando los elfos sindar llegaron a la región vecina de Doriath, no sabiendo qué clase de seres eran, los cazaron por diversión. Con el tiempo descubrieron que no eran más que miembros degenerados de la raza de los enanos, que se habían apartado de los demás por algún acto maligno ocurrido mucho tiempo atrás. De esta manera, los sindar dejaron de perseguir a aquella desgraciada raza, a la que llamaron los Noegyth Nibin.



Este pueblo siguió degenerando en Beleriand. Sin aliados en una región en guerra, entran en las historias de los elfos en la leyenda de Túrin. En aquel entonces los Enanos Mezquinos eran sólo tres: su señor, quien se llamaba Mîm, y sus dos hijos, Ibun y Khîm. La «Historia de la Congoja» cuenta que Mîm llevó a Túrin Turambar y a sus seguidores a las antiguas mansiones enanas de Amon Rûhd, donde encontraron refugio. Pero más tarde Mîm fue capturado por los orcos y salvó la vida traicionando a Túrin y su banda. Los orcos atacaron por sorpresa y mataron a aquellos renegados. Mîm consiguió la libertad para nada, porque sus dos hijos perecieron y, aunque vivió para reunir un gran tesoro que el dragón Glaurung dejó en la arruinada Nargothrond, ocurrió que el padre de Túrin, el guerrero de nombre Húrin, se presentó ante la puerta de Mîm. De un solo golpe, Húrin mató a Mîm como venganza y así terminó la vida del último de los Enanos Mezquinos.

Endrinos. En los últimos siglos de la Tercera Edad del Sol, llegaron rumores y cuentos a las pacíficas tierras de la Comarca acerca de las guerras entre los hombres de Gondor y el feroz pueblo que habitaba en el sur y que recibía el nombre de los haradrim. En el dialecto de la Comarca, los haradrim se llamaban endrinos.

Engwar. Cuando la raza de los hombres apareció en el mundo, los elfos se quedaron muy sorprendidos. Comparados con los elfos, los hombres eran una raza frágil, incapaces de resistir a los elementos, la enfermedad o la vejez. Por lo tanto, uno de los nombres que los elfos dieron a los hombres fue por compasión: los engwar, que significa «los enfermizos».

Eorlingas. En las hermosas y ondulantes praderas que quedaban al norte de las Montañas Blancas, en la Tercera Edad del Sol, vivió una raza de hombres llamados los rohirrim, los «señores de los caballos». A menudo se llamaban a sí mismos los eorlingas, en honor de Eorl el Joven, su primer rey.

Éothéod. Entre los Hombres del Norte que vivían al este de las Montañas Nubladas surgió una raza fuerte y bien parecida que entró en la historia de las regiones occidentales en el siglo veinte de la Tercera Edad del Sol. Fueron llevados a los Valles del Anduin, entre la Carroca y el Gladio, por un cacique llamado Frumgar. Este pueblo era el de los éothéod y eran grandes jinetes y guerreros. El hijo de Frumgar se llamó Fram, quien mató a Scatha el Gusano, un dragón de las Montañas Grises. Al linaje de Frumgar pertenecieron Léod y su hijo, Eorl el Joven, quien domó por primera vez al caballo Felaróf, de quien surgió la casta de los mearas, los príncipes de los caballos. Eorl llevó a la caballería de los éothéod a la Batalla del Campo del Celebrant y aplastó a los orcos y balchoth que habían roto la muralla de escudos del ejército de Gondor. Por aquel rescate, Cirion, Senescal de Gondor, regaló a los éothéod la provincia meridional de Calenardhon (que recibió el nombre de la Marca), y ellos fueron al sur de buena gana y más tarde fueron conocidos como los rohirrim o los «señores de los caballos».

Eruhíni. La «Ainulindalë» cuenta que fue Eru, llamado Ilúvatar, quien dio la vida a las razas de los elfos y los hombres. Estas razas recibían en lengua élfica el nombre de Eruhíni, que en oestron significa «los Hijos de Ilúvatar».

Erusén. Las razas de los elfos y de los hombres fueron creadas por Eru y la vida les fue dada mediante la Llama Imperecedera. Los elfos llamaron por ello a estas razas Hijos de Eru y les dieron el nombre de Erusén.

F

Falathrim. Los falathrim, los elfos de las Falas, vivieron en las costas de Beleriand durante los años de las Estrellas y durante la Primera Edad del Sol, gobernados por el Señor Círdan. Pertenecían al linaje de los teleri pero, cuando Ulmo, el Señor del

Océano, visitó a los teleri, Círdan y su gente se negaron a realizar el viaje definitivo a las Tierras Imperecederas y por lo tanto se separaron de su pueblo. Los barcos de Círdan eran mágicos y eran capaces de hacer el largo viaje a las Tierras Imperecederas, incluso después del Cambio del Mundo, cuando la Tierra Media y las Tierras Imperecederas quedaron separadas para siempre.

Durante un tiempo, después de la partida de los teleri a las Tierras Imperecederas, los falathrim vivieron solos en las costas de Beleriand y edificaron en ellas dos grandes puertos llamados Eglarest y Brithombar. Pronto descubrieron que otra parte de los úmanyar se habían hecho poderosos en el bosque de Doriath, al este de las Falas. Su rey era Elwë Singollo. Círdan y los falathrim se reencontraron con sus parientes, los elfos grises, y se convirtieron en aliados. En los años de conflictos que llegaron con el Nacimiento del Sol, los falathrim lucharon junto a ellos contra Morgoth el Enemigo, quien se alzó en el norte.

En esa Primera Edad del Sol, los falathrim se vieron asediados por los orcos durante un tiempo, y después sus puertos cayeron en manos de Morgoth, pero ellos embarcaron en sus naves y zarparon a la isla de Balar. Allí los falathrim permanecieron a salvo hasta la Guerra de la Ira, cuando Beleriand se hundió en las aguas al ser destruida Angband. De nuevo zarparon las naves de los falathrim y se dirigieron hacia el sur, al golfo de Lune, en la región de Lindon. Aquí edificó Círdan el último puerto de los elfos en la Tierra Media. Se llamó los Puertos Grises y desde allí zarpó la última de las naves élficas de las tierras de los mortales.

Falmari. De todos los pueblos, el tercer linaje, los teleri, fue el que habitó durante más tiempo en las costas del Belegaer, el Gran Mar del Oeste. Éstas eran las gentes que más sabían del mar y por ello recibieron el nombre de falmari o elfos del mar.

Fírimar. En la Primera Edad del Sol, los elfos de la Tierra Media encontraron una nueva raza que había surgido en la región de Hildórien, en el lejano oriente. Era la raza de los hombres, a quienes los elfos llamaron fírimar, que significa «pueblo de los mortales».

Forgoil. Entre los Hombres del Norte que residían al este de las Montañas Nubladas en la Tercera Edad del Sol se encontraban los rohirrim. Eran un pueblo rubio muy odiado y temido por sus vecinos bárbaros, los dunlendinos, quienes los llamaban forgoil, que en su idioma significa «cabezas de paja».

Forodwaith. Después de la caída de Angband, la fortaleza de Melkor, un frío cortante descendió sobre el desierto del norte de Forochel. Durante un largo período a partir de ese momento vivió allí un pueblo llamado forodwaith. Poco se cuenta de esta gente salvo que resistían los fríos extremos del norte, y de ellos descienden los lossoth, quienes fueron llamados Hombres de las Nieves de Forochel por los hombres occidentales.

Fuertes. De las tres ramas de hobbits, los Fuertes eran los únicos que conocían el arte de hacer embarcaciones, de la pesca y de la natación. Amaban las tierras llanas fluviales y eran los hobbits más amigables con los hombres. Los Fuertes fueron los últimos hobbits en establecerse en la Comarca y, a ojos de los Pelosos, habían adquirido un aspecto casi humano, porque eran más gruesos y pesados que sus congéneres y, a diferencia de éstos, tenían barba.

G



LOS GALADHRIM DELOTHLÓRIEN

Galadhrim. El bosque que en la Segunda Edad del Sol se llamó primero Laurelindórenan, «tierra del valle del oro cantor», y más tarde Lothlórien, «tierra de la flor de ensueño», e incluso Lórien, «tierra de ensueño», se encontraba al este de las Montañas Nubladas, junto al Cauce de Plata, que desembocaba en el Gran Río Anduin. Era el Bosque Dorado, donde crecían los árboles más altos de la Tierra Media. Estos árboles se llamaban mallorn y eran los árboles más hermosos de las Tierras Mortales. Su corteza era plateada y gris, sus flores doradas y sus hojas verde y oro.

Dentro del bosque se escondía el reino élfico de los galadhrim, el «pueblo de los árboles», que edificaba sus hogares sobre unas plataformas llamadas telain, o flets, entre las ramas altas de los mallorn.

Los galadhrim no construían altas torres de piedra. De hecho, para la mayoría de la gente, los galadhrim vivían invisibles en su Reino del Bosque, donde vestían las capas grises de los elfos que eran como la piel de un camaleón. Gracias a las cuerdas que empleaban y a sus conocimientos del bosque, no necesitaban ni puentes ni caminos. En lo más profundo del Bosque Dorado tenían una gran ciudad, que se llamaba Caras Galadon, la «ciudad de los árboles». Allí crecían los mayores mallorn de la Tierra Media y el rey y la reina residían en su palacio en el más alto de los árboles, en la cima de una verde colina. La ciudad estaba rodeada y amurallada por otros árboles gigantes que hacían de torres. En el centro mismo del bosque había una colina mágica llamada Cerin Amroth, donde en otros tiempos se había alzado la casa de un rey elfo. Y de este lugar surgía un poder y una luz semejantes a las que había en las Tierras Imperecederas en las Edades de los Árboles.

Los galadhrim eran en su mayoría elfos silvanos, pero sus señores eran nobles sindar y noldor. Su rey era Celeborn, pariente de Thingol («Mantogrís») y el supremo Señor sinda en la Tierra Media. Su reina era la hermana de Finrod e hija de Finarfin, Gran Rey de los noldor. En la Tercera Edad del Sol era la más noble de todos los elfos que quedaban en las Tierras Mortales. Y, aunque su nombre en quenya era Altáriel, en la Tierra Media se la llamaba Galadriel, la «señora de la luz».

El reino de los galadhrim se fundó en el segundo milenio de la Segunda Edad del Sol. Primero fue gobernado por el rey sinda Amdír y luego por su hijo Amroth, antes de que Celeborn y Galadriel llegaran al poder. Desde la primera caída de Mordor permaneció como un lugar aislado y, a lo largo de toda la Tercera Edad, el Bosque Dorado de Lothlórien fue protegido y conservado por el poder del Anillo élfico Nenya. Al destruirse el Anillo Único, su poder se desvaneció y la reina partió a las Tierras Imperecederas; la gran luz de Lothlórien también desapareció. Los galadhrim volvieron a ser un pueblo errante y menguaron junto con sus hermanos del este.

Gente Grande. Los pequeños y tímidos hobbits encontraban a todas las restantes razas —salvo a los elfos— groseras, pesadas y carentes de sutileza. Como no poseían ningún interés por las grandes naciones de los hombres, los llamaban a todos «gente grande», sin distinción.

Gente Pequeña. Los hobbits eran la raza de menor tamaño de la Tierra Media en la Tercera Edad del Sol. Su estatura variaba entre los sesenta y los ciento veinte centímetros, y su fuerza física era mucho menor que la de los enanos. Tanto elfos como hombres los llamaban a menudo «gente pequeña».

Golodhrim. En la Primera Edad del Sol, los noldor llegaron a Beleriand procedentes de las Tierras Imperecederas. Allí fueron recibidos por los elfos grises, quienes, en la lengua sindarin, los llamaron «golodhrim».

Gonnhirrim. Los enanos eran maravillosos trabajadores de la piedra y canteros. Sus enormes reinos de Belegost, Nogrod y Khazad-dûm eran famosos, pero entre los elfos adquirió mayor fama el trabajo de los enanos en el Reino Escondido de Menegroth, las Mil Cavernas. Por eso los elfos grises llamaron a los enanos «gonnhirrim», «maestros de la piedra».

Gwaith-i-Mírdain. En el año 750 de la Segunda Edad del Sol, muchos noldor abandonaron Lindon y fueron a Eriador. Su jefe era Celebrimbor, el mayor Herrero elfo de las Tierras Mortales; era nieto de Fëanor, quien había forjado las Grandes Joyas, los Silmarils. En la lengua sindarin, la gente de Celebrimbor recibió el nombre de Gwaith-i-Mírdain, el «pueblo de los orfebres».

Cuando se descubrió en las Montañas Nubladas el metal mágico mithril, llamado plata verdadera, Celebrimbor y su pueblo se sintieron abrumados por el deseo de poseerlo.

Por eso viajaron a Eregion, que los hombres llamaban Acebeda, y se afincaron en las estribaciones de las Montañas Nubladas, en la ciudad de Ost-in-Edhil, cerca de la Puerta del Oeste de Khazad-dûm, la principal ciudad de los enanos. Los enanos y los Gwaith-i-Mírdain hicieron un pacto. Ambas razas decidieron dejar de lado todas las querellas pasadas, y la paz se mantuvo durante mil años. Durante largo tiempo el comercio entre enanos y elfos trajo la prosperidad a ambas razas.

Sin embargo, en el año 1200, los elfos recibieron la visita de alguien que se hacía llamar Annatar. Nadie sabía quién era, pero sus conocimientos eran grandes y él ayudó a los Gwaith-i-Mírdain en lo que pudo sin pedir nada a cambio, además de hacerles regalos. En el 1500 los elfos ya confiaban en él plenamente y fue así como los Gwaith-i-Mírdain hicieron los Anillos de Poder. Durante un siglo entero, Celebrimbor y su pueblo trabajaron en esta magna obra. Sin embargo, Annatar no era otro que Sauron, el Señor Oscuro, disfrazado, y entonces, en secreto, forjó el Anillo Único, el Anillo gobernante que se impondría a todos los demás y con el que esperaba dominar el mundo.

Pero en cuanto Sauron se puso el Anillo en el dedo, los elfos supieron que era el Señor Oscuro, y se quitaron sus Anillos y los escondieron. Vino a continuación la Guerra de Sauron y los elfos: Eregion fue arrasada y Celebrimbor murió con gran parte de su pueblo. En aquel año, 1697 de la Segunda Edad, Elrond Medio elfo salió de Lindon con una guardia de guerreros y se llevó a los Gwaith-i-Mírdain supervivientes a Imladris, que los hombres conocerían como Rivendel. A partir de entonces, este refugio de los Gwaith-i-Mírdain fue el último reino de los elfos entre las Montañas Nubladas y las Montañas Azules.



GWAITH-I-MÍRDAIN, LOS HERREROS ELFOS

H

Haladin. En la Primera Edad del Sol, fueron tres las huestes de hombres que primero llegaron a los reinos élficos de Beleriand y se aliaron con los elfos noldor; fueron las Tres Casas de los Amigos de los elfos, los edain. De las Tres Casas, la segunda recibía el nombre de haladin. Los haladin eran un pueblo que habitaba en los bosques, menos numeroso y de menor tamaño que los miembros de las otras casas. Su primer cacique fue Haldad, quien, junto con muchos miembros de su Casa, murió a manos de los orcos. Entonces su hija Haleth llevó a los haladin al bosque de Brethil. Allí combatieron contra los siervos de Melkor. Pero cuando el rumbo de las Guerras de Beleriand se volvió contra todos los edain, y a pesar de que un héroe como Túrin Turambar fuera a luchar a su lado, los haladin también sufrieron graves pérdidas y

decayeron antes de que el mal fuera eliminado.



HARADRIM

Haradrim. En las historias de la Guerra del Anillo se habla a menudo de los hombres de piel morena del sur, llamados los haradrim, y de cómo entraron ferozmente en guerra. Algunos haradrim se presentaron a caballo y otros a pie, y los que eran llamados los Corsarios vinieron en terribles flotas de negras naves llamadas dromones. Pero los más famosos eran los haradrim, que montaban en torres de combate a lomos de los grandes mûmakil. Estos ejércitos de haradrim causaban una terrible destrucción,

porque los caballos no podían ni acercarse a los mûmakil. Desde sus torres, los haradrim disparaban flechas y lanzas.

En la Batalla de los Campos del Pelennor, los haradrim eran los más numerosos de entre los siervos del rey brujo de Morgul. Eran feroces y se agrupaban en torno a un estandarte rojo con una serpiente en negro. Estos guerreros vestían túnicas escarlata y llevaban pendientes de oro y collares dorados, y grandes escudos redondos, de color amarillo y negro, con tachuelas de acero. Todos tenían los ojos oscuros y el pelo largo y negro, peinado en trenzas con hilo de oro, y algunos se pintaban las caras de color carmesí, como si fuera sangre. Sus yelmos y coseletes de placas superpuestas eran de bronce. Iban armados con arcos, lanzas de puntas carmesíes y picas, dagas curvas y cimitarras. Se decía que eran tan crueles como los orcos y que en el combate no daban ni esperaban cuartel.

Aunque la mayoría de los haradrim del ejército que fue a Mordor eran de piel morena, las tierras de los haradrim eran muy vastas y parte del ejército procedía del Lejano Harad, donde los hombres de las tribus de las Tierras del Sol eran negros. Eran poderosos guerreros y se los comparaba con los trolls por su tamaño y su fuerza.

El «Libro de los Reyes» cuenta que el poder de los haradrim en el norte fue destruido en la Segunda Edad. Se unieron al poder de Sauron en Mordor, pero entonces se formó la Última Alianza de elfos y hombres y hubo una tremenda batalla delante de la Puerta Negra. La puerta fue echada abajo y los haradrim, los Orientales y las hordas de orcos fueron aplastados y Mordor cayó. Por último, después de un asedio de siete años, Sauron y los Espectros del Anillo fueron derrotados y empujados a las sombras.

Éste no fue el fin de los haradrim, porque el Anillo Único no fue destruido. Sauron y los Espectros del Anillo regresaron al cabo de un tiempo en la Tercera Edad y volvieron a llamar a las armas a los haradrim, prometiéndoles grandes riquezas, pero también amenazándolos con maldad.

Cuando los hombres de Gondor navegaron hasta Umbar y acabaron con el poder de los númenóreanos negros, los haradrim se alzaron y en el año 1015 de la Tercera Edad hicieron la guerra a Gondor. Mataron en combate a Ciryandil, tercero en la dinastía de los reyes marinos de Gondor, pero en aquel entonces los haradrim no pudieron arrebatar el puerto de Umbar a los gondorianos. El siguiente rey de Gondor destruyó sus ejércitos en 1050 y los haradrim no volvieron a atacar a los hombres de Gondor durante cuatrocientos años, hasta que en el propio Gondor estalló una rebelión. Una gran flota rebelde —seguidores de Castamir el Usurpador— llegó a Umbar e hizo un pacto con los haradrim contra los hombres de Gondor. De esta manera, durante los siglos siguientes de la Tercera Edad, con los rebeldes que recibían el nombre de Corsarios de Umbar y con algunos de los númenóreanos negros, los haradrim realizaron incursiones y ataques en las fronteras y en las costas del reino de Gondor.

En el año 1944, los haradrim y los variags hicieron un pacto con los bárbaros Orientales llamados Aurigas. El propósito de esta alianza era conseguir un ataque simultáneo en dos frentes contra Gondor, desde el este y el sur. Las fuerzas de Gondor se dividieron, y los Aurigas vencieron al ejército de Gondor oriental y mataron al rey, pero no contaron con el valiente general Eärnil del ejército meridional de Gondor. Eärnil, tras barrer a los haradrim y variags en la Batalla del Cruce de Poros, volvió a las fronteras orientales y atacó a los desprevenidos Aurigas en la Batalla del Campamento. En la Guerra del Anillo muchas legiones de hombres de Harad fueron a Mordor, hombres morenos del Cercano Harad vestidos de carmesí, a caballo, a pie o montados en los grandes mûmakil; y los terribles guerreros negros de las tribus del Lejano Harad. Con ellos salieron los Corsarios de Umbar, los feroces variags de Khand y los Orientales, próximos y lejanos. Y por último estaban las legiones de orcos, uruk-hai, olog-hai y trolls. En aquel tiempo no se reunió un mayor ejército en la Tierra Media. Pero su destino estaba sellado por poderes que iban más allá de la fuerza de las

armas, y fueron destruidos en la Batalla de los Campos del Pelennor y ante la Puerta Negra de Mordor.

Haradwaith. Las regiones de la Tierra Media situadas al sur de Gondor eran llamadas, en las crónicas de Occidente, Harad, que significa «el sur». Sus habitantes eran llamados a veces haradwaith, a veces Sureños, pero más comúnmente haradrim.

Heltingas. En el siglo veintiocho de la Tercera Edad del Sol, apareció un Gran Rey entre los rohirrim, los Señores de los Caballos de la Marca. Era el noveno de su dinastía y su pueblo le dio el nombre de Helm Manomartillo. En su honor bautizaron su fortaleza montañosa Abismo de Helm, y se llamaron a sí mismos helmingas.

Hermosa gente. Otro nombre que se utiliza a veces para denominar a la raza de los elfos.

Hermosos elfos. De toda la raza de los elfos aquéllos más favorecidos y amados eran el Primer Linaje de los vanyar, ya que eran los elfos más sabios y se sentaban a los pies de Manwë, Gran Señor de todos los Poderes de Arda. Se los llama Hermosos elfos y son los que más tiempo han vivido bajo la Luz de los Árboles de los Valar.

Herreros elfos. En la Tercera y Cuarta Edad del Sol, las leyendas de los hombres y los enanos solían referirse a los Herreros elfos, una raza ya desaparecida que había habitado en Eregion, al oeste de las Montañas Nubladas. Se trataba de elfos noldorin, cuyo verdadero nombre era Gwaith-i-Mírdain, y eran los que habían forjado los Anillos de Poder.



HOMBRES DE HILDÓRIEN

Hildor. Cuando el sol brilló por vez primera sobre el mundo, apareció la raza de los hombres en el lejano este de la Tierra Media. Su llegada al mundo era tardía, porque muchas otras razas habían surgido antes que ellos. Por eso los elfos los llamaron hildor, que significa «seguidores».

Hobbits. Cuando el brillante fuego de Arien, el Sol, apareció en el mundo, surgió en el este el pueblo mediano que recibiría el nombre de hobbits. Eran gentes —se decía que emparentados con los humanos— que excavaban agujeros y vivían en ellos, pero que

eran más pequeños que los enanos y con una esperanza de vida en torno a los cien años.

Nada se sabe de la raza de los hobbits antes del año 1050 de la Tercera Edad, cuando se dice que vivían con los Hombres del Norte en la cuenca septentrional del Anduin, entre las Montañas Nubladas y Bosqueverde. En ese siglo, una fuerza maligna entró en Bosqueverde, que pronto sería conocido como el Bosque Negro. Quizá fuera este hecho lo que obligó al pueblo hobbit a abandonar la cuenca del Anduin. En los siglos posteriores, los hobbits emigraron hacia el oeste, cruzando las Montañas Nubladas, y entraron en Eriador, para vivir con los elfos y los hombres en una tierra fértil y despejada.

Los hobbits poseían ciertas características comunes. Todos medían entre sesenta y ciento veinte centímetros de estatura; poseían dedos largos, un aspecto algo rollizo, el pelo castaño y rizado y unos pies enormes que llevaban descalzos. Los hobbits eran un pueblo conservador y sin pretensiones, cuyos excesos se limitaban a vestir con colores vivos y tomar seis buenas comidas al día. Su única excentricidad era el arte de fumar hierba para pipa, lo cual, decían ellos, era su contribución a la cultura del mundo.

Se decía que había tres ramas de hobbits: los Pelosos, los Albos y los Fuertes. Los Pelosos, la más numerosa de las ramas hobbit, eran también los más pequeños. Tenían el pelo y la piel de color castaño oscuro. Les encantaban las regiones de colinas y fueron el primer pueblo hobbit que atravesó las Montañas Nubladas y entró en Eriador.

Casi un siglo después, en el año 1150 de la Tercera Edad, los Albos siguieron a sus parientes Pelosos. Entraron en Eriador a través de los desfiladeros que se encuentran al norte de Rivendel. Los Albos eran la rama hobbit menos numerosa. Eran más altos, más delgados y se pensaba que más dispuestos a correr aventuras que sus parientes.



HOBBITFUERTE

Los Fuertes fueron los últimos hobbits que llegaron a Eriador. Eran los más parecidos al hombre de su raza, más corpulentos que las otras ramas y, para maravilla de sus parientes, algunos tenían barba. Preferían vivir en tierras llanas cerca de ríos y conocían la fabricación de embarcaciones, la pesca y el arte de la natación. Se dice que los Fuertes no empezaron a emigrar al oeste hasta el año 1300, cuando muchos de ellos atravesaron el Paso del Cuerno Rojo; pero quedaron pequeños asentamientos en zonas tales como los Campos Gladios hasta doce siglos más tarde de esa fecha.

En su mayoría, los hobbits de Eriador se dirigieron a las tierras de los hombres cercanas a la ciudad de Bree. En el año 1601, casi todos los hobbits de Bree volvieron a marchar hacia el oeste, a las fértiles tierras al otro lado del río Brandivino. Allí fundaron la Comarca, el país que a partir de entonces sería conocido como la patria de los hobbits. Los hobbits tienen una cronología que comienza en esa fecha.

Por naturaleza, los hobbits tenían un temperamento pacífico y hasta el año 2747 no hubo un encuentro armado dentro de la Comarca. Se trató de una incursión de orcos sin importancia, que los hobbits, con algo de exageración, llamaron Batalla de los Campos Verdes. Bastante más serio fue el Largo Invierno de 2758 y los dos años de hambruna que le siguieron. Pero, en comparación con otros pueblos de la Tierra Media, vivieron en paz durante largo tiempo. Por lo general, las otras razas los consideraban de nula importancia y, por su parte, los hobbits no tenían ninguna ambición de las grandes riquezas o del poder de los demás. Por toda la Comarca, sus pequeños pueblos y asentamientos crecieron. Hobbiton, Barrancas de Tuk, Cavada Grande, Oatbarton, Ranales y una docena más. Y, a su manera, los hobbits prosperaron.

Hay pocos hobbits famosos antes del siglo treinta de la Tercera Edad del Sol, porque hasta entonces la raza en sí era casi completamente desconocida para el mundo. Pero, claro está, los hobbits tenían su propio baremo de fama. En las leyendas de la Comarca, los primeros hobbits que se nombran son los hermanos Albos Marcho y Blanco, quienes guiaron a los hobbits de Bree a la Comarca. Esta tierra se la cedieron los dúnedain de Arnor, a cuyo rey los hobbits rendían un vasallaje nominal. En el año 1979, el último rey de Arnor desapareció del norte y se instauró el cargo de Thain de la Comarca. El primer Thain fue el hobbit Bucca de Marjala, de quien descendieron todos los Thain.

Bandobras Tuk fue un gigante entre los hobbits, que medía un metro treinta y cinco y que, montado a caballo, se puso valerosamente al frente de su pueblo en la Batalla de los Campos Verdes contra los orcos. Se dice que con un garrote mató a su cacique Golfimbul. Por su tamaño y sus hazañas lo llamaron Toro Bramador Tuk. Otro hobbit importante por sus hechos dentro de los confines estrechos de la Comarca fue Isengrim Tuk, llamado Isengrim II, vigésimo segundo Thain de la Comarca, arquitecto de los Grandes Smials de las Barrancas de Tuk y abuelo de Bandobras Tuk.

Pero, cosa típica de los hobbits, quizás el más honrado de los héroes antes de la Guerra del Anillo fuera un humilde granjero llamado Tobold Corneta de Valle Largo, quien en el siglo veintisiete fue el primero en cultivar la planta galenas, llamada también hierba para pipa.

El primer hobbit que se hizo famoso en el mundo fue Bilbo Bolsón de Hobbiton, quien fue empujado a desempeñar un papel protagonista en la Misión de Erebor por el mago Gandalf y el rey enano Thorin Escudo de Roble. Ésta es la aventura que se cuenta en el relato que Bilbo tituló «Historia de una ida y una vuelta», en la cual resultaron muertos trolls, orcos, lobos, arañas y un dragón.

En una parte de la aventura se cuenta que Bilbo Bolsón adquirió un anillo mágico y, aunque en aquel momento pareció de poca importancia, fue un acto que puso en peligro a todos los que habitaban la Tierra Media.



NIÑOS HOBBITS

Con el tiempo se descubrió la identidad del Anillo Único y éste pasó al heredero de Bilbo, Frodo Bolsón. En el año 3018, el mago Gandalf visitó a Frodo y le propuso la Misión del Anillo. Si la empresa tenía éxito, el Anillo Único sería destruido y el mundo se salvaría del dominio de Sauron. Se constituyó la Comunidad del Anillo, en la que fueron escogidos otros ocho personajes como compañeros de Frodo Bolsón, el Portador del Anillo, en su Misión. Samsagaz Gamyi, criado de Frodo, fue uno de ellos. Samsagaz era una persona sencilla y leal, que en una ocasión salvó tanto a su amo como a la Misión, y fue Portador del Anillo durante un breve período. Peregrin Tuk, heredero del Thain de la Comarca, y Meriadoc Brandigamo, heredero del Señor de los Gamos, fueron los otros dos hobbits de la Comunidad. En el transcurso de la Misión, tanto Pippin como Merry (así se los llamaba más comúnmente) fueron hechos caballeros de Gondor.

Sin embargo, fue otro hobbit el que destruyó el Anillo Único. Sméagol Gollum fue el único hobbit que sucumbió a las verdaderas artes malignas. Era un hobbit de la rama de los Fuertes, que vivía cerca de los Campos Gladios, donde fue encontrado el Anillo Único. Gracias al poder del Anillo su vida se alargó, pero su aspecto se transformó en algo espectral, y la tenebrosa influencia del Anillo le hizo rehuir la luz. Durante casi

cinco siglos, Gollum vivió oculto en cavernas bajo las Montañas Nubladas, hasta que el hobbit Bilbo Bolsón llegó a su escondite y cogió el Anillo Único. De Bilbo pasó a Frodo Bolsón y, en los ocho años en los que el Anillo no estuvo en sus manos, Gollum jamás dejó de buscarlo. Al final cayó sobre Frodo Bolsón en el Monte del Destino. Merced a su fuerza maligna, Gollum consiguió apoderarse del Anillo, pero tropezó y cayó con su preciado premio[^] a las ardientes entrañas de la Tierra, y el Anillo Único fue destruido.

Holbytlan. «El Libro Rojo de la Frontera Oeste» cuenta que el nombre hobbit procede de holbytlan, que significa «moradores de agujeros» en la lengua rohirrim.

Hombres. Al igual que los elfos aparecieron con el Renacimiento de las Estrellas, los hombres surgieron con el Nacimiento del Sol. En la región que los elfos llamaron Hildórien, «la tierra de los seguidores», que se encontraba en el extremo oriente de la Tierra Media, los hombres abrieron por primera vez los ojos y vieron la nueva luz. A diferencia de los elfos, los hombres eran mortales e, incluso comparados con los enanos, sus vidas eran breves. Los hombres no podían equipararse a los elfos ni en fuerza física ni en nobleza de espíritu. Eran una raza débil que sucumbía fácilmente a las epidemias y los duros elementos del mundo. Por este motivo, los elfos los llamaron engwar, los «enfermizos». Pero, como raza, los humanos eran tenaces y se reproducían con mayor rapidez que cualquier otra raza, con la única excepción de los orcos, y, aunque morían en gran número, se multiplicaban una y otra vez hasta que acabaron por prosperar en las tierras orientales, por lo que algunos los llamaron «los usurpadores».

Morgoth llegó a esas tierras y encontró en los hombres, al menos en su mayor parte, un pueblo al que podía doblegar con facilidad.

Algunos huyeron de su maldad y se esparcieron hacia el oeste y el norte. Acabaron llegando a Beleriand y a los reinos de los elfos noldor. Éstos aceptaron aliarse con aquellos hombres y los llamaron atani, los «Segundos Nacidos», pero más tarde, como la gran mayoría de los habitantes de Beleriand hablaban el idioma de los elfos grises, se los conoció más comúnmente como edain, los «Segundos».

Los edain se dividían en tres huestes: la Primera Casa de Bëor, la Segunda Casa de Haladin, y la Tercera Casa de Haldor. Las hazañas de las Tres Casas de amigos de los elfos fueron muy renombradas. Uno de los relatos humanos de la Primera Edad es el «Narn i Hin Húrin», que versa sobre Húrin, el matador de trolls; de Túrin, quien mató a Glaurung, el Padre de los dragones; de Beren, que arrancó un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth, y de Eärendil el Marinero, quien pilotaba Vingilot y llevó a los cielos a la Estrella de la Mañana.

En la Primera Edad llegaron todavía más hombres procedentes del este. Eran un pueblo distinto del que los elfos llamaron hombres cetrinos y Orientales. En épocas de guerra, la mayoría de estos hombres demostraron ser poco de fiar y, aunque fingieron amistad hacia los elfos, los traicionaron ante el Enemigo.

Cuando terminó la Primera Edad del Sol y Morgoth fue arrojado al Vacío, la tierra de Beleriand fue tragada por el Mar Occidental. Todos los enemigos que habitaban en Beleriand murieron, así como la mayoría de los elfos y de los edain. Los edain que sobrevivieron a esa edad se dividieron. Algunos huyeron del hundimiento de Beleriand y se dirigieron al este. Vivieron en los Valles del Anduin con otros de su raza que nunca habían entrado en Beleriand; se los llamó Hombres del Norte, de Rhovanion. Otros edain se dirigieron al sur con los elfos. A éstos se les concedió un país que estaba en el Mar Occidental y se los llamó dúnedain, los hombres de Oesternesse, porque su isla se llamaba Oesternesse, que en lengua élfica era Númenor. En la Segunda Edad, los dúnedain recibieron el nombre de númenóreanos y se convirtieron en una gran potencia marítima. También se hicieron más longevos y más sabios y fuertes. Su historia en la Segunda Edad fue gloriosa pero, corrompidos por Sauron, declararon la guerra a los Valar y fueron destruidos. Númenor se hundió en un gran abismo, el Mar

Occidental la cubrió y nunca más se supo de ella.

Aunque la mayor parte de los númenóreanos perecieron, hubo algunos que se salvaron del desastre. Entre ellos se hallaban los númenóreanos negros, que se establecieron en el país de Umbar, en el sur de la Tierra Media.

Pero los más nobles de entre los númenóreanos regresaron a la Tierra Media a bordo de nueve naves; su jefe era Elendil el Alto y con él iban sus dos hijos, Isildur y Anárion. Estos elendili, los Fieles, que pertenecían al verdadero linaje dúnadan, crearon dos poderosos reinos en la Tierra Media: el reino del norte, que fue Arnor, y el reino del sur, Gondor.

Pero el poder de Sauron volvió a crecer y por ello se creó la Última Alianza de elfos y hombres, que combinaba todos los ejércitos de los dúnedain y los elfos. Los hombres eran mandados por Elendil y los elfos por Gil-galad, el último Gran Rey. Muchos hombres, llamados haradrim, procedentes de las regiones del sur, lucharon contra ellos, al igual que hicieron otros de Rhûn, que eran los Orientales, y algunos que vinieron de Umbar, los númenóreanos negros.

La Alianza derrotó a las legiones de Sauron. Pero murieron en la lucha Gil-galad, Elendil y Anárion, y de los jefes dúnedain sólo quedó Isildur. Fue él quien cortó el dedo que tenía el Anillo de la mano de Sauron y el que envió a su espíritu a vagar sin forma en las regiones más desoladas de la Tierra Media. Así comenzó la Tercera Edad. Tras coger el Anillo Único de la mano de Sauron, Isildur no lo destruyó, y en los primeros años de la Tercera Edad sucedió la tragedia. Los orcos lo mataron con sus negras flechas en los Campos Gladios y el Anillo permaneció perdido durante un largo período. De los dúnedain que sobrevivieron, quedaron los hijos de Isildur, quienes gobernaron el reino septentrional de Arnor, y los hijos de Anárion, quienes gobernaron el reino meridional de Gondor. Había también otras razas de hombres que habían surgido en el este y en el sur, muchas de las cuales hicieron acto de presencia entonces. Los balchoth, los Aurigas y otros Orientales llegaron de Rhûn para luchar contra los dúnedain de Gondor, mientras que, del sur, los haradrim y los variags avanzaron con los númenóreanos negros. Pero los hombres de Gondor eran fuertes y derrotaron a todos los enemigos.

Pero en el norte surgió otra potencia en el país de Angmar. Un rey brujo gobernaba aquellas tierras, y reunió un ejército de orcos y criaturas malignas, así como Orientales y Montañeses de las Landas de Etten, para hacer la guerra contra el reino septentrional de Arnor, que acabó siendo asolado. Aunque Angmar al final fue destruido por los dúnedain de Gondor, el reino septentrional de Arnor tocó a su fin; sólo una pequeña parte de sus habitantes sobrevivieron y siguieron vagando por las regiones ahora vacías, por lo que recibieron el nombre de Montaraces del Norte.

En el sur y desde el este se produjo un constante flujo de hombres bárbaros, corrompidos hacía tiempo por el poder de Sauron. Los dunlendinos avanzaron en pie de guerra, al igual que lo hicieron los haradrim y los Orientales. Pero entonces Gondor se ganó un aliado, porque los jinetes llamados rohirrim fueron en su auxilio. Eran los Hombres del Norte, de Rhovanion, y eran parecidos a los Hombres del Bosque y los beórnicas del Bosque Negro, o semejantes a los Hombres del Lago o los bárdidos de Valle, porque siempre combatieron los males provocados por Sauron, el Señor Oscuro. Al final de la Tercera Edad, se libró la Guerra del Anillo, y todos los pueblos de la Tierra Media tomaron partido bien por Sauron, bien por los dúnedain. El ejército de Sauron fue derrotado. El Anillo Único fue hallado y destruido, y llegó un rey único para los dúnedain. Fue Aragorn, hijo de Arathorn, al que se llamó rey Elessar, el legítimo heredero de Isildur.

Elessar resultó ser un gobernante férreo y sabio. Porque, aunque aplastó a muchos enemigos en la guerra y no temía a nadie en la batalla, hizo la paz con los Orientales y los haradrim, por lo que, en la Cuarta Edad del Sol, que fue proclamada la Edad del

Dominio del hombre, hubo paz en las regiones occidentales, una paz que perduró por muchos años gracias a la sabiduría del rey Elessar y sus descendientes.

Hombres cetrinos. En la Primera Edad del Sol, los hombres que llegaron a Beleriand después de los edain fueron llamados Orientales. Sin embargo, algunos los llamaban «hombres cetrinos», porque eran más bajos y robustos, y el color de su pelo y ojos era más oscuro que el de los edain.

Pero, en la Tercera Edad, el nombre de hombres cetrinos se aplicaba a los altos haradrim de piel morena, quienes hicieron la guerra muchas veces contra Gondor.



LOS HOMBRE DE GONDOR

Hombres de Gondor. De todos los dúnedain que crearon reinos en la Tierra Media, los más famosos fueron los hombres de Gondor, el reino del sur. Isildur y Anárion levantaron las torres blancas de Gondor en el año 3320 de la Segunda Edad del Sol, después de huir de la destrucción de Númenor con su padre Elendil, quien creó el reino septentrional de Arnor.

En el apogeo de su poder, los reyes de Gondor gobernaron todas las zonas de la Tierra Media que se encontraban al oeste del mar de Rhûn, entre los ríos Celebrant y Harnen.

Incluso cuando el reino de Gondor entró en decadencia, sus gobernantes dominaban los feudos y territorios de Anórien, Ithilien, Lebennin, Lossarnach, Lamedon, Anfalas, Tolfalas, Belfalas y Calenardhon.

Dentro de Gondor había cinco ciudades de primer orden, dos de las cuales eran grandes puertos: la antigua Pelargir, en el delta del Gran Río Anduin, y Dol Amroth, la ciudadela que dominaba los feudos costeros de la bahía de Belfalas. En el centro de Gondor había tres grandes ciudades. La ciudad oriental era Minas Ithil, la «Torre de la Luna»; la ciudad occidental era Minas Anor, la «Torre del Sol», y la más grande de todas era Osgiliath, la «Ciudadela de las Estrellas».

Durante la Tercera Edad, el reino de Gondor fue atacado a menudo y sufrió graves problemas. En el año 1432 estalló una larga guerra civil, en 1636 vino el azote de una gran plaga y, entre 1851 y 1954, se sucedieron las invasiones de los Aurigas. En 2002, Minas Ithil cayó en poder de los Nazgûl y de los orcos. A partir de entonces fue un lugar maldito y fue bautizado nuevamente como Minas Morgul. En 2475, los grandes orcos, los uruk-hai, salieron de Mordor, y sus enormes legiones ocuparon la debilitada Osgiliath, incendiaron casi todos sus edificios y demolieron el gran puente de piedra que cruzaba el Anduin.

Fue así que, en los años que precedieron a la Guerra del Anillo, el reino de Gondor se vio muy disminuido. De las tres grandes ciudades que se alzaban en su centro sólo Minas Anor permanecía intacta. La Torre del Sol se alzó contra la oscuridad que se agolpaba en Mordor, Morgul, Rhûn y Harad durante muchos siglos. Parecía que aquella última ciudad de Gondor era el único poder que se resistía a la conspiración del mal, porque el reino dúnadan del norte había caído y los elfos parecían poco preocupados por los asuntos de la Tierra Media. Pero en aquellos tiempos difíciles, cuando quedaba poca esperanza y el poder de Sauron no tenía límites, los hombres de Gondor se ganaron su merecida fama.

Porque dentro del reino de Gondor quedaban caballeros que eran como los guerreros de antaño y en Minas Anor seguían llevando los altos yelmos coronados de plata y mithril con las alas blancas de las aves marinas. En los días de la Guerra del Anillo, estos caballeros demostraron gran valor, aunque eran pocos, y les llegaron aliados de lugares inesperados en el momento de más necesidad.

Cuando estalló la Guerra del Anillo, gobernaba Gondor el Senescal Denethor II, porque el linaje real se había extinguido mucho tiempo atrás. Aunque era un hombre fuerte y capaz, Denethor buscó de manera imprudente combatir a Sauron con armas mágicas. Por eso envió a su primogénito, Boromir, a buscar el Anillo Único, pero éste fracasó en su misión y pereció. Entonces Denethor se desesperó, más aún cuando su segundo hijo Faramir recibió una herida aparentemente mortal a manos de los Nazgûl. Engañado por Sauron y desesperado ante el destino del reino de Gondor, Denethor se quitó la vida. Pero Faramir se recobró y, cuando el Capitán de los dúnedain del norte, llamado Aragorn, llegó a Gondor, Faramir lo reconoció como rey legítimo de todos los dúnedain. Con él vinieron aliados tales que, en la Batalla de los Campos del Pelennor, las fuerzas de Morgul, Harad y Rhûn fueron aplastadas, y, delante de la Puerta Negra de Mordor, Sauron fue engañado por una treta que le costó para siempre su poder.



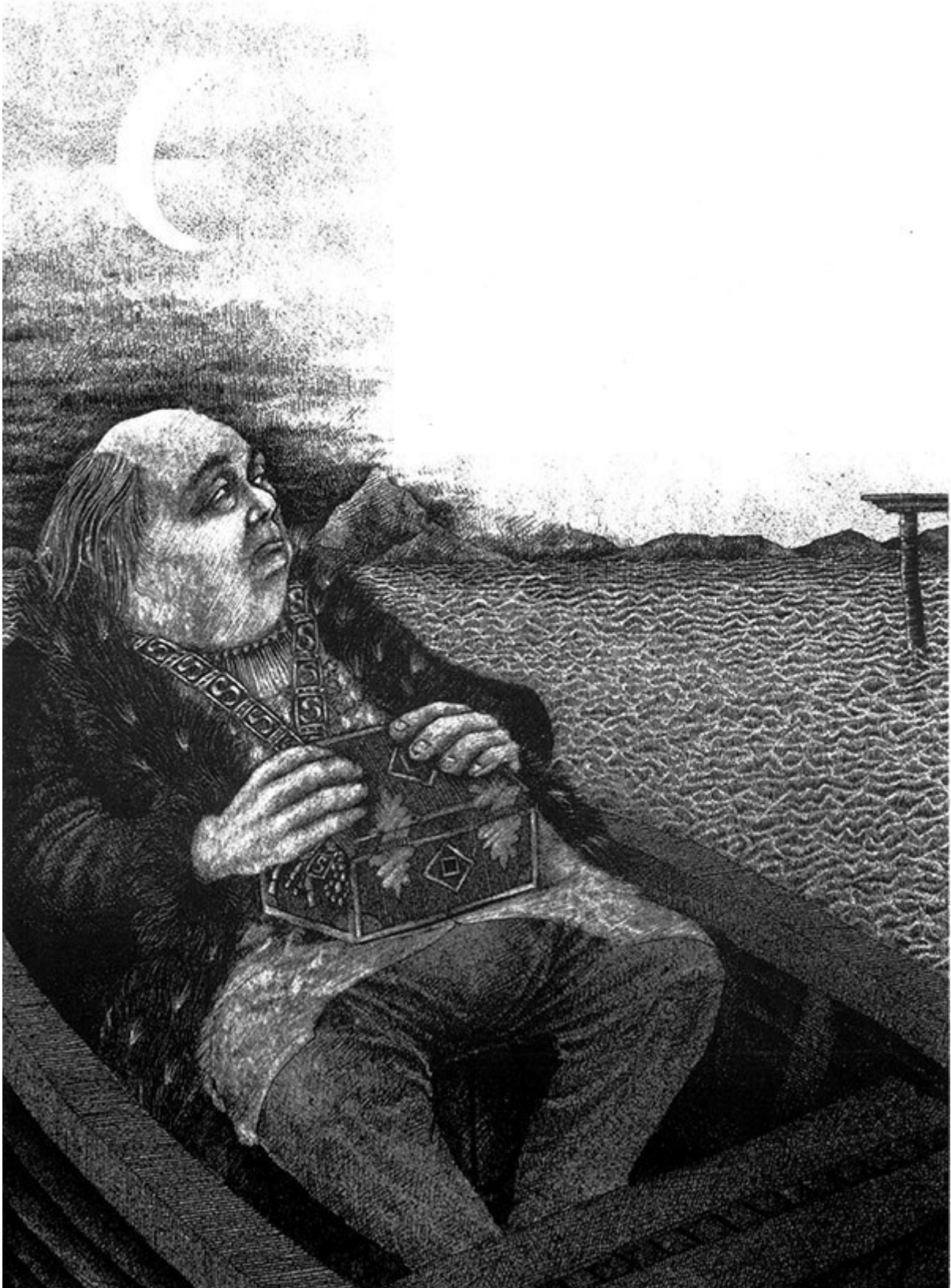
HOMBRES DE LAS NIEVES DE FOROCHEL

Hombres de las Nieves. En la región septentrional de Forochel, en la Tercera Edad del Sol, habitaba un pueblo primitivo que descendía de los antiguos forodwaith. En sindarin se los llamaba «lossoth», pero en el oestron se los denominaba Hombres de las Nieves de Forochel.

Hombres del Bosque. En la Tercera Edad del Sol, habitaba en el Bosque Negro un pueblo llamado «los Hombres del Bosque», quienes descendían de los Hombres del Norte. Aliados con los beórnicas y con los elfos del Reino del Bosque, combatieron

contra el mal que llegó a Dol Guldur, en el Bosque Negro meridional. De aquel lugar salían orcos, arañas y lobos en legiones, y la lucha para purificar el bosque fue larga y terrible. En la Guerra del Anillo, la lucha recibió el nombre de Batalla bajo los Árboles. Los elfos de Lothlórien tomaron Dol Guldur y echaron abajo sus murallas y destruyeron sus mazmorras. Así, al final de la edad, el bosque quedó purificado y se llamó Bosque de las Hojas Verdes, y la tierra entre el reino septentrional de los elfos del bosque y las forestas meridionales llamadas Lórien Oriental fueron cedidas a los Hombres del Bosque y a los beórnicas, como recompensa y porque de hecho les correspondían.

Hombres del Lago. Entre el Bosque Negro y las Colinas de Hierro se encontraba el Lago Largo, y aquí vivieron los Hombres del Lago en la Tercera Edad del Sol. Eran Hombres del Norte que habían sido comerciantes en el lago y en el río Rápido. Se enriquecieron comerciando con los elfos del Reino del Bosque, en el Bosque Negro, y con los enanos de Erebor, la Montaña Solitaria.



GOBERNADOR DE LOSHOMBREDELLAGO

Esgaroth era una ciudad edificada sobre pilares clavados en el fondo del lago, y un puente de madera unía la ciudad con la orilla. Pero eso no fue suficiente contra Smaug, el dragón alado de fuego, que llegó en 2770 a Erebor. En 2941, Smaug atacó Esgaroth y, aunque el guerrero de Valle llamado Bardo el Arquero mató a la bestia, la ciudad quedó arrasada. Pero con una parte del tesoro de joyas del dragón, Esgaroth fue reconstruida.

Los Hombres del Lago estaban regidos por un gobernador electo. En la época de la muerte de Smaug, el gobernador era cobarde y corrupto, pero le sucedió otro que demostró ser sabio y honrado, y los Hombres del Lago volvieron a prosperar.

Hombres del Norte. En la Tercera Edad del Sol, eran muchos los hombres descendientes de los edain de la Primera Edad que habitaban en los Valles septentrionales del Anduin. Estos hombres pertenecían a muchas tribus y reinos distintos, y recibían el nombre de Hombres del Norte, de Rhovanion. Aunque no existía un gobernante supremo que mandara a estos Hombres del Norte, fueron enemigos constantes de Sauron y de todos sus siervos. En las historias que hablan de los últimos siglos de la Tercera Edad del Sol, se recogen los nombres de algunos de estos personajes nobles y fuertes: los beóruidas y los Hombres del Bosque, del Bosque Negro, los Hombres del Lago de Esgaroth, los bárdidos de Valle, y, quizá los más poderosos, los éothéod, de quienes descenderían los rohirrim, los Jinetes de la Marca. En la Guerra del Anillo, los Hombres del Norte se portaron como verdaderos aliados de los dúnedain y atacaron en los campos de batalla a los siervos de Sauron, tanto en los bosques como en los desfiladeros.

Hombres Púkel. En la gran ciudadela de Sagrario se alzaba un antiguo laberinto de murallas y entradas que podía detener el avance de cualquier ejército antes de que alcanzara el Baluarte de Sagrario. En cada puerta del camino se alzaban enormes guardianes de piedra. Los rohirrim, que ocuparon Sagrario siglos después de que hubo desaparecido la raza que lo construyó, llamaban a estos guardianes «Hombres Púkel». Las estatuas de los Hombres Púkel representaban a seres de aspecto humano, agachados y con tripas prominentes, con rostros de expresión tosca, casi cómica. Se los ha comparado con los woses del bosque Druadan y, en realidad, los Hombres Púkel eran antepasados de ellos, pero ninguna historia dice qué tenían que ver con los constructores de Sagrario.

Hombres salvajes. Mucho antes de la llegada de los reyes de Gondor, habitaba en el Bosque Druadan una primitiva raza de cazadores bosquimanos. Eran los woses, a quienes algunos llamaban «hombres salvajes»; un pueblo de estructura tribal armado con arcos y cerbatanas, que sabía más de los bosques que cualquier otra raza humana de Arda.

I J



MAGOISTAR

Istari. Cuando habían transcurrido mil años de la Tercera Edad del Sol, atracó en los Puertos Grises una nave élfica procedente del Mar Occidental. A bordo iban cinco hombres ancianos, de largas barbas blancas y envueltos en grandes capas. Eran capas de diferentes colores y cada hombre llevaba un gran sombrero puntiagudo, enormes botas negras de viaje y un largo bastón. Eran los Istari, a quienes los hombres llamaron Magos; sus sombreros y bastones eran los símbolos de su oficio. Eran una orden y una hermandad enviada a la Tierra Media desde las Tierras Imperecederas,

porque se habían apercibido que un gran mal había aparecido en el mundo y estaba creciendo de día en día en las tierras de los mortales.

A pesar de que llegaron con un aspecto humilde y en secreto, los Istari eran espíritus poderosos. Eran Maiar, espíritus más viejos que el mundo, pertenecientes a la primera raza que surgió de la mente de Ilúvatar en los Palacios Intemporales. Pero, en el mundo venido a menos de la Tierra Media durante la Tercera Edad, tenían prohibido manifestarse en todo su poder como Maiar. Se veían constreñidos a la forma humana y a los poderes que pudieran encontrarse en el mundo mortal.

Se cuenta que fueron cinco los Istari que llegaron a la Tierra Media, pero hay dos que no participaron en las historias de las regiones occidentales y de ellos se dice que fueron a las regiones más orientales de la Tierra Media. Estos dos eran los Ithryn Luin, los «Magos Azules», y, aunque se sabe que sus nombres eran Alatar y Pallando en las Tierras Imperecederas y que fueron escogidos por el Vala Oromë el Jinete, nada más se puede averiguar de ellos.

El más famoso y alabado de los Istari es Gandalf el Gris, a quien los elfos llamaban Mithrandir; los enanos, Tharkûn, y los haradrim, Incánus. Como Maia, en las Tierras Imperecederas, su nombre era Olórin. Gracias a su gran sabiduría, los Pueblos Libres de la Tierra Media alcanzaron la victoria sobre Sauron, el Señor Oscuro, quien quería esclavizarlos. A instancias de Gandalf recibió muerte el dragón Smaug y se ganaron las batallas de los Cinco Ejércitos, de Cuernavilla y de los Campos del Pelennor.

El Balrog de Moria fue destruido por la mano de Gandalf. Pero su mayor hazaña fue descubrir dónde se encontraba el Anillo Único y guiar después al Portador del Anillo hasta el lugar donde sería destruido. Merced a esta acción el Anillo desapareció, y Sauron y todos sus siervos y reinos quedaron completamente arruinados. La Tercera Edad terminó con la partida de Gandalf hacia las Tierras Imperecederas.

Otro de los Istari fue Radagast el Pardo, quien vivía en Rhosgobel, en la cuenca del Anduin. Formaba parte del Concilio Blanco, que se formó para resistir a Sauron, pero su mayor preocupación eran los kelvar y los olvar de la Tierra Media, y poco se cuenta de él en las crónicas de aquella época. Era más sabio que ningún hombre en todo lo concerniente a hierbas y animales, porque era un espíritu fiel a Yavanna, la Reina de la Tierra y la Protectora de los Bosques y las Praderas.

El último Istari es Saruman el Blanco, a quien los elfos llamaban Curunir, «hombre capaz». Durante muchos siglos, Saruman intentó ansiosamente destruir a Sauron, el Señor Oscuro, pero acabó volviéndose orgulloso y deseó el poder para sí. Saruman fue a Isengard y a él acudieron los uruk-hai, los Medio orcos y los dunlendinos. Alzó el estandarte de su tiranía, la bandera negra con una fantasmal mano blanca. Su orgullo lo hizo imprudente, hasta que acabó siendo una marioneta de Sauron, quien poseía una hechicería mucho más potente que la del Mago. De esta forma, el Istari que había ido a destruir al Señor Oscuro se convirtió en uno de sus agentes. Pero el poder de Saruman fue aniquilado. Isengard fue destruida por los ents, su ejército fue exterminado por los rohirrim y los ucornos, y sus poderes mágicos arrebatados por Gandalf.

En medio de su derrota buscó una venganza mezquina en el pequeño reino de la Comarca, donde habitaban los hobbits, sus enemigos de menor importancia. En una apuesta patética por alcanzar el poder, Saruman se vio vencido por los hobbits y murió a manos de su propio siervo, Gríma Lengua de Serpiente.

K

Khazâd. En el corazón de la montaña, Aulë el Herrero hizo una raza a la que dio el nombre de khazâd, y a la que los hombres y elfos llamaron enanos. La más famosa de sus mansiones fue el reino de Khazad-dûm, que en la Tercera Edad del Sol era

conocido como Moria.

Kûd-Dûkan. En cada una de las regiones de la Tierra Media, el pueblo mediano, al que los hombres llamaban los hobbits, recibía nombres distintos de acuerdo con el idioma de los habitantes de las regiones. En el país de Rohan a los hobbits se los llamaba kûd-dûkan, que significa «moradores de agujeros».

L

Laiquendi. De los tres linajes élficos que fueron en busca de la Tierra de la Luz Eterna, hubo muchos que jamás alcanzaron las Tierras Imperecederas, como los nandor, una parte de los teleri.

Denethor, hijo del rey nando Lenwë, reunió a muchos de los nandor en la edad anterior al Nacimiento del Sol y los llevó desde las tierras salvajes de Eriador a Beleriand, donde fueron bien recibidos por los elfos grises, quienes les ofrecieron protección y muchos regalos. Allí se les dio Ossiriand, el «país de los siete ríos», en el sur, y se los llamó laiquendi —«elfos verdes»— en razón a sus vestimentas, y por su amor y conocimiento de todo lo que crecía. Después de los Pastores de los Árboles, los ents, eran quienes más protegían a los olvar del bosque, y también cuidaban a los kelvar.

Los laiquendi cantaban en los bosques como los mismos ruiseñores y cuidaban de las forestas como si fueran enormes jardines. Sus cánticos eran tan hermosos y constantes que los elfos noldor, al llegar a aquella región, le dieron el nuevo nombre de Lindon, que en quenya significa «tierra de la canción».

Tras la liberación de Melkor, llegó a la Tierra Media un gran mal. Los ejércitos de Melkor aparecieron y tuvo lugar la primera batalla de las Guerras de Beleriand. Aunque los elfos grises y los laiquendi resultaron victoriosos sobre el ejército maligno en Amon Ereb, en Ossiriand, el señor laiquendi Denethor murió en el combate. Su pueblo se apenó mucho y no quiso aceptar un nuevo rey. Juraron no presentar nunca más batalla campal al Enemigo, sino permanecer ocultos en el bosque, donde emboscarían a sus adversarios con flechas y dardos. Cumplieron esta promesa y se convirtieron en un pueblo tribal, y sus hostigados enemigos nunca pudieron derrotarlos, porque no edificaron ciudades que el Enemigo pudiera encontrar y destruir. Eran como el viento en los árboles, que a veces se escucha pero no puede ser visto.

Lindar. Entre los elfos, los mejores cantores eran los teleri, quienes escuchaban incansablemente los sonidos del agua en las riberas y en las costas, y cuyas voces se volvieron fluidas, sutiles y potentes. Debido a su capacidad para el canto a veces se los denominaba «lindar», que significa «cantores».

Lossoth. En el gélido Cabo de Forochel habitaban unas gentes llamadas lossoth, en la Tercera Edad del Sol. Eran un pueblo pacífico, que desconfiaba de todos los hombres belicosos de la Tierra Media, quienes los llamaban Hombres de las Nieves de Forochel, y se decía que descendían de los forodwaith del desierto septentrional. Eran gentes pobres, con escaso conocimiento del mundo, pero eran sabios en lo referente a las regiones heladas. Construían sus casas con nieve, y con trineos y carros de hueso cruzaban las tierras heladas y cazaban animales de gruesas pieles con las que hacían sus vestidos.

M

Magos. Aquellos a quienes los hombres comunes llamaban Magos eran, como revelan las antiguas leyendas, espíritus elegidos de entre los Maiar de Valinor. Los elfos los llamaron Istari, y con ese nombre figuran en la mayor parte de los relatos de la Tierra Media en que se narran sus hazañas.

Maiar. Cuando se creó el mundo, los Ainur, los «santos», salieron de los Palacios

Intemporales y entraron en aquella nueva tierra. En los Palacios Intemporales, los Ainur no tenían forma, pero dentro de las Esferas del Mundo adoptaron distintas y variadas apariencias. Éstos eran los Poderes de Arda y los más importantes de entre ellos fueron los Valar, que eran quince. Los Ainur menores eran una multitud que recibía el nombre de Maiar y eran los servidores de los Valar. Aunque eran muchos los Maiar dentro de las Tierras Imperecederas, pocos son nombrados en las historias de los hombres, porque sus asuntos siempre estuvieron relacionados con los Valar en las Tierras Imperecederas.

El más poderoso de los Maiar era Eönwë, el Heraldo de Manwë, Señor de los Vientos. La fuerza de Eönwë en el combate podía compararse incluso con la de los Valar, y el sonido de sus trompetas llenaba de terror a todos sus enemigos, porque tras su sonido se acercaba el ejército de los Valar. Ilmarë, quien lanzaba sus jabalinas de luz desde el cielo nocturno, era la principal doncella entre los Maiar, y también la dama de Varda, la Reina de las Estrellas.

Arien, el espíritu de fuego, era la más adorada por los hombres. Era ella la que guiaba la trayectoria del Sol. Y, tal y como Arien viajaba durante el día, de noche lo hacía Tilion, el Cazador del arco de plata, quien transportaba el recipiente de la Luna, que fue la última flor que dio Telperion, el Árbol Plateado de Valinor.



ESPIRITUSMAIAR

Los Maiar Ossë y Uinen, siervos de Ulmo, Señor de los Océanos, eran conocidos por todos aquellos que navegaban los mares. Ossë era el Señor de las Olas de Belegaer, el Mar Occidental, y, aunque fue él quien por vez primera trajo al mundo el arte de la construcción de barcos, todos los marinos lo temían. Por el contrario, profesaban un gran amor a Uinen, la Señora de las Calmas. Ésta era la esposa de Ossë y sólo ella sabía reprimir sus furias coléricas y su carácter salvaje.

De todas las historias de los Maiar, quizá sea la de Melian la más extraña, pues sirvió a Vana y a Estë en Valinor, pero en las Edades de las Estrellas pasó a la Tierra Media. Allí, en los bosques de Beleriand, conoció al señor eldar Elwë Singollo y se casó con él. Ésta fue la única unión de un elfo y una Maia y, durante cuatro largas Edades de las Estrellas y una del Sol, Melian fue reina de los elfos grises y esposa de Elwë, quien fue llamado Thingol y rey Mantogrís. Pero, de manera trágica, Thingol fue asesinado y Melian se envolvió en su pena y regresó a Valinor.

Fueron muchos otros los espíritus fuertes y bondadosos que habitaron en la Tierra Media. Eran quizá Maiar, como Melian, pero eso no puede saberse a ciencia cierta por las leyendas. El principal fue aquel a quien los elfos llamaban Iarwain Ben-adar. Para los enanos era Forn, para los hombres Oraldo y los hobbits lo conocían por Tom Bombadil. Era un hombre bajo y robusto, con ojos azules, rostro colorado y barba castaña. Siempre estaba cantando y hablaba en rimas; parecía un ser excéntrico y absurdo, pero era el señor absoluto del Bosque Viejo.

En el Bosque Viejo también habitaban otros espíritus que podrían haber sido siervos

del Vala Ulmo. Uno de ellos era la Mujer del Río Tornasauce, y otro era su hija, Baya de Oro, quien era la esposa de Tom Bombadil. Baya de Oro tenía los cabellos rubios y era tan hermosa como una reina de los elfos. Sus vestidos eran de verde y plata y sus zapatos eran como escamas de peces. Su canto era igual que el canto de los pájaros. Se cuenta que al final del primer milenio de la Tercera Edad del Sol llegaron a la Tierra Media cinco Maiar con el aspecto de hombres ancianos. Cada uno poseía barbas blancas y llevaba una capa de viajero, un sombrero puntiagudo y un largo bastón. Éstos eran los Istari, a quienes los hombres llamaron Magos. Radagast el Pardo era un maestro en asuntos de aves y animales del bosque. Saruman el Blanco era considerado el más importante y durante un tiempo fue verdaderamente sabio y capaz, pero cayó en las malas artes y trajo la ruina a mucha gente. Gandalf el Gris fue el más famoso de los Istari. Al principio se lo llamó Olórin y se lo consideró el más sabio de los Maiar. Los otros dos Istari fueron Alatar y Pallando, llamados los Magos Azules, siervos de Oromë el Jinete. Sin embargo, poco se cuenta de su destino y sus hazañas en la Tierra Media.

Pero no todos los Maiar eran espíritus buenos y hermosos. Muchos fueron corrompidos por el Vala rebelde, Melkor el Enemigo. Destacaban entre ellos los balrogs, que en otros tiempos habían sido brillantes espíritus ígneos, pero que se deformaron monstruosamente hasta tener aspecto demoníaco, debido al odio y la ira. Su jefe era Gothmog, y la historia de los hechos de su hueste es larga y sangrienta.

El espíritu que tomó la forma de una araña enorme y terrible fue llamado Ungoliant. Este terrible insecto devoraba la luz y vomitaba oscuridad y tejía una negra tela de no luz que ningún ojo podía penetrar.

Los vampiros y licántropos de Angband podrían haber sido también Maiar en sus inicios. Se dice que eran espíritus malévolos que tomaron formas terribles, pero ninguna leyenda nos habla de su creación. De los vampiros sólo se nombra a Thuringwethil, «la dama de las sombras», y, de la gran hueste de licántropos, Draugluin aparece como su señor y padre de toda la prole.

Hay un Maia más conocido que los demás, debido a su gran maldad. Es Sauron, cuyo nombre significa «el aborrecido». Sauron, el Señor Oscuro, que fue en principio un Maia de Aulë el Herrero, se convirtió en el principal siervo, y luego sucesor, de Melkor. Después del terror de la Primera Edad del Sol, se dice que Sauron reapareció en la Segunda Edad con un aspecto hermoso y adoptó el nombre de Annatar, «dador de dones». Al final, cuando se convirtió en Señor de los Anillos, su espíritu maligno se reveló.

El cuerpo de Sauron quedó destruido en la Caída de Númenor. A partir de entonces adoptó la forma de Señor Oscuro y se convirtió en un temible guerrero de oscura armadura. Pero incluso esta forma fue destruida al final de la Segunda Edad. Pero el poder del espíritu de Sauron era tan grande que se hizo manifiesto en el poder encantado de un gran ojo sin párpado. Sin embargo, en la guerra que terminó la Tercera Edad, cuando fue destruido el Anillo, el espíritu de Sauron fue barrido y expulsado a las sombras y este Maia no resurgió nunca más.

Medianos. Ninguna historia cuenta cómo o cuándo los hobbits, la más pequeña de las razas de la Tierra Media, entró en el mundo. Al medir la mitad que los hombres, éstos llamaban a los hobbits con frecuencia Medianos.

Montañeses. En las Landas de Etten, en Eriador, vivía una raza maligna de Montañeses, quienes servían al rey brujo de Angmar, en la Tercera Edad del Sol. Estos bárbaros Montañeses eran feroces y numerosos y se aliaron con las legiones de orcos. En los siglos catorce y quince ocuparon los reinos de Rhudaur y Cardolan, que habían formado parte del reino septentrional de los dúnedain. En 1974, después de seis siglos de guerras intermitentes, esta alianza consiguió acabar con Arthedain, el último de los feudos de los orgullosos dúnedain en el norte.

Pero entonces sobrevino también la ruina de los Montañeses. Apenas los Montañeses y su rey brujo habían conquistado Fornost, la última ciudadela dúnadan, cuando se vieron atacados por un enorme ejército mandado por Eärnur del reino meridional de Gondor, Círdan de Lindon y Glorfindel de Rivendel. En esta batalla de Fornost se terminó el poder de los Montañeses, los orcos fueron exterminados y el reino de Angmar destruido. Los Montañeses se convirtieron en un pueblo esparcido y perseguido.

Montaraces de Ithilien. A finales del siglo veintinueve de la Tercera Edad del Sol, Túrin II, Senescal de Gondor, decretó la creación de una hermandad de caballeros en Ithilien septentrional, porque el poder de Gondor en aquella región se veía amenazado por enemigos procedentes de Mordor y Morgul. Así se creó la banda de los Montaraces de Ithilien. Estos caballeros vestían de color verde bosque y luchaban con arcos, lanzas y espadas. En los años que precedieron a la Guerra del Anillo, su capitán fue Faramir, segundo hijo de Denethor, Senescal de Gondor.

Su principal morada era el refugio de cavernas y túneles que se encontraba detrás de una gran cascada que presidía la cuenca del Anduin. Este lugar se llamaba Henneth Annûn, «la ventana de poniente».

Montaraces del Norte. Durante muchos siglos de la Tercera Edad del Sol, en las regiones de Eriador vagaron unos hombres de severa expresión en el rostro, vestidos con capas verdes o grises, y que llevaban un broche en forma de estrella de plata en el hombro izquierdo. Tenían ojos grises e iban armados con lanza y espada, y llevaban altas botas de cuero. La gente común de Eriador los llamaba «Montaraces» y se los tenía por gente extraña y poco sociable. Pero los Montaraces eran en realidad los últimos nobles del que en otros tiempos había sido el gran reino dúnadan de Arnor, y su Capitán era el Gran Rey dúnadan. En los años anteriores a la Guerra del Anillo, este Capitán fue Aragorn, hijo de Arathorn, que como Montaraz se hacía llamar Trancos.

Al terminar la guerra, Aragorn fue coronado como rey Elessar, señor de los reinos gemelos dúnedain de Arnor y Gondor, y los Montaraces fueron honrados como los hombres más grandes de aquel Reino Unificado.

Moriquendi. En la Alta lengua élfica, todos los elfos que no se dirigieron hacia las Tierras Imperecederas en la época de los Árboles de los Valar recibieron el nombre de «moriquendi», o elfos oscuros.



LOSMUERTOSDESAGRARIO

Muertos de Sagrario. Éstos habían sido hombres de las Montañas Blancas que incumplieron su juramento de alianza y traicionaron al rey de los dúnedain en favor de Sauron, durante la Segunda Edad. Malditos por haber quebrantado su juramento, no se les concedió el descanso de los muertos y durante miles de años sus legiones fantasmales vagaron sin cesar por las Sendas de los Muertos. Sin embargo, al final de la Tercera Edad, Aragorn II —heredero del rey dúnadan— convocó a los Muertos para que al fin cumplieran su juramento. Las legiones fantasmales se alzaron y expulsaron a los Corsarios de Umbar, de manera que a sus almas malditas se les permitió por fin el descanso.

Mujeres del río. En las historias y documentos de la Tierra Media, se hace mención de las Mujeres del río. Si eran Maiar de Ulmo, Señor de las Aguas, como lo eran Ossë y Uinen, o si eran espíritus que entraron en el mundo como los ents, no se dice; pero sí es seguro que se ocupaban principalmente de los kelvar y olvar del mundo.

El «Libro Rojo de la Frontera del Oeste» cuenta que la Mujer del Río Tornasauce tuvo una hija, llamada Baya de Oro, quien fue la esposa de Tom Bombadil. Esta hija del río tenía los cabellos dorados y era hermosa como una doncella élfica. Sus vestidos eran a menudo verdes y plateados, y las flores se abrían continuamente ante su resplandor y su risa.

N



ELFOS VERDES NANDOR

Nandor. Los últimos elfos en emprender el Gran Viaje fueron los teleri. La primera separación que se recoge de aquel viaje ocurrió cuando Lenwë, un noble de los teleri, guió a su pueblo hacia el sur, siguiendo el curso del Gran Río Anduin. Se los llamó nandor, «los que vuelven», y no tenían rival en el conocimiento de los bosques. Durante más de dos Edades de las Estrellas, los nandor vivieron tranquilamente en la cuenca del Anduin. Algunos cruzaron las Montañas Nubladas y pasaron a Eriador. Muchos de ellos murieron a manos de orcos vestidos de hierro, trolls de piedra y lobos

hambrientos.

Pero Denethor, hijo del rey Lenwë, reunió a su alrededor a muchos nandor y emprendió viaje una vez más hacia el oeste. Buscaba a uno que había sido en otros tiempos rey de todos los teleri: Elwë Singollo, ahora llamado Thingol. Denethor atravesó las Montañas Azules y entró en Beleriand.

Allí, los nandor fueron recibidos por los sindar, quienes los protegieron, les enseñaron algo del arte de la guerra y les cedieron Ossiriand, la «tierra de los siete ríos», como reino propio. Ya no se los llamó nandor, sino laiquendi y elfos verdes por su amor a las regiones boscosas y por su costumbre de vestir con telas verdes de manera que podían confundirse con los árboles ante la presencia de enemigos.

Naugrim. Durante las Edades de las Estrellas, antes de que el reino de los elfos grises alcanzara todo su poder y esplendor, una raza de enanos cruzó las Montañas Azules y entró en Beleriand. Los elfos grises pensaron que aquel pueblo era deforme y nada agraciado, y los llamaron naugrim, «pueblo menguado». Y, aunque los naugrim vivieron en una próspera paz con los elfos, siempre hubo entre ellos una incómoda alianza y no una gran amistad.



NAZGÛL

Nazgûl. Los poderosos y terroríficos Nazgûl, o Espectros del Anillo, fueron originariamente hombres de las razas de los haradrim, Orientales y númenóreanos negros que recibieron el regalo maligno de los Anillos de Poder de manos de Sauron, el Señor Oscuro. Estos Nazgûl fueron sus más destacados lugartenientes durante la Segunda y Tercera Edad del Sol. Pero, como sus cuerpos y almas estaban tan corrotos por el mal, dejaron de ser humanos para convertirse en espectros, esclavos y

espíritus malditos, por lo que su historia se cuenta completa en la sección de Historia Natural de esta obra.

Noegyth Nibin. Las antiguas leyendas de la región perdida de Beleriand hablan de una raza a la que los elfos grises llamaron Noegyth Nibin. Eran gente pequeña, más pequeños incluso que los enanos, de quienes descendían. Los hombres los llamaron Enanos Mezquinos y, en la Primera Edad del Sol, Mîm, último miembro de esta raza decadente, resultó muerto.

Noldor. Los más poderosos de entre los elfos que habitaron la Tierra Media fueron los noldor, porque fueron los elfos que hicieron las Grandes Joyas llamadas los Silmarils, así como los Anillos de Poder.

Los noldor fueron el segundo linaje de los eldar que llegaron a las Tierras Imperecederas. La palabra noldor significa «conocimiento», cosa que, más que los demás elfos, lucharon por poseer. En los años de los Arboles de los Valar su rey fue Finwë, y entonces su alegría fue grande al aprender de sus tutores, los Valar y los Maiar. Su ciudad de Tirion, sobre la verde colina de Tuna, que miraba al mar iluminado por las estrellas, era poderosa y bella. Porque la ciudad estaba edificada en el Paso de la Luz, llamado Calacirya, el único paso en las montañas Pelóri, que cerraban las regiones de Eldamar y Valinor. A través de este desfiladero surgía la Luz de los Arboles y caía sobre el lado occidental de la ciudad. Al este, a la sombra de Tuna, los elfos miraban las estrellas que brillaban sobre los Mares Sombríos.

Los noldor fueron los primeros en extraer las gemas que encerraban las montañas. Regalaban estas gemas, de modo que todas las mansiones de los elfos y los Valar refulgían con ellas, y las mismas playas y estanques de Eldamar, según se dice, brillaban con la luz de las gemas esparcidas.

El rey de los noldor y su reina, Míriel, tuvieron un hijo al que llamaron Curufinwë, más tarde conocido como Fëanor, que significa «espíritu de fuego», porque fue el primero en crear las gemas mágicas élficas, que eran más brillantes y poderosas que las piedras preciosas de la tierra. Por sí solas eran pálidas, pero a la luz de las estrellas recogían dicha luz y despedían un brillante resplandor azul. Fëanor también creó otros cristales, llamados palantíri, las «piedras videntes» que, muchas edades después, los elfos de Avallónë entregaron a los dúnedain. Pero la mayor de las hazañas de Fëanor fue la creación de tres gemas fabulosas que capturaron en su interior la luz mezclada de los Arboles de los Valar. Eran los Silmarils, las joyas más hermosas que jamás había visto el mundo, porque despedían una luz viva. Sin embargo, la tragedia cayó sobre los noldor cuando Melkor apareció, con la araña Ungoliant, y destruyó los Arboles de los Valar, mató a Finwë y robó los Silmarils. Fëanor juró venganza y salió hacia la Tierra Media en persecución de Melkor, a quien llamó Morgoth, el «Enemigo Oscuro del mundo». Así comenzó la Guerra de las Joyas y las Guerras de Beleriand, que duraron toda la Primera Edad del Sol.

Durante esta edad de guerra, los noldor también trajeron grandes dones a la Tierra Media. Y durante un tiempo surgieron reinos noldorin en Hithlum, Mithrim, Dor-lómin, Nevrast, Dorthonion, Himlad, Thargelion y Beleriand Oriental. Los más hermosos reinos de los noldor fueron los dos reinos ocultos: Gondolin, gobernado por Turgon, y Nargothrond, que era un feudo de Finrod Felagund.

Fëanor murió en la Guerra de las Joyas, así como sus siete hijos: Amras, Amrod, Caranthir, Celegorm, Curufin, Maedhros y Maglor. Su hermano Fingolfin y los hijos de éste, Fingon, Turgon y Aredhel, también murieron a manos de Morgoth. Y aunque Finarfin, el otro hermano (y tercer hijo de Finwë), se había quedado en las Tierras Imperecederas donde gobernaba a los noldor que permanecieron en Tirion, todos sus hijos, Aegnor, Angrod, Finrod Felagund y Orodreth, marcharon a la Tierra Media y murieron también. Así que de todos los señores noldor y sus hijos sólo sobrevivió en la Tierra Media Galadriel, la hija de Finarfin.

A lo largo de la Primera Edad, Morgoth y sus siervos destruyeron todos los reinos noldorin. Debido a estas guerras, los dominios de los elfos grises, a los que también se conocía como sindar, fueron destruidos, al igual que los dominios enanos de Nogrod y Belegost y la mayor parte de los reinos de las Tres Casas de los edain.

Pero al fin los Valar y Maiar partieron de las Tierras Imperecederas para luchar contra Morgoth. Así tuvo lugar la Gran Batalla y la Guerra de la Ira. Ante tan poderosa fuerza, Angband cayó y Morgoth fue arrojado al Vacío Infinito para siempre. Pero la conflagración fue tan tremenda que Beleriand quedó destruida y la mayor parte de su territorio fue tragado por las aguas.



ELFOSNOLDOR

De las estirpes reales de los noldor pocos sobrevivieron a la Guerra de las Joyas que pudieran decir ser descendientes de los grandes reyes. Así fue que Gil-galad, hijo de Fingon, hijo de Fingolfin, estableció el último gran reino de los noldor en las tierras de los mortales. Fue Lindon, la única zona de Beleriand que quedó después de la Gran Batalla. Con Gil-galad vivía Celebrimbor, hijo de Curufin, el único príncipe de la Casa de Fëanor que quedó en la Segunda Edad. Galadriel, la hija de Finarfin, y Elrond y Elros los Medio elfos también fueron allí, igual que Círdan de los falathrim, los laiquendi y los edain (los hombres que fueron fieles a los elfos durante las guerras).

Entonces fueron muchos los elfos que embarcaron en los Puertos Grises y zarparon hacia Tol Eressëa, en la bahía de Eldamar, en las Tierras Imperecederas, para construir allí la ciudad de Avallónë. A los edain se les concedió una hermosa isla en el Mar Occidental, llamada Númenor, y también ellos abandonaron la Tierra Media.

Gil-galad gobernó en Lindon y Círdan ocupó los Puertos Grises. Pero, en el año 750 de la Segunda Edad, se cuenta que Celebrimbor salió de Lindon y creó un reino a los pies de las Montañas Nubladas, en el país de Eregion, cerca del reino enano de Khazad-dûm. Estos elfos recibieron el nombre de Gwaith-i-Mírdain, el «pueblo de los orfebres», y el de Herreros elfos en épocas posteriores. Fue aquí donde, siguiendo las sutiles insinuaciones de Sauron, Celebrimbor, nieto de Fëanor, quien había creado los Silmarils, forjó los Anillos de Poder, y así surgió la segunda gran obra de los noldor, que traería consigo otro ciclo de terribles guerras. Porque entonces Sauron hizo el Anillo Único que dominaría a todas las demás obras de los noldor. Los elfos se alzaron iracundos y temerosos, y se libró la Guerra de Sauron y los elfos. Celebrimbor y casi todos los Gwaith-i-Mírdain perecieron. Eregion fue arrasado y aunque Elrond Medio elfo acudió con un ejército, lo único que pudo hacer fue rescatar a los pocos supervivientes y refugiarse en Imladris, que los hombres llamarían Rivendel. Allí se creó el único reducto de los noldor entre las Montañas Nubladas y las Montañas Azules.

En esa época el mismo Lindon corrió peligro, pero los númenóreanos, descendientes de los edain, aparecieron con sus enormes flotas y expulsaron a Sauron hacia el este. Más adelante, regresaron y capturaron al Señor Oscuro, pero no acabaron con él. Lo hicieron prisionero y con ello provocaron su propia caída, porque él los puso en contra de los Valar y por su locura fueron tragados por el mar.

Así Sauron regresó a la Tierra Media, donde sólo quedaban los reinos noldorin de Lindon y Rivendel, aunque se habían creado los reinos de Bosqueverde el Grande y de Lothlórien con nobles noldorin y sindarin y súbditos silvanos. Pero, al regresar Sauron, volvió la guerra. Se constituyó la Última Alianza de elfos y hombres y en esa guerra, que significó el final de la Segunda Edad, Sauron mató a Gil-galad y al rey de los dúnedain, pero el mismo Sauron fue destruido con todo el reino de Mordor.

A partir de entonces no hubo Gran Rey de los elfos noldorin en la Tierra Media, pero los reinos siguieron en pie. El señorío de Lindon y de los Puertos Grises recayó en Círdan, mientras que Elrond siguió gobernando en Rivendel. Durante la Tercera Edad, el reino más hermoso fue Lothlórien, donde reinaba la reina Galadriel, la noldo de estirpe más noble que quedaba en la Tierra Media.

Cuando al final de la Tercera Edad se destruyó el Anillo Único y Sauron pasó al Reino de las Sombras para siempre, Elrond fue convocado desde Rivendel, y Galadriel abandonó Lothlórien, para embarcar ambos en las blancas naves que los llevarían a las Tierras Imperecederas. Sin la reina, Lothlórien se fue apagando y los reinos noldorin de la Tierra Media decayeron. Se dice que Círdan, el Constructor de Barcos, se llevó a los últimos noldor a las Tierras Imperecederas.

Nómin. Cuando los hombres llegaron a las tierras de Beleriand en la Primera Edad del Sol, vieron por primera vez a los elfos de Finrod Felagund, señor de los noldor. Estos hombres quedaron maravillados ante la hermosura y la sabiduría de dichos elfos, a quienes llamaron nómin, que significa «los sabios».



REY NÚMENÓREANO

Númenóreanos. Cuando acabó la Primera Edad del Sol y el poder de Morgoth fue aniquilado, no quedaba sino un resto de la raza humana llamada los edain, quienes fueron aliados de los elfos en las terribles Guerras de Beleriand.

Después de la Gran Batalla, los Valar se apiadaron de los edain y crearon para ellos una gran isla en el Mar Occidental, entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas. Junto con esta tierra se les dio el don de gozar de una larga vida y mayores poderes mentales. Estos hombres cambiaron mucho y a partir de entonces se los llamó númenóreanos, porque su país era Númenor o Oesternesse. Pero también era conocido como Andar, «tierra del don», y Elenya, «tierra de la estrella», y Marn-nu-Falmar de Atlante.

El primero de los reyes de Númenor fue Elros Medio elfo, hermano de Elrond, que más tarde gobernaría Rivendel. Elrond, llamado Tar-Minyatur, escogió ser mortal, pero aun así su reinado duró cuatrocientos años. Los númenóreanos navegaron a todos los rincones del mundo, llegando incluso hasta las Puertas de la Mañana, en el este. Pero nunca se les permitió navegar al oeste, porque existía una prohibición que no podía ser transgredida: ningún mortal podía pisar las costas de las Tierras Imperecederas de Eldamar y Valinor.

En Númenor se acrecentó la fortuna de los hombres, mientras que en la Tierra Media

las tinieblas volvían a crecer. Porque, aunque Morgoth había desaparecido del mundo, su gran servidor, Sauron, el Señor Oscuro, había regresado y los hombres de las regiones orientales y meridionales de la Tierra Media adoraban su sombra.

La historia de los Anillos de Poder cuenta cómo, en esa época, Sauron hizo un Anillo mágico con el cual esperaba gobernar todas las Tierras Mortales, e hizo la guerra contra los elfos y casi los aniquiló. Pero el poderío de los númenóreanos también había crecido y acudieron en auxilio de los elfos y lucharon contra Sauron, quien se vio rechazado de las tierras occidentales. Hubo paz durante un tiempo y los númenóreanos siguieron expandiéndose, construyendo los puertos de Umbar en el sur y Pelargir en el norte de la Tierra Media. Pero se volvieron orgullosos y quisieron proclamarse ellos señores de la Tierra Media además de señores de los mares. Por eso, en el año 3262 de la Segunda Edad del Sol, se dirigieron a la Tierra Oscura de Mordor con un ejército tan poderoso en armas y hombres que Sauron no pudo plantarles cara. Para sorpresa de todo el mundo, Sauron, no atreviéndose a combatir a semejante ejército, salió de su Torre Oscura y se entregó a los númenóreanos. Fue hecho prisionero y lo llevaron cargado de cadenas ante el rey de Númenor.

Pero la rendición de Sauron no era más que un ardid que este maestro en el engaño utilizó para conseguir con la astucia lo que no podía por la fuerza de las armas. Porque percibió en los númenóreanos los defectos fatales del orgullo y la ambición, y creyó poder tentarlos con los dones de sus poderes. Y así, una vez en el reino de Númenor, llevó a cabo el más grande mal jamás cometido contra la raza humana: Sauron corrompió al rey de Númenor, Ar-Pharazón. En Númenor se construyeron templos dedicados al Señor de la Oscuridad y en sus altares se realizaron sacrificios humanos. Entonces Sauron aconsejó a los númenóreanos que hicieran la guerra a los Valar y eldar que vivían en las Tierras Imperecederas. Se reunió la mayor flota que jamás había surcado los mares, y ésta zarpó hacia el este. Pasó por las Islas Encantadas y por los Mares Sombríos, hasta llegar a las Tierras Imperecederas. El «Akallabêth» cuenta cómo, cuando la enorme armada alcanzó las Tierras Imperecederas, un gran cataclismo sacudió al mundo. Aunque el rey había ido para conquistar, su primer paso en la orilla hizo que las montañas Pelóri cayeran sobre él y su vasta flota. Los númenóreanos perecieron todos, pero eso no fue lo peor, porque a continuación se produjo otro gran desastre. Las aguas se alzaron iracundas y Meneltarma —la montaña que se alzaba en el centro de Númenor— entró en erupción; grandes llamaradas surgieron de su cima, y Númenor se hundió en un gigantesco remolino en Belegaer, el Gran Mar.

Así ocurrió lo que se llamó el Gran Cambio del Mundo. Porque en aquel año, 3319 de la Segunda Edad del Sol, las Tierras Imperecederas fueron apartadas de las Esferas del Mundo y puestas fuera del alcance de todos excepto de los Elegidos, quienes viajaban en naves élficas por el Camino Recto.

Pero una parte de la raza de los númenóreanos sobrevivió y huyeron del Hundimiento de Númenor. Eran los elendili, los Fieles, quienes no fueron corrompidos por Sauron y se negaron a abandonar las antiguas costumbres de los Valar y los eldar. Estas gentes zarparon hacia la Tierra Media en nueve naves y crearon dos poderosos reinos en Arnor y Gondor. Hubo otros que también sobrevivieron a la Caída de Númenor —los númenóreanos negros—, que se establecieron en las tierras de Umbar.



NÚMENÓREANOS NEGROS

Númenóreanos negros. En el «Akallabêth» se cuenta la historia del país de los númenóreanos, el reino más poderoso de los hombres en Arda. Pero en el año 3319 de la Segunda Edad, este reino se hundió para siempre bajo las aguas del Mar Occidental. La mayoría de los númenóreanos perecieron, pero algunos se habían asentado en la Tierra Media antes de la caída, y eso los salvó. Una parte de los que se salvaron del desastre recibieron el nombre de númenóreanos negros. Estas gentes edificaron un gran puerto en un lugar llamado Umbar, en el sur de la Tierra Media. Eran aliados de Sauron, porque éste los visitó y los corrompió gracias a su desmesurado orgullo. Dio Anillos de Poder a tres de los númenóreanos negros, y estos tres pasaron a formar parte de los espectros llamados Nazgûl. A otros dos, llamados Herumor y Fuinur, les concedió otros poderes, con lo que se convirtieron en señores de los haradrim.

Los númenóreanos negros a menudo se adentraron hacia el norte, en Gondor y Arnor, para poner a prueba su fuerza contra el otro resto noble de la raza númenóreana, los elendili, o amigos de los elfos. Los númenóreanos negros demostraron ser inmensamente fuertes, y su pillaje duró más de mil años. Pero por fin, en el siglo décimo de la Tercera Edad, el rey Eärnil de Gondor subió al trono y consiguió reducir a

la nada el poderío marítimo de los númenóreanos negros de Umbar y apoderarse de dicho puerto. Umbar se convirtió en una fortaleza de Gondor y, aunque en los años siguientes los númenóreanos negros resurgieron, fueron derrotados definitivamente por Hyarmendacil de Gondor en el año 1050 y nunca más volvieron a ser señores de Umbar.

A partir de entonces el pueblo errante de esta poderosa raza se mezcló con los haradrim y los Corsarios, mientras que otros se establecieron en Mordor y en Morgul. Pero los dones de poder que Sauron les había dado desaparecieron con su caída, por lo que en los anales de la Cuarta Edad ya no se habla de este pueblo.

O

Oghor-hai. El nombre oghor-hai era el que los orcos daban a los primitivos hombres salvajes de los bosques, quienes emboscaban con frecuencia a las legiones de orcos que entraban en sus tierras. Los hombres los llamaban woses.



ORCOS

Orcos. Los orcos eran una forma de vida retorcida que Melkor crió en los pozos de Utumno. Durante años constituyeron el grueso de sus fuerzas militares y también de las de Sauron, el Señor Oscuro. Aunque los orcos eran la raza más numerosa de la

Tierra Media, se parecían más a los animales que a los elfos o los hombres, y por lo tanto su historia se cuenta con las de los restantes kelvar en la sección dedicada a Historia Natural.

Orientales. En la Primera Edad del Sol, todos los hombres aparecieron primero en las regiones orientales de la Tierra Media. Algunos se dirigieron hacia el oeste, pero los que se quedaron en el este vivieron bajo la tenebrosa sombra de Melkor el Enemigo y se volvieron malvados. Estas gentes se llamaron los Orientales y su país era Rhûn.

Transcurrido algún tiempo, algunos de estos hombres dejaron el este y se dirigieron a las tierras de los elfos de Beleriand. Estos Orientales eran un pueblo algo bajo, robustos, de fuertes miembros, piel atezada y ojos y pelo oscuros. Demostraron no ser de fiar y en la guerra traicionaron a sus aliados los elfos en favor de Morgoth. Son pocos los nombres de esta raza que quedan en las historias, pero Ulfang el Negro, y sus hijos Ulfast, Ulworth y Uldor, ganaron fama por cometer la mayor traición: en la Batalla de las Lágrimas Innumerables, Ulfang y su gente se volvieron contra sus aliados elfos en medio del combate y los atacaron por la espalda. Merced a esta acción cambió el rumbo de la batalla y los elfos fueron derrotados. Sin embargo, no todos los Orientales eran infieles, y uno llamado Bór, con sus hijos Borlad, Borlach y Borthand, luchó noblemente hasta la muerte y a favor de los elfos en aquella edad.



MIEMBROS DE TRIBUS ORIENTALES

Pero a partir de entonces el pueblo de los Orientales mantuvo su alianza con Morgoth o con su poderoso siervo Sauron, y siempre fue a la guerra contra los nobles descendientes de los edain. Durante las Edades del Sol, los Orientales se convirtieron en una confederación de muchos reinos y razas. En la Tercera Edad, muchos Orientales salieron de Rhûn. Entre ellos se encontraban los feroces balchoth y los guerreros que montaban en carros, los Aurigas. También entonces, más al sur, en Harad, vivían muchos hombres belicosos y sanguinarios que habían salido del este hacía mucho tiempo.

Cumpliendo órdenes de Sauron, los Orientales enviaron soldados a la Guerra del Anillo. En los Campos del Pelennor, incontables compañías de Orientales con armaduras, barbas como de enano y armados con grandes hachas, lucharon con ferocidad y murieron. Otros hallaron su fin cuando se echó abajo la Puerta Negra y el reino de Sauron, Mordor, fue destruido.

La Guerra del Anillo significó el fin del dominio que el Poder Oscuro tenía sobre los Orientales. De manera que, cuando el rey Elessar fue coronado en Gondor y en la Cuarta Edad marchó a Rhûn, los Orientales pidieron la paz. Elessar la concedió y durante muchos años después de aquel tratado hubo paz en las regiones occidentales y en las tierras de Harad y Rhûn.

P

Parlantes. Los elfos fueron los primeros que usaron el habla en Arda. A partir de entonces se llamaron a sí mismos «parlantes», que en el primer idioma élfico se dice «quendi». Todos los seres vivos capaces de aprender esta habilidad aprendieron el arte del idioma de los primeros elfos.

Pelosos. La más numerosa y común de las ramas hobbits era la de los Pelosos. Eran los Medianos más pequeños, con piel y cabellos de color castaño. Los Pelosos fueron los primeros de entre los hobbits que abandonaron la cuenca del Anduin y cruzaron las Montañas Nubladas para entrar en Eriador. Esta migración ocurrió en el año 1050 de la Tercera Edad. Eran muy amigos de los enanos, porque les gustaban las laderas de las colinas y las tierras altas, y hacer agujeros constituía para ellos un placer.

Periannath. En las historias referentes a la Guerra del Anillo se cuenta cómo se ganó la guerra gracias a la raza más pequeña y tímida, la de los hobbits. Y así los periannath, que es como se llama a los hobbits en el idioma de los elfos grises, se hicieron famosos en las canciones de los elfos y los hombres y se los elogió por su valor.

Primeros Nacidos. Los elfos que despertaron en el este, en Cuiviénen, cuando tan sólo las estrellas brillaban en la Tierra Media, fueron llamados después, con respeto, los Primeros Nacidos.

Q

Quendi. Tal y como cuenta la «Ainulindalë», todas las cosas que aparecieron en el mundo fueron creadas en los grandes temas de la Música de los Ainur. Y fue Ilúvatar quien concibió los temas que produjeron la raza de los elfos. Así que, cuando éstos llegaron al mundo, despertando ante la visión de las estrellas, fue como si la Música de las Esferas hubiera nacido dentro de ellos. Fueron los primeros seres del mundo que hablaron. Sus voces eran suaves y hermosas, sentían curiosidad por todo y dieron nombres a todo lo que veían. Fueron los maestros de todas las razas y criaturas de la Tierra, capaces de aprender las artes del lenguaje y la canción. Por eso los elfos se dieron a sí mismos el nombre de quendi, que significa «parlantes», y su idioma se llamó quenya, que sencillamente quiere decir «habla». Todos los idiomas del mundo proceden de esta fuente originaria, que aquellos que aman la belleza consideran la lengua más musical existente.

R

Rógin. En el idioma de los jinetes rohirrim, rógin era el nombre que se daba al primitivo pueblo tribal del bosque Druadan, quienes eran conocidos comúnmente como hombres salvajes o woses.



JINETES ROHIRRIM

Rohirrim. En el año 2510 de la Tercera Edad del Sol, una hueste de jinetes rubios acudió a la Batalla del Campo de Celebrant para rescatar al derrotado ejército de Gondor de las hordas de balchoth y orcos. Eran los éothéod, a quienes los hombres de Gondor llamarían más adelante rohirrim, los «Señores de los Caballos». Eran Hombres del Norte que vivían en los Valles del Anduin y tenían fama como guerreros y como domadores y criadores de caballos.

El más elogiado de este pueblo era el rey Eorl el Joven, porque fue el primero que domó a los mearas, los caballos más nobles y hermosos de la Tierra Media, de los que se decía que eran descendientes de Nahar, el caballo de Oromë el Vala. Fue Eorl el Joven quien llevó a sus guerreros a la Batalla del Campo de Celebrant. Siguiendo los deseos de los gondorianos, Eorl convirtió la provincia de Calenardhon en un reino, que se llamó Rohan, y también la Marca. Y él fue el primero de los reyes de Rohan, que durante cinco siglos de la Tercera Edad gobernaron la Marca.

Los rohirrim siempre estaban dispuestos para el combate y siempre vestían coseletes plateados y brillantes cotas de malla. Iban armados con lanzas y con largas espadas que tenían verdes gemas en las empuñaduras. Llevaban el cabello peinado en largas trenzas doradas, y usaban yelmos plateados con penachos de cola de caballo. Tenían escudos verdes en los que figuraba un sol dorado y estandartes blancos adornados con un caballo blanco. Armados de esta guisa y montados en caballos blancos y grises,

los rohirrim de ojos azules avanzaban contra los Orientales, dunlendinos, haradrim, uruk-hai y orcos.

En las onduladas colinas cercanas a las Montañas Blancas se edificaron los patios reales de Edoras, en los que estaba el Meduseld, el castillo de los reyes de Rohan, que tenía un tejado de oro. Después de Eorl el Joven, el rey que adquirió más renombre fue Helm Manomartillo, el último del primer linaje de reyes. Porque, aunque en su reinado Rohan sufrió las desgracias de las invasiones dunlendinas, del hambre y de los grandes fríos que llegaron con el Largo Invierno del año 2759, el valor y la fuerza del rey eran tan grandes que la sola mención de su nombre aterrorizaba a sus enemigos. Se cuenta que Helm caminaba en medio de las ventiscas como un enorme troll en la noche. Atacaba a sus enemigos sin armas y los mataba con la fuerza de sus manos desnudas. Y, a pesar de que murió antes de que el Largo Invierno terminara, los dunlendinos dijeron que su ira permaneció para perseguirlos a ellos y a todos los enemigos de los rohirrim durante muchos años.

La historia de la Guerra del Anillo cuenta cómo Théoden, el último del segundo linaje de reyes, cayó bajo la influencia del poder del Mago Saruman. Pero, con la ayuda de Gandalf, Théoden se libró del encantamiento y guió a sus guerreros a la victoria en las batallas de Cuernavilla y de los Campos del Pelennor. Y aunque era un anciano, se cuenta que mató a un rey de Harad antes de recibir muerte a su vez del rey brujo de Morgul.

Así, la jefatura de los rohirrim pasó al hijo de la hermana de Théoden, llamado Eomer. Éste fue uno de los más grandes reyes de la Marca, porque revigorizó la antigua alianza con los hombres de Gondor. Después de la Guerra del Anillo, cabalgó a menudo para someter a pueblos en el este y en el sur, y los rohirrim disfrutaron de la victoria y la paz en la Cuarta Edad del Sol.

Pero hubo otro rohirrim que ganó gran fama en la Guerra del Anillo. Fue Éowyn, la hermosa hermana de Eomer. Acudió a la Batalla de los Campos del Pelennor como guerrero de Rohan, y junto a Théoden, el rey caído, plantó cara al rey brujo de Morgul. Y entonces realizó una hazaña que en cuatro mil años de terror no consiguieron los más poderosos guerreros de la Tierra Media, porque existía la profecía de que el rey brujo no podía morir por la mano de un hombre. Y Eowyn reveló que no era un hombre, sino una escudera, y con su espada mató primero a la bestia alada que era la montura del espectro y luego, con la ayuda del hobbit Meriadoc Brandigamo, mató al rey brujo.

S

Segundos Nacidos. Los Primeros Nacidos de Ilúvatar fueron la raza inmortal de los elfos, quienes surgieron con el Renacimiento de las Estrellas. Los Segundos Nacidos, la raza de los hombres mortales, se crearon cuando el Sol, Arien, brilló por vez primera sobre la Tierra Media.

Sindar. En la historia del Gran Viaje de los elfos se cuenta cómo los elfos grises, a quienes se llama sindar, acabaron siendo una raza aparte. Al principio pertenecían al tercer linaje, los teleri, y su rey era Gran Rey de todos los teleri. En aquellos primeros años, su nombre era Elwë Singollo, tenía el cabello plateado y era el más alto de los elfos. Durante aquel viaje se perdieron muchos teleri, pero Elwë siempre los animaba a continuar hasta que llegaron a Beleriand, al otro lado de las Montañas Azules. Allí acamparon durante un tiempo junto al río Gelion, en un bosque. En aquel lugar, Elwë Singollo entró en el bosque de Nan Elmoth y cayó víctima de un encantamiento intemporal. Su pueblo lo buscó pero, al ir pasando los años, muchos renunciaron a toda esperanza y otorgaron el título de rey a Olwë, su hermano, y reanudaron el viaje hacia el oeste. Muchos otros permanecieron en Beleriand y se llamaron a sí mismos eglath, los «abandonados».

A la larga, los eglath se vieron recompensados, porque Elwë Singollo regresó del bosque de Nan Elmoth, pero el gran cambio que había sufrido asombró a su pueblo. Con él vino la fuente del encantamiento, Melian la Maia, reina y esposa de Elwë. La luz que emanaba de su rostro era brillante y hermosa, y los eglath la adoraron y lloraron de alegría al ver regresar a su rey.

El rey ya no quería ir al oeste, sino quedarse en el bosque de Beleriand, reunir allí a su pueblo y crear un reino. Para él, la luz del rostro de Melian era mucho más hermosa que la luz de los Árboles. Así se creó un nuevo reino; sus habitantes recibieron el nombre de sindar, los «elfos grises», y también elfos del crepúsculo.

En las Edades de las Estrellas, los sindar se convirtieron en el más importante de los pueblos élficos en las Tierras Mortales, y todas las regiones de Beleriand les pertenecieron. Encontraron a un resto de los teleri, llamados los falathrim, que vivían junto al mar, y ese pueblo, junto con su señor Círdan, dio la bienvenida al rey que había retornado y le juró fidelidad. Lo mismo ocurrió con un resto de los nandor, que habían llegado a Beleriand (y que más tarde se llamarían elfos grises y laiquendi); estas gentes también aceptaron a Elwë como rey. Con el tiempo, entre los sindar surgió un nuevo idioma élfico, y en esa lengua sindarin su rey ya no fue Elwë Singollo, sino Elu Thingol, «Rey Mantogrís». Elu Thingol y Melian tuvieron una hija que se llamó Lúthien, y las leyendas dicen que fue la criatura más hermosa que jamás existió.

En las Edades de las Estrellas, los enanos salieron de las Montañas Azules en son de paz para comerciar con los elfos de Beleriand. Con la ayuda de los enanos, se edificó la mayor ciudad élfica de la Tierra Media: Menegroth, las Mil Cavernas.

Pero las pacíficas Edades bajo las Estrellas tocaban a su fin. Por eso Melian realizó un poderoso sortilegio y tejió un encantamiento en el gran bosque de Doriath, en torno a Menegroth, y el reino sindarin se convirtió en un reino oculto. Este encantamiento se llamó la Cintura de Melian, y ningún mal podía romper el sortilegio desde el exterior, y todo mal se perdía antes de poder entrar.

Tal y como se narra en la historia de Lúthien y Beren, un gran daño llegó de manera inesperada desde el interior del reino. Porque se presentó ante Thingol un miembro de la raza humana, llamado Beren, y le pidió la mano de Lúthien. Thingol despreciaba a los mortales, pero, en lugar de matarlo, le impuso a Beren una misión imposible: Beren debería arrancar un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth y llevárselo a Thingol.

En una increíble hazaña, Beren, con la ayuda de Lúthien y del sabueso Huan, cumplió su misión, pero con ello no sólo atrajo sobre sí la ira de Morgoth, sino también la de los enanos y los noldor. Porque los artesanos enanos que vivían en el reino oculto y que habían trabajado para Thingol, por codicia del Silmaril, mataron al rey y robaron la joya. Pero no pudieron escapar y recibieron muerte a su vez. Al morir Thingol, Melian anuló su poder y, llorando, abandonó la Tierra Media para siempre. En ese momento desapareció el cerco de encantamiento del Reino Escondido.

Al perder toda protección, los enanos de Nogrod y los noldor hijos de Fëanor se dirigieron a la ciudadela de Menegroth y la saquearon.

En la Segunda Edad del Sol, algunos de estos nobles sindar, con muchos de los noldor, embarcaron hacia Tol Eressëa y construyeron la ciudad y puerto de Avallónë. Pero otros señores sindar permanecieron en lo que quedó de Beleriand, la región de Lindon. Al ir pasando los años, algunos hijos de los nobles sindar abandonaron Lindon y se dirigieron a las tierras al otro lado de las Montañas Nubladas, donde establecieron nuevos reinos entre los elfos silvanos. Algunos sindar se establecieron en Rivendel con Elrond, y en los Puertos Grises con Círdan el Constructor de Barcos. En la Guerra del Anillo, el elfo más famoso fue Legolas, hijo de Thranduil. Legolas fue uno de los nueve héroes de la Comunidad del Anillo y tras la Guerra del Anillo fundó una última colonia de elfos en las hermosas arboledas de Ithilien, en Gondor.

Por último, en la Cuarta Edad del Sol, todos los poderes eldar comenzaron a

desvanecerse, y, con los otros elfos, los últimos sindar zarparon de los Puertos Grises rumbo a las Tierras Imperecederas.

Sureños. Una parte de las historias de las tierras occidentales se dedica al feroz pueblo que, en la Segunda y Tercera Edad del Sol, salió de los ardientes desiertos y los bosques de las tierras del sur, que se extienden en la zona meridional de la Tierra Media. Los dúnedain los llamaban «Sureños», aunque se los conocía más comúnmente por haradrim.

T

Tareldar. Aquellos elfos que acudieron a la llamada de los Valar, partieron hacia el oeste y contemplaron el Reino Bendecido durante los días de la Luz de los Árboles, eran llamados en el idioma quenya «tareldar», o Altos elfos.

Tarks. El dialecto oestron tenía muchas palabras procedentes del élfico que luego fueron corrompidas al ser usadas por los orcos. Una de ellas era la palabra quenya «tarkil», que significaba dúnedain. Al usarla los orcos, pasó a ser tark, término despectivo que se aplicaba a los hombres de Gondor.

Telcontari. Al terminar la Guerra del Anillo hubo un nuevo linaje real que gobernó sobre los reinos de Arnor y Gondor. El primero de este linaje fue Aragorn, hijo de Arathorn, quien se convirtió en el rey Elessar. Eligió Telcontar como nombre para su Casa, porque ésa era la palabra quenya que significaba Trancos, su nombre en el exilio. Sus descendientes y sucesores conservaron el nombre de la Casa que Aragorn había fundado, y se llamaron Telcontari.



LOS TELERI, ELFOS DEL MAR

Teleri. Hubo tres linajes de elfos que en los Años de las Estrellas emprendieron el Gran Viaje desde el este de la Tierra Media a las Tierras Imperecederas. Los dos primeros eran los vanyar y los noldor. El pueblo del tercer linaje eran los teleri, los más numerosos, por lo que su viaje fue el más lento.

En las tierras fronterizas del oeste de la Tierra Media, los teleri se detuvieron por miedo a cruzar el Gran Río Anduin y las Montañas Nubladas. Algunos elfos se separaron y se dirigieron hacia el sur, a los Valles del Anduin. Pero el principal grupo de los teleri continuó hacia el oeste, hacia Beleriand. Estaban acampados en un gran bosque, al otro lado del río Gelion, cuando perdieron a su rey, Elwë Singollo. Elwë se adentró en el bosque de Nan Elmoth y allí cayó en un encantamiento amoroso de Melian la Maia. Una parte de los teleri, que se dieron el nombre de eglath, los «olvidados», no quisieron seguir sin él. Permanecieron fieles hasta que Elwë volvió con su esposa Melian.

Pero mucho antes de que Elwë regresara, el grupo más numeroso de los teleri escogió a su hermano Olwë como rey y volvieron a emprender viaje al oeste, hacia el Gran Mar. De todos los elfos, eran los mejores cantores y también los que más amaban el mar. Algunos los llamaban lindar, los «cantores», y otros falmari, los elfos del mar. Al

escuchar las canciones de los elfos, Ossë, el Maia de las Olas, se les acercó. Aprendieron mucho de Ossë sobre el mar, y ello aumentó su amor por las turbulentas costas de la Tierra Media.

Fue así que, cuando Ulmo, el Señor de los Océanos, fueron a buscar a los teleri, de nuevo un grupo de ellos abandonó el viaje. Éstos se llamaron falathrim, los «elfos de las Falas», quienes se quedaron en la Tierra Media por amor a sus costas.

La mayoría de los teleri fueron al oeste con Ulmo, aunque Ossë los persiguió. Ulmo, al ver cuánto amaban las olas, no quiso llevarlos fuera del alcance del mar. Así que, al llegar a la vista de las Tierras Imperecederas, ancló la isla en la bahía de Eldamar, a la vista de la Luz y de la tierra de sus parientes, aunque no pudieran alcanzarla. Durante su estancia en Tol Eressëa, cambió su lenguaje, que ya fue el de los vanyar y los noldor. Pero los Valar querían llevar al tercer linaje a su reino. Por eso le pidieron a Ulmo que enviara a Ossë a buscarlos. Ossë les enseñó a construir barcos y, cuando éstos estuvieron acabados, Ulmo les envió enormes cisnes alados que llevaron por fin a los teleri a Eldamar.

Los teleri se mostraron agradecidos al ver que su viaje había terminado al fin. A las órdenes de su rey Olwë, construyeron hermosas mansiones de perlas, y barcos con la forma de los cisnes de Ulmo, con ojos y pico de negro azabache y oro. Llamaron a su ciudad Alqualondë, que significa «puerto de los cisnes». Permanecieron cerca de las olas que habían aprendido a amar y pasearon por las costas o navegaron por la bahía de Eldamar.

La guerra les llegó en dos ocasiones, y en ambas no la buscaron y ocurrió por sorpresa. La primera vez, Fëanor, señor de los noldor, fue en busca de los teleri de Alqualondë, deseoso de utilizar sus barcos para ir a la Tierra Media. El rey Olwë no le concedió ese deseo, por lo que los fieros noldor mataron a muchos teleri y cogieron los barcos.

La segunda vez fue la Guerra de la Ira. Pero los teleri tampoco combatieron sino que usaron sus barcos para transportar a los guerreros vanyar y noldor desde las Tierras Imperecederas a la Tierra Media.

El «Akallabêth» cuenta que, cuando Númenor desgarró las entrañas del mundo con su Caída, las Esferas de los mortales e inmortales se separaron. A partir de entonces sólo los barcos de los teleri pudieron salvar el vacío entre las Esferas.

U V

Úmanyar. De todos los pueblos elfos recién surgidos que en las Edades de las Estrellas escogieron hacer caso de las llamadas de los Valar y abandonar la Tierra Media para ir a las Tierras Imperecederas, tan sólo una parte completó el Gran Viaje. Los que alcanzaron las Tierras Imperecederas, el continente de Aman, se llamaron amanyar, mientras que los que se quedaron en el camino y se separaron de los grupos principales fueron llamados úmanyar, «los que no son de Aman».

Valar. Cuando Eä, el «Mundo que es», tomó forma, entraron en él algunos miembros de la primera raza, los Ainur o «santos». En los Palacios Intemporales habían sido seres en espíritu puro que llegaron al mundo y, tomando forma terrena, quedaron divididos en dos grupos. Los menos poderosos eran los Maiar; los grandes poderes eran quince y fueron los Valar, los Poderes de Arda.

Los Valar y Maiar moldearon la forma tosca del mundo, pero en ello surgió el conflicto entre los Valar y la guerra estropeó su obra. Pero por fin se creó el primer reino de los Valar, llamado Aliñaren, en una isla que estaba en el centro de un lago enorme en la Tierra Media, y todo el mundo estaba iluminado por dos brillantes Lámparas que se alzaban en el norte y en el sur. Pero uno de los Valar se rebeló y destrozó las Grandes Lámparas de los Valar y destruyó Almaren y sus hermosos jardines.

Entonces los Valar abandonaron la Tierra Media y se dirigieron al oeste, al continente de Aman, donde establecieron su segundo reino de jardines y palacios, aún más hermoso que el primero. Este reino se llamó Valinor, y su ciudad de cúpulas, campanas y grandes palacios fue llamada Valimar. En esa época, los Árboles de los Valar daban Luz Eterna, dorada y plateada, a todo Aman.

El primero de los Valar es Manwë, quien vive en Taniquetil, la montaña más alta de Arda. Es el Señor del Viento y el Primer Rey. Toda Arda es su dominio, pero su principal amor es el elemento del aire, y por ello se lo llama Súlimo, «Señor del aliento de Arda». Está sentado en un trono bruñido, vestido con ropajes azul celeste, con un cetro de zafiro en la mano. Los ojos de Manwë también parecen de zafiro, pero más brillantes, y tan temibles como un relámpago. Manwë contempla todo el mundo bajo el cielo.

Dentro de las estancias abovedadas de Ilmarin, la «mansión de los altos aires» que Manwë edificó sobre Taniquetil, también reside la reina de los Valar. Es Varda, la Señora de las Estrellas, la más hermosa de los Valar, porque en ella resplandece todavía la luz de Ilúvatar. Fue Varda quien hizo las estrellas, y por eso los elfos la llaman Elentári y Elbereth, la «Reina de las Estrellas». Los elfos aman a Varda más que a nadie, porque fueron sus estrellas las que los llamaron al mundo y parte de su primera luz ha quedado en los ojos de los elfos para siempre. Por este hecho los elfos la cantan en poemas y canciones y la llaman Tintallë y Gilthoniel, la «Iluminadora».

El siguiente de los Valar es Ulmo, cuyo elemento es el agua. Es el Señor del Océano, a quien conocen todos los marineros, y a quien temen orcos y enanos. Casi siempre adopta un aspecto enorme y sin forma en su profundo mundo acuático; pero cuando se alza es como una enorme ola que fuera a romper en la orilla; su yelmo tiene un penacho de olas y su cota de malla es de esmeralda y reluciente plata. Se lleva a los labios las ulumúri, las blancas caracolas, y sopla profunda y fuertemente. Pero su aspecto no siempre es aterrador, porque su poder alcanza a todas las formas de agua, desde las lluvias de primavera y los manantiales hasta el correr de torrentes y arroyos, los sinuosos cursos de los ríos y el rugido de las mareas marítimas.

Yavanna es la nutridora del mundo, porque su nombre significa «Dadora de Frutos»; también es Kementári, «Reina de la Tierra». Adopta muchas formas, pero con mayor frecuencia se presenta alta como el más elegante de los cipreses, vestida de verde e iluminada por un rocío dorado. Todos los que aman los frutos de la tierra aman a Yavanna. Ella es la fuerza que hace surgir la flor del tallo verde, y las primeras semillas de todos los olvar fueron concebidas y plantadas por ella.

Aulë el Herrero es el esposo de Yavanna, con quien comparte el elemento de tierra, pero de manera más profunda. Es el Hacedor de Montañas, señor de todas las artesanías, creador de metales y piedras preciosas. Los enanos lo llaman Mahal, el «Hacedor», porque él es el poder que dio forma a este pueblo a partir de la tierra y de la piedra. Fue Aulë quien forjó las Lámparas de los Valar y los recipientes que contenían la luz del Sol y la Luna.

Más profundas que las mansiones de Aulë son las Estancias de Mandos, que se encuentran en la orilla occidental donde las olas de Ekkaia, el Mar Circundante, rompen contra las Tierras Imperecederas. Es ésta la Mansión de los Muertos, donde habita el Vala Námo, a quien todos llaman Mandos a causa de su mansión, el Portavoz del Destino.

Cerca de Mandos, en la orilla occidental de Valinor, habita su hermana Nienna, la Plañidera. Es la mujer envuelta en capa de luto, pero no es la Desesperación, aunque la Pena sea su dominio; las lágrimas le caen sin cesar y su casa mira a las Murallas de la Noche. En realidad es la Tristeza y el Sufrimiento que traen la sabiduría y la resistencia más allá de toda esperanza; del agua de sus lágrimas nacen muchas cosas totalmente inesperadas, pero que en numerosas ocasiones son las que sostienen la

vida misma.

En las regiones meridionales de Valinor se encuentran los hermosos bosques de Oromë, donde vive Oromë, el Domador de Animales y el Cazador. Todas las naciones de jinetes lo aman, igual que aquellos que viven de la caza y los pastores y habitantes de los bosques.

Éstos son los ocho Valar, llamados los Aratar, los principales poderes que moran en las Esferas del Mundo. Pero hay otros seis Valar, y uno más que se dedicó al mal y que se cita el último de todos.

Quienes desean una juventud eterna adoran a Vana, esposa de Oromë y hermana menor de Yavanna. Su nombre es Vana la Siempre Joven, tiene jardines de flores doradas y sus principales satisfacciones son el canto de los pájaros y el florecimiento de las flores.

Nessa la Bailarina es la siguiente; es la hermana de Oromë. Ama a las ligeras criaturas del bosque, que acuden a ella, porque ella misma es un espíritu salvaje que danza incesantemente en las praderas verdes que nunca se agostan de Valinor.

El marido de Nessa es Tulkas el Fuerte, quien fue el último Vala en entrar en Arda. También se lo llama el Luchador y Astaldo, el «valiente». Es el más fuerte de todos los Valar, rápido e infatigable, de cabellos y barba dorados; ni siquiera en la guerra lleva armas porque su pura fuerza y su gran corazón derrotan a todos sus enemigos.

El hermano de Mandos es Lórien, el Señor de los Sueños. Al igual que Mandos, Lórien recibe este nombre por el de su morada, porque Lórien es el jardín más hermoso de Arda. Su nombre verdadero es Irmo, pero para todos es Lórien, Rey de los Sueños y las Visiones.

Dentro de los jardines de Lórien se encuentra el lago de Lórellin, en el que hay una isla llena de árboles altos y suaves nieblas. Aquí mora Estë la Curadora, la Gentil. Su manto es gris, y siempre otorga descanso. Todos la ensalzan, pero sus dones son más deseados por aquellos que más sufren.

La Vala de nombre Vairë es la esposa de Mandos, y se la llama la Tejedora. En los palacios de su marido teje incansablemente en un telar los tapices de la historia y el destino mucho antes de que los sucesos ocurran en el curso del Tiempo.

El último de los Valar es aquel que en un principio era el más poderoso de los Ainur. Su nombre era Melkor, «Aquel que sobresale en poder». En parte poseía los poderes de todos los Valar, pero su principal dominio residía en el frío y la oscuridad. Construyó su fortaleza, Utumno, y su arsenal, Angband, en las profundas raíces de las montañas de la Tierra Media. En Arda declaró cinco grandes guerras contra los Valar y extinguió las luces del mundo al destruir las Grandes Lámparas y los Árboles de los Valar. Los elfos lo llamaron Morgoth, el «Enemigo Oscuro del mundo». Este rey guerrero era como una gran torre, coronado de hierro, con armadura y escudo negros, enorme y sin adornos. Su aspecto era maligno, porque en sus ojos ardía la malicia y su rostro estaba deformado por la rabia y marcado de heridas. Pero en la Guerra de la Ira fueron destruidos todos sus poderes. Fue el único Vala expulsado de las Esferas del Mundo y ahora mora para siempre en el Vacío.

Vanyar. De los tres linajes de elfos que emprendieron el Gran Viaje, las historias que han llegado a los hombres hablan poco del Primer Linaje, cuyo rey Ingwë era Gran Rey de todos los elfos. Esta raza es la de los vanyar, conocidos también como Hermosos elfos. Parecen de oro, porque sus cabellos son los más rubios de las muchas razas que habitan Arda. Son los que más sintonizan con los Valar, que les otorgan su amor.

Poco han tenido que ver los vanyar con los hombres. Sólo en una ocasión regresaron a la Tierra Media y fue para luchar contra Morgoth el Enemigo en la Guerra de la Ira, con la que acabó la Primera Edad del Sol.



VAVIAGS DEKHAND

Aunque son el menos numeroso de los tres linajes, los vanyar son los más sabios y valientes. Durante sus primeros días de estancia en las Tierras Imperecederas, edificaron con los noldor la ciudad de Tirion sobre la verde colina de Tuna. Era ésta una gran ciudad de blancas murallas y torres, y la más alta torre de todas las construidas por los elfos era Mindon Eldaliéva, la Torre de Ingwë. En lo alto brillaba una lámpara plateada que alumbraba los Mares Sombríos. Pero, transcurrido un tiempo, los vanyar prefirieron la Luz de los Arboles, porque los inspiraba a la hora de hacer poemas y canciones, que es lo que más les gustaba. Así, Ingwë llevó a su pueblo desde Tirion a los pies de Taniquetil, la Montaña de Manwë, el gran señor de los Valar, y allí pidieron quedarse, aunque hacía tiempo que los Arboles habían desaparecido.

Variags. En el país de Khand, al sur de Mordor, vivía un feroz pueblo llamado los variags en la Tercera Edad del Sol. Eran aliados de los malvados Orientales y

haradrim, y siervos del Señor Oscuro Sauron. Las historias de Occidente cuentan que por dos veces los variags marcharon contra Gondor instigados por Sauron. En el año 1944, con los hombres de Próximo Harad, los variags combatieron contra el ejército de Eärnil de Gondor y fueron derrotados en el Cruce del Poros. Más de mil años después, los variags, con los haradrim y Orientales, acudieron en ayuda de los ejércitos de Sauron salidos de Mordor y Morgul durante la Guerra del Anillo. Pero ésta fue la última ocasión en la que lucharon contra Gondor, porque llegó el fin del poderío de Sauron y con ello terminó también la alianza entre Sauron y los variags, quienes permanecieron en su territorio durante muchos años en la Cuarta Edad.

W X Y Z



WOSSES U HOMBRES SALVAJES DEL BOSQUE

Woses. En la Guerra del Anillo, un pueblo extraño y primitivo, llamado los woses,

ayudó a los rohirrim y dúnedain a romper el cerco de Gondor. Estos bosquimanos salvajes vivían en el antiguo bosque Druadan, que se encontraba en Anórien, a los pies de las Montañas Blancas. Eran más versados en las cosas del bosque que ningún otro pueblo humano, porque durante muchas edades habían vivido como animales, desnudos e invisibles entre los árboles, y no buscaban la compañía de otros pueblos. Tenían aspecto curtido, las piernas cortas, brazos robustos y cuerpos contrahechos. Los hombres de Gondor llamaban a los woses «hombres salvajes de Druadan» y creían que eran descendientes de los todavía más antiguos Hombres Púkel. En la Primera Edad del Sol, éste fue el pueblo que vivió en armonía con los haladin de Beleriand, quienes los llamaron drûgs. Los elfos los conocían por el nombre de drúedain, para los orcos eran los oghor-hai y para los rohirrim, los rógin.

Hacia finales de la Tercera Edad, los orcos, lobos y otras criaturas malévolas se aventuraban a menudo en Druadan. Aunque los woses los rechazaban, a menudo con flechas y dardos envenenados, los seres malignos siempre regresaban. Por eso, aunque los woses no querían saber nada de los asuntos de los hombres más allá de su bosque, su cacique, llamado Ghân-buri-Ghân, quiso ayudar a los rohirrim para que llegaran a la Batalla de los Campos del Pelennor, pues suponían que, con la victoria de los rohirrim y los dúnedain de Gondor, hallarían cierto alivio a su continuo guerrear en el bosque.

Cuando la victoria ocurrió y las legiones de orcos fueron destruidas, el nuevo rey de Gondor y Arnor declaró que el bosque Druadan sería para siempre el inalienable país de los woses, en el cual ellos gobernarían y decidirían lo que quisieran.



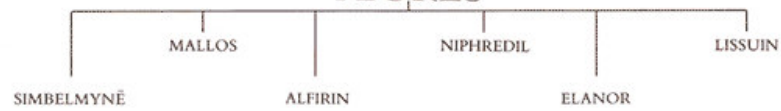
HISTORIA NATURAL

ÉSTE ES UN COMPLETO DICCIONARIO DE CIENCIAS NATURALES, DE TODA LA FLORA Y FAUNA DE LA TIERRA MEDIA Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS. ESTE DICCIONARIO ILUSTRADO DESCRIBE TODAS LAS ESPECIES Y SUBESPECIES QUE APARECEN MENCIONADAS EN EL MUNDO DE TOLKIEN. LA FLORA, O «OLVAR», INCLUYE MULTITUD DE FLORES, ÁRBOLES Y PLANTAS, ASÍ COMO MUCHOS EXTRAÑOS ESPÍRITUS Y GUARDIANES DE LOS BOSQUES. LA FAUNA, O «KELVAR», COMPRENDE AVES, ANIMALES, INSECTOS Y UNA MULTITUD DE SERES SOBRENATURALES, COMO ESPÍRITUS, ESPECTROS, FANTASMAS, DEMONIOS Y MONSTRUOS. EL DICCIONARIO OFRECE UNA DESCRIPCIÓN COMPLETA DE CADA ESPECIE, CON SU ORIGEN, HISTORIA Y CARACTERÍSTICAS PARTICULARES.

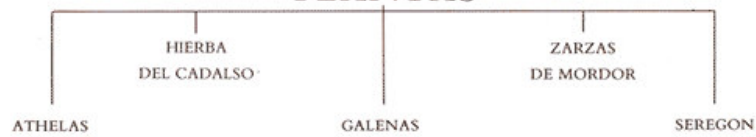
ENTS *Pastores de Árboles*

UCORNOS *Espíritus arbóreos*

FLORES



PLANTAS

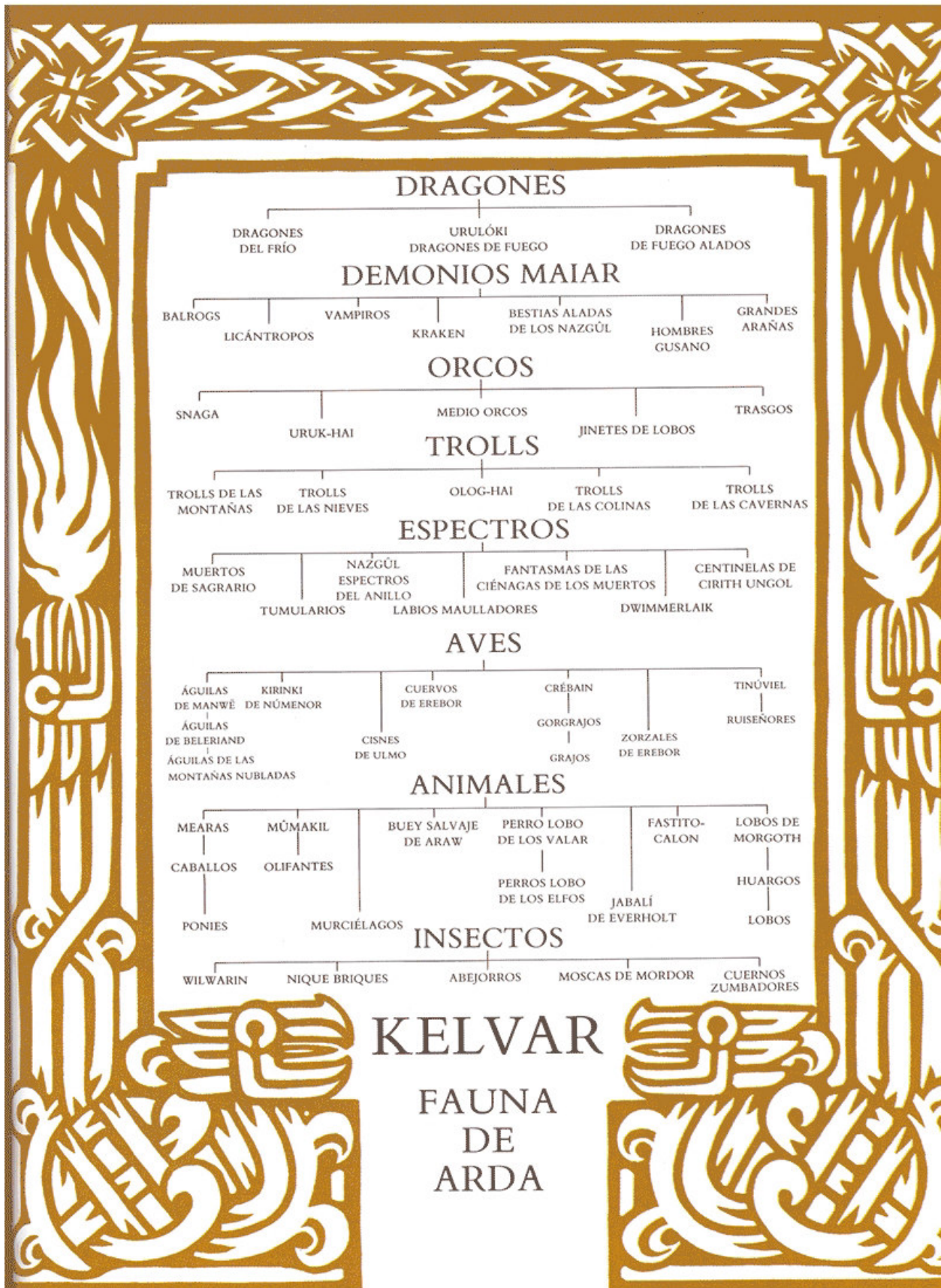


ÁRBOLES



OLVAR

FLORA
DE
ARDA



A

Abejorros. En el jocoso poema hobbit «Caballería andante», hay una sección que se refiere a una feroz raza de insectos alados. Se los llama Abejorros, pero nada más se cuenta ni de su origen ni de su historia.

Águilas. Las águilas eran las más nobles de todas las criaturas aladas de Arda, porque fueron creadas por dos poderosos Valar: Manwë, Señor del Aire, y Yavanna, Reina de la Tierra. Las águilas se contaban entre las razas más, antiguas y sabias. Estas aves siempre fueron mensajeras y siervas de Manwë. Volaban por encima de todo el mundo azul, porque eran los ojos de Manwë, y caían sobre sus enemigos como el rayo.

En la Primera Edad del Sol, habitaba en Beleriand una poderosa rama de esta raza. Se las conocía como Águilas de las Montañas Circundantes y vivían en elevados nidos en los picos llamados Crissaegrim. Estas águilas alcanzaron gran fama por sus hazañas en la Guerra de las Joyas. Su jefe era Thorondor, la más grande y majestuosa de ellas. Thorondor tenía una envergadura de treinta brazas, y su velocidad era mayor que la del viento más veloz.

Thorondor y los suyos adquirieron la mayor gloria en la Guerra de la Ira. El «Quenta Silmarillion» cuenta que las águilas resultaron victoriosas combatiendo al más terrible de los males: los dragones de fuego alados.

En la Tercera Edad del Sol, Gwaihir, el Señor del Viento, gobernaba a las águilas de la Tierra Media. Aunque no alcanzaba las dimensiones de la más pequeña de las águilas de la Primera Edad, para la escala de la Tercera Edad era la más grande de su tiempo. El pueblo de Gwaihir, las águilas de las Montañas Nubladas, era fiero y muy temido por los Poderes de las Tinieblas. En la Guerra del Anillo, Gwaihir, con su hermano Landroval y con Meneldor el Veloz, se lanzó a menudo al combate al frente del ejército de águilas. Ayudaron a derrotar a los orcos en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Rescataron al Mago Gandalf y a los hobbits Portadores del Anillo y lucharon en la última batalla de la Guerra del Anillo, ante la Puerta Negra de Mordor.

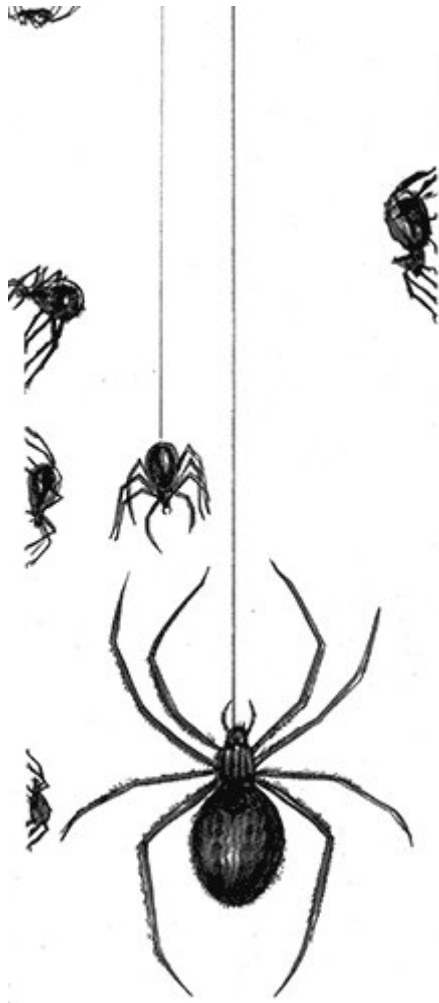


ALFIRIN

Alfirin. Una de las muchas canciones tristes que cantaban los elfos grises de la Tierra Media hablaba de una planta llamada alfirin. Sus flores eran como campanas doradas y crecía en la verde llanura de Lebennin, cerca del delta del Anduin, el Gran Río. Verlas en los campos, mientras soplabla la brisa marina, estremecía los corazones de los eldar y despertaba el anhelo por el mar que empujaba a estos Hijos de las Estrellas hacia el oeste, pasando el Belegaer, el Gran Mar, hasta llegar a donde habitaban sus hermanos inmortales. En las mentes de los elfos, las alfirin eran como las grandes campanas de oro de Valinor, que siempre repicaban en las Tierras Imperecederas, pero en miniatura.

Arañas. Entre los seres más horribles que jamás habitaron Arda se encuentran las Grandes Arañas. Eran malvadas y llenas de envidia, codicia y el veneno de la malicia. El mayor de todos los entes que adoptaron la forma de araña fue Ungoliant, un espíritu poderoso y malvado que entró en el mundo antes de la creación de los Arboles de los Valar. En la región desolada de Avathar, entre las montañas Pelóri y el triste mar gélido del sur, Ungoliant vivió sola durante mucho tiempo. Era terrible y vil, y poseía una telaraña de oscuridad, llamada la No-Luz de Ungoliant, que ni siquiera los ojos de Manwë podían atravesar.

La Gran Araña Ungoliant fue la más infame de las criaturas, puesto que llegó a Valinor con Melkor y destruyó los Arboles de los Valar. Y, al igual que devoró la Luz de los Arboles, Ungoliant intentó atrapar también a Melkor para devorarlo. De no haber sido por los demonios de fuego llamados balrogs, que acudieron y la azotaron con sus látigos de llamas, habría acabado devorando al mismísimo Señor de las Tinieblas. Pero los balrogs ahuyentaron a Ungoliant del norte. Y así, este corazón tenebroso llegó a Beleriand y entró en el lugar llamado Nan Dungortheb, el «valle de la muerte terrible», donde habitaban otros monstruos de su raza. Aunque no eran tan grandes ni tan poderosas como Ungoliant, estas arañas eran de todas maneras inmensamente fuertes, porque Melkor las había criado largo tiempo atrás junto con los otros monstruos que aparecieron antes de que se creara la Luz de los Arboles. Ungoliant se reprodujo con ellas y pocos fueron los hombres o elfos que se atrevieron a penetrar en ese valle.



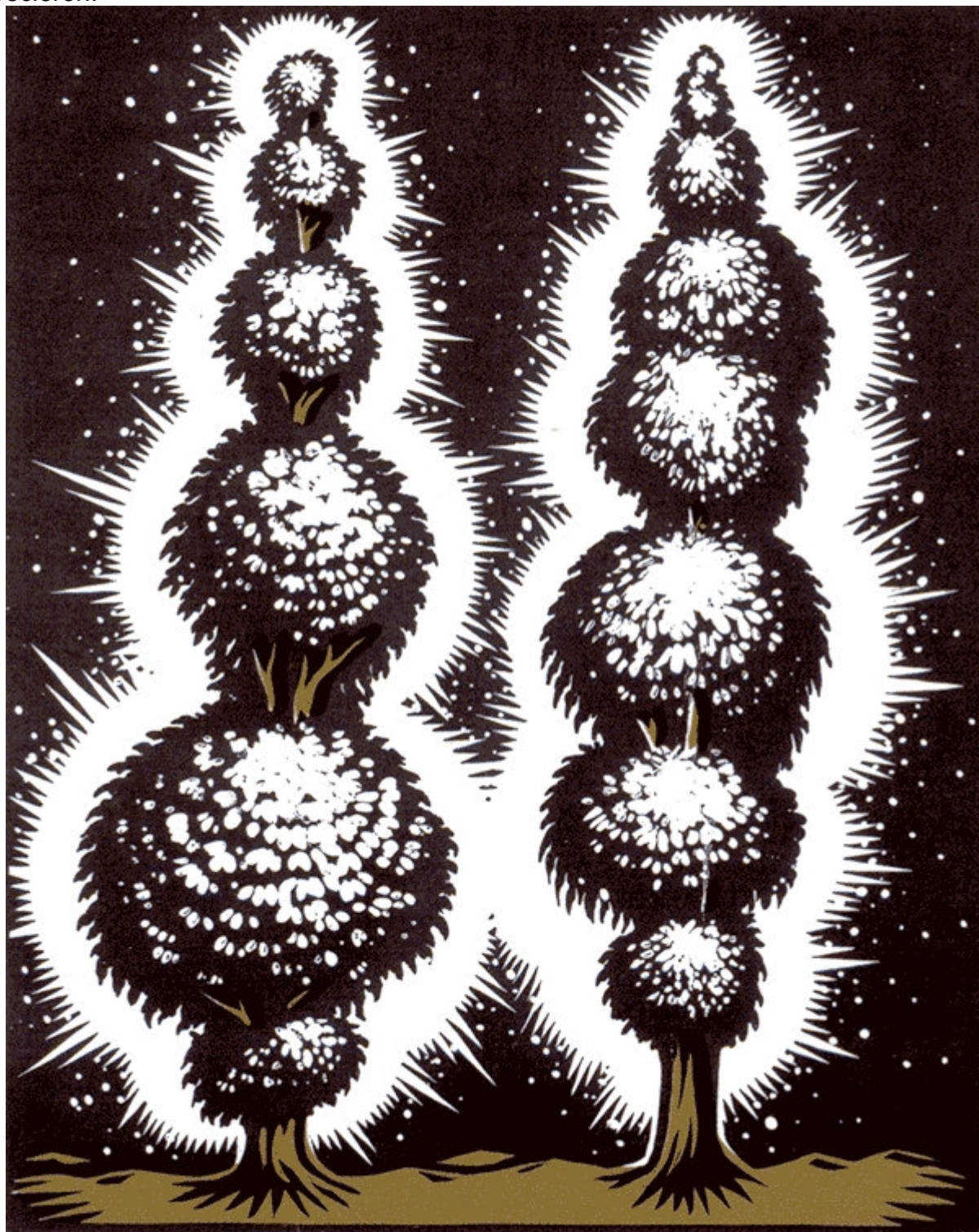
ARAÑAS

Pero quizás Ungoliant era un mal demasiado grande para estar en el mundo. Con el tiempo viajó más allá de Beleriand, a las regiones meridionales, persiguiendo todo aquello que podía devorar, y se dice que en su hambre insaciable acabó devorándose a sí misma en los desiertos del sur. En Nan Dungortheb, sus muchas hijas vivieron durante los años de la Primera Edad del Sol, pero, cuando la tierra se hundió en la Guerra de la Ira, pocas pudieron salvarse de las aguas.

Pero entre esas pocas, una de sus hijas mayores, llamada Ella-Laraña, y algunas de las arañas menores, cruzaron las Montañas Azules y encontraron refugio en las Montañas de la Sombra que encerraban el reino de Mordor. En los desfiladeros de esta maligna región, las arañas volvieron a ser fuertes y en la Tercera Edad del Sol llegaron a Bosqueverde el Grande. Lo convirtieron en lugar maldito con sus emboscadas de telarañas y Bosqueverde se oscureció y fue llamado el Bosque Negro. Aunque las arañas del Bosque Negro eran pequeñas si se las comparaba con sus antepasados, eran muy numerosas y sabias en el arte maligno de atrapar víctimas. Hablaban tanto la Lengua Negra como la lengua común de los hombres, pero a la manera de los orcos, con muchas palabras malignas y una rabia que deformaba la pronunciación.

Después de la Primera Edad del Sol, tan sólo Ella-Laraña se acercó a la majestad de Ungoliant; moraba en un lugar llamado Cirith Ungol, el «desfiladero de la araña», en las Montañas de la Sombra. Vivió en aquel paso durante dos edades y, aunque fueron muchos los guerreros elfos y dúnedain que llegaron a sus dominios, ninguno pudo vencerla; los devoró a todos. Aunque era grande y fuerte, la larga vida de Ella-Laraña terminó antes de que la Tercera Edad finalizara. Encontró la muerte de manera inesperada a manos del hobbit Samsagaz Gamyi, el menos importante de todos los que la desafiaron. Tras la herida mortal que recibió Ella-Laraña, Mordor y Dol Guldur

fueron destruidos y las arañas de las Montañas de la Sombra y del Bosque Negro perecieron.



LOS ÁRBOLES DE LOS VALAR

Árboles de los Valar. Cuando Melkor destruyó las Lámparas de los Valar, que habían iluminado el mundo, los Valar abandonaron la Tierra Media y fueron a las Tierras Imperecederas. Allí establecieron un segundo reino, al que llamaron Valinor, y Yavanna, la Dadora de Frutos, se sentó en el verde montículo de Ezellohar, próximo a la dorada puerta occidental de Valimar, y cantó, mientras que los Valar permanecían sentados en sus tronos del Anillo del Juicio, y Nienna la Plañidera bañaba en silencio la tierra con sus lágrimas. Se cuenta que primero surgió un árbol de plata y luego un árbol de oro: resplandecientes de brillante luz, crecieron hasta ser tan altos como montañas.

Telperion era el mayor de estos árboles y tenía hojas de verde oscuro y brillante plata. En sus ramas había multitud de flores plateadas de las que caía un rocío argentífero. En alabanza, se llamaba también a Telperion Ninquelótë y Silpion. Laurelin, el más joven de los Árboles de los Valar, era la «canción dorada». Sus hojas estaban perfiladas de oro, pero eran de un verde claro; sus flores eran como trompetas y llamas doradas, y de sus ramas caía una lluvia de luz dorada. En alabanza, Laurelin era llamado también Culúrien y Malinalda, el «árbol dorado».

Así fue que estos dos árboles crecieron en las Tierras Imperecederas e iluminaron la región con oro y plata. A partir del ritmo de los Árboles de los Valar comenzó la Cuenta del Tiempo, porque antes no se había medido el Tiempo, y así comenzaron los días y años de los Árboles, que duraron muchas largas edades —mucho más tiempo que los años de las Estrellas y del Sol. La Luz de los Árboles gemelos en las Tierras Imperecederas era eterna, y quienes vivían bajo ella se veían ennoblecidos y llenos de gran sabiduría. Pero, transcurrido un tiempo, Varda, quien excavó pozos a los pies de los Árboles para recoger los rocíos de Luz, cogió la luz plateada de Telperion y subió a la bóveda celeste y volvió a alumbrar a las débiles estrellas. Las hizo más brillantes y los siervos malignos de Melkor en la Tierra Media se amedrentaron. Bajo esta Luz de las Estrellas aparecieron los elfos.

Aunque la vida de los Árboles de los Valar fue larga, Melkor hizo un pacto con Ungoliant, la Gran Araña, y los Árboles fueron quemados con llamas de hechicería, y se les extrajo la savia de su vida. Su Luz fue extinguida y no quedaron más que los tocones y raíces, ennegrecidos y emponzoñados.

Apenados, los Valar se acercaron a los Árboles y de sus restos carbonizados surgió un único fruto dorado y una única flor de plata. Se los llamó Anar, el Fuego Dorado, e Isil, la Refulgente. Aulë el Herrero fabricó unas grandes linternas alrededor de estas radiantes luces para que no se apagaran, Manwë las santificó y Varda las elevó a los cielos y las colocó en una trayectoria sobre las tierras de Arda. Así, estos pequeños fragmentos de la Luz viva de los Árboles de los Valar llegaron al mundo y se los llamó el Sol y la Luna.

Pero los Árboles no sólo permanecieron en ellos en el mundo, sino que Yavanna hizo la especie de árboles Garathilion a imagen y semejanza de Telperion, aunque de ellos no emanaba luz. Entregó este tipo de árbol a los elfos de Tirion, quienes lo llamaron el Árbol Blanco de los eldar. Uno de dichos árboles fue Celeborn, que floreció en Tol Eressëa y que produjo la plántula que los elfos dieron a los hombres de Númenor. La plántula se convirtió en el árbol llamado Nimloth el Hermoso, el Árbol Blanco de Númenor, que creció en el palacio real hasta que el rey Ar-Pharazón lo destruyó. Pero un príncipe llamado Elendil el Alto cogió un esqueje de Nimloth y lo llevó a la Tierra Media. Su hijo plantó primero el fruto de Nimloth en Minas Ithil, en Gondor, y hasta la Cuarta Edad del Sol florecieron los Árboles Blancos de Gondor. Aunque en tres ocasiones pereció un Árbol Blanco, debido a la guerra o la plaga, siempre se encontró un esqueje y el linaje nunca se extinguió. Estos Árboles Blancos eran un nexo viviente con el pasado más remoto de las Tierras Imperecederas, y eran signo de la nobleza, la sabiduría y la bondad de los Valar llegadas a los hombres mortales.

Asëa aranion. Desde el país de los númenóreanos llegó a la Tierra Media una hierba que tenía mágicos poderes curativos. Esta hierba recibía el nombre de asëa aranion en la lengua de los Altos elfos, la «hoja de los reyes», debido a sus poderes especiales. Los libros élficos se refieren a ella más comúnmente con su nombre sindarin: athelas; en la lengua común de los hombres, el oestron, se la llamaba «hojas de reyes».

Athelas. Entre las muchas historias que recoge el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», se encuentra parte de un poema de los elfos grises que se refiere a la hierba curativa athelas. El significado del poema se perdió con el paso de las edades, menos para los hombres más sabios, aunque en la época de la Guerra del Anillo la hierba seguía

siendo un remedio popular para curar pequeños achaques corporales.

En los terribles días de aquella guerra, Aragorn, hijo de Arathorn, descendiente legítimo de los reyes de Númenor, de donde procedía la mágica hierba, llegó al reino de Gondor. Aragorn, que tenía las manos curativas de aquellos reyes, arrojó las largas hojas de la hierba en calderos de agua hirviendo y liberó su verdadero poder. La fragancia de los huertos, la frescura de la nieve en la montaña y la luz de una estrella rota se derramaron en las oscuras estancias donde descansaban las víctimas de heridas envenenadas y de la magia negra; y el largo trance que se había apoderado de ellas se rompió antes de llevarlos a una maligna muerte.

Por eso los hombres llamaban a la athelas «hojas de reyes» y su uso por parte de un verdadero rey de Númenor era una señal de que pronto le llegaría el fin al máximo mal de Mordor, al este de Gondor, que amenazaba a la Tierra Media.

B



ELBALROGDEMORIA

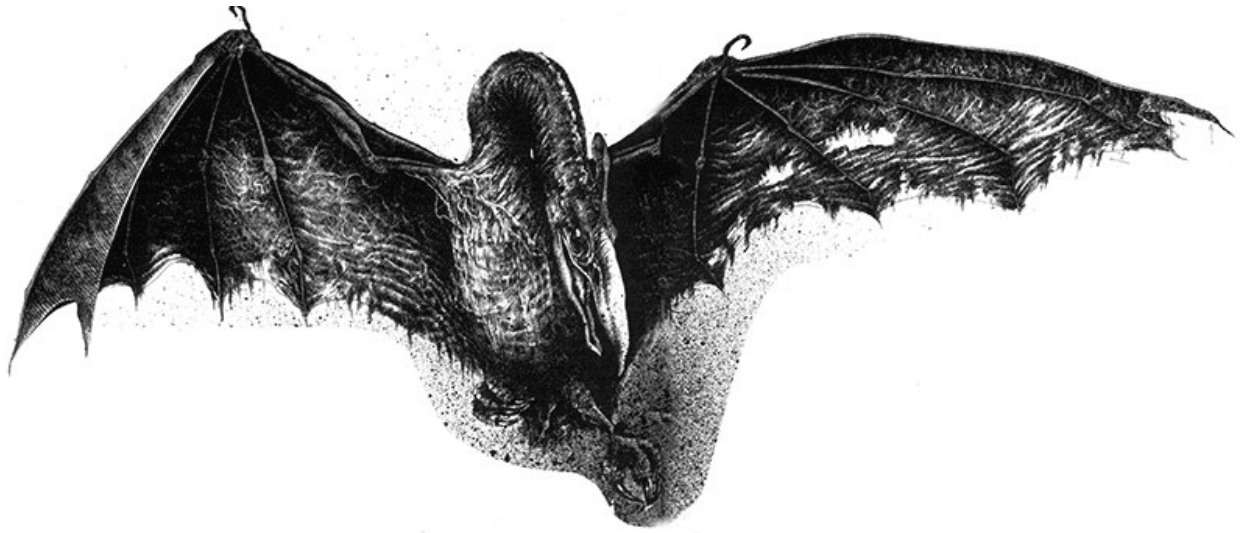
Balrogs. Los espíritus Maiar más terribles de entre aquellos que se convirtieron en servidores de Melkor, el Enemigo Oscuro, fueron los que se transformaron en

demonios. En el idioma de los Altos elfos se los llamaba los valaraukar, pero en la Tierra Media los denominaban balrogs, los «demonios de poder». De todos los siervos de Melkor, ni siquiera los dragones eran tan poderosos. Enormes y pesados, los balrogs eran demonios de aspecto humanoide, con crines de fuego y narices por las que brotaban llamas. Parecían moverse dentro de nubes de sombras negras y sus miembros tenían el poder constrictor de las serpientes. El arma principal del balrog era el látigo de fuego de múltiples colas y, aunque también llevaban la maza, el hacha y la espada flamígera, era el látigo lo que más temían sus enemigos. Esta arma era tan terrible que el vasto mal de Ungoliant, la Gran Araña que ni siquiera los Valar pudieron destruir, fue expulsado del reino de Melkor por sus feroces latigazos.

El más infame de la raza de los balrogs era Gothmog, Señor de los balrogs y Gran Capitán de Angband. En las Guerras de Beleriand fueron tres los grandes señores elfos que cayeron bajo su látigo y su negra hacha. En cada uno de los alzamientos de Melkor y en cada una de sus batallas, los balrogs se encontraban entre sus principales campeones, y así, cuando el holocausto de la Guerra de la Ira puso fin para siempre al reino de Melkor, también acabó casi por completo con los balrogs como raza.

Se cuenta que algunos huyeron de aquella última batalla y se enterraron en lo más profundo de las montañas, pero transcurridos muchos miles de años nada más se supo de aquellos malvados seres y la mayor parte de la gente creyó que los demonios habían abandonado la Tierra para siempre. Sin embargo, durante la Tercera Edad del Sol, los enanos que minaban en Moria cada vez a mayor profundidad, liberaron accidentalmente a un demonio sepultado. Una vez libre, el Balrog mató a dos reyes enanos y, reuniendo a orcos y trolls para que lo ayudaran, expulsó a los enanos para siempre de Moria. Su dominio no se vio cuestionado durante diez siglos, hasta que fue arrojado desde lo alto del pico de Zirak-zigil por el Mago Gandalf, después de la Batalla en el Puente de Khazad-dûm.

Bestias Aladas. Se cuenta que, en la época de la Guerra del Anillo, los espíritus no muertos llamados los Nazgûl eran transportados por Bestias Aladas. Estas criaturas eran más veloces que el viento, poseían pico y garras de ave, cuello de serpiente y alas de murciélago. Se decía que se alimentaban de carne de orco y que alcanzaban un tamaño mayor que el de cualquier otra criatura alada de la Tercera Edad. Eran criaturas vivas, como los dragones, pero aún más antiguas. Habían sido creadas por Melkor en las tinieblas indefinibles durante las Edades de las Lámparas, cuando la serpiente kraken salió de los Pozos de Utumno. Pero, a pesar de su antigüedad, y a pesar de ser fuertes y terribles en su servicio a Sauron en la Guerra del Anillo, su tiempo en la Tierra Media se terminó. Una de las Bestias Aladas halló la muerte a manos del elfo Legolas, y otra a manos de la doncella guerrera Eowyn; las restantes fueron destruidas en el holocausto que consumió a Mordor en los últimos años de la Tercera Edad.



BESTIALADA



BRETHIL

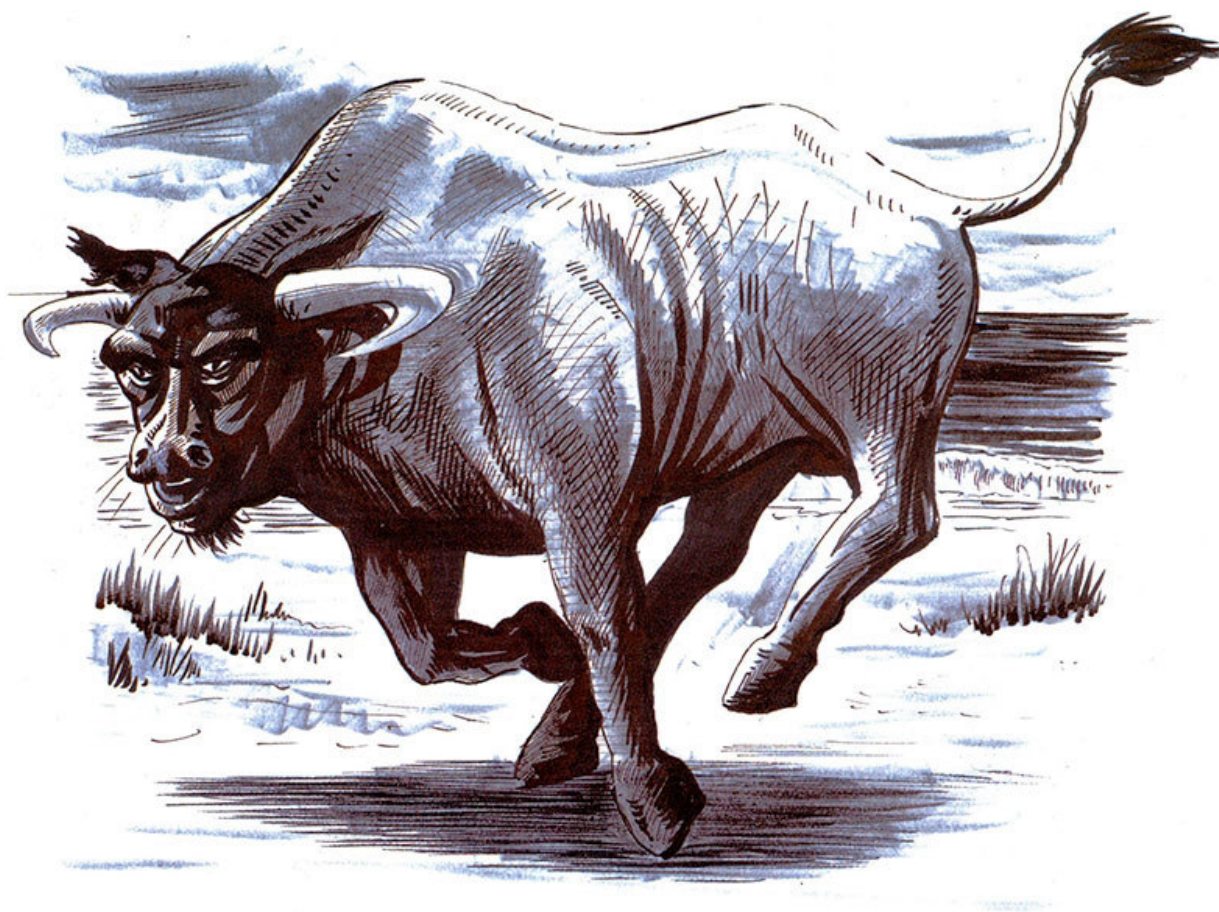
Brethil. En la desaparecida región de Beleriand hubo una vez grandes bosques de abedules. En la lengua sindarin de los elfos grises, los árboles de estos bosques

recibían el nombre de «brethil».

Brujos. En la Tierra Media existían seres de muchas razas que poseían poderes de hechicería. Entre la raza tardía de los humanos, aquellos que se entregaban a los poderes de hechicería eran llamados brujos. Los brujos más poderosos eran los Espectros del Anillo, a los que se llamaba Nazgûl en Lengua Negra.

De estos nueve brujos, uno destacaba por su supremo poder. Durante muchos siglos los hombres se refirieron temerosos a este rey brujo de Angmar. Más tarde, el mismo rey brujo volvió a surgir en el sur, en Minas Morgul. Allí gobernó hasta los días de la Guerra del Anillo, cuando fue destruido, y él y los demás brujos fueron expulsados de Arda.

Buey salvaje de Araw. De los animales del bosque y del campo, eran muchos los que Oromë, el Jinete de los Valar, llevó a la Tierra Media. Uno de ellos era el buey salvaje de Araw (Araw era el nombre sindarin de Oromë), el legendario buey salvaje blanco que vivía cerca del mar interior de Rhûn. Sus largos cuernos eran muy apreciados. En Gondor, uno de ellos fue transformado en cuerno de caza engarzado en plata por el primero de los Senescales gobernantes, Vorondil el Cazador; conservado como reliquia familiar, el cuerno —llamado el Cuerno de los Senescales— fue destruido en la Guerra del Anillo.



BUEY SALVAJE DEARAW

C

Caballos. Las historias de Arda no cuentan cómo se hicieron los caballos, pero se sabe que Nahar, la montura de Oromë, el Cazador de los Valar, fue el primer ser de este tipo que apareció en el mundo. Y, aunque todos los caballos tomaron la forma de Nahar, él sigue siendo el más poderoso y el más hermoso de los de su raza. Sus

pezuñas son doradas y su piel es blanca de día y plateada de noche. Los elfos y los hombres criaron caballos para atender sus necesidades, pero se cuenta que las razas más nobles descienden de Nahar, y son animales de pelaje blanco o gris plateado, de larga vida y ligeros, y que comprenden los idiomas de los hombres y los elfos. El más famoso de los caballos de los Altos elfos fue uno llamado Rochallor. Era el caballo de guerra que Fingolfin, el más valeroso de los reyes noldor, montó en su desgraciado duelo con Morgoth el Enemigo.

En la Tercera Edad del Sol, los caballos más nobles de la Tierra Media eran los corceles salvajes de Rhovanion, que recibían el nombre de mearas. En el siglo veintiséis de esa edad, Eorl, el primer rey de los Jinetes de la Marca, domesticó a los mearas y durante muchos siglos sólo el rey de la Marca y sus hijos pudieron montar esos caballos.

Existían otras razas de caballos en diferentes partes de la Tierra Media, donde los hombres, los elfos y otras razas —tanto buenas como malvadas— los tomaron a su servicio. Muchos de los pueblos procedentes de Rhûn y Harad marchaban a la guerra montados a caballo o en carros tirados por caballos. Los caballos de los Espectros del Anillo eran verdaderamente aterradores, pero aún más terribles eran los caballos llevados al reino de Sauron en Mordor.

Uno de estos corceles era el que montaba el lugarteniente de Barad-dûr, el númenóreano negro que recibía el nombre de la Boca de Sauron. El animal era negro y enorme, pero su torturada cabeza era como una gran calavera, y de sus narices y ojos surgían llamaradas rojas.



LOSCENTINELAS

Centinelas. En el muro occidental de Mordor existía un estrecho desfiladero llamado Cirith Ungol, donde durante la Tercera Edad del Sol vivía Ella-Laraña. También había una atalaya orea con una gran muralla, que controlaba el camino, por si alguien conseguía escapar a Ella-Laraña, la terrible guardiana. En el muro de la torre había dos enormes puestos de guardia que parecían no tener puerta. Pero existía una que, aunque invisible, era muy recia. Los enormes puestos de guardia recibían el nombre de Centinelas y cada uno consistía en una estatua de piedra sentada en un trono. Las estatuas poseían tres rostros y tres cuerpos, sus cabezas eran parecidas a las de los buitres y tenían garras como las de estos animales. Estaban llenas de maldad y sus ojos negros resplandecían con una terrible voluntad porque en estas estatuas de piedra habitaban espíritus. Percibían a los enemigos, tanto visibles como invisibles, y cerraban el paso con su odio. Si un ejército intentaba forzar la puerta, no podía pasar por la fuerza de las armas; tan sólo con una voluntad más poderosa que la maldad de los Centinelas podía forzarse el paso. Y, si se invocaba una voluntad de ese calibre, entonces los Centinelas daban la alarma desde sus seis rostros de buitres, lanzando un estridente alarido que hacía caer a los soldados orcos sobre los intrusos.

Cisnes. En la historia del Gran Viaje de los elfos se cuenta cómo los teleri fueron finalmente llevados a Eldamar por los Cisnes de Ulmo, tras un largo exilio en Tol

Eressëa, la Isla Solitaria.

Ossë el Maia fue en busca de los teleri y les enseñó cómo construir una gran flota que pudiera transportar a todo su linaje. Una vez terminados los barcos, los Cisnes de Ulmo, Señor de las Aguas, llegaron procedentes del oeste. Estas brillantes criaturas, del color blanco de la espuma, volaban describiendo grandes círculos alrededor de las naves de los elfos. La majestad de estas aves era casi igual al tamaño y fuerza de las Águilas de Manwë. Mediante muchas y largas cuerdas, los Cisnes tiraron de la gran flota de barcos élficos hasta llevarla a Eldamar. Entonces, enormes y majestuosos, como si no se hubieran dado cuenta de lo realizado y acudieran a alguna llamada salvaje, partieron. Pero, antes de que sus picos indiferentes soltaran los cabos, aquella blanca bandada engendró en los corazones de los elfos un conocimiento de los vientos que soplan en los mares y un dominio de las blancas naves que los surcan. Se dice que, cuando esos elfos escuchan el sonido del mar en la orilla, todavía oyen el batir de las gigantescas alas de los Cisnes.

Después de esto, los teleri recibieron el nombre de elfos del mar, debido a la gran sabiduría que los grandes Cisnes les concedieron. En el lugar al que los Cisnes de Ulmo los llevaron, los teleri edificaron una ciudad que se llamó Alqualondë, el «puerto de los cisnes». Allí construyeron los más hermosos barcos de Arda, incluso más hábilmente concebidos que los primeros, y los hicieron con las formas de los Cisnes de Ulmo, con enormes alas blancas y picos de oro y negro azabache.

Créabain. Las leyendas hablan de una raza de grandes grajos negros que habitaban en las Tierras Brunas y en el Bosque de Fangorn en la Tercera Edad del Sol. Estos pájaros recibían el nombre de Créabain en el idioma de los elfos grises, y eran servidores y espías de los poderes malignos. Durante la Guerra del Anillo exploraron las regiones de la Tierra Media, buscando al Portador del Anillo Único.

Cuernos zumbantes. Según un poema hobbit, existía una raza de insectos alados, llamados cuernos zumbantes, que lucharon contra un caballero andante. Si estos insectos feroces tenían un tamaño gigantesco, o si el caballero pertenecía a una raza de tamaño minúsculo, o si toda la historia era un producto del humor hobbit, no ha podido saberse.

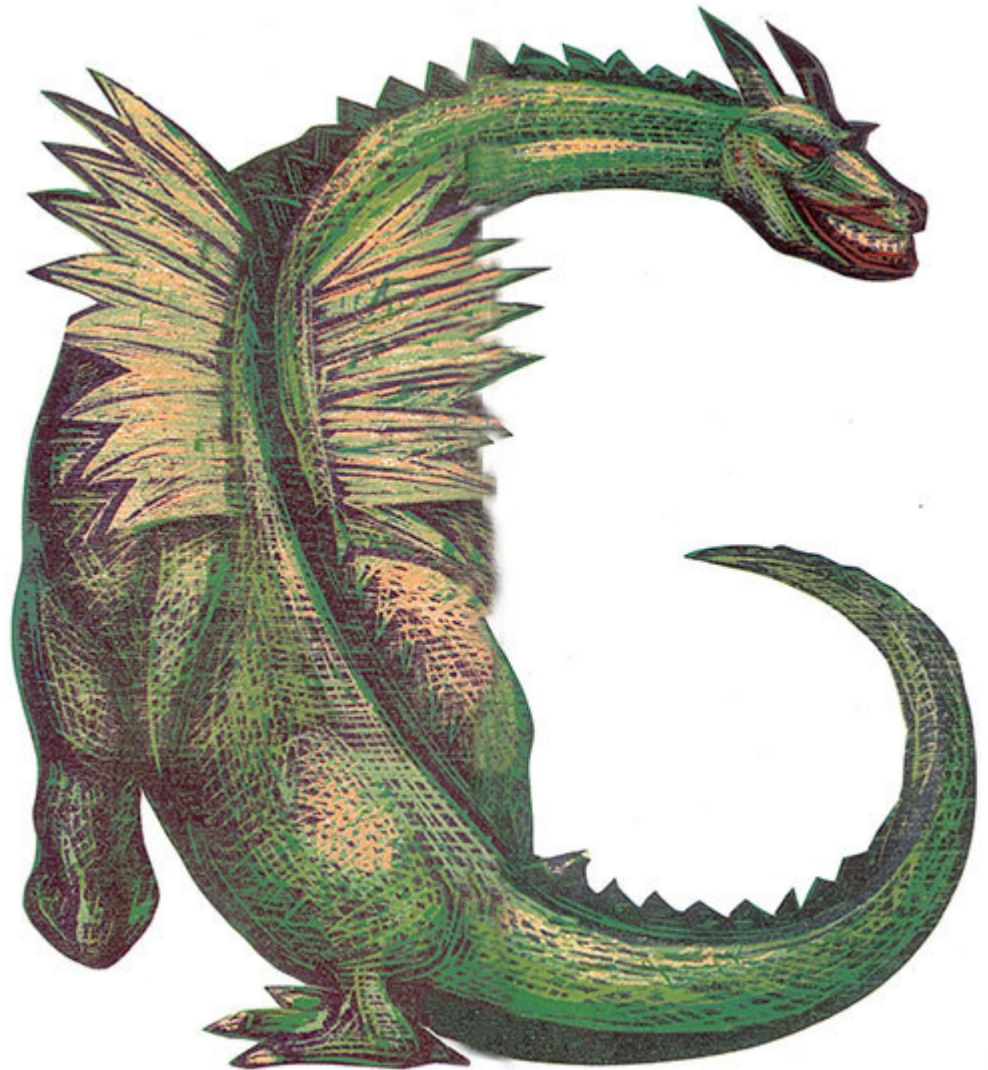
Cuervos. En la Tierra Media habitaban muchas clases de aves. Entre las que se mencionan en las leyendas figuran las águilas, que eran las aves más nobles, y los cuervos, que eran fuertes y longevos. Una parte de la historia que se refiere a la muerte de Smaug, el dragón de Erebor, habla de los cuervos de Erebor, que en la Tercera Edad del Sol estaban al servicio de los enanos del linaje de Durin. Estos cuervos eran sabios consejeros y rápidos mensajeros de los enanos, y eran expertos en muchos idiomas. En aquella época, Roäc, hijo de Carc, era el señor de los cuervos. Era viejo, y por su voluntad y sabiduría gobernaba a los demás de la especie. Y en la lengua común, u oestron, Roäc se dirigía a sus amigos enanos llevándoles noticias y ayuda.

Culumalda. En el reino de Gondor se encontraba la isla de Cair Andros que, como una nave anclada, descansaba en el río Anduin. En esta isla crecían los más hermosos árboles de Ithilien. Se los llamaba culumalda, que significa «rojo dorado», porque ése era el tono de su follaje.

D

Dragones. El «Quenta Silmarillion» narra cómo, en la Primera Edad de Sol, Morgoth, el Enemigo Oscuro, se escondió en los Pozos de Angband y creó sus obras maestras malignas a partir del fuego y la hechicería. Las tenebrosas joyas del genio de Morgoth fueron los grandes gusanos, llamados dragones. Los hizo de tres clases: grandes serpientes que reptaban, reptiles que andaban y los que volaban con alas como las de un murciélago. De cada clase existían a su vez dos tipos: los dragones del frío, que

luchaban con sus garras y colmillos, y los fantásticos urulóki o dragones de fuego, que destruían con su aliento ígneo. Todos eran la personificación de los principales males de los hombres, elfos y enanos, y también fue grande la destrucción que causaron en estas razas.



DRAGÓN ALADO URULÓKI

Los reptiles estaban protegidos por escamas de hierro impenetrables. Sus colmillos y zarpas eran como estoques y jabalinas. Los dragones alados barrían la tierra con vientos huracanados, y los dragones de fuego lanzaban llamaradas escarlatas y verdes que lamían la tierra y destruían todo a su paso. Tenían la vista más aguda que la de un halcón y nada de lo que veían podía escapárseles. Poseían un oído capaz de captar el sonido de la más tenue respiración del enemigo más silencioso, y un olfato que les permitía identificar a cualquier criatura por el más mínimo olor de su cuerpo. Eran famosos por su inteligencia, pero tenían los defectos de la vanidad, la glotonería, la mentira y la ira. Al haber sido creados principalmente con los elementos de la hechicería y el fuego, los dragones evitaban el agua y la luz del día. La sangre de los dragones era negra, y un mortífero veneno, y los vapores de su peste de gusano hedían a azufre y cieno ardientes.

El principal de los dragones de fuego, los urulóki, creados por Morgoth en Angband, era Glaurung, el Padre de los dragones. Aunque no pertenecía a la raza de los alados, Glaurung fue el principal terror de su época.

Pero el mayor dragón que jamás vio el mundo fue el llamado Ancalagon el Negro. Ancalagon fue el primero de los dragones alados de fuego, y él y otros de su raza

salieron de Angband como poderosas nubes de viento y fuego, cuando se realizó la última defensa del reino de Morgoth. Ancalagon fue derribado y otros dragones de fuego resultaron muertos o huyeron, y hasta la Tercera Edad del Sol las historias de la Tierra Media no vuelven a hablar de ellos. Entonces habitaban los desiertos más allá de las Montañas Grises en el norte. Y se cuenta que su codicia los llevó al tesoro acumulado de los Siete Reyes de los enanos. El más poderoso de los dragones de las Montañas Grises fue el llamado Scatha el Gusano.

En el siglo veintiocho de la Tercera Edad, el mayor dragón de la época atacó el reino de los enanos en Erebor, procedente del norte. Este dragón de fuego alado se llamaba Smaug el Dorado. Smaug arrasó el reino de los enanos y durante dos siglos gobernó Erebor sin que nadie lo desafiara. Pero, en el año 2941, un grupo de aventureros llegó a la montaña: doce enanos y el hobbit Bilbo Bolsón. Cuando Smaug se vio hostigado por ellos, asoló con su fuego la región, pero en Esgaroth, sobre el Lago Largo, resultó muerto por un Hombre del Norte, Bardo el Arquero.

Se rumoreaba que los dragones siguieron viviendo durante muchos siglos en el desierto septentrional, más allá de las Montañas Grises, pero ninguna historia vuelve a referirse a estas malignas aunque magníficas criaturas.

Dragones de fuego. De todas las criaturas que Morgoth el Enemigo Oscuro crió en todas las edades de su predominio, los malignos reptiles llamados dragones fueron los más temidos. Hubo muchas razas de estos seres, pero la más mortífera fue la que vomitaba llamaradas desde sus insanas entrañas. Se los llamaba dragones de fuego, y entre ellos se contaba uno de los más poderosos dragones, Glaurung. Él fue el primero de los urulóki, o dragones de fuego, y tuvo muchos descendientes.

En los últimos días de la Primera Edad, cuando la mayor parte de la descendencia de Glaurung que caminaba en la tierra había hallado muerte en la Guerra de la Ira, aparecieron en Angband los dragones de fuego alados. Ancalagon el Negro, que pertenecía a esta clase, y cuyo nombre significa «fauces desbocadas», es nombrado como el dragón más poderoso de todos los tiempos.

En edades posteriores, las historias de la Tierra Media se refieren a un último y poderoso dragón alado de fuego, de color dorado rojizo: el dragón de Erebor, que expulsó a los enanos de su reino. Se llamaba Smaug el Dorado, y en el año 2941 de la Tercera Edad recibió muerte por un flechazo de Bardo el Arquero, de Valle.



SCATHA, EL DRAGÓN DEL FRÍO

Dragones del frío. De los dragones que Morgoth creó en Angband durante la Primera Edad del Sol, fueron muchas las razas. Algunos poseían aliento de fuego, otros tenían poderosas alas, pero los más comunes eran los dragones del frío, que no poseían capacidad de vuelo ni de arrojar llamas pero que tenían gran fuerza en sus fauces y garras y una poderosa armadura de escamas de hierro. Los dragones del frío fueron un terror para todas las razas que se les enfrentaron en aquella Primera Edad, y llevaron inconmensurable destrucción a la Tierra Media. Al final de la edad, casi toda la raza de dragones y la mayor parte de los servidores de Morgoth perecieron durante la Gran Batalla, en la Guerra de la Ira.

En la Tercera Edad del Sol volvieron a surgir numerosos dragones del frío en las tierras salvajes del norte, que fueron a las Montañas Grises. Los enanos habían acudido a estas montañas porque eran ricas en oro, y, en el siglo veinte de dicha edad, los dragones del frío fueron tras ellos, en busca de los tesoros de los enanos y preparados para la guerra. Aunque los enanos lucharon valerosamente, fueron vencidos, y los dragones del frío mataron y persiguieron a sus enemigos a placer. Un príncipe de la raza humana de los éothéod —llamado Fram, hijo de Frumgar— llegó y mató a Scatha el Gusano, el mayor dragón de aquella región, tras lo cual las Montañas Grises estuvieron limpias de dragones durante cinco siglos. Pero los dragones del frío regresaron a las montañas en el año 2570. Uno a uno los señores enanos fueron cayendo ante ellos: el último fue el rey enano llamado Dáin I, del linaje de Durin,

cuando él y su hijo Frór recibieron muerte de un dragón del frío dentro de su palacio. Así fue que los últimos enanos huyeron de las Montañas Grises, dejando a regañadientes todo su oro a los dragones como botín.

Dúlin. El trino de pájaro más querido en la Tierra Media es el del ruiseñor, a quien los elfos grises llaman dúlin, el «cantor nocturno», y tinúviel, «doncella del crepúsculo».

E

Ejército de los Espectros. En la Guerra del Anillo tuvo lugar una gran batalla delante del antiguo puerto de Pelargir, cuando los barcos de los Corsarios de Umbar fueron tomados por guerreros fantasmas. Estos guerreros eran los Muertos de Sagrario, fantasmas que durante los largos años de la Tercera Edad habían permanecido en la Tierra por culpa de un juramento roto. Una vez que la victoria estuvo asegurada, el Ejército de los Espectros se marchó de la Tierra para siempre.

Elanor. En la Tercera Edad del Sol, en el país de Lothlórien, crecía una hermosa flor invernal. Se llamaba elanor, que significa «sol estelar», y su flor tenía forma de estrella y era dorada. Las historias de la Tierra Media relacionan la elanor con la «Historia de Aragorn y Arwen». Tanto elanor, la Estrella Dorada, como niphredil, la Estrella Blanca, crecían en mayor abundancia en Cerin Amroth, la colina en la que Aragorn, el señor mortal de los dúnedain, y Arwen Undómiel, la hija de Elrond Medio elfo, se prometieron amor eterno. Arwen aceptó seguir el destino de la raza de los hombres mortales y, tras la Guerra del Anillo, Aragorn y Arwen se casaron. Aunque su vida fue feliz, poco después de que Aragorn murió, Arwen también falleció, y escogió la colina de Cerin Amroth como lugar de su último descanso.



LAMARCADE LOSENTS

Ents. Durante la Guerra del Anillo, los extraños gigantes de los bosques llamados ents acudieron a combatir contra los orcos y hombres de Isengard. Medio hombres, medio árboles, medían más de cuatro metros de altura, y el más viejo de ellos llevaba vividas en la Tierra Media nueve Edades de las Estrellas y del Sol.

El Señor de los ents era Fangorn, a quien en la lengua común llamaban Bárbol. Era enorme y anciano, puesto que pertenecía a la raza más alta y más fuerte nacida en el mundo. El tronco de áspera corteza de Bárbol era como el de un roble o una haya, pero sus brazos como ramas eran suaves y lisos, y poseía unas nudosas manos de siete dedos. La extraña cabeza de Bárbol, casi sin cuello, era alta y tan gruesa como su tronco. Tenía ojos marrones, grandes y llenos de sabiduría, que parecían despedir un resplandor verde, y una enmarañada barba gris como un hato de ramitas y musgo. Estaba hecho de la fibra de los árboles, pero se movía velozmente con unas piernas que no se doblaban y unos pies como raíces vivas, balanceándose y estirándose como un ave zancuda.

Las historias de los elfos cuentan que, cuando Varda, la Reina de los Cielos, volvió a alumbrar las estrellas y con ello despertaron los elfos, también despertaron los ents en los grandes bosques de Arda. Procedían de los pensamientos de Yavanna, la Reina de la Tierra, y eran sus Pastores de Árboles. Demostraron ser pastores y guardianes porque, cuando se provocaba su ira, la furia de los ents era terrible y podían aplastar la piedra y el acero con sus manos desnudas. Se los temía con razón, pero también eran amables y sabios. Amaban a los árboles y a todas las olvar, y las protegían del mal.

En el momento de su Despertar, los ents no sabían hablar, pero los elfos les enseñaron este arte, que les gustó mucho. Les encantaba aprender muchos idiomas, incluso los breves y cortantes de los humanos. Pero preferían sobre todos el idioma que ellos mismos habían creado, y que sólo los ents podían dominar. Surgía de sus gargantas, profundo y lleno como un lento tronar.

Aunque en ocasiones los ents tenían grandes reuniones, llamadas Asambleas de los Ents, en general eran una raza solitaria pues vivían separados los unos de los otros, en aisladas casas en los grandes bosques. A menudo, estas casas eran cavernas montañosas con abundante agua procedente de manantiales, y rodeadas por hermosos árboles. En estos lugares comían, no alimentos sólidos, sino un líquido transparente que guardaban en grandes jarras de piedra. Eran tragos de ent, y el fluido mágico resplandecía con una luz dorada y verdosa. En las casas, también descansaban, y a menudo permanecían de pie durante toda la noche bajo la frescura cristalina de una cascada, para refrescarse.

Así los ents vivían sus vidas sabias, casi inmortales, y las muchas razas de la Tierra prosperaron y decayeron a su alrededor sin perturbar su grandeza. Sólo cuando los impuros orcos llegaron armados con armas de acero, los ents se mostraron enfurecidos. Los ents tampoco amaban a los enanos, porque llevaban hachas y cortaban leña. Y se cuenta que, en la Primera Edad del Sol, los guerreros enanos de Nogrod, que habían saqueado la ciudadela de los elfos grises de Menegroth, fueron atrapados por los ents y destruidos por completo.

En las Edades de las Estrellas, los ents eran varones y hembras, pero, en las Edades del Sol, las ents mujeres se enamoraron de las tierras abiertas donde podían cuidar de las olvar menores: los árboles frutales, los arbustos, las flores, las hierbas y granos; mientras que los ents varones amaban a los árboles del bosque.

Pero, antes de que terminara la Segunda Edad del Sol, los jardines de las ents mujeres fueron destruidos, y con los jardines desaparecieron también aquéllas. Entre ellas se encontraba la esposa de Bárbol, Fimbrethil, a quien llamaban Miembros de Junco, la de los pies ligeros. Ninguna historia habla de su destino. Quizá las ents mujeres se dirigieron hacia el este, o hacia el sur; pero, fuera lo que fuese lo ocurrido, fue ignorado por los ents de los bosques, quienes las buscaron durante muchos años.

Aunque los ents no podían morir como los hombres, se convirtieron en una raza en decadencia. Nunca habían sido numerosos, y algunos murieron por obra del fuego o del acero, y no había nuevos ents niños tras la partida de las ents mujeres. Además, los enormes bosques de Eriador, por donde muchos de ellos habían vagado, habían sido talados o quemados al llegar la Tercera Edad, así que sólo quedaban el Bosque Viejo, que lindaba con la Comarca, y el gran Bosque de los Ents de Bárbol. En la época de la Guerra del Anillo, Bárbol era uno de los tres ents más viejos, que habían nacido bajo la luz de las estrellas en el Tiempo del Despertar. Además de Bárbol, estaban Fingías, que significa Zarcillo, y Fladrif, que significa Corteza, pero estos dos últimos se habían desentendido incluso de los asuntos de los otros ents.

Los ents eran hostigados por los servidores de Saruman, que habitaban en la vecina Isengard. Por eso entraron en la Guerra del Anillo, y ello constituyó la Gran Marcha de los Ents. Fila tras fila, los ents marcharon contra la fortaleza de Isengard. Con ellos iban los ucornos, los espíritus arbóreos que los obedecían y cuya fuerza era casi tan grande

como la de éstos. Las murallas de Isengard fueron destruidas por la ira de los ents y el poder de Saruman fue eliminado. En la Batalla de Cuernavilla, los uornos avanzaron como un bosque andante, y las legiones de Saruman fueron exterminadas.

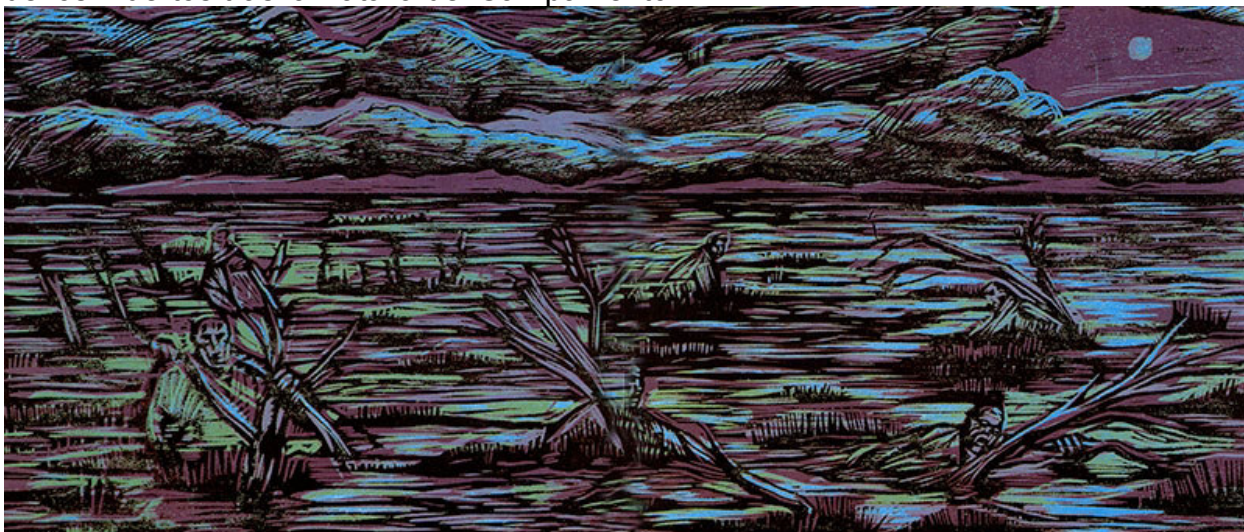
Después de la Guerra del Anillo, los ents volvieron a vivir pacíficamente en el Bosque de los Ents, pero siguieron menguando, y se cree que la Cuarta Edad fue la última que vieron.

Espectros del Anillo. Nueve era el número de los poderosos espectros que Sauron soltó sobre Tierra Media tras haberse forjado los Anillos de Poder. En la Lengua Negra se los llamaba Nazgûl, que en la lengua común significa «Espectros del Anillo».

F

Fantasmas de las Ciénagas de los Muertos. Entre las grandes cataratas del Gran Río Anduin y las tenebrosas montañas de Mordor se extendía una inmensa y aterradora zona pantanosa conocida como las Ciénagas de los Muertos. Estas ciénagas eran terribles y peligrosas, y en la Tercera Edad del Sol se convirtieron en un lugar maldito y hechizado porque, según se cuenta, a finales de la Segunda Edad hubo una enorme conflagración ante la Puerta Negra, en la llanura de Dagorlad. En esta llanura, murieron innumerables guerreros pertenecientes a la Última Alianza de elfos y hombres, y también cayeron incontables orcos. Y así, elfos, nombres, orcos y muchos otros servidores de Sauron fueron todos enterrados en Dagorlad.

Pero en la Tercera Edad, los pantanos se extendieron hacia el este y las tumbas de los guerreros fueron absorbidas por la ciénaga. Aparecieron grandes charcos negros que estaban repletos de unos terroríficos seres malignos. Había serpientes y vida que reptaba en aquellas ciénagas, pero ninguna ave visitaba las aguas impuras. Del cieno y del hedor de aquellos charcos, donde tantos guerreros se pudrían, surgían luces encantadas. Y se contaba que esas luces eran como velas encendidas, y que con su luz podía verse los rostros de los muertos: rostros hermosos y malignos; rostros severos y corrompidos por la muerte; malvados rostros de orcos y los de hombres fuertes y hermosos elfos. Si eran espejismos o espíritus de los muertos, no se sabe a ciencia cierta. Estos fantasmas de las Ciénagas de los Muertos aparecían en las charcas pero no podían ser alcanzados. Su luz atraía a los viajeros como un sueño distante, y, si cualquiera de ellos caía víctima del hechizo, se dirigía a las negras aguas y desaparecía en las horribles charcas. Ése era el destino que esperaba a quienes viajaban hacia el este por aquel camino y ése fue el destino de los Orientales llamados Aurigas, quienes en el siglo veinte de esa edad fueron rechazados hasta las Ciénagas de los Muertos tras la Batalla del Campamento.



Fastitocalon. En la imaginativa tradición de los hobbits hay una leyenda que habla de un gigantesco pez tortuga al que los hombres confundieron con una isla en el mar. Los hombres construyeron un lugar para vivir en el lomo del animal y luego encendieron sus fuegos; el animal, alarmado, se sumergió en las profundidades marinas y ahogó a todos los del campamento.

Los hobbits llamaron a esta criatura «fastitocalon», pero es probable que la historia sea en realidad una alegoría de la caída de los númenóreanos, tal y como se narra en el «Akallabêth». Porque, en la Segunda Edad, su gran isla, como el fastitocalon, se hundió bajo el ancho mar y la mayoría de los númenóreanos perecieron.

Galenas. En el país de Númenor crecía la hierba de hoja ancha llamada galenas, que era apreciada por la fragancia de sus flores. Antes de que ese país fuera engullido por el Mar Occidental, los marineros de Númenor la llevaron a la Tierra Media, y allí creció en abundancia en las cercanías de los asentamientos de los descendientes de los númenóreanos. Los hobbits cogían las anchas hojas de las galenas, las secaban y las cortaban. Luego las encendían en pipas de larga caña. Ésta era la hierba nicociana, más tarde conocida en la Tierra Media como hierba para pipa. La fumaban corrientemente los hobbits, los hombres y los enanos, y todos encontraban una gran satisfacción en ello.

G

Gaurhoth. En la Primera Edad del Sol, fueron muchos los espíritus malignos que acudieron a Sauron el Maia con forma de lobo. Los elfos los llamaron gaurhoth, los licántropos, o el «ejército de licántropos».

Gigantes. En la Tierra Media habitaban muchos seres de tamaño gigante, tanto buenos como malos de naturaleza. En la Primera Edad del Sol estaban los ents, los Pastores de Árboles, que medían más de cuatro metros de estatura y que poseían fuerza inmensa y gran sabiduría. Más tarde llegaron gigantes llenos de maldad; los llamados trolls y olog-hai servían al Poder de las Tinieblas y convirtieron las tierras salvajes en lugares peligrosos para el viajero. También, en las leyendas de los hobbits, hay rumores acerca de grandes gigantes que, aliados con los orcos, vigilaban los Altos Pasos que llevaban a Rhovanion.

Glamhoth. Cuando la raza malvada de los orcos entró por primera vez en las tierras de los elfos grises, en Beleriand, durante las Edades de las Estrellas, los sindar no sabían qué tipo de seres eran. Por eso, los elfos grises los llamaron glamhoth, la «horda estruendosa», porque sus gritos en el combate y el ruido de sus zapatos de hierro y equipo de guerra era estruendoso y maligno.

Gorgrajos. La antigua tradición hobbit hablaba de tierras pantanosas en las que vivía una raza maligna de ave carroñera, el gorgrajo. Esta ave vivía junto a los Labios Maulladores y se alimentaba de los despojos de las presas de aquéllos.

Gorgûn. Las historias de los elfos narran cómo la malvada raza de trasgos llamados orcos llegó a los bosques de la Tierra Media. Los woses llamaban a estas criaturas gorgûn.

Grajos. Los grajos eran las principales aves carroñeras de la Tierra Media y tenían reputación de estar aliados con los Poderes Oscuros. Los hombres los llamaban «pájaros de mal agujero», porque se creía que espiaban y luego informaban a seres malignos, quienes a su vez tramaban matanzas y emboscadas con esa información.

Gusanos. Las criaturas más poderosas que Morgoth creó en Arda fueron los Grandes Gusanos que surgieron de los pozos de Angband en la Primera Edad del Sol. Morgoth armó a estas criaturas con escamas de hierro, fuertes colmillos y garras, y grandes poderes de fuego y hechicería. Los hombres y elfos llamaron dragones a estos

antiguos gusanos de Morgoth, que se cuentan entre los seres más terribles de todas las historias de la Tierra Media.



HIERBA DEL CADALSO

H

Hierba del cadalso. En las regiones pantanosas de la Tierra Media crecía la hierba del cadalso. En las leyendas de los hobbits se nombra a esta hierba trepadora que se aferraba a los árboles, pero no se habla de sus propiedades, porque pocos fueron los que consiguieron regresar tras penetrar en las encantadas tierras cenagosas.

Hierba para pipa. Antes de la Guerra del Anillo, los hobbits eran un pueblo tranquilo que poca influencia tenía en el mundo, fuera de los límites de la Comarca. Pero había algo de lo que presumían: de haber sido los primeros en fumar la hierba nicotiana, que en élfico recibía el nombre de galenas. Esta hierba, cuando fue traída de Númenor por los hombres, sólo era apreciada por la fragancia de sus flores.

Fueron los hobbits de Bree quienes la cultivaron especialmente para fumarla en sus pipas de larga caña y quienes le dieron el nombre de hierba para pipa. Disfrutaban mucho con este pasatiempo y, según la costumbre que tenían los hobbits de considerar las cosas placenteras, fumar hierba para pipa era considerado todo un arte.

Los hobbits eran además expertos conocedores de las mejores hierbas para pipa, y decían que las mejores eran las de Bree y de la Cuaderna Sur; seguidas después por la Hoja Valle Largo, la Viejo Toby, la Estrella Sureña y la de las Colinas del Sur. Esta costumbre, la más famosa de las que practicaron los hobbits, se difundió por la Tierra Media y fue ampliamente aceptada por los hombres y los enanos.



HIERBA PARA PIPA

Hobtrascos. Los seres malignos que los hombres llaman ahora trascos, en los tiempos de la Tierra Media eran llamados orcos, y los había de muchas clases. Los más poderosos eran los uruk-hai, criaturas del tamaño de un hombre, de gran fuerza y resistencia; eran iguales a las razas menores en cuestión de maldad, pero más fuertes, y no tenían miedo a la luz. A veces se los llamaba grandes trascos u hobtrascos.



TRASGOS Y HOBTRASGOS

Hojas de reyes. Desde el desaparecido país de los númenóreanos se llevó a la Tierra Media una hierba que durante mucho tiempo se utilizó como remedio casero para pequeños dolores. En la lengua de los elfos grises recibía el nombre de athelas, pero los hombres la llamaban hojas de reyes, porque sus leyendas decían que poseía mágicos poderes curativos en las manos de los reyes númenóreanos.

Hombres gusano. Cuentan las leyendas de los hobbits que en el Último Desierto, en la Tierra Media oriental, vivía una raza de hombres gusano. Aunque ninguna historia de la Tercera Edad del Sol hace referencia a estos seres, los hombres gusano eran comparados con los dragones y las serpientes. Quizás eran para los hobbits recuerdos de las criaturas que acecharon en la Tierra durante las Guerras de Beleriand.

Huargos. En la Tercera Edad del Sol, en Rhovanion, habitaba una raza malvada de lobos, que se aliaron con los orcos de las montañas. Estos lobos se llamaban huargos y a menudo, cuando salían en pie de guerra, iban con los orcos llamados «jinetes de lobos», quienes cabalgaban sobre los huargos como si éstos fueran caballos. En la Guerra del Anillo, los huargos fueron aniquilados y después de ella las historias de la Tierra Media no vuelven a hacer referencia a estas criaturas.

I J

Jabalíes. La caza del jabalí era un deporte que practicaban con sumo placer tanto los elfos como los hombres de Arda. Incluso Oromé, el cazador de los Valar, quien era Señor de los Bosques, perseguía a estas enormes bestias con colmillos por las tierras boscosas.

La leyenda más famosa referida a la cacería del jabalí es la que narra cómo un rey de Rohan murió por las heridas que le causaron los colmillos de uno de estos animales. Folca de los rohirrim era un poderoso guerrero y cazador, pero el jabalí al que perseguía, llamado el jabalí de Everholt, era fiero y enorme. De manera que cuando se enfrentaron en el bosque de Firien murieron tanto el cazador como la presa.

Jinetes de lobos. El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» cuenta que algunos de los orcos de Rhovanion acudieron a la Batalla de los Cinco Ejércitos cabalgando a lomos

de los lobos llamados huargos. Estos orcos recibían el nombre de jinetes de lobos por parte de hombres y elfos precisamente por utilizar a los huargos como montura, y formaban la caballería de las legiones oreas.

Pero esta alianza de orcos y lobos no era una invención de esa edad, porque tanto los lobos como los orcos fueron creados por la malvada mano de Melkor, el Enemigo, en las Edades de las Estrellas. Las historias de Beleriand referentes a las últimas Edades de las Estrellas hablan de que los elfos sindarin de Beleriand combatieron contra los jinetes de lobos.

Jinetes Negros. En los siglos posteriores a la forja de los Anillos de Poder por los Herreros elfos y Sauron el Maia, aparecieron en la Tierra Media nueve Jinetes Negros montados en veloces corceles negros. Estos Jinetes Negros eran los más poderosos de los servidores de Sauron, el Señor de los Anillos; en la Lengua Negra se los llamaba Nazgûl.

K

Kelvar. Antes de que los elfos y los hombres llegaran al mundo, todos los seres vivos eran o bien kelvar o bien olvar. Kelvar eran las criaturas vivas que se movían, y olvar eran las criaturas vivas que crecían y tenían raíces clavadas en la tierra. A los kelvar se les dio rapidez de movimiento y una mente aguda para evitar la destrucción, mientras que a los olvar se les concedió la presencia de poderosos espíritus guardianes.

Kirinki. En las tierras de Númenor habitaba un pequeño pájaro, del tamaño de un troglodito, pero cubierto con un reluciente plumaje escarlata y dotado de una hermosa voz. Este pájaro se llamaba kirinki.

Kraken. El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» narra que, cuando un feroz balrog fue liberado en el reino enano de Moria, otro ser surgió de las oscuras aguas que se encontraban bajo la montaña. Se trataba de un gran kraken, de muchos tentáculos y enorme tamaño. Era luminoso y verde, y de su inmundo cuerpo surgía un repugnante hedor a tinta. Después de muchos esfuerzos, acabó llegando a las aguas transparentes del río Sirannon. Allí construyó un gran muro en el lecho del río y se hizo para sí una oscura laguna, horrible y quieta. El kraken era el guardián de la Puerta del Oeste, y nadie podía pasar sin enfrentarse a él. Por esta razón se lo llamó el Guardián del Agua.

L

Labios Maulladores. Una raza sumamente maligna de espíritus caníbales, llamados Labios Maulladores, habitaba en ciertas zonas pantanosas de la Tierra Media. Eran fantasmas parecidos a los temidos Tumularios, que acumulaban tesoros y construían sus hogares en impuros y malolientes pantanos. Los viajeros que atravesaban su territorio siempre estaban en peligro, porque se decía que muchos eran emboscados y asesinados por estos seres.

Lairelossë. En el reino perdido de Númenor, en las regiones occidentales y boscosas de Andustar, existía una zona tan llena de una multitud de árboles perfumados de hoja perenne que recibía el nombre de Nísimaldar, o tierra de «los árboles de la fragancia». Entre los muchos árboles que allí crecían, se encontraba uno de hoja perenne y flores perfumadas llamado lairelossë, que significa «blanco de nieve estival», que fue llevado a Númenor por los elfos de Tol Eressëa.

Laurinquë. En Hyarrostar, la región suroccidental de Númenor, floreció en otros tiempos el árbol de flores doradas llamado laurinquë. Sus flores colgaban en largos racimos y eran altamente apreciadas por su gran belleza. También su madera era muy valorada por los númenóreanos, puesto que era un excelente material de construcción para sus barcos.



LICÁNTROPO DE TOL-IN-GAURHOTH

Licántropos. En la Primera Edad del Sol llegó a Beleriand una raza de espíritus atormentados, que eran siervos de Melkor, llamado también el Enemigo Oscuro. No se conoce su origen, pero es seguro que estos espíritus malignos adoptaron la forma de lobos por medio de la brujería. Eran una raza temible y sus ojos brillaban con una ira aterradora. Hablaban tanto la Lengua Negra como el idioma de los elfos.

En las largas Guerras de Beleriand, el mayor número de estos licántropos fue, bajo el estandarte de Sauron, a la torre noldorin en el río Sirion, que cayó en su poder. La torre recibió el nuevo nombre de Tol-in-Gaurhoth, la «isla de los licántropos», y allí gobernó Sauron. Debajo de Tol-in-Gaurhoth existían profundas mazmorras y en sus defensas acechaban los licántropos.

En la Búsqueda del Silmaril, Huan, el perro lobo de los Valar, llegó a Tol-in-Gaurhoth y mató a muchos licántropos. Al final, uno llamado Draugluin, padre y señor de la raza de los licántropos, entró en combate con Huan. Hubo una gran pelea y Draugluin acabó huyendo a la torre, al trono de Sauron, donde murió. Entonces Sauron, el cambiante, se convirtió a su vez en licántropo. Era más grande y más fuerte que Draugluin, pero aun así Huan defendió el puente y cogió a Sauron por el cuello, y éste no consiguió liberarse por ningún acto de magia o de fuerza. Por lo tanto, entregó la torre a Beren y Lúthien, a quienes servía el perro lobo. El encantamiento maligno desapareció de Tol-in-Gaurhoth, y los temibles espíritus perdieron su aspecto de lobos. Sauron huyó con la forma de un gran murciélago vampiro, y el poder que sostenía el dominio de los licántropos en Beleriand quedó roto para siempre.

Lissuin. Muchas de las flores más hermosas de la Tierra Media fueron llevadas como regalo a los mortales por los elfos desde las Tierras Imperecederas.

Tal era el caso de la flor de dulce fragancia llamada lissuin, ya que las historias de

Númenor cuentan que los elfos de Tol Eressëa llevaron la flor lissuin y la flor dorada en forma de estrella, elanor, a las tierras de los mortales. Las dos flores —una debido a su fragancia, la otra por su color— se tejían en guirnaldas y se llevaban como coronas durante las fiestas de boda.

Lobos. El principal animal que se alió con los orcos fue el lobo, que llegó por primera vez a las regiones occidentales en los años de las Estrellas. Algunos de ellos eran de gran tamaño, y servían de monturas a los siervos de Melkor y causaban un enorme terror.

En la Primera Edad del Sol surgió la raza de los licántropos. El más poderoso fue Draugluin, su padre y señor. Éstos no eran, sin embargo, lobos verdaderos, sino espíritus atormentados que adoptaban el aspecto de lobos.

Aunque en la Tercera Edad los lobos eran más pequeños que en edades anteriores, siguieron siendo una raza temida. Una raza de lobos blancos llegó desde el desierto del norte durante el Largo Invierno de 2911 y manchó las nieves de Eriador con la sangre de los hombres. El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» cuenta muchas cosas sobre los huargos, una raza de lobos que en Rhovanion estableció un pacto con los orcos de las Montañas Nubladas, por el que transportaba a la batalla sobre sus lomos a la raza de orcos, llamados jinetes de lobos. De hecho, en la famosa Batalla de los Cinco Ejércitos, el elemento más potente de las fuerzas oreas era su caballería, montada en grandes huargos.

La leyenda más importante referida a lobos es la de Carcharoth, Fauces Rojas, quien fue criado en la Primera Edad del Sol por Morgoth a base de carne viva y que recibió grandes poderes. Carcharoth era el guardián de las Puertas de Angband y nadie podía pasar por allí empleando la fuerza bruta.

En la Búsqueda del Silmaril, Carcharoth le arrancó de un mordisco la mano a Beren en la Puerta de Angband y se tragó el Silmaril, que lo quemó con un fuego abrasador. Enceguecido de dolor, Carcharoth mató a elfos y hombres. Pero al final se encontró con aquel que estaba destinado desde hacía tiempo a luchar contra él: Huan, el perro lobo de los Valar. Y, aunque mordió con sus dientes venenosos a Huan, lo que provocó la muerte de éste después del combate, Carcharoth resultó muerto por el perro lobo.

Lómelindi. A los oídos de los elfos, el canto más hermoso de las aves de Arda era el de los lómelindi, los «cantores del crepúsculo», a quienes los elfos llamaron también tinúviel, y los hombres ruiseñores.

M

Mallorn. En las orillas del Cauce de Plata, que discurría al este de las Montañas Nubladas, se encontraba una región boscosa en la que crecían los árboles más altos y hermosos de la Tierra Media. Eran los árboles mallorn, que tenían una corteza plateada y flores doradas, y que de otoño a primavera tenían las hojas también de un tono dorado. En la Tercera Edad del Sol esta región recibió el nombre de Bosque Dorado y Lothlórien, «la tierra de las flores de ensueño». Este bosque de árboles mallorn se convirtió en un refugio seguro contra las criaturas malignas gracias a los poderes de los elfos, por lo que los árboles prosperaron y crecieron como no lo hacían en ningún otro lugar de la Tierra Media. Allí vivían los galadhrim, los elfos del reino del rey Celeborn y la reina Galadriel. Y al abrigo de las ramas de los mallorn, donde los troncos se abrían cerca de la copa, los galadhrim construyeron sus moradas que se llamaban telain o flets. En verdad era un reino arbóreo, y allí resplandecía un dorado brillo de poder élfico como en ningún otro lugar en dicha edad.

Mallos. En los campos de Lebennin, cerca del delta del río Anduin, crecían las flores que los elfos grises llamaban mallos, la «nieve de oro». Sus capullos eran hermosos y nunca se agostaban, y en las canciones de los elfos se los comparaba con las

campanas doradas que llamaban a los elfos para partir por el Mar Occidental.

Mearas. Todos los caballos de Arda fueron creados a imagen de Nahar, el corcel blanco de Oromë, el Jinete de los Valar. Se creía que los verdaderos descendientes de Nahar eran los mearas, los «príncipes de los caballos» de Rohan, porque eran mágicos y maravillosos. Eran de color blanco o gris plateado, y veloces como el viento, de larga vida, incansables y llenos de sabiduría.

Las leyendas de los rohirrim cuentan que los mearas se encontraron primero con los hombres de Rhovanion. En el siglo veintiséis de la Tercera Edad del Sol, el Señor de los éothéod, de nombre Léod, intentó domesticar el caballo más hermoso que su pueblo había visto nunca, pero el caballo era salvaje y orgulloso y derribó a Léod, que murió. Por eso el caballo recibió el nombre de Daño del Hombre. Pero cuando el hijo de Léod, Eorl, se acercó al caballo, éste se entregó al joven señor, como a modo de compensación. Eorl lo rebautizó como Felaróf, Padre de los Caballos, porque de él proceden los mearas, que sólo permitían que los reyes y príncipes del linaje de Eorl los montaran. Aunque no podían hablar, entendían el idioma de los humanos, y no necesitaban ni silla ni bridas puesto que obedecían las órdenes que de palabra les daban sus amos, los rohirrim de la casa real.

Los mearas eran amados y honrados por sus amos y el estandarte de los rohirrim siempre fue la silueta veloz y blanca de Felaróf galopando sobre un fondo verde.

En la Guerra del Anillo, los mearas prestaron grandes servicios. Uno, llamado Crinblanca, llevó a Théoden, el rey de los rohirrim, a las batallas de Cuernavilla y de los Campos del Pelennor, donde ganaron mucha gloria para los rohirrim, aunque al final tanto el caballo como el jinete murieron a manos del rey brujo de Morgul. Hubo otro meara que todavía realizó mayores hazañas. Fue Sombragrís, que, rompiendo la ley que decía que sólo los reyes y príncipes podían montar a los mearas, llevó al Jinete Blanco, el Istari Mithrandir, también llamado Gandalf. Sombragrís tenía el corazón animoso y era fuerte, porque, junto al Jinete Blanco, plantó cara a los Nazgûl y corrió más que las horribles Bestias Aladas. Llevó a Gandalf a tierras de Gondor durante el asedio de la Torre Blanca. Tras la Batalla de los Campos del Pelennor, condujo al mago, junto al ejército de los Capitanes del Oeste, hasta la Puerta Negra de Mordor y participó en la confrontación final con los malignos ejércitos de Sauron.



NAHAR, PROGENITOR DE LOS MEARAS

Medio orcos. Entre los dunlendinos que, en la Tercera Edad del Sol, acudieron a Isengard para reunirse bajo el estandarte de la Mano Blanca de Saruman, hubo algunos cuya sangre, gracias a la hechicería de éste, se mezcló con la de los orcos y uruk-hai. Eran hombres de gran tamaño, con ojos de lince, malvados, y se los llamaba Medio orcos. Muchos se contaban entre los más fuertes de los seguidores de Saruman. Casi todos perecieron en la Batalla de Cuernavilla, bien ante los muros de la fortaleza o en el bosque de uornos. Pero algunos sobrevivieron y acompañaron a Saruman en el exilio, incluso hasta las tierras hobbit de la Comarca, donde sirvieron al Mago caído hasta que murió.

Moscas de Mordor. En el Reino Negro de Mordor se decía que tan sólo vivían orcos, trolls y hombres, quienes eran esclavos de Sauron, el Señor Oscuro. Los únicos animales de Mordor eran los malignos enjambres de moscas chupadoras de sangre. Eran unos insectos negros, grises y marrones, y todos estaban marcados, de la misma manera que estaban marcados los orcos de aquel país, con la silueta de un ojo rojo sobre sus lomos.

Muertos de Sagrario. Los Muertos de Sagrario vagaban por los laberintos de la antigua ciudadela de Rohan. Habían sido en otros tiempos hombres de las Montañas Blancas, que en la Segunda Edad del Sol juraron alianza al rey de los dúnedain pero que, en tiempo de guerra contra el Señor Oscuro, Sauron, rompieron ese juramento y traicionaron al rey. A partir de entonces quedaron malditos y se convirtieron en espíritus vagabundos. Durante todos los años de la Tercera Edad estos hombres vagaron por la Senda de los Muertos. Todos los que entraban en aquellos túneles se volvían locos de miedo y se perdían. Pero, en los últimos años de esa edad, Aragorn, hijo de Arathorn, legítimo heredero del rey de los dúnedain, llegó de las tierras salvajes del norte y convocó a los Muertos de Sagrario para que cumplieran el juramento que habían traicionado mucho tiempo atrás. Éstos cabalgaron junto a Aragorn hasta Pelargir y lucharon en la tierra y en el mar contra los Corsarios de Umbar, a los que hicieron huir.

aterrorizados. Así los Muertos de Sagrario se redimieron. Sus almas quedaron liberadas y el gran ejército se desvaneció como una niebla en el viento del amanecer.

Mûmakil. En la Tercera Edad del Sol, en las regiones meridionales de Harad, habitaban animales de gran tamaño que se cree que fueron los antepasados de las criaturas que los hombres llaman ahora elefantes, aunque, al parecer, éstos son mucho más pequeños en tamaño y fuerza que sus antepasados.

En los años de la Guerra del Anillo, los feroces guerreros de Harad marcharon hacia el norte, a las tierras de Gondor, acudiendo a la llamada de Sauron, y con sus ejércitos llevaron a los grandes mûmakil, que eran usados como animales de guerra. Los mûmakil eran enjaezados con todo el aparato de la guerra: estandartes rojos, bandas y arneses de oro y bronce; sobre sus lomos llevaban grandes torres desde las que luchaban arqueros y lanceros. Poseían un deseo natural de lucha y eran muchos los enemigos que perecían aplastados bajo sus patas. Con sus trompas derribaban a los enemigos y, en el combate, sus colmillos se enrojecían con la sangre de los contrarios. No podían ser combatidos por jinetes a caballo, porque los caballos no osaban acercarse a ellos; tampoco por la infantería, que podía ser atacada por flechas y lanzas desde los mûmakil o aplastada. En la guerra eran a menudo como torres que no pueden ser expugnadas; los muros de escudos se rompían ante ellos y los ejércitos se dispersaban.



MURCIÉLAGOS

Murciélagos. De las muchas criaturas que Melkor crió en la oscuridad, una fue el murciélago chupador de sangre. Los deseos y las costumbres del murciélago estaban bien adecuados a los propósitos malignos, y las leyendas cuentan que el más poderoso de los siervos de Melkor usaba la forma del murciélago en momentos de necesidad. Ésa era la forma de Thuringwethil, la Vampira, y el mismo Sauron se transformó en un

gran murciélago de anchas alas cuando huyó tras la caída de Tol-in-Gaurhoth. La historia de los hobbits cuenta también que en la Batalla de los Cinco Ejércitos, en la Tercera Edad del Sol, nubes tormentosas de murciélagos marcharon al combate, junto a legiones de orcos y lobos, para enfrentarse a los hombres, enanos y elfos.

N

Nazgûl. En el siglo veintitrés de la Segunda Edad del Sol, surgieron en la Tierra Media nueve terribles espectros que en la Lengua Negra fueron llamados Nazgûl, que quiere decir «Espectros del Anillo». Y de todos los siervos malignos y generales de Sauron, el Señor de los Anillos, estos Nazgûl demostraron ser los más importantes y poderosos.

Se dice que en otros tiempos los Nazgûl habían sido poderosos reyes y brujos entre los hombres, y que cada uno recibió un Anillo de Poder de Sauron. Estos Anillos eran nueve de los dieciséis Anillos mágicos que Celebrimbor y los Herreros elfos de Eregion habían forjado para Sauron. Durante muchos siglos, estos hombres usaron sus Anillos para satisfacer sus propios deseos, pero todos estaban gobernados por el Anillo Único que Sauron había creado. Aunque, gracias al poder de los Anillos, estos hombres escogidos vivieron mucho más que los mortales comunes, sus formas se fueron desvaneciendo. Al llegar el siglo veintitrés se habían transformado por completo en espectros, y en esclavos que tan sólo pensaban en cómo servir a Sauron, el Señor de los Anillos. Y así vagaron por el mundo perpetrando terribles actos. Llevaban grandes capas, negras y con capucha, y cotas de malla y yelmos de plata, pero debajo estaban las vestiduras grises de los muertos y sus cuerpos eran invisibles. Cualquiera que los miraba a la cara, retrocedía aterrorizado, porque nada parecía sostener el yelmo y la capucha. Pero, a veces, donde debería estar el rostro, aparecía el resplandor de dos ojos luminosos e hipnóticos o, enfurecida y como símbolo de poder, una llama roja infernal.

Las armas de los Nazgûl eran numerosas: llevaban espadas de acero y de fuego, negras mazas y dagas de hojas envenenadas mágicamente. Utilizaban sortilegios de llamada y sortilegios de fuego mágico explosivo, y la maldición de su Sopro Negro era como una plaga de desesperación y la maldición de su terror paralizaba los corazones de sus enemigos. Los hombres mortales no podían tocar a los Nazgûl, dado que las armas no les hacían daño, a menos que hubieran sido benditas con un sortilegio élfico, y cualquier hoja que los golpeaba se agostaba y destruía.



LOSNAZGÛL

Así, durante mil años de la Segunda Edad del Sol, los Nazgûl, en nueve caballos negros, barrieron las regiones de la Tierra Media como una pesadilla de terror. No perecieron hasta que el reino de Sauron en Mordor cayó y concluyó el asedio de siete años a Barad-dûr, llevado a cabo por la Última Alianza de elfos y hombres a finales de aquella edad. Isildur, Señor dúnadan de Gondor, cortó el Anillo Único de la mano de Sauron, y los Nazgûl fueron arrojados a las sombras con el Señor de los Anillos.

Durante trece siglos de la Tercera Edad del Sol, los Nazgûl no tuvieron ni forma ni poder. Pero el Anillo Único no había sido destruido, y Sauron pudo tomar forma nuevamente. Así, en el siglo catorce invocó de nuevo a sus grandes servidores, los Nazgûl, de las sombras. Los nueve Jinetes Negros surgieron en el este y el más importante de ellos se dirigió al norte de Eriador, donde creó el reino de Angmar y construyó una gran ciudadela en Carn Dûm. Reunió legiones de orcos y a los malvados Montañeses de las Landas de Etten. Durante más de seis siglos hubo guerra continuada en Eriador. Este señor de los Nazgûl, que entonces era conocido como el rey brujo de Angmar, guerreó sin tregua contra los dúnedain de Amor hasta 1974, cuando cayó Fornost, la última ciudad. Pero la ocupación del reino del norte por parte del rey brujo fue breve, porque en 1975 su ejército fue destruido por los señores elfos Círdan y Glorfindel y por Eärnur, rey de Gondor, en la Batalla de Fornost. Pero, a pesar

de ello, el rey brujo y su amo Sauron consideraron que habían realizado una gran hazaña, porque poco les importaba la matanza de orcos y Montañeses, y la destrucción del poder y del reino de los dúnedain en el norte, en Arnor; fue de hecho una gran victoria de los malignos poderes de las tinieblas.

El rey brujo de Angmar, llamado el Gran Nazgûl, abandonó las tierras arruinadas de Eriador y regresó a Mordor. Y, aunque Sauron todavía no estaba allí pues seguía oculto en Dol Guldur, en la penumbra del Bosque Negro (donde el Nazgûl llamado Khamûl, el Oriental Negro, era su principal lugarteniente), había en Mordor otros Nazgûl llegados allí en secreto tres siglos antes. Durante aquel período, se esforzaron en reconstruir el poderío maligno de aquella región y reunieron hordas de orcos.

En el año 2000, los Nazgûl salieron de Mordor para combatir a los dúnedain del sur, en Gondor, y, dos años más tarde, la ciudadela oriental de Minas Ithil, la «Torre de la Luna», cayó. Los Nazgûl hicieron suyo este lugar y lo rebautizaron como Minas Morgul, la «torre de los espectros negros», llamándola también Torre de la Hechicería y Ciudad de los Muertos. El Gran Nazgûl, el rey brujo de Angmar, recibió entonces el nombre de Señor de Morgul y llevó una corona de acero. Fue él quien mató a Eärnur, el último rey de Gondor, y durante mil años guerreó contra los hombres de Gondor, tanto mediante la magia como con el poderío de su ejército, y erosionó su poder, asoló sus ciudades y arruinó sus campos.

Pero hasta el año 2951, Sauron, el Señor Oscuro, no se mostró abiertamente ni acudió a Mordor. En el año 3018 de la Tercera Edad comenzó la Guerra del Anillo. Porque ese año Sauron sospechó que el Anillo Único había sido descubierto y tal fue su deseo de poseerlo que envió a los nueve Nazgûl a recuperarlo.

La búsqueda del Anillo Único llevó a los Nazgûl a la Comarca, donde sus sospechas cayeron sobre el hobbit Frodo Bolsón. Estaban en lo cierto al creer que Frodo era el Portador del Anillo y lo persiguieron encarnizadamente a él y a sus compañeros. En varias ocasiones estuvieron a punto de capturar al Portador del Anillo. De hecho, en la Cima del Tiempo, el rey brujo hirió a Frodo Bolsón con una daga envenenada. Pero el Portador del Anillo y sus compañeros consiguieron refugiarse en el reino de Elrond Medio elfo. Al llegar a las fronteras de Rivendel, los nueve Jinetes Negros perdieron sus monturas en el vado de Bruinen y fueron rechazados por los poderes élficos que dominaban el río.

Pero reaparecieron con formas aun más poderosas, montando corceles tan terribles como ellos. Estas monturas eran las Bestias Aladas, para las que ni elfos ni humanos tenían nombre. Eran seres antiguos que habían llegado al mundo antes del inicio de la cuenta del Tiempo. Aunque tenían pico, garras y alas, no eran aves, ni siquiera murciélagos; eran seres ofídicos, como los dragones, pero más antiguos. Las Bestias Aladas comían carne de orco y llevaban a los Nazgûl por encima de las tierras a la velocidad del viento. En la Batalla de los Campos del Pelennor, el Señor de Morgul, que no podía morir a manos de un hombre, encontró su fin a manos de la doncella escudera Eowyn de Rohan y del guerrero hobbit Meriadoc Brandigamo. Aunque quedaban ocho Nazgûl, pronto fueron destruidos. Cuando se elevaban para luchar contra el enemigo ante la Puerta Negra de Mordor, hubo una gran alarma dentro del mismo Mordor. A lomos de sus Bestias Aladas, los Nazgûl volaron como el viento en ayuda de Sauron, pero de nada sirvió, porque el hobbit Frodo Bolsón lanzó el Anillo Único al fuego del Monte del Destino (con la colaboración involuntaria de Gollum). En ese mismo instante, Sauron y todo su terrorífico mundo fueron destruidos. Mientras la Puerta Negra se venía abajo y la Torre Oscura se derrumbaba, los poderosos Nazgûl cayeron en pleno vuelo, envueltos en llamas y gritando, y así terminaron para siempre.

Neldoreth. Entre los árboles más queridos de la Tierra Media se encontraba el que los elfos llamaban neldoreth, pero que los hombres conocían como haya. Según las historias de la desaparecida Beleriand, las grandes estancias de Menegroth, las Mil

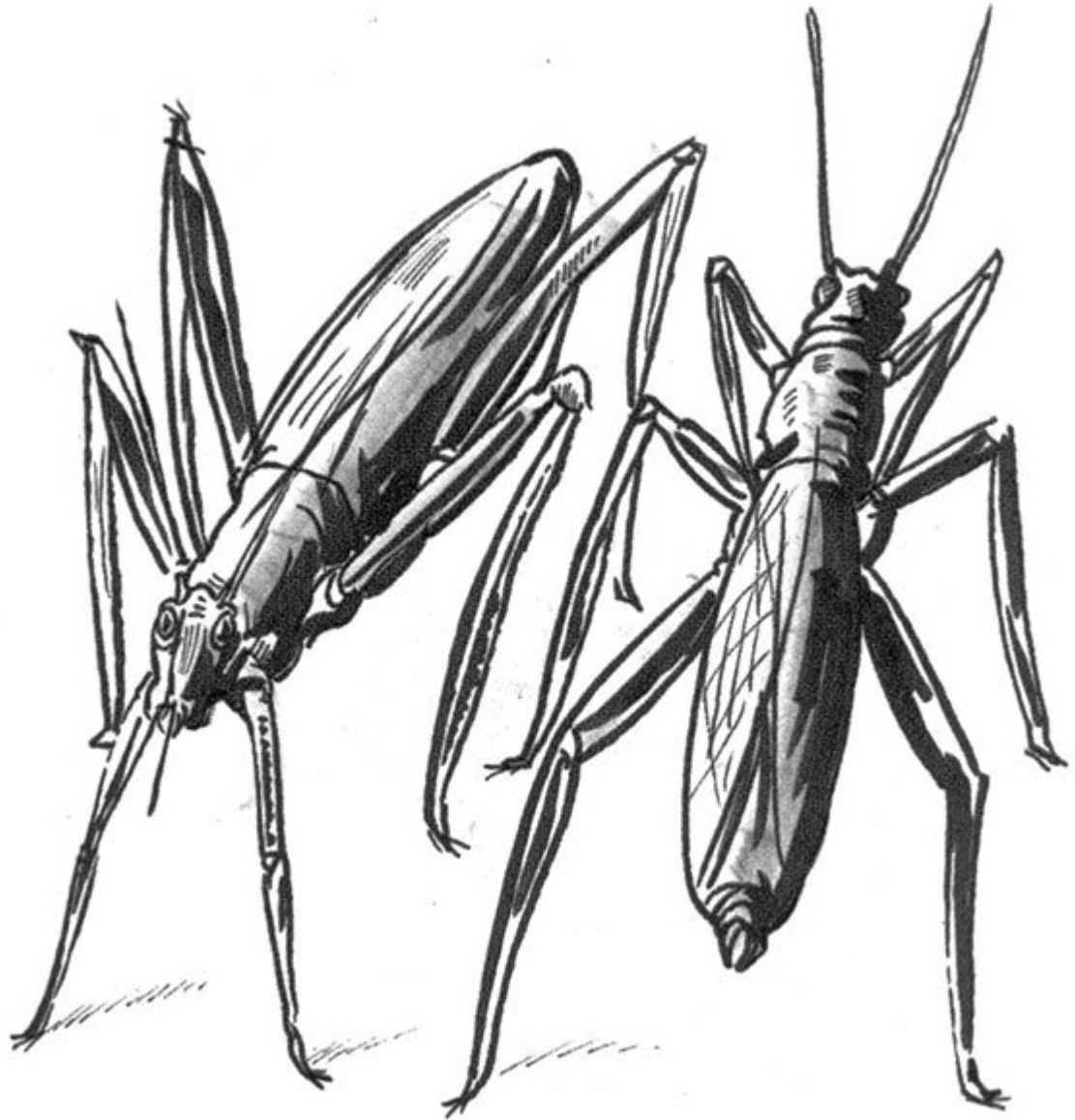
Cavernas poseían columnas talladas a imagen y semejanza de las hayas que crecían en el bosque de Neldoreth. Y los elfos apreciaban aún más al neldoreth porque se asemejaba a Laurelin, el Árbol Dorado de los Valar.

El haya de triple tronco de Doriath, llamada Hírilorn, fue el neldoreth de mayor tamaño que creció en la Tierra Media, y en ella se construyó la casa protegida de Lúthien.

Nessamelda. Uno de los muchos y variados árboles aromáticos de hoja perenne llevados desde Tol Eressëa a la tierra de Númenor por los elfos del mar durante la Segunda Edad del Sol fue el nessamelda. Era éste el «árbol de Nessa», la diosa Vala danzante de los bosques, hermana de Oromë el Cazador, que era más abundante en la región de Númenor llamada Nísimaldar, la tierra de los «árboles fragantes».

Niphredil. A finales de la Segunda Edad de las Estrellas, nació la niña más hermosa que jamás vio el mundo, hija de Melian la Maia y Thingol, rey de los sindar. Nació en los bosques de Neldoreth, en Beleriand, y se le dio el nombre de Lúthien. Entonces llegó a los bosques la flor blanca niphredil para saludar la llegada de la hermosa Lúthien. Se decía de esta flor que era una estrella de la Tierra, al igual que lo era aquella hija única nacida de la unión de un eldar y una Maia.

En la Tercera Edad del Sol, la flor blanca seguía creciendo en el Bosque Dorado de Lothlórien, donde prosperó, mezclada con la flor dorada elanor. Y allí llegó la doncella élfica más bella de esa edad. Era Arwen Undómiel, y ella, como Lúthien, compartió el mismo destino de un trágico amor por un mortal, y en aquel bosque Arwen juró su amor a Aragorn, el dúnadan. Años más tarde, eligió ese mismo bosque para morir sobre un lecho de aquellas flores blancas y doradas.



NIQUE BRIQUES

Nique briques. En los pantanos de Moscagua, en Eriador septentrional, vivían gran número de insectos chupadores de sangre. Entre ellos se encontraban unas ruidosas criaturas, parecidas a los grillos, que los hobbits llamaban ñique briques. Los viajeros que atravesaban los pantanos de Moscagua corrían el riesgo de volverse locos con el terrible y repetitivo estruendo de estos animales, «nic bric, nic bric».

Nomeolvides. Las hermosas flores blancas que en la lengua oestron de los hombres comunes recibían el nombre de nomeolvides crecían sobre los túmulos funerarios de los reyes de la Marca, cerca de Edoras, en el país de Rohan. Estas flores, que en lengua rohirrica se llamaban simbelmynë, eran como cristales de nieve que florecían en todas las estaciones, resplandeciendo siempre a la luz de las estrellas sobre las tumbas de aquellos reyes. Y, tanto para los rohirrim como para los hombres comunes, estas flores blancas sobre el verde césped eran siempre un recuerdo del poder de los fuertes reyes de la Marca.

O

Oiolairë. Entre los reyes marinos númenóreanos existía la costumbre de bendecir a un barco para que tuviera un viaje y un regreso seguros. Esto se hacía cortando una rama del árbol aromático sagrado llamado oiolairë, que se colocaba en la proa del barco. Esta «verde rama del regreso» era una ofrenda a Ossë, el Señor de las Olas, y a Uinen, la Señora de las Calmas. El nombre del oiolairë, un regalo hecho a los númenóreanos por los elfos de Tol Eressëa, significa «verano eterno».

Olifantes. Hasta las tierras hobbits de la Comarca llegaban muchas leyendas acerca de las misteriosas y calurosas regiones del sur de la Tierra Media, leyendas tales como la de los gigantescos olifantes: animales de guerra con colmillos y con unas enormes y pesadas patas. Los hobbits más razonables creían que estas historias eran obra de mentes calenturientas, aunque algunos de su propio pueblo decían haber visto a estas criaturas, que los hombres de Gondor conocían como mûmakil.

Olog-hai. En la Tercera Edad del Sol, el Señor de los Anillos, Sauron, quien gobernaba en Mordor, cogió trolls y a partir de ellos creó otra raza que fue conocida en la Lengua Negra como la de los olog-hai. Las criaturas de esta raza eran verdaderos trolls por su tamaño y fuerza, pero Sauron hizo que fueran astutos y no tuvieran miedo a la luz, que era mortal para casi todos los miembros de la raza de los trolls. Los olog-hai eran terribles en el combate, porque habían sido criados para ser como animales carroñeros que ansiaban la carne de sus enemigos. Iban protegidos con cotas de malla duras como piedras y con facilidad alcanzaban el doble de la altura y corpulencia de un hombre. Llevaban escudos redondos, negros y sin adornos e iban armados con enormes martillos, y poseían poderosas garras y grandes colmillos. Ante su ataque, pocos eran los guerreros de cualquier raza capaces de sostener un firme muro de escudos defensivos, y las hojas no benditas por un sortilegio élfico no podían atravesar sus duras pieles para derramar su impura y negra sangre.



GUERRERO OLOG-HAI

Pero, a pesar de ser tan fuertes, los olog-hai fueron completamente aniquilados al final de la Tercera Edad, pues eran criaturas dirigidas y animadas por la voluntad de Sauron, el Señor Oscuro. De manera que, cuando el Anillo Único fue destruido y

Sauron pereció, se encontraron de repente sin dirección y sin saber qué hacer; se limitaron a retroceder y a vagar sin rumbo fijo. Sin dueño a quien seguir, no alzaron ni un dedo para luchar y así recibieron muerte y desaparecieron para siempre del mundo.

Olvar. La Música de los Ainur contenía muchas profecías. Una era que llegarían espíritus protectores para todos los olvar (los seres vivos que crecen y están arraigados a la Tierra). Porque los olvar, desde los grandes árboles del bosque hasta el líquen más diminuto, no podían huir de sus enemigos, por lo que Yavanna creó a sus guardianes, que se llamaron ents.

Onodrim. En los bosques de la Tierra Media, y en la época del Alumbramiento de las Estrellas, aparecieron los grandes Pastores de Árboles, que a menudo fueron conocidos como los ents, pero que los elfos sindarin llamaban onodrim.

Orcos. Se dice que, en la Primera Edad de las Estrellas, Melkor cometió su mayor blasfemia en lo más profundo de los pozos de Utumno. Porque fue entonces cuando capturó a muchos miembros de la recién surgida raza de los elfos y los llevó a sus mazmorras, y con horribles actos de tortura concibió unas formas de vida terribles y horripilantes. De ellos crió una raza esclava de trasgos, que eran tan odiosos como hermosos eran los elfos. Fueron los orcos, una muchedumbre creada con formas desfiguradas por el dolor y el odio. La única alegría de estas criaturas era el sufrimiento de los demás, porque la sangre que corría por los orcos era negra y fría. Su forma achaparrada era horrible: encorvados, con las piernas zambas y rechonchos. Tenían los brazos largos y fuertes, como los simios del sur, y una piel tan oscura como la madera que ha sido carbonizada por el fuego. Poseían una gran boca con colmillos irregulares de color amarillento, lengua roja y gruesa, nariz y rostro chatos y anchos. Los ojos eran rajas carmesíes, como estrechas troneras en parrillas de hierro negro, tras las que ardieran brasas encendidas.



LOS ORCOS DE UTUMNO

Estos orcos eran grandes guerreros, porque temían más a su amo que a cualquier enemigo, y quizá la muerte fuera preferible al tormento de una vida de orco. Eran caníbales y a menudo sus garras afiladas y sus colmillos babeantes se veían manchados con la amarga carne y la impura sangre negra de los de su propia raza. Poseían ojos con visión nocturna y habitaban en pozos y túneles inmundos. Su prole surgía con mayor rapidez que la de ninguna otra raza de los pozos de reproducción. Al final de la Primera Edad de las Estrellas ocurrió la Guerra de los Poderes, en la que los Valar fueron a Utumno y la abrieron de par en par. Ataron a Melkor con una gran cadena y destruyeron a sus siervos de Utumno, y con ellos a casi todos los orcos.

En las edades siguientes ocurrieron las grandes migraciones de los elfos y, aunque los orcos vivían en las regiones tenebrosas de la Tierra Media, no se mostraron abiertamente, de manera que las historias élficas no hablan de los orcos hasta la Cuarta Edad de las Estrellas. Para entonces, los orcos se habían vuelto inquietos. Salieron de Angband vestidos con armaduras de acero y puntiagudos yelmos de hierro. Llevaban cimitarras, puñales envenenados, flechas y espadas de hoja ancha. Fue así que, en la Cuarta Edad de las Estrellas, esta raza de forajidos se atrevió, junto a los lobos y licántropos, a entrar en la región de Beleriand, donde se encontraba el reino sindarin de Melian y Thingol. Como entonces los elfos no usaban armas de acero, acudieron a los herreros enanos y comerciaron para obtener armas de templado acero. Luego masacraron a los orcos o los ahuyentaron.

Pero, cuando Melkor regresó, los orcos volvieron a salir de los pozos de Angband, hilera tras hilera, legión tras legión, en pie de guerra. En el valle del río Gelion se enfrentaron a los elfos grises de Thingol y a los elfos verdes de Denethor, y acabaron diezmados en esta primera batalla. Se alzó un segundo ejército de orcos que arrasó las regiones occidentales de Beleriand y asedió las Falas, pero las ciudades de los falathrim resistieron. De manera que el segundo ejército de los orcos se unió a un tercero y marchó al norte, a Mithrim, para acabar con los elfos noldorin. Pero los noldorin eran mucho más fuertes de lo que jamás hubieran podido imaginar los orcos en sus pesadillas. Y, aunque resultó muerto Fëanor, el rey noldo, el segundo y tercer ejércitos de Melkor fueron completamente destruidos.

Al comenzar la Primera Edad del Sol, las ambiciones de los orcos se vieron frenadas por la nueva luz del sol. Pero muy pronto, al abrigo de la oscuridad, los orcos surgieron en otro gran ejército. En la Batalla Gloriosa, las legiones oreas volvieron a ser aniquiladas. Pero el poder de Melkor creció, porque por medio de la magia negra crió más miembros de la raza orea, y además dragones, trolls y licántropos. Cuando creyó estar preparado, aquel poderoso ejército luchó en la Batalla de la Llama Súbita y los señores elfos fueron derrotados.

Fue entonces cuando cayó Tol Sirion y cuando fueron asolados los reinos de Hithlum, Mithrim, Dor-lómin y Dorthonion. También se libró la Batalla de las Lágrimas Innumerables y los elfos y los edain resultaron completamente derrotados. En la Batalla de Tumhalad fue saqueado Nargothrond; Menegroth fue ocupada en dos ocasiones y las tierras de los elfos grises fueron devastadas. Por último cayó Gondolin, el Reino Oculto. Así la victoria de Melkor fue total.

Pero el terror de aquella edad terminó por fin. Porque los Valar, los Maiar, los vanyar y los noldorin llegaron procedentes de las Tierras Imperecederas, y se libró la Gran Batalla. En ella fue destruida Angband y toda Beleriand se hundió en el mar hirviente. Melkor fue arrojado al Vacío para siempre.

Aun así, los orcos sobrevivieron, porque una parte de esta raza permaneció escondida en sucios cubiles bajo oscuras montañas y colinas. Allí se reprodujeron, y acabaron acudiendo al general de Melkor, Sauron, quien pasó a ser su nuevo amo. En la Guerra

entre Sauron y los elfos le sirvieron bien, lo mismo que en todas las batallas hasta la Guerra de la Última Alianza, cuando terminó la Segunda Edad con la caída de Mordor y de nuevo casi toda la raza orca fue exterminada. Pero, en la Tercera Edad del Sol, los orcos que permanecieron ocultos en lugares malignos y tenebrosos seguían viviendo. Sin amo al que servir, los orcos se dedicaron a hacer incursiones y tender emboscadas durante muchos siglos hasta que Sauron reapareció, en la forma de un gran ojo maligno.

El poderío de los orcos creció primero en el Bosque Negro y luego en las Montañas Nubladas. En 1300, los Nazgûl reaparecieron en Mordor y en el reino de Angmar, en Eriador septentrional, y los orcos acudieron a ellos. Después de seiscientos años de terror, Angmar cayó, pero surgió el dominio maligno de Minas Morgul en Gondor, y de nuevo en ese lugar los orcos crecieron en número, durante los siguientes mil años, junto a los del Bosque Negro, las Montañas Nubladas y Mordor. Entonces Sauron creó una nueva raza de orcos mayores. En el año 2475, estas criaturas, los uruk-hai, salieron de Mordor y saquearon Osgiliath, la ciudad más grande de Gondor. Estos orcos tenían la estatura de un hombre, los miembros rectos y eran fuertes. Aunque seguían siendo verdaderos orcos —piel negra, sangre negra, ojos de linca, boca con colmillos y garras en las manos—, los uruk-hai no temían a la luz del sol.

En los siglos posteriores, los uruk-hai y los orcos menores establecieron alianzas con los dunnedinos, los balchoth, los Aurigas, los haradrim, los Orientales de Rhûn y los Corsarios de Umbar. En el año 1980, Moria fue capturada por un poderoso demonio balrog. Con él estaban los orcos de las Montañas Nubladas, quienes, llenos de desprecio hacia el pueblo de los enanos, acudieron para habitar en la antigua ciudad de éstos, y mataron a todo aquel que se acercó al antiguo reino.

Pero, en el norte, ésta sería la perdición de los orcos, porque los enanos se enfurecieron tanto que buscaron la venganza a cualquier precio. Así fue que entre 2793 y 2799 se libró una guerra de exterminio que duró siete años y que se llamó la Guerra de los Enanos y los Orcos. En esta guerra, a pesar de que los enanos pagaron un alto precio, casi todos los orcos de las Montañas Nubladas acabaron muertos, y en la Puerta del Este de Moria se libró la terrible Batalla de Azanulbizar, en la que la cabeza del general orco Azog acabó clavada en una estaca.

En el año 2941, tras la muerte del dragón Smaug, todos los guerreros orcos de Gundabad se dirigieron a Erebor y se libró la Batalla de los Cinco Ejércitos, a los pies de la Montaña Solitaria. Los orcos estaban mandados por Bolg del Norte, hijo de Azog, quien deseaba vengarse de los enanos, pero lo único que consiguió fue su propia muerte y la de todos sus guerreros.

En la Guerra del Anillo, el último gran conflicto de la Tercera Edad del Sol, las legiones orcas lucharon por doquier. Pero todo se iba a decidir en una última batalla ante la Puerta Negra. Todas las fuerzas de Mordor se reunieron allí, y a una orden de Sauron se lanzaron sobre el ejército de los Capitanes del Oeste. Sin embargo, en ese mismo instante, el Anillo Único de Poder, que mantenía dominado a todo el mundo tenebroso de Sauron, fue destruido. Los siervos más poderosos de Sauron fueron consumidos por el fuego, el Señor Oscuro se convirtió en un humo negro que un viento del oeste disipó, y los orcos perecieron como la paja ante el fuego. Aunque sobrevivieron algunos, nunca volvieron a alzarse en gran número, sino que fueron decayendo y pasaron a ser un pequeño pueblo de trasgos que no poseía más que un atisbo de su antiguo poder maligno.

P Q

Perros lobos. Durante las Edades de las Estrellas surgieron de los dominios de Melkor, el Enemigo Oscuro, muchos animales malignos que fueron a atormentar a los

pueblos de la Tierra Media. Entre estas criaturas destacaban los lobos y los licántropos de Melkor. Como defensa, los elfos criaron sabuesos de caza con los que destruir a aquellos seres malignos.

El mayor de estos perros lobos fue uno llamado Huan, que no nació en las Tierras Mortales. Fue criado por Oromë, el Cazador de los Valar, quien se lo regaló al príncipe noldo Celegorm en las Tierras Imperecederas. En la Búsqueda del Silmaril, fue a la torre de Sauron en Tol-in-Gaurhoth, la isla de los licántropos. Allí mató a muchos animales malignos en el puente de la isla y finalmente mató a Draugluin, el Señor de los licántropos. Entonces el mismo Sauron se le enfrentó con forma de hombre lobo y hubo una lucha terrible. Sauron era un poderoso terror con aquella forma, pero el poder de Huan era todavía mayor. Todos los poderes de encantamiento se desvanecieron en Tol-in-Gaurhoth y los siervos de Sauron huyeron.

Pero a Huan el Perro Lobo le esperaba todavía otro combate. Fue con el lobo Carcharoth, Fauces Rojas, quien era el guardián maligno de las Puertas de Angband. Las montañas resonaron con su lucha, pero al final Huan mató a Carcharoth, aunque resultó mortalmente herido por la bestia maligna, porque los colmillos del lobo tenían un temible veneno.

Pez tortuga. En las leyendas de los hobbits figura la historia de un gran pez tortuga al que llaman fastitocalon. Si la historia surgió por haber visto un leviatán en el mar, o fue producto de la imaginación de los hobbits, nadie lo sabe, porque no hay ninguna otra raza en Arda que haga mención de esta enorme criatura.

Ponies. En la Tierra Media, los ponies resultaron ser excelentes servidores de los hobbits y los enanos, quienes, debido a su estatura, no podían montar a caballo. Como bestias de carga, los ponies transportaban también los metales y mercancías de los enanos y las cosechas de los hobbits y los hombres.

En los anales de los hobbits se hace mención de aquellos ponies que ayudaron a los nueve valientes que emprendieron la Misión del Anillo. Tom Bombadil les dio los siguientes nombres: Oreja-Fina, Cola-Viva, Nariz-Aguda, Medias Blancas y Rocino. Y el poni de Tom Bombadil se llamaba Gordo Terronillo. El fiel animal al que Samsagaz Gamyi dio su amistad respondía al simple nombre de Bill.

R

Región. Entre los árboles de la Tierra Media, había uno al que los elfos llamaban región y que los hombres conocían como acebo. Una parte del reino de los sindar recibió su nombre de este árbol. Era la zona de densos bosques de Beleriand Oriental que se encontraba dentro del reino de Doriath. El región estaba muy extendido en la Tierra Media, pero en pocos sitios se daba de manera realmente lujuriente. Una de las zonas en las que era más conocido era en Eregion, que significa «país del acebo». Los Herreros elfos vivieron allí en la Segunda Edad del Sol, y fue allí donde se forjaron los imponentes Anillos de Poder.

S



TASARION O SAUCE

Sauces. En las Edades de las Lámparas, cuando se crearon los grandes bosques de Arda, aparecieron en ellos antiguos sauces. Los espíritus de los sauces eran fuertes y amaban las tierras pantanosas y los cursos lentos de los ríos. Vivieron tranquilamente durante mucho tiempo y no se preocuparon ni por la recién llegada raza de los hombres, ni por las razas más antiguas de enanos y orcos que talaban y quemaban los árboles. Algunos sauces se volvieron sensibles y capaces de movimiento; formaban parte de los llamados ucornos y se dedicaron a destruir a todos los enemigos de los bosques.

De entre los sauces, el más poderoso que aparece en las leyendas de la Tierra Media es el Viejo Hombre-Sauce, que vivía en la Tercera Edad del Sol en las riberas del Tornasauce, en el Bosque Viejo. Tenía el corazón podrido, era ágil de movimientos y poseía un gran poder de encantamiento mediante canciones. Los viajeros caían víctimas de su hipnótico sortilegio; una gran canción de agua y de viento en las hojas los hacía caer en un profundo sueño junto al viejo tronco. Y él, con sus retorcidas raíces o con la abierta caverna de su tronco, los capturaba y luego los aplastaba, o los ahogaba en el río. Su poder hizo que el Bosque Viejo fuera temido por los viajeros y, de no ser por el poder de Tom Bombadil, pocos habrían podido atravesarlo sin que nada les ocurriera.



SEREGON

Seregon. En la antigua Beleriand había una colina rocosa llamada Amon Rûhd, la «colina pelada», en la que se encontraban excavadas las últimas cavernas de los Enanos Mezquinos. Sobre aquella colina no crecía nada, excepto la resistente planta seregon. En élfico, su nombre significa «piedra sangrienta» porque, cuando la planta florece, sus pétalos de un rojo oscuro hacen que parezca que la cima de piedras esté cubierta de sangre. Esta visión resultó ser profética, porque los renegados de Túrin hallaron la muerte en la cima de esta colina, y el último de los Enanos Mezquinos también murió en las cavernas del interior de la colina.



SIMBELMYNĚ

Simbelmynë. Cerca de Edoras y del Castillo de Oro de los reyes de la Marca, se alzaban los grandes túmulos funerarios de los reyes que gobernaron Rohan. A finales de la Tercera Edad, las tumbas estaban dispuestas en dos hileras: una de nueve tumbas para los reyes del primer linaje, la otra de ocho para los del segundo. En estas tumbas crecían las flores blancas llamadas simbelmynë, que en la lengua común de los hombres es «nomeolvides», y que los elfos llaman uilos. Florecen en todas las estaciones y, como los brillantes ojos de los elfos, siempre centellean con luz estelar.

Snaga. Entre los seres malignos que en las historias de la Tierra Media son conocidos como los orcos, hubo muchas razas, cada una al parecer adecuada a un tipo de maldad. La raza más común era la que en Lengua Negra recibía el nombre de snaga, que significa «esclavos». Los orcos, al ser criaturas llenas de odio, se despreciaban también a sí mismos, porque realmente eran una raza de esclavos y estaban a merced de los Poderes de las Tinieblas que los gobernaban.

T

Tabaco occidental. En la Tierra Media se usó una hierba que, según descubrieron los hobbits, proporcionaba gran placer si se quemaba lentamente y se inhalaba su humo. Era la hierba nicotiana, que en el idioma occidental recibía el nombre de tabaco occidental, pero que más comúnmente era conocida como hierba para pipa.

Taniquelessë. Entre los muchos y hermosos árboles aromáticos de hoja perenne que los elfos de Tol Eressëa llevaron como regalo y bendición a Númenor, había uno de nombre taniquelessë. La flor, hoja y corteza de este árbol eran muy apreciadas por los númenóreanos debido a su dulce fragancia. Su nombre sugiere que el árbol tuvo su

origen en las laderas del Taniquetil, la Montaña Sagrada de Manwë, que era la cima más alta de las Tierras Imperecederas.

Tasarion. Entre los árboles más antiguos se contaba el que los primeros elfos llamaron tasarion. Los tasarion eran árboles fuertes y de larga vida, y en las Edades de las Estrellas el principal bosque de estos árboles en la Tierra Media se encontraba en el Nan-tasarion, el «valle de los tasarion», en Beleriand. Desde entonces, los tasarion han sobrevivido a todos los cambios del mundo, y ahora los hombres los llaman sauces.

Tindómerel. El más hermoso de los pájaros cantores de Arda era el tindómerel, la «hija del crepúsculo», a quien los hombres comunes llaman ruisseñor. Los elfos amaban a este cantor nocturno, al que dieron el nombre de tinúviel, «doncella del crepúsculo».

Tinúviel. En las canciones y leyendas de los elfos se habla mucho del pájaro nocturno y cantor que los hombres conocen como ruisseñor. De todos los cantos de los pájaros, el suyo es el que prefieren porque, como hacen los elfos, canta a la luz de las estrellas. Este pájaro tiene muchos nombres: dúlin («cantor nocturno»), tindómerel («hija del crepúsculo»), lómelindi («cantor del anochecer») y tinúviel («doncella del crepúsculo»). Las leyendas más importantes referentes a este pájaro procedían de Doriath. Porque siempre se escucharon en torno a la reina de los elfos grises, Melian la Maia, las dulces voces de los ruisseñores. Con el tiempo, Melian y el rey Thingol tuvieron una hija; la única criatura nacida de la unión de elfos y Maiar en las Esferas del Mundo. Era la más hermosa de los elfos, la mejor cantora de su raza, y por eso la llamaron Lúthien Tinúviel.

Muchas son las canciones que evocan la belleza de Lúthien, y en la «Historia de Aragorn y Arwen» se dice que, en la Tercera Edad del Sol, la belleza morena de Lúthien volvió a tomar forma en Arwen, la hija de Elrond Medio elfo. Arwen también era llamada Tinúviel. Cantaba muy bien y, como Lúthien, se casó con un mortal y escogió la vida de los mortales.

Torogs. Durante las Guerras de Beleriand apareció al servicio de Morgoth, el Enemigo Oscuro, una raza de gigantes de gran fuerza que devoraban humanos. Los elfos llamaron a estas criaturas torogs, nombre del cual los hombres sacaron el de trolls.

Trasgos. Las criaturas que los hombres llaman ahora trasgos son moradores de la oscuridad que fueron creados con malvadas intenciones. En tiempos más antiguos se los llamaba orcos. Eran de sangre negra, ojos rojos y carácter odioso; aunque ahora se han visto reducidos a cometer sólo pequeñas maldades, en otros tiempos fueron una raza dedicada a una terrible tiranía.



TROLL DE LAS CAVERNAS

Trolls. Se cree que durante la Primera Edad de las Estrellas, en los profundos pozos de Angband, Melkor el Enemigo crió una raza de caníbales gigantes que eran feroces y fuertes, pero sin inteligencia. Estos gigantes de negra sangre fueron llamados trolls, y durante cinco Edades de las Estrellas y cuatro Edades del Sol cometieron todos los actos malvados que su escasa inteligencia les permitió.

Se dice que los trolls fueron criados por Melkor porque deseaba tener una raza tan poderosa como la de los gigantes ents, los Pastores de Arboles. Los trolls doblaban en estatura y corpulencia a los hombres más grandes y tenían una piel verde y escamosa que era como una armadura. Eran duros y resistentes como la roca, pero en la brujería que les dio origen hubo un fallo fatal: temían a la luz. El sortilegio de su creación se realizó en la oscuridad y, si la luz caía sobre ellos, era como si el sortilegio se rompiera y la coraza de su piel crecía hacia adentro. Sus entidades malignas y sin alma eran aplastadas y se convertían en piedra muerta.

La estupidez de los trolls era tan grande que muchos no podían ni siquiera aprender a hablar, mientras que otros tan sólo sabían los rudimentos de la Lengua Negra o el dialecto de los orcos. Aunque todo su poder a menudo no servía de nada absolutamente contra alguien listo e inteligente, los trolls eran temidos y con razón en las cavernas montañosas y en los bosques sombríos. Lo que más deseaban era una

dieta de carne cruda. Mataban por placer, y sin razón aparente —a no ser una avaricia sin fines concretos— almacenaban tesoros que cogían a sus víctimas.

Durante las Edades de las Estrellas vagaron libremente por la Tierra Media y, junto con los orcos, constituyeron un gran peligro para los viajeros. En esa época fueron a menudo a la guerra con los lobos y orcos y otros siervos de Melkor. Pero en la Primera Edad del Sol tuvieron que ser mucho más precavidos, porque la gran luz del sol para ellos significaba la muerte, por lo que sólo participaron en las Guerras de Beleriand cuando hubo oscuridad.

En la Batalla de las Lágrimas Innumerables, un gran número de trolls constituía la guardia personal de Gothmog, el Señor de los balrogs y, aunque no luchaban ni con técnica ni con habilidad, lo hacían con ferocidad y no sabían lo que era el miedo.

Después de la Guerra de la Ira y de la Primera Edad del Sol, muchos miembros de la raza de los trolls permanecieron en la Tierra Media y se escondieron bien hondo bajo la roca. Cuando en la Segunda Edad surgió Sauron el Maia, dio a los trolls cierta habilidad mental, nacida de la malicia, y se hicieron más peligrosos que antes.

En la Tercera Edad del Sol, cuando Sauron se alzó por segunda vez en Mordor, todavía quedaban muchos trolls malignos y torpes que acechaban en las Tierras Mortales. Algunos eran llamados trolls de piedra, otros trolls de las cavernas, trolls de las colinas, trolls de las montañas y trolls de las nieves. Son muchas las leyendas de la Tercera Edad que hablan de su maldad. En los Páramos Fríos, al norte de Rivendel, mataron al Capitán dúnadan Arador.

En el Bosque de los Trolls, en Eriador, durante siglos tres trolls se alimentaron de los lugareños de la región. Para la media de los trolls, aquellos tres eran unos genios, porque hablaban y entendían el oestron de los humanos y poseían conocimientos elementales, si bien deficientes, de aritmética. Pero, aun así, y gracias a su ingenio, el Mago Gandalf los convirtió en piedra.

Pero se cuenta que Sauron no estaba satisfecho con la maldad de aquellos siervos y buscó un mejor uso para su gran fuerza. Fue así como Sauron crió trolls de gran astucia y agilidad, que podían resistir la luz del sol. A éstos los llamó olog-hai, y fueron grandes criaturas con la capacidad mental de un humano malvado. Armados con colmillos y garras, como los otros trolls, llevaban también escudos negros, enormes y redondos, y esgrimían poderosos martillos.

Durante la Guerra del Anillo, en los Campos del Pelennor y ante la Puerta Negra de Mordor, el terror de estos seres salvajes causó una tremenda destrucción. Pero los abominables trolls estaban dominados por un poderoso sortilegio y, cuando el Anillo fue destruido y Sauron pasó a las sombras, el sortilegio se rompió. Los olog-hai comenzaron a vagar como si les hubieran arrebatado los sentidos; y, a pesar de toda su fuerza, fueron dispersados y aniquilados.



TUMULARIO

Tumularios. Al oeste del río Brandivino se encontraban las Quebradas de los Túmulos, el terreno funerario más antiguo de los hombres en la Tierra Media. Las colinas con forma de cúpula estaban coronadas por monolitos y grandes anillos de piedras de color de hueso. Eran los túmulos funerarios construidos en la Primera Edad del Sol para los reyes de los hombres. Durante muchas edades, las Quebradas de los Túmulos fueron un lugar sagrado y reverenciado, hasta que desde el reino brujo de Angmar salieron huyendo muchos espíritus terribles y torturados, en desesperada busca de un lugar donde esconderse de la terrible luz del sol. Eran demonios cuyos cuerpos habían sido destruidos y que buscaban otros cuerpos en los que habitar. Y así fue que las Quebradas de los Túmulos se convirtieron en un lugar maldito y temido. Los demonios se convirtieron en los Tumularios, los muertos vivientes, que animaban los huesos y las armaduras enjoyadas de los antiguos reyes de los hombres que habitaron aquellas tierras durante la Primera Edad del Sol.

Los Tumularios estaban hechos de una sustancia de las tinieblas que aplastaba la voluntad. Podían cambiar de forma y podían animar a cualquier forma de vida. Lo más frecuente era que un Tumulario se presentara ante el desprevenido viajero con el aspecto de un oscuro fantasma, de ojos luminosos y fríos. Su voz era horrible, pero hipnótica; su esquelética mano tenía un tacto de hielo y podía atrapar a alguien como las fauces de hierro de un cepo. Una vez bajo el efecto del sortilegio de los muertos vivientes, la víctima no tenía voluntad propia y el Tumulario la llevaba a su tumba de tesoros en las Quebradas, en cuyo interior podía escucharse un coro desolador de almas torturadas. En la penumbra verdosa, el Tumulario depositaba a su víctima en un altar de piedra y la ataba con cadenas de oro. La envolvía en las raídas ropas y en las preciosas joyas de los muertos de antaño, y acababa con su vida utilizando una espada

de sacrificios.

Se ha de tener en cuenta que estos espíritus eran poderosos en la oscuridad: sólo podían ser destruidos cuando se los exponía a la luz, y ésta era lo que más temían. Cuando se abría una cámara de piedra, la luz se derramaba sobre los Tumularios y éstos se desvanecían como la niebla ante el sol y desaparecían para siempre.

U



UCORNOS

Ucornos. Entre los olvar más antiguos que habitaban en Arda se encontraban los árboles de los grandes bosques. Durante muchas edades crecieron tranquilamente, pero en la Tierra Media, al iniciarse las Edades de las Estrellas, aparecieron entre los árboles grandes espíritus, llamados ents, los Pastores de Arboles. Estos protectores aparecieron porque en aquel momento llegaron al mundo muchas otras razas y Yavanna temía que los bosques fueran destruidos. Con el tiempo, algunos ents se convirtieron en algo parecido a árboles, y algunos de los antiguos árboles se hicieron un poco más parecidos a los ents, capaces de ciertos movimientos. Al igual que los

ents, aprendieron a hablar. Ya fueran ents o árboles en un principio, al llegar la Tercera Edad existía una raza distinta de estas dos, la de los uornos. En su mayoría, los uornos se alzaban como árboles oscuros en lo más profundo de los bosques, retorcidos e inmóviles, pero siempre atentos y vigilantes. Cuando se desataba su ira, se movían rápidamente, como envueltos en sombras, y caían sobre sus enemigos con una fuerza sin compasión.

La historia de la Guerra del Anillo cuenta que los uornos, junto a los ents, marcharon sobre Isengard como un gran bosque y, bajo la dirección de los ents de Fangorn, exterminaron a toda la legión orca en la Batalla de Cuernavilla.

Los uornos eran muy antiguos y muy melancólicos, y algunos tenían el corazón corrupto y estaban podridos. Uno de estos espíritus arbóreos con sentidos habitó en el Bosque Viejo, a orillas del Tornasauce. Era el Hombre-Sauce, a quien algunos llamaban Viejo Hombre-Sauce. El Bosque Viejo no era más que un resto del bosque más antiguo de la Tierra Media, y el Viejo Hombre-Sauce estaba decidido a impedir que se abrieran más caminos en sus dominios. Mantenía todo el Bosque Viejo sometido a un encantamiento mediante el poder de su canto y atraía a todos los viajeros hacia sí, para acabar con ellos gracias a sus raíces y ramas, móviles y ágiles.

Uilos. Existía en la Tierra Media una flor perenne llamada uilos, que quiere decir «blanca» en élfico. Era una flor con forma de estrella que aparecía abundantemente en los túmulos funerarios. Los hombres la llamaban simbelmynë o nomeolvides.

Úlairi. La larga historia de los Anillos de Poder cuenta cómo, después de la Guerra de Sauron y los elfos, surgieron nueve espectros en las regiones de la Tierra Media. Eran los úlairi, a los que se llamó Nazgûl en Lengua Negra y a quienes los hombres conocieron como Espectros del Anillo.

Uruk-hai. En el año 2745 de la Tercera Edad salió de Mordor una nueva raza de soldados orcos, a quienes se llamó uruk-hai. Tenían la piel negra, al igual que la sangre, y ojos de lince; eran casi tan altos como los hombres y no le temían a la luz. Eran más fuertes y resistentes que los orcos menores, y más temibles en el combate. Llevaban armadura negra y escudos con el Ojo Rojo de Mordor.

La creación de los uruk-hai se contaba entre los actos más terribles de Sauron. No se sabe qué método siguió éste para crearlos, pero demostraron estar bien preparados para su malvado propósito. Su número se multiplicó y se mezclaron con los orcos menores; a menudo se convirtieron en sus jefes o formaron legiones propias, porque los uruk-hai estaban sumamente orgullosos de su gran destreza en el combate y despreciaban a los siervos inferiores de Sauron.

Cuando la hueste de uruk-hai cayó por sorpresa sobre los hombres de Gondor con lanzas y espadas, derrotaron a los hombres y saquearon Osgiliath, la incendiaron y derribaron su puente de piedra. De esta manera, los uruk-hai asolaron la principal ciudad de Gondor.

Sin embargo, aquello no fue sino el principio del trabajo de los uruk-hai, porque estos grandes orcos fueron apreciados por los Poderes Oscuros y se dedicaron fervorosamente a cometer maldades. A lo largo de la Guerra del Anillo, los uruk-hai estuvieron en las fuerzas que salieron de Morgul y de Mordor. Y, bajo el estandarte de la Mano Blanca de Saruman, salieron en gran número de Isengard para ir a la Batalla de Cuernavilla. Pero, al llegar el fin de la guerra y la caída de Mordor, los uruk-hai fueron como paja ante el fuego pues, desaparecido Sauron, ellos, junto con los orcos menores y otras bestias malignas, vagaron sin amo y acabaron muertos u obligados a esconderse en lugares en los que sólo podían alimentarse los unos de los otros, o morir.

Uruks. En la Tercera Edad del Sol, salió de Mordor una terrible raza de orcos gigantes. En la Lengua Negra se les daba el nombre de uruk-hai, pero se los llamaba comúnmente uruks.

Urulóki. Los urulóki, o dragones de fuego, que en la Primera Edad del Sol surgieron de los Pozos de Angband, formaban parte de la gran raza de los dragones. Estos urulóki, o «serpientes ardientes», poseían colmillos y garras, y eran temibles por su inteligencia y por sus actos, llenos del aliento de la llama y el azufre. El primero de su raza fue Glaurung, Padre de los dragones, pero tuvo mucha descendencia que a su vez produjo muchas crías. De todas las criaturas, fueron la mayor desesperación para hombres y elfos, y el azote de los enanos.

V

Valaraukar. De entre los Maiar, los servidores de los Valar, hubo muchos que pertenecían al elemento del fuego. Melkor fue al encuentro de esos espíritus ígneos en los primeros días y corrompió a muchos de ellos. Estos Maiar corruptos recibieron el nombre de valaraukar, «azotes de fuego», pero eran más conocidos como balrogs, los «demonios de poder».



VAMPIROS

Vampiros. Ninguna historia nos dice si Melkor crió al malvado murciélago chupador de sangre de la Tierra Media a partir de un ave o de un animal. Pero se cuenta que, en la Primera Edad del Sol, los espíritus vampiros —bajo esta forma alada, de gran tamaño y armados con garras de acero— entraron al servicio de Melkor, el Enemigo Oscuro.

En la Búsqueda del Silmaril, Thuringwethil, la «mujer de la sombra secreta», era una poderosa vampira y la principal mensajera que viajaba entre Angband y Tol-in-Gaurhoth, donde Sauron gobernaba a los licántropos. Cuando cayó Tol-in-Gaurhoth, el propio Sauron tomó la forma de vampiro para huir. Una vez deshecho su poder hechicero, también se disiparon otros encantamientos malignos. La capa que le daba a

Thuringwethil la capacidad de adoptar la forma de murciélago se le cayó, y el temido espíritu de la vampira huyó.

Vardarianna. El país de Númenor fue bendecido en sus principios con los regalos de los Valar y los eldar. Entre los regalos de los elfos estaban los muchos árboles de hoja perenne y aromáticos llevados a Númenor por los elfos del mar, o teleri, desde la isla solitaria de Tol Eressëa. Eran muy apreciados por el celestial perfume de sus flores, hojas, cortezas y madera. Entre estos árboles se encontraba el vardarianna, que, como su nombre implica, era un árbol «amado por Varda», la Reina de los Cielos.

W X Y

Wilwarin. Durante la Primavera de Arda, los Valar crearon bosques y muchas criaturas que no tenían voz, pero que eran hermosos de contemplar. Entre ellos se encontraba la wilwarin, que los hombres llamarían más tarde mariposa. Los Valar quedaron tan satisfechos con esta preciosa criatura que, cuando Varda cogió el rocío de plata de Telperion para hacer que brillaran las estrellas, también colocó la silueta de la wilwarin en los cielos como una constelación.



YAVANNAMIRË

Yavannamirë. Recién creado Númenor, los elfos de Tol Eressëa llegaron en sus barcos cargados de regalos. Entre los más hermosos de dichos presentes se encontraban los muchos árboles aromáticos de hoja perenne que daban flores y frutos en las Tierras Imperecederas. En Númenor crecieron bosques de estos maravillosos árboles perfumados. Entre los más hermosos se contaba el yavannamirë, bautizado en honor de Yavanna, la Reina valariana de la Tierra. El nombre significa «joya de Yavanna» y, además de su aromática madera, corteza y hoja perenne, el árbol

producía un fruto escarlata, redondo y succulento.

Yrch. Casi al final de la época conocida como la Paz de Arda, los elfos sindarin del rey Thingol y la reina Melian encontraron en el este un mal que hasta entonces no conocían. Los bosques y montañas de sus fronteras comenzaron a agitarse con la presencia de seres malignos para los que no tenían nombre. Estos seres pertenecían al terrible pueblo de los trasgos, destinados siempre a ser los principales servidores y heraldos de los poderes del mal. En la lengua sindarin se les dio el nombre de yrch, imitando el nombre que ellos mismos se daban: uruks. En edades posteriores, se los llamó orcos, en lengua oestron.

El rey Thingol fue a la guerra contra los yrch y los expulsó de Beleriand, de manera que no volvieron a cruzar las Montañas Azules hasta que Morgoth regresó de las Tierras Imperecederas.

Z

Zarzas de Mordor. En la Tierra Negra de Mordor estaba Gorgoroth, donde se albergaban el crisol y la forja del Señor de los Anillos, Sauron. Se decía que nada crecía en aquel suelo envenenado, pero en ningún otro lugar de la Tierra Media crecían las zarzas tan grandes y feroces. Las zarzas de Mordor eran horribles, con espinas de hasta treinta centímetros de longitud afiladas como dagas de orcos, y se extendían por la región como si fueran rollos de alambre de acero.

Zorzales. En la Tercera Edad del Sol había muchas clases de aves, como los grajos y los cuervos, que poseían lenguajes que elfos, enanos y hombres podían aprender. Pero la antigua raza de los zorzales que habitaba en Erebor tenía una alianza con los hombres y enanos de aquel lugar. Los hombres de Valle y los Hombres del Lago, de Esgaroth, conocían el idioma de los zorzales y usaban a estos pájaros como mensajeros. Los zorzales también acudían a los enanos como amigos y, aunque los enanos no entendían el rápido lenguaje de los zorzales, éstos entendían el oestron, el idioma cotidiano de hombres y enanos.

Estos pájaros eran especialmente longevos. Las leyendas cuentan que un zorzal muy viejo de Erebor se presentó a los enanos de Thorin Escudo de Roble y llevó un mensaje a la Ciudad del Lago, al heredero de Valle, llamado Bardo el Arquero. Los hombres, elfos y enanos tenían buenas razones para estar agradecidos a este zorzal, porque debido a su mensaje Bardo el Arquero conoció el punto débil del dragón de Erebor y con ese conocimiento pudo matar a la bestia.



BIOGRAFÍA

ÉSTE ES UN «QUIÉNESQUIÉN» DE LA TIERRA MEDIA Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS. SE TRATA DE UN DICCIONARIO BIOGRÁFICO DE LOS PRINCIPALES PERSONAJES DEL MUNDO ÉPICO DE TOLKIEN. NO SE LIMITA A LOS PERSONAJES HUMANOS, ELFOS, HOBBITS O ENANOS, SINO QUE INCLUYE INDIVIDUOS QUE FUERON DRAGONES, ORCOS, DEMONIOS, ESPECTROS, MONSTRUOS, DIOSES Y ENTS. EN MUCHOS CASOS, ESTOS PERSONAJES VIVIERON DURANTE SIGLOS Y ATRAVESARON DIVERSAS MANIFESTACIONES Y CAMBIOS DE NOMBRE. ESTE ÍNDICE DE LA A A LA Z PROPORCIONA —SIEMPRE QUE ELLO ES POSIBLE— LA ESTIRPE, EL CONTEXTO HISTÓRICO, EL ASPECTO FÍSICO, LOS ATRIBUTOS PERSONALES, FECHAS DE NACIMIENTO Y MUERTE Y ACONTECIMIENTOS MÁS SOBRESALIENTES DE CADA VIDA.

A

Amroth. Rey élfico de Lothlórien. Amroth era hijo de Amdír, y gobernó desde el 3434 de la Segunda Edad hasta el 1981 de la Tercera Edad. Amroth se enamoró de la doncella élfica Nimrodel, y fue un amante desgraciado, protagonista de muchas canciones. Hubo una época en la que vivió en la colina de Cerin Amroth, en Lothlórien, pero en el año 1981 marchó a Dol Amroth y esperó a su amante, para zarpar juntos hacia las Tierras Imperecederas. Pero Nimrodel se perdió y nunca más se supo de ella. Cuando, en una tormenta, el barco en el que vivía entonces Amroth se soltó del muelle y se adentró en el mar, el rey, desesperado, se lanzó al mar y pereció.

Anárion. Rey dúnadan de Gondor. Anárion, con su padre Elendil y su hermano Isildur, escapó de la Caída de Númenor, y juntos fundaron los reinos de Gondor y Arnor en el 3320 de la Segunda Edad. Se contaban entre los principales enemigos de Sauron, el Señor de los Anillos, en la Segunda Edad. Con el rey elfo Gil-galad crearon el ejército de la Última Alianza de elfos y hombres. La Alianza triunfó en la labor de destruir el poder de Sauron, pero Anárion resultó muerto por una piedra que le arrojaron desde la Torre Oscura de Mordor.

Ancalagon. Dragón de Angband. Ancalagon fue el primero y el mayor de los dragones alados. Lo llamaban Ancalagon el Negro y fue criado en los Pozos de Angband por Morgoth, el Enemigo Negro, en la Primera Edad del Sol. El nombre significaba «fauces desbocadas» y, cuando fue lanzado por vez primera al mundo durante la Gran Batalla, su enorme silueta ocultó la luz del sol. Durante un tiempo, pareció que Ancalagon y sus legiones de dragones de fuego alados serían capaces de vencer a los Valar, pero en el momento decisivo las Águilas gigantes y Eärendil el Marinero, en su mágica nave voladora, se unieron a la refriega y mataron a Ancalagon. Tan grande era el peso del dragón que, cuando cayó, las torres de Thangorodrim quedaron destruidas y los Pozos de Angband reventaron bajo él.

Aragorn I. Capitán dúnadan de Arnor. Después de que el último reino septentrional de Arthedain fue destruido por el rey brujo en 1974 de la Tercera Edad, los herederos del reino perdido fueron los Capitanes de los dúnedain, y hubo dieciséis. El quinto fue Aragorn I. Poco se recuerda de aquellos días oscuros, excepto que, después de ocho años de gobierno como Capitán, los lobos le dieron muerte en Eriador, en 2337.



ARAGORN II

Aragorn II. Capitán dúnadan de Arnor. En la época de la Guerra del Anillo, Aragorn II era el decimosexto y último Capitán de los dúnedain. Nacido en 2931 de la Tercera Edad, Aragorn fue educado por Elrond Medio elfo en Rivendel. Cuando Aragorn cumplió los veinte años, conoció a la hija de Elrond, Arwen, y la pareja se enamoró. Pero Elrond no quiso permitir el matrimonio hasta que Aragorn se convirtiera en legítimo rey de Arnor y Gondor. Para conseguirlo, Aragorn viajó mucho y luchó por los derechos de los Pueblos Libres. Se lo conoció por muchos nombres: Thengel, Ecthelion, Thorongil, Piedra de Elfo, Elessar y Trancos. Como señor dúnadan, Aragorn había sido bendecido con una esperanza de vida tres veces mayor que la de los demás humanos. En 2956 conoció a Gandalf el Mago y se convirtieron en amigos y aliados. En 3018 fue a Bree, donde se encontró con el Portador del Anillo, Frodo Bolsón, y en Rivendel se convirtió en uno de los miembros de la Comunidad del Anillo. Después de perder a Gandalf en combate con el Balrog, en Moria, Aragorn pasó a ser el líder de la Comunidad. En la Guerra del Anillo, Aragorn desempeñó un papel prominente en la derrota del ejército de Saruman en Cuernavilla. Mandó a los Muertos de Sagrario y capturó la flota de Pelargir. Su llegada con nuevos aliados a la Batalla de los Campos del Pelennor salvó a Gondor, y se puso al mando del Ejército del Oeste ante la Puerta Negra de Mordor. Después de la guerra, Aragorn se convirtió en el rey Elessar («Piedra élfica») del Reino Unificado y se casó con Arwen. Durante los siguientes cien años de

su reinado, Aragorn extendió su reino hasta que ocupó casi todas las regiones de la Tierra Media occidental. Con Arwen tuvo varias hijas y un hijo, Eldarion. Tras la muerte de Aragorn, en el 120 de la Cuarta Edad, su hijo lo sucedió en el trono y gobernó largo tiempo y bien.

Arien. Guardián Maia del Sol. La radiante Arien era un espíritu de fuego Maia femenino que en otros tiempos había servido a Vana, la Siempre Joven, en los jardines de Valinor. Pero, después de la destrucción de los Árboles de la Luz, Arien recogió el único fruto que quedó del Árbol Dorado y, en un recipiente forjado por Aulë el Herrero, lo llevó a través de los cielos. Como guardián del Sol, Arien es el espíritu Maia más querido por los hombres.

Arwen. Princesa élfica de Rivendel. Arwen era hija de Elrond Medio elfo y de la reina Celebrían. Nacida en el año 241 de la Tercera Edad del Sol, se la consideraba la mayor belleza de su tiempo. Los elfos la llamaban Estrella Élfica, y los hombres, Undómiel, o «doncella del crepúsculo». Vivió en Lothlórien y Rivendel durante casi tres mil años. En 2951 conoció a Aragorn, heredero de los reinos dúnedain, y se enamoró de él. Se prometieron en 2980, pero Elrond prohibió el matrimonio hasta que Aragorn se convirtiera en rey. Las hazañas de Aragorn en la Guerra del Anillo sirvieron para que se cumplieran las condiciones de Elrond, y Arwen se convirtió en esposa de Aragorn y reina. Para Arwen, fue una valerosa decisión, porque mediante su matrimonio escogió compartir el destino final de todos los mortales. Dio a Aragorn varias hijas y un hijo, y ambos reinaron felices hasta la muerte de Aragorn en el año 120 de la Cuarta Edad. Al año siguiente, Arwen regresó a Lothlórien, y allí eligió morir en Cerin Amroth, donde ella y Aragorn se habían prometido.

Aulë. Vala llamado «el Herrero». Conocido como «El Hacedor de Montañas», Aulë participó más que ningún otro Vala en la formación de Arda. Hizo las Lámparas de los Valar y forjó los recipientes que contendrían al Sol y la Luna. Aulë es el maestro de todas las artes técnicas y artesanas y el creador de todos los metales y gemas. Los enanos lo llaman Mahal, que significa «El Hacedor», porque fue él quien concibió y dio forma a su raza a partir de la tierra y de la piedra, y quien enseñó a los noldor a hacer gemas y a tallar la piedra. Las mansiones de Aulë se encuentran en Valinor central. Su esposa es Yavanna la Fructífera.



AZOG

Azaghâl. Rey enano de Belegost. Durante las Edades de las Estrellas y la Primera Edad del Sol, el dominio del rey Azaghâl en las Montañas Azules de Beleriand fue famoso por forjar las mejores hojas de acero y la mejor armadura enana de cota de malla del mundo. Estas armas fueron puestas a prueba durante la terrible Batalla de las Lágrimas Innumerables, cuando sólo los enanos de Azaghâl fueron capaces de resistir las llamas del fuego de los dragones. Tan sólo la valentía y la fuerza del rey Azaghâl consiguió que los dragones retrocedieran, porque, aunque le costó la vida, Azaghâl clavó su espada profundamente en el vientre de Glaurung, el Padre de los dragones, y lo obligó a abandonar el campo de batalla.

Azog. Rey orco de Moria. Azog gobernaba las hordas dentro del antiguo reino enano de Moria. Era un orco especialmente grande y repugnante, seguramente uno de los uruk-hai, una raza especial de soldados orcos. Fue el responsable del asesinato y mutilación del rey enano Thrór en el 2790 de la Tercera Edad. El asesinato de Thrór provocó la sangrienta Guerra de los Enanos y los Orcos y, en 2799, la batalla final de Azaulbizar, en la que los orcos fueron aniquilados. En venganza por la mutilación de Thrór, Azog fue decapitado por Dáin Pie de Hierro y su cabeza fue clavada en una estaca.

B

Balin. Enano de Thorin y Compañía. Nació en el Reino bajo la Montaña, en Erebor, en 2763. Pero en 2770 Smaug el Dragón expulsó de allí a su pueblo. En 2790, Balin siguió al rey Thráin II a la sangrienta Guerra de los Enanos y los Orcos, después de la cual se estableció en una colonia enana de las Montañas Azules. En 2841, Balin comenzó una

desgraciada misión con Thráin II para regresar a Erebor. El viaje terminó con la desaparición y más tarde muerte de Thráin II. Balin regresó a las Montañas Azules. Un siglo después, exactamente, marchó con Thorin y Compañía para participar en la gloriosa Misión de Erebor, que acabó con la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino bajo la Montaña. En 2989, Balin abandonó Erebor en un intento de restablecer el reino enano de Moria. Durante cinco años, luchó contra el Balrog y sus hordas orcas, pero él y sus seguidores fueron vencidos y muertos.



BÁRBOL EL ENT

Bórbol. Ent del Bosque de Fangorn. Bórbol, que en élfico se dice «Fangorn», era el guardián del Bosque de Fangorn. Era un gigantesco Pastor de Arboles de más de cuatro metros de altura que parecía un cruce entre un árbol de hoja perenne y un hombre. Poseía un tronco recio y áspero, una barba de paja y brazos como ramas. En la época de la Guerra del Anillo, era el más viejo de su raza que quedaba en la Tierra Media. Aunque por lo general no le interesaban los asuntos de los elfos y los hombres, las conversaciones que Bórbol sostuvo con los hobbits Meriadoc Brandigamo y Peregrin Tuk pronto excitaron su resentimiento largo tiempo contenido contra los orcos de Isengard. Bórbol convenció a los ents para que marcharan contra Isengard. La Marcha de los Ents terminó con la destrucción total de sus murallas y con la prisión de Saruman dentro de su propia torre. En la Batalla de Cuernavilla, Bórbol envió también a los agrios espíritus arbóreos llamados ucornos contra los orcos.

Bardo el Arquero. Hombre de Valle y matador de dragones. Nacido y criado entre los Hombres del Lago, de Esgaroth, Bardo era un exiliado de Valle, que había sido destruida por Smaug, el Dragón Dorado. Era un hombre fuerte, de rostro severo, que decía descender de un famoso arquero llamado Girion de Valle.

En 2941 de la Tercera Edad, Bardo usó sus habilidades como arquero para alcanzar al poderoso Smaug bajo su armadura, en su único punto vulnerable. Más tarde condujo a la victoria a un ejército de hombres en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Después de esa batalla, Bardo usó una parte del tesoro del dragón para reconstruir tanto Esgaroth como Valle, y pasó a ser el primero de un largo linaje de reyes de Valle. Murió en el año 2977 y fue sucedido en el trono por su hijo, el rey Bain.



BAYA DEORO

Baya de Oro. La Hija del Río de Bosque Viejo. Baya de Oro era hija de la Mujer del Río Tornasauce, y esposa de Tom Bombadil. Era un espíritu de la naturaleza, hermosa y de cabellera rubia, que podría haber sido una Maia. Fuera cual fuese su origen, al igual que Tom Bombadil, sus preocupaciones se centraban en el mundo natural de los bosques y corrientes de agua. Durante la Misión del Anillo, los hobbits fueron rescatados y acogidos por Bombadil y Baya de Oro. Ésta, a quien se la comparaba con una reina élfica en su esplendor, llevaba flores en el pelo y el cinto. Vestía ropas de plata y oro, y zapatos que brillaban como las escamas de los peces. Se decía que su canto se parecía al de los pájaros.



BEORN

Beorn. Hombre del Norte, cacique beórnida. El pueblo de Beorn habitaba en la cuenca superior del Anduin, entre las Montañas Nubladas y el Bosque Negro, durante los últimos siglos de la Tercera Edad del Sol. Él y sus gentes guardaban el Vado de la Carroca y el Paso Alto contra los orcos y los huargos. Beorn era un hombre enorme, de negra barba, que vestía una tosca túnica de lana e iba armado con un hacha de leñador. Era un guerrero berseker que tenía el don de «cambiar de piel», es decir, que se transformaba en un oso. En el año 2941, Beorn dio hospedaje y protección a Thorin y Compañía, y más tarde luchó junto a ellos en la Batalla de los Cinco Ejércitos.

Beren. Señor edain de Dorthonion. Beren era hijo de Bahahir, Señor de los edain. Nacido en el cuarto siglo de la Primera Edad, Beren fue el único superviviente de los renegados de Dorthonion, y la única persona que atravesó las Montañas del Terror y cruzó el dominio maligno de las Arañas Gigantes. Al entrar en Doriath, Beren conoció a la princesa Lúthien, hija del rey Thingol y de Melian la Maia, y se enamoró de ella. Thingol prohibió el matrimonio, a menos que Beren le llevara uno de los Silmarils. Sin acobardarse, Beren se embarcó en la Búsqueda del Silmaril. Fue capturado por Sauron y casi halló la muerte en la Isla de los Licántropos, pero Lúthien y el perro lobo Huan lo salvaron. Después, Beren y Lúthien entraron en Angband, donde Lúthien lanzó un encantamiento sobre Morgoth, y Beren arrancó una joya Silmaril de su corona. Pero, cuando escapaban, el lobo de Angband le arrancó a Beren una mano de un mordisco, y se tragó la mano y el Silmaril que sostenía. Beren y Lúthien escaparon a Doriath, pero Beren regresó y con Huan persiguió y mató al lobo. Recuperada la joya, Beren sobrevivió el tiempo suficiente para dejar el Silmaril en manos de Thingol. Al morir Beren, Lúthien se marchitó y murió de pena, pero convenció a Mandos, el Señor de los Muertos, para que les concediera a ella y a Beren una segunda vida mortal en la Tierra

Media. Tras serles concedido el deseo, regresaron para vivir tranquilamente en Ossiriand hasta el comienzo del siglo quinto. Tan sólo una vez salió Beren de su retiro, y fue para vengar la muerte de Thingol y recuperar el Silmaril.

Bifur. Enano de Thorin y Compañía. Bifur participó en la Misión de Erebor que, en el 2941 de la Tercera Edad, acabó con la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña. Sobrevivió a la Batalla de los Cinco Ejércitos y después se estableció en Erebor.



BILBOBOLSÓN

Bilbo Bolsón. Hobbit de la Comarca. Nacido en el año 2890 de la Tercera Edad, Bilbo era un solterón hobbit que vivía en Bolsón Cerrado en la Comarca. En 2941, Bilbo fue atraído por un Mago y trece enanos para participar en la famosa misión de Thorin y Compañía que, en 2941, provocó la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña, en Erebor. Con una modesta porción del oro del dragón que había ganado en su aventura, Bilbo regresó a la Comarca, donde pasó unos sesenta años. Durante la aventura, Bilbo adquirió un misterioso anillo que tenía el poder de hacer invisible a quien se lo ponía. Sin embargo, más adelante se descubriría que era, en realidad, el Anillo Único que pertenecía al Señor de los Anillos. En el año 3001, Bilbo celebró una gran fiesta de cumpleaños y luego desapareció ante los ojos de todos sus invitados, dejando sus riquezas, su casa y el Anillo Único a su joven primo y heredero adoptivo, Frodo Bolsón. Bilbo pasó entonces a llevar una vida bastante retirada en Rivendel, donde pasó veinte años escribiendo poemas, historias y leyendas élficas, así como sus memorias, que se titularon «Historia de una ida y una vuelta», así como su obra estudiosa en tres tomos «Traducciones del élfico». Acabada la Guerra del Anillo, a la edad de 131 años, Bilbo zarpó con Frodo rumbo a las Tierras Imperecederas.

Bofur. Enano de Thorin y Compañía. Bofur fue miembro del grupo que, en 2941 de la Tercera Edad, emprendió la Misión de la Montaña Solitaria. La misión finalizó con la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña. Tras la muerte de Thorin, Bofur, junto a otros miembros del grupo, juró obediencia a Dáin Pie de Hierro, y permaneció satisfecho el resto de sus días en Erebor.

Bolg. Rey orco de las Montañas Nubladas. Bolg del Norte era hijo de Azog, el rey orco que resultó muerto por Dáin Pie de Hierro en la Batalla de Azanulbizar, al final de la Guerra de los Enanos y los Orcos. Al igual que su padre, Bolg era un orco especialmente grande y poderoso, por lo que debía de pertenecer a la raza de superiorcos conocidos como los uruk-hai. Bolg marchó al mando de un enorme ejército de orcos y huargos a la Batalla de los Cinco Ejércitos en el año 2941. Durante esta batalla recibió muerte de Beorn, cacique de los beórnicas.

Bombur. Enano de Thorin y Compañía. En 2941 de la Tercera Edad, Bombur participó en la Misión de la Montaña Solitaria, que terminó con la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña, en Erebor. Bombur, como sus compañeros Bifur y Bofur, era un enano de Moria, pero no pertenecía al linaje de Durin. Incluso cuando estaba en la flor de la vida, Bombur siempre fue un enano muy gordo; pero cuando se hizo viejo se volvió tan grueso que ni siquiera podía andar, e hizo falta la ayuda de otros seis enanos para moverlo. Tras la misión, Bombur permaneció en Erebor para el resto de sus días.

Boromir. Señor dúnadan de Gondor e hijo primogénito de Denethor II, Senescal de Gondor. Nacido en 2978 de la Tercera Edad, Boromir era el heredero alto y hermoso del Senescal. En 3018, dirigió valientemente la defensa de Osgiliath contra las fuerzas de Sauron. Tras un sueño profético que compartió con su hermano Faramir, marchó al reino élfico de Rivendel y se convirtió en miembro de la Comunidad del Anillo. Soportó los muchos peligros del viaje de la Comunidad hasta la Colina del Ojo, cerca de las cataratas de Rauros, donde se vio abrumado por el deseo de apoderarse del Anillo Único e intentó matar a Frodo Bolsón, el Portador del Anillo. Aunque Boromir se arrepintió enseguida, Frodo continuó la Misión con la única compañía de Samsagaz Gamyi. Poco después, Boromir murió combatiendo, mientras defendía con arrojo a los hobbits Meriadoc Brandigamo y Peregrin Tuk de un ataque de los orcos. Se le rindieron las honras fúnebres rituales en una barca que fue lanzada por las cataratas de Rauros.

C



CARCHAROTH

Carcharoth. Lobo de Angband. Carcharoth, que significa «Fauces Rojas», fue el mayor lobo de todos los tiempos. Guardián de las Puertas de Angband, nunca dormía, y fue criado a base de carne viva por Morgoth durante la Primera Edad del Sol. Durante la Búsqueda del Silmaril, Carcharoth le arrancó a Beren la mano de un mordisco, y se tragó tanto la mano como el Silmaril que había en ella. La gema élfica llenó a la bestia de un fuego tan terrible que el lobo se volvió loco y echó a correr, matando a cuantos encontraba a su paso. De manera horrenda, la ardiente joya hacía que sus poderes fueran aún mayores que antes. Pero por fin se encontró con alguien a su altura: Huan, el Perro Lobo de los Valar. En la lucha que se produjo, Carcharoth hirió mortalmente a Huan y a Beren con sus colmillos venenosos, pero al final le dieron muerte y le arrancaron el Silmaril.

Celeborn. Rey elfo de Lothlórien. Celeborn era un príncipe sinda de Doriath, pariente del rey Thingol. En la Primera Edad del Sol se casó con la princesa noldo Galadriel, quien dio a luz a la única hija de ambos, Celebrían. Cuando Beleriand quedó destruida, Celeborn y Galadriel huyeron a Lindon, donde permanecieron hasta el siglo octavo de la Segunda Edad, cuando se establecieron en el reino de los Herreros elfos de Eregion. Más tarde, Celeborn y Galadriel fundaron Lothlórien en el Bosque Dorado, junto al río Cauce de Plata. Durante la Guerra del Anillo, Celeborn defendió Lothlórien contra tres intentos de invasión, y luego condujo a su ejército de elfos al Bosque Negro y destruyó Dol Guldur, la fortaleza de Sauron. Al final de la Tercera Edad, Galadriel zarpó hacia las Tierras Imperecederas, pero Celeborn no la acompañó. Él y sus elfos silvanos abandonaron Lothlórien y fundaron Lórien Oriental en el sur de lo que antes había sido el Bosque Negro. Celeborn gobernó en Lórien Oriental durante algún tiempo pero finalmente se retiró a Rivendel. Se cree que, poco después, zarpó a las Tierras Imperecederas.

Celebrían. Princesa élfica de Lothlórien. Celebrían era la hija única del rey Celeborn y

la reina Galadriel. A finales del primer siglo de la Tercera Edad del Sol, Celebrían se casó con Elrond Medio elfo, de Rivendel, con quien tuvo tres hijos: Elladan, Elrohir y Arwen. En el año 2509 de la Tercera Edad, cuando Celebrían viajaba de Rivendel a Lothlórien, su séquito fue atacado por una banda de orcos. Aunque Celebrían fue rescatada por sus valerosos hijos, recibió una herida emponzoñada que no se curó. Soportó pacientemente aquella dolorosa afección durante un año, pero al final zarpó rumbo a las Tierras Imperecederas, donde los Valar la curarían.

Celebrimbor. Rey elfo de Eregion. Nacido en las Edades de las Estrellas, Celebrimbor era un príncipe noldo, hijo de Curufin y nieto de Fëanor, quien hizo los Silmarils. Luchó en la Guerra de las Joyas y en la Guerra de la Ira. En 750 de la Segunda Edad, fundó el reino de los Gwaith-i-Mírdain, el «Pueblo de los orfebres». De los enanos obtuvo mithril y muchos otros metales preciosos, y forjó las mejores armas y joyas de aquella edad. Pero, como Fëanor, Celebrimbor siempre quiso crear algo mejor y más importante que todo lo hecho hasta entonces. Fueron sus Herreros elfos los que forjaron los Anillos de Poder. Aquello fue su perdición, porque no sabía que el hermoso extranjero, llamado Annatar, que lo había ayudado a forjar los Anillos, no era otro que Sauron, el Señor Oscuro. Cuando Sauron forjó el Anillo Único, Celebrimbor se dio cuenta inmediatamente de su trágico error. Vino a continuación la desastrosa Guerra de Sauron y los elfos, de 1693 a 1701, en la cual Eregion resultó arrasada y Celebrimbor muerto.

Círdan. Señor elfo de los Puertos Grises. En las Edades de las Estrellas, Círdan se convirtió en Señor de los falathrim. Círdan significa «constructor de barcos» y su pueblo fue el primero de la Tierra Media que hizo embarcaciones. Los puertos de Círdan sobrevivieron a las Guerras de Beleriand hasta el 474, cuando las legiones oreas de Morgoth asolaron las Falas. Sin embargo, Círdan se retiró a la isla de Balar con su pueblo. Tras el hundimiento de Beleriand, Círdan pasó a ser Señor de los Puertos Grises. Era considerado uno de los elfos más sabios, y Celebrimbor le entregó Narya, el «anillo de fuego» élfico. Al final de la Segunda Edad, Círdan se unió a la Última Alianza de elfos y hombres que provocó la caída de Sauron. Alrededor del año 1000, entregó su Anillo a Gandalf el Mago. En 1975, Círdan se puso al mando de una fuerza de elfos y hombres y participó en la Batalla de Fornost, en la que fue derrotado el rey brujo de Angmar. Al final de la Tercera Edad, los Guardianes de los Anillos abandonaron los puertos de Círdan, pero el Señor de los Puertos Grises permaneció todavía mucho tiempo, hasta bien entrada la Cuarta Edad, y hasta la partida de los últimos elfos.

Corteza. Ent del Bosque de Fangorn. Corteza era uno de los tres ents o Pastores de Arboles más viejos que quedaban en la época de la Guerra del Anillo. Corteza era llamado Fladrif por los elfos y tenía un aspecto muy parecido al de un abedul. En la época de la subida al poder de Saruman, Corteza vivía justo al oeste de Isengard, donde fue atacado y herido por orcos. Huyó a las colinas más altas del Bosque de Fangorn y permaneció allí, negándose a bajar incluso cuando se produjo la Marcha de los Ents sobre Isengard.

Crinblanca. Meara, caballo de Roñan. Durante la Guerra del Anillo, Crinblanca fue el corcel de Théoden, rey de Rohan. Llevó a su amo a la Batalla de Cuernavilla. En la Batalla de los Campos del Pelennor ambos resultaron muertos por el rey brujo.

D

Dáin I. Rey enano de las Montañas Grises. Dáin I nació en el año 2440 de la Tercera Edad del Sol, y se convirtió en rey de las Montañas Grises en el año 2585. Poco después, los dragones invadieron el reino enano, rico en oro, y Dáin I —con su hijo Frór— resultó muerto por un dragón del frío mientras defendía valientemente las

puertas de su propio palacio.



DÁIN II

Dáin II. Rey enano de Erebor. Llamado Dáin Pie de Hierro, nació en 2767 de la Tercera Edad del Sol, en las Colinas de Hierro. En su juventud se ganó fama de gran guerrero al matar a Azog, rey orco de Moria, en la Batalla de Azanulbizar, en 2799. Seis años más tarde se convirtió en Señor de las Colinas de Hierro. En 2941, Dáin II llevó a su ejército a la Batalla de los Cinco Ejércitos y fue uno de los comandantes victoriosos. Dado que Thorin Escudo de Roble murió a consecuencia de las heridas recibidas durante la batalla, Dáin Pie de Hierro fue elegido como su heredero legítimo y pasó a ser rey bajo la Montaña. Gobernó hasta la Guerra del Anillo, en 3019, cuando resultó muerto durante la Batalla de Valle.

Denethor I. Señor dúnadan de Gondor. Denethor I se convirtió en el décimo Senescal de Gondor en el año 2435 de la Tercera Edad. Durante el gobierno de Denethor I, Sauron crió la raza de superorcos conocida como los uruk-hai, y, en el año 2475, éstos asolaron Ithilien y saquearon Osgiliath. El hijo de Denethor, Boromir, se puso decididamente al frente de un ejército contra los uruk-hai y recuperó Osgiliath. Desgraciadamente, en los combates la ciudad resultó casi totalmente destruida y su puente de piedra quedó roto. Denethor I murió en el año 2477 y su hijo Boromir lo sucedió.

Denethor II. Señor dúnadan de Gondor. Denethor II, hijo de Ecthelion II, gobernó Gondor desde 2984 hasta la Guerra del Anillo, en 3019. Fue el vigésimo sexto y último Senescal de Gondor. En 2976 casó con Finduilas, la hermosa hija del príncipe de Dol Amroth. Finduilas le dio dos hijos, Boromir y Faramir, pero murió tras unos doce años de matrimonio. Aunque hasta entonces Denethor había sido un hombre noble y sabio, tras la muerte de Finduilas se fue haciendo un gobernante cada vez más solitario y

reservado. Consciente de que el enfrentamiento definitivo con Sauron ocurriría en su época, confió en muy pocos y excluyó tanto a Aragorn como a Gandalf como consejeros. Valientemente, pero también de forma imprudente, miraba a menudo la palantíri, la «Piedra de Visión», en la Torre Blanca. Aunque no cabe duda de que adquiriría conocimientos que lo ayudaron a preparar a Gondor para la guerra que se avecinaba, la piedra lo hizo envejecer y a la larga tuvo una influencia corruptora sobre él. Cuando su primogénito Boromir murió en la Misión del Anillo, y Faramir cayó en coma a causa del Soplo Negro de un Espectro del Anillo, la voluntad de hierro de Denethor se quebró por fin. Loco de desesperación intentó quitarse la vida y también dar muerte a Faramir. Gandalf pudo intervenir e impidió que Faramir fuera quemado vivo, pero no llegó a tiempo para evitar que Denethor se inmolara.

Dior. Rey elfo de Doriath. Hijo de Beren y Lúthien, nieto del rey Thingol y la reina Melian. Por las venas de Dior corría la sangre de tres razas: las de los edain, los eldar y los Maiar. Nació y se crió en Ossiriand, en Beleriand, alrededor del 470 de la Primera Edad. Casó con la hermosa princesa sinda Nimloth, que le dio tres hijos: Elréd, Elurín y Elwing. En 505, Dior se convirtió en rey de Doriath tras el asesinato de Thingol y el saqueo de Menegroth por parte de los enanos de Nogrod. A la muerte de Beren y Lúthien, Dior heredó el Nauglamír, el collar que contenía uno de los Silmarils. Poco después, los noldor hijos de Fëanor, que consideraban los Silmarils una herencia de familia, atacaron Menegroth. En la batalla murieron Dior y Nimloth.

Dori. Enano de Thorin y Compañía. Dori formó parte de la Misión de la Montaña Solitaria en el año 2941 de la Tercera Edad. La expedición provocó al final la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña. Después de la misión, Dori juró obediencia al rey Dáin Pie de Hierro y se estableció en Erebor.



Draugluin. Licántropo de Tol-in-Gaurhoth. Draugluin era el progenitor y señor de la raza de licántropos, que salió de Angband para aterrorizar a los elfos. Durante las Guerras de Beleriand, Draugluin y la mayor parte de su raza vivieron en Tol-in-Gaurhoth, la «isla de los licántropos». A las órdenes de Sauron, Draugluin mandaba a sus licántropos una y otra vez contra las fuerzas de los elfos. Durante la Búsqueda del Silmaril, después de que Beren y sus compañeros fueron capturados, la princesa Lúthien, con Huan, el Perro Lobo de los Valar, desafió a Draugluin, y éste entabló combate con Huan en el puente de Tol-in-Gaurhoth. Al final fue vencido por Huan y se alejó a rastras para ir a morir a los pies de Sauron. Tras la muerte de Draugluin y la liberación de Beren, Huan y Beren usaron la piel de licántropo de Draugluin para disfrazarse y entrar en Angband.

Durin I. Rey enano de Khazad-dûm. Durin I fue el primero y el más anciano de los Siete Padres de los enanos que fueron concebidos por Aulë en las Edades de la Oscuridad. El dominio del rey Durin I fue Khazad-dûm, el mayor de los reinos enanos, que fue fundado bajo las Montañas Nubladas. Tras la destrucción de Beleriand al final de la Primera Edad del Sol, las historias de los elfos y los hombres se refieren principalmente a los enanos del linaje de Durin. Durin alcanzó una edad tan avanzada que fue llamado Durin el Inmortal. El nombre hacía también referencia a la creencia de que se reencarnaría siete veces como rey de su pueblo, y que cada vez adoptaría el nombre de Durin.

Durin II. Rey enano de Khazad-dûm. Durin II fue rey de Khazad-dûm durante el siglo octavo de la Segunda Edad. En esa época, los enanos de su reino excavaron las cavernas y túneles que atravesaron las Montañas Nubladas de este a oeste, y construyeron la Puerta del Oeste, lo que permitió el comercio con los Herreros elfos de Eregion.

Durin III. Rey enano de Khazad-dûm. Durin III fue el rey enano más famoso por su amistad con los Herreros elfos de Eregion durante el siglo dieciséis de la Segunda Edad. Celebrimbor le dio el primero de los Siete Anillos de los enanos. Poco después, la Guerra de Sauron y los elfos obligó a los enanos a cerrar sus puertas al mundo exterior. Khazad-dûm pasó a llamarse Moria, el «reino oscuro».

Durin VI. Rey enano de Moria (Khazad-dûm). Nacido en el año 1731 de la Tercera Edad, Durin VI era el gobernante de Moria en 1980, cuando su pueblo excavaba en busca de una veta de mithril en lo más profundo de las raíces de la montaña del Cuerno Rojo. Desgraciadamente, irrumpieron en una cámara sellada y liberaron a un horrible espíritu maligno llamado Balrog. El demonio mató a Durin VI, así como a su hijo Náin I en el curso del siguiente año, y los enanos fueron expulsados para siempre del reino de Durin.

Durin VII Rey enano del Ultimo Reino. Se creía que era la séptima y última reencarnación del rey Durin, y su llegada señalaría el último reino del linaje de Durin.



DWALIN

Dwalin. Enano de Thorin y Compañía. Dwalin era hijo de Fundin y hermano de Balin. Participó en la Misión de la Montaña Solitaria que restableció el Reino enano bajo la Montaña, en Erebor, donde permaneció hasta el fin de sus días. Para Dwalin aquella fue la segunda misión de ese tipo, porque un siglo antes había sido compañero del rey Thráin II, el rey enano exiliado, en el desastroso viaje a Erebor que terminó con la captura, y más tarde la muerte, del rey.

E



EÄRENDIL ELMARINERO

Eärendil. Medio elfo, matador de dragones. Eärendil el Marinero era el hijo del noble edain Tuor y de la dama élfica Idril de Gondolin. Eärendil nació en el año 504 de la Primera Edad en Gondolin, pero se crió en el puerto élfico de Arvernien. Se convirtió en Señor de Arvernien y se casó con Elwing, la hija del rey Dior y la heredera del Silmaril. Tuvieron dos hijos: Elrond y Elros. Para Eärendil, cuyo nombre significa «enamorado del mar», Círdan construyó una nave milagrosa que se llamó Vingilot. Mientras estaba en el mar, Arvernien fue atacada y Elwing se vio obligada a huir. Al no ver ninguna vía de escape, se tiró al mar con el Silmaril. Ulmo, Señor del Océano, la salvó transformándola en un ave marina y permitiéndole volar hasta Eärendil. La pareja utilizó el poder de la luz del Silmaril para encontrar el camino hasta las Tierras Imperecederas, y pedir allí el auxilio de los Valar. Como respuesta, el ejército de los Valar y los Maiar, junto con los elfos de Eldamar, salió de la Tierras Imperecederas para participar en la Guerra de la Ira. Terminó con la Gran Batalla, en la que también luchó Eärendil el Marinero. Con el Silmaril ceñido en su frente, y con el poder de vuelo concedido a su mágica nave, Eärendil mató a Ancalagon el Negro, el mayor dragón que jamás había visto el mundo. Después de acabada la Primera Edad, Eärendil guió a los edain supervivientes al nuevo reino insular de Númenor. Desde ese momento, Eärendil fue destinado a surcar permanentemente el firmamento con Vingilot. Se lo

llamó Estrella del Crepúsculo y «llama del oeste», y el Silmaril que llevaba en su frente brilló en el cielo nocturno para siempre.

Elendil. Rey dúnadan de Arnor y Gondor. Elendil era el príncipe númenóreano de Andúnië. Tras la Caída de Númenor en el año 3319 de la Segunda Edad, Elendil y sus hijos, Isildur y Anárion, zarparon con sus nueve barcos a la Tierra Media y establecieron los reinos dúnedain en ese continente. Llamado Elendil el Alto, eligió vivir en el reino septentrional de Arnor, donde gobernó como primer Gran Rey de Arnor y Gondor, mientras sus hijos vivían en el reino meridional de Gondor. En 3429 de la Segunda Edad, Sauron atacó los reinos dúnedain. Al año siguiente, se formó la Última Alianza de elfos y hombres. Gil-galad, el último Gran Rey de los elfos en la Tierra Media, unió sus fuerzas a las de los dúnedain de Elendil. En la Batalla de Dagorlad en 3434, el ejército de Sauron fue derrotado, pero el Señor de los Anillos huyó a Mordor. En el asedio de siete años que vino después, Anárion fue muerto. Aunque Elendil y Gil-galad consiguieron vencer por fin a Sauron en un duelo que tuvo lugar ante la Torre Oscura, también murieron en la pelea. Fue Isildur quien cogió la espada rota de su padre, Narsil, y con ella le cortó a Sauron el dedo que tenía el Anillo.

Elladan y Elrohir. Príncipes elfos de Rivendel. Elladan y Elrohir eran los hijos gemelos del Señor Elrond de Rivendel y de la princesa Celebrían de Lothlórien. Nacidos en el año 139 de la Tercera Edad, los gemelos eran un siglo mayores que su hermosa hermana Arwen. Durante casi toda su vida permanecieron dentro de los reinos ocultos de Rivendel y Lothlórien, pero en el año 2509 su madre fue víctima de un ataque de los orcos. Aunque los hermanos pronto la rescataron, Celebrían recibió una herida envenenada que nadie podía curar y al cabo tuvo que zarpar hacia las Tierras Imperecederas. Durante el resto de esa edad, los hermanos se aliaron con los Montaraces de los dúnedain y se dedicaron vengativamente a cazar a los orcos dondequiera que los encontraban. Durante la Guerra del Anillo, los gemelos cabalgaron con los Montaraces del Norte para unirse a Aragorn en Rohan. Lucharon junto a Aragorn en todas las grandes batallas de la guerra, hasta el último enfrentamiento ante la Puerta Negra. Parece ser que los hermanos se quedaron en Rivendel bastante tiempo después de la partida de Elrond y otros nobles elfos, y no queda ninguna historia que cuente si finalmente se decidieron a emprender el último viaje en las naves élficas rumbo a las Tierras Imperecederas.

Elrond y Elros. Príncipes Medio elfos de Beleriand. Nacidos en Arvernien, en la costa de Beleriand, en el año 442 de la Primera Edad del Sol, Elrond y Elros eran los hijos gemelos de Eärendil y Elwing. Después de la Guerra de la Ira, al ser hijos de un héroe mortal y de una princesa élfica, los Valar permitieron a los hermanos escoger su destino. Elros decidió ser mortal, aunque se le concedió una vida de cinco siglos, mientras que Elrond escogió ser un elfo inmortal. A comienzos de la Segunda Edad, Elros llevó a los edain supervivientes a Númenor y se convirtió en su primer rey. Elros adoptó el nombre de Tar-Minyatur y gobernó Númenor desde el año 32 al 442. Construyó el palacio real y la ciudadela de Armenelos. Elrond decidió ser un príncipe elfo inmortal y vivió en Lindon a comienzos de la Segunda Edad. En 1695, fue enviado por el Gran Rey Gil-galad para ayudar en la defensa de Eregion durante la Guerra de Sauron y los elfos. Pero, cuando Eregion fue arrasado en 1697, Elrond guió a los supervivientes a las estribaciones de las Montañas Nubladas, donde fundó Rivendel, que en élfico se llamó Imladris. En la Última Alianza de los elfos y los hombres, Elrond fue el heraldo de Gil-galad. Antes de morir, Gil-galad le entregó a Elrond el Anillo Vilya, el «anillo del aire», el más importante de los tres Anillos élficos. En el año 100 de la Tercera Edad, Elrond se casó con Celebrían, la hija de Galadriel y Celeborn, y el matrimonio tuvo tres hijos: Elladan, Elrohir y Arwen. Durante la Tercera Edad, el Maestro Elrond Medio elfo, como se lo llamaba, ofreció toda la ayuda que pudo a los dúnedain, y los herederos de Arnor a menudo fueron criados en Rivendel bajo su

protección. Uno de estos herederos fue Aragorn II, quien fue apadrinado por Elrond. En 2980, Aragorn conoció a Arwen en Lothlórien. La pareja se enamoró, pero Elrond prohibió el matrimonio hasta que Aragorn no se convirtiera en Gran Rey de Arnor y Gondor. Con la guía de Elrond, la Comunidad del Anillo se formó en 3018 en Rivendel, y se dispuso la Misión del Anillo. Después de que el Anillo Único fue destruido y que Aragorn asumió su título real y se casó con Arwen, terminó la Tercera Edad cuando Elrond zarpó hacia las Tierras Imperecederas.

Elwë Singollo. Rey elfo de los teleri. Elwë fue uno de los tres reyes de los elfos que llevaron a su pueblo en el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas. Pero en Beleriand abandonó el viaje y fundó el reino de los elfos grises. Se lo llamó entonces rey Thingol y su historia se cuenta bajo ese nombre.

Elwing. Princesa élfica de Doriath. Elwing la Blanca era la hermosa hija del rey Dior y la reina Nimloth de Doriath. Fue el único miembro de su familia que sobrevivió al saqueo de Menegroth por los noldor en el año 509 de la Primera Edad del Sol. Encontró refugio con su herencia de familia, el Silmaril, en el puerto de Ar-vernien. Allí conoció a Eärendil el Marinero, con quien se casó, y dio a luz a dos hijos gemelos: Elrond y El-ros. Pero, cuando los noldor se enteraron dónde estaba oculto el Silmaril, volvieron al ataque. Al no ver ninguna manera de escapar, Elwing se arrojó al mar con el Silmaril. En ese instante, Ulmo, el Señor Vala del Océano, intervino y transformó a Elwing en una blanca ave marina. Con el Silmaril en el pico voló por el mar para encontrar a Eärendil. Utilizando la luz del Silmaril, consiguieron encontrar el rumbo a través de los Mares Sombríos y alcanzar las Tierras Imperecederas, donde Eärendil imploró a los Valar que intervinieran en las Guerras de Beleriand. Después de la Guerra de la Ira, Eärendil, con el Silmaril ceñido a su frente, fue colocado por los Valar en el firmamento. Navegó con su barco a través de los cielos, y los hombres y elfos lo llamaron la Estrella de la Mañana. A partir de entonces, Elwing hizo su hogar en una torre en la costa septentrional de Eldamar, y cada noche, cuando la nave de Eärendil se acercaba al horizonte occidental, Elwing —con la forma de un ave blanca— salía volando de su torre para unirse a su marido.



ELLA-LARAÑA LA GRANDE

Ella-Laraña. Araña de Cirith Ungol. Ella-Laraña era la mayor y la más peligrosa de todas las arañas gigantes que sobrevivieron a la destrucción de Beleriand. Durante la Segunda y la Tercera Edad, Ella-Laraña la Grande y su descendencia menor vivieron en las montañas de Mordor y en el Bosque Negro. A finales de la Tercera Edad, su descendencia había ocupado grandes zonas del Bosque Negro, mientras que Ella-Laraña mantenía su cubil en Cirith Ungol, donde se alimentaba de cualquier miembro de no importa qué raza que intentara entrar en Mordor por aquel desfiladero. En el año 3000 capturó a Gollum, pero lo soltó para que le llevara más víctimas. En 3019, Gollum llevó a Frodo Bolsón y a Samsagaz Gamyi a su guarida. Ella-Laraña paralizó a Frodo, el Portador del Anillo, y lo habría devorado de no ser porque Samsagaz primero la cegó con la luz del frasco de Galadriel y luego la hirió gravemente con una hoja élfica. Por lo que se sabe, Ella-Laraña se arrastró a su cubil y allí murió.



ÉOMER

Éomer. Hombre del Norte, príncipe de Rohan. Nacido en 2991 de la Tercera Edad, Éomer era sobrino del rey Théoden de Rohan, y como casi todos los de su raza era alto, fuerte y rubio. Antes de la Guerra del Anillo, Éomer era mariscal de la Marca de los Jinetes, pero cayó en desgracia por su amistad con Gandalf y por su preocupación ante la maligna influencia del consejero del rey, Gríma Lengua de Serpiente. Durante la Guerra del Anillo se distinguió combatiendo en las batallas de Cuernavilla y de los Campos del Pelennor y ante la Puerta Negra de Mordor. Cuando el rey Théoden fue herido mortalmente en los Campos del Pelennor, nombró a Éomer su heredero. Éste se convirtió en el decimooctavo rey de Rohan y gobernó hasta el año 63 de la Cuarta Edad. En 3020 se casó con la princesa Lothíriel de Dol Amroth, quien poco después dio a luz a su hijo y heredero, Elfwine el Hermoso.

Eönwë. Maia, Heraldo de Manwë. Eönwë es el más poderoso de los Maiar, y es el portaestandarte de Manwë, el rey de los Valar. La fuerza de Eönwë en el combate puede compararse incluso con la de los Valar. Su trompeta anunció la llegada de los Valar, Maiar y eldar a la Guerra de la Ira que destruyó Angband y acabó para siempre con el reino de Morgoth. Tras la Gran Batalla, fue Eönwë quien juzgó a los elfos y proporcionó a los edain sabiduría y conocimiento.

Eorl. Hombre del Norte, rey de Rohan. Eorl sucedió a su padre, Léod, como Señor de los éothéod. Por esta razón se lo llamó Eorl el Joven. Eorl se ganó la fama eterna por domar a Felaróf, el progenitor de los legendarios mearas, los «príncipes de los caballos» de Rohan. En el año 2510, la caballería de Eorl salvó a los hombres de Gondor de una segura derrota en la Batalla de Celebrant. En agradecimiento, el Senescal de Gondor entregó a sus aliados la provincia de Calenardhon que fue rebautizada como Rohan, que significa «tierra de los caballos». Eorl gobernó como rey

de Rohan desde 2510 hasta 2545, cuando, a la edad de sesenta años, murió combatiendo contra los Orientales en el Páramo.



ÉOWYN, LA DONCELLA ESCUDERO

Éowyn. Mujer del Norte, escudera de Rohan. En la época de la Guerra del Anillo, Éowyn era la rubia y hermosa sobrina del rey Théoden de Rohan, hermana del príncipe Éomer. Durante la Guerra del Anillo, Éowyn se enamoró de Aragorn. Desesperada ante la supuesta muerte de éste, y frustrada por no poder luchar por su pueblo, Éowyn se disfrazó de guerrero y se hizo llamar Dernhelm, y cabalgó con los rohirrim a la Batalla de los Campos del Pelennor. Allí ganó más fama que ningún guerrero al plantarse junto al cuerpo mortalmente herido del rey Théoden y luchar contra el rey brujo, Señor de los Espectros del Anillo, que estaba protegido por una profecía según la cual se aseveraba que ningún hombre podría matarlo. Eowyn reveló entonces que era una doncella y con su espada mató a la Bestia Alada sobre la que montaba el rey brujo. Luego, con la ayuda del hobbit Meriadoc Brandigamo, mató al rey brujo. En ese combate, sin embargo, Éowyn fue alcanzada por el veneno del Espectro del Anillo conocido como el Sopro Negro y cayó en un sueño como de muerte. Más adelante, Aragorn la sacaría de aquel coma utilizando la hierba mágica athelas.

Después de la Guerra del Anillo, Éowyn se recuperó del maligno encantamiento del rey brujo y de su enamoramiento por Aragorn. Se casó con Faramir, Senescal de Gondor y príncipe de Ithilien.

Estë. Vala, llamada «la Curadora». En los maravillosos jardines de Lórien, en Valinor, se encuentra la isla de Estë, en el centro del lago Lórellin, hogar de la esposa del Señor de los Sueños, Estë la Curadora, cuyo nombre significa «descanso». Se la llama también «la gentil». Sus ropajes son grises y el sueño restaurador es su don.

F

Fangorn. Ent del Bosque de Fangorn. En la época de la Guerra del Anillo, Fangorn era el más viejo de los ents de la Tierra Media. En oestron su nombre era «Bárbol», y bajo ese nombre se cuenta la historia de su vida.

Faramir. Noble dúnadan de Gondor. Nacido en el año 2983 de la Tercera Edad, Faramir era el segundo hijo de Denethor II, el último Senescal gobernante de Gondor. Como Capitán de los Montaraces de Ithilien, Faramir dirigió la retirada de Osgiliath a Minas Tirith antes del asedio de Gondor. Después de muerto su hermano Boromir, Faramir fue herido por el rey brujo. Denethor se volvió loco y tan sólo Gandalf impidió en el último instante que incinerara a Faramir, que se encontraba en estado de coma. Hizo falta que Aragorn aplicara sus manos curativas para que Faramir saliera del sueño como de muerte que le había provocado el Sopro Negro del rey brujo. Una vez restablecido, se enamoró de Éowyn, la doncella escudero de Rohan. Después de la guerra, la pareja se casó y Faramir se convirtió en el nuevo Senescal de Gondor y príncipe de Ithilien hasta su muerte, que ocurrió en el 82 de la Cuarta Edad.



FĒANOR

Fëanor. Príncipe elfo de Eldamar. Fëanor, creador de los Silmarils, era hijo del Gran Rey de los noldor, Finwë, y de la reina Míriel. Al nacer lo llamaron Curufimwë, pero más tarde fue Fëanor, que significa «espíritu de fuego». En Eldamar casó con Nerdanel, y

con ella tuvo siete hijos varones. Fëanor fue el genio que concibió por vez primera las gemas élficas, los mágicos cristales que encerraban la luz de las estrellas. También hizo las palantíri, las «piedras de visión». Pero la hazaña más grande de Fëanor fue la forja de los Silmarils: las tres gemas que recogieron la luz viva de los Árboles de los Valar. Estas tres joyas, las más hermosas que nunca vio el mundo, se convirtieron en una maldición para Fëanor y su raza. Porque Melkor, después de destruir los Árboles de la Luz, asesinó al padre de Fëanor, cogió los Silmarils y huyó a la Tierra Media. Fëanor llevó a los noldor a la Tierra Media, en persecución de Melkor, a quien dio el nuevo nombre de Morgoth, que significa «El Enemigo Oscuro». Cuando los noldor de Fëanor llegaron a Beleriand se enfrentaron al desafío de Morgoth en la Batalla bajo las Estrellas, que duró diez días, y en la que aniquilaron su enorme ejército de orcos. Pero Fëanor se adelantó imprudentemente a su ejército, persiguiendo a los orcos. Separado de su guardia personal, Fëanor fue rodeado por balrogs y murió a manos de su jefe, Gothmog, el Gran Capitán de Angband.

Felaróf. Era un meara, caballo de Rohan. En el siglo veintiséis de la Tercera Edad del Sol, el Señor de los éothéod, Léod, resultó muerto cuando intentaba domar un caballo salvaje llamado «azote del hombre». La difícil tarea de domar al caballo quedó para el hijo de Léod, Eorl el Joven, pero no hubo ninguna necesidad, porque el caballo se entregó como compensación por la muerte. Eorl lo llamó Felaróf, que significa «padre de los caballos», porque de él descendieron los mearas, la raza mágica, de pelo gris plateado o blanco. Los éothéod fueron llamados después rohirrim, los «señores de los caballos», y el estandarte de Rohan es la silueta blanca de Felaróf galopando sobre un fondo verde. Felaróf y sus herederos no podían hablar, pero entendían el lenguaje de los humanos, y podían ser montados sin necesidad de bridas o silla. Felaróf llevó victoriosamente a Eorl en muchos conflictos, pero en 2545 ambos resultaron muertos en combate contra los Orientales. Fueron enterrados juntos con todos los honores bajo un túmulo en el Páramo.

Fili. Enano de Thorin y Compañía. En el año 2941 de la Tercera Edad, Fili se unió a la Misión de la Montaña Solitaria, que provocó la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña, en Erebor. Fili nació en el año 2859, y era hijo de la hermana de Thorin Escudo de Roble, Dís. Fili y su hermano Kili eran tan fieles a su tío que ambos murieron defendiendo valientemente al agonizante Thorin durante la Batalla de los Cinco Ejércitos.

Finarfin. Rey elfo de Eldamar. Finarfin era el tercer hijo del Gran Rey de los noldor, Finwë. Finarfin y su hermano Fingolfin nacieron después del segundo matrimonio de Finwë con la reina Indris. Fëanor era su hermanastro mayor. Finarfin se casó con la princesa teleri Eärwen de Alqualondë, y esta unión tuvo cuatro hijos: Finrod, Orodreth, Angrod y Aegnor, y una hija, Galadriel. Tras el robo de los Silmarils y el asesinato de su padre por Morgoth, Finarfin se unió a sus hermanos en el juramento de venganza. Sin embargo, cuando Fëanor atacó Alqualondë y mató a muchos elfos teleri para hacerse con sus naves y zarpar hacia la Tierra Media, Finarfin se negó a continuar. Regresó a Tirion y gobernó como Gran Rey de los noldor que permanecieron en Eldamar. Al final de la Primera Edad del Sol, Finarfin llevó a esos noldor a la Tierra Media, junto al ejército valariano, y participó en la Guerra de la Ira. Después, Finarfin regresó a Eldamar y continuó gobernando a su pueblo con sabiduría e inteligencia.

Finduilas. Princesa dúnadan de Dol Amroth. Finduilas fue la esposa de Denethor II, Senescal de Gondor. Nacida en 2950 de la Tercera Edad, hija del príncipe Adrahil de Dol Amroth, Finduilas fue la hermosa y dedicada madre de Boromir y Faramir. Sin embargo, a lo largo de doce años de matrimonio se vio cada vez más aislada de su melancólico marido. Parece ser que también echaba de menos su infancia junto al mar. Fue apagándose y murió en 2988. Finduilas de Dol Amroth recibió sin duda su nombre en memoria de la princesa élfica Finduilas, de la Primera Edad del Sol. La primera

Finduilas amó primero a Gwindor, un señor elfo de Nargothrond, y después a Túrin, héroe de los edain. Tras la muerte de Gwindor y la destrucción de Nargothrond, en el 496 de la Primera Edad, Finduilas fue capturada y llevada por los orcos. En el momento en que iba a ser rescatada, cuando los haladim tendieron una emboscada a la horda de orcos en los vados del Teiglin, sus malvados captores la mataron.

Fingolfin. Rey elfo de Beleriand. Fingolfin era el segundo hijo de Finwë, el Gran Rey de los noldor de Eldamar. Sus hermanos eran Fëanor y Finarfin. Los hijos de Fingolfin fueron Fingon, Turgon y Aredhel. Aunque al principio se mostró relucante, acabó uniéndose a Fëanor en la persecución de Morgoth a la Tierra Media. Pero, cuando Fëanor se apoderó de las naves élficas en Alqualondë, Fingolfin se vio obligado a llevar a sus gentes al norte y cruzar Helcaraxë, el puente de «hielo crujiendo» que llevaba a la Tierra Media. Cuando Fingolfin puso pie en la Tierra Media surgió la primera luna y las hordas de Morgoth se retiraron. Tras la muerte de Fëanor después de la Batalla bajo las Estrellas, Fingolfin se convirtió en Gran Rey de los noldor en la Tierra Media. Se estableció en Hithlum y mantuvo a las fuerzas de Morgoth encerradas en Angband hasta la devastadora Batalla de la Llama Súbita en el 455 de la Primera Edad. Al ver la destrucción a su alrededor, Fingolfin se enfureció tanto que, desesperado, cabalgó hasta la puerta de Angband para retar a Morgoth. En el enfrentamiento, Fingolfin consiguió infligirle a Morgoth siete grandes heridas con su espada, Ringil, antes de que Morgoth lo matara. Su cuerpo fue rescatado por el águila Thorondor y enterrado en las Montañas Circundantes.

Fingon. Rey elfo de Beleriand. Nacido en Eldamar, Fingon era hijo de Fingolfin y fue uno de los noldor que persiguieron a Morgoth a la Tierra Media. Allí, reclamó para sí Dor-lómin, en Beleriand, y luchó valientemente durante la Guerra de las Joyas. Con la ayuda del águila Thorondor, Fingon rescató al hijo de Fëanor, Maedhros, de su lugar de encadenamiento en lo alto de las montañas de Angband. También fue el primero en combatir y rechazar a Glaurung el Dragón. A la muerte de su padre, en el 455 de la Primera Edad, Fingon pasó a ser Gran Rey de los noldor. Su reino sólo duró dieciocho años, porque los balrogs le dieron muerte en la tremenda Batalla de las Lágrimas Innumerables. Lo sucedió su hermano Turgon y, finalmente, su hijo Gil-galad.

Finrod Felagund. Rey elfo de Nargothrond. Nacido durante las Edades de las Estrellas en Eldamar, Finrod era hijo del príncipe noldo Finarfin, y esposo de la princesa vanya Amarië. Aunque a regañadientes, Finrod fue uno de los noldor que partieron en persecución de Morgoth a la Tierra Media. En Beleriand, Finrod edificó primero una torre élfica en Tol Sirion, pero después descubrió una red de maravillosas cavernas ocultas que daban al río Narog, y edificó las mansiones de Nargothrond. A partir de entonces se lo llamó Finrod Felagund, el «señor de las cuevas». Finrod gobernaba el mayor reino noldorin en la Tierra Media, y fue el primero de su raza que ofreció amistad a los hombres mortales. En la Batalla de la Llama Súbita, en el 455 de la Primera Edad, fue rescatado de una muerte segura por Barahir de los edain. Por ello, cuando Beren, el hijo de Barahir, fue a Nargothrond en busca de ayuda para su Búsqueda del Silmaril, en 466, Finrod se sintió obligado a auxiliarlo. Intentó vencer a Sauron y al ejército de licántropos que ocupaba la torre élfica que el propio Finrod había construido en Tol Sirion. Para ello retó a Sauron a un duelo de magos mediante canciones de poder. Desgraciadamente fue derrotado y hecho prisionero. Encerrado en las mazmorras de la torre, Finrod resultó muerto por un licántropo cuando intentaba defender a Beren.

Finwë. Rey elfo de Eldamar. Finwë fue el primer Gran Rey de los elfos noldor. Fue elegido por los Valar para guiar a su pueblo en el Gran Viaje desde la Tierra Media a las Tierras Imperecederas. En Eldamar, Finwë gobernó como Gran Rey desde la ciudad de Tirion. Finwë se casó dos veces. Su primera reina fue Míriel, quien dio a luz a Fëanor, el creador de los Silmarils. Su segunda reina fue Indris, de quien tuvo a

Fingolfin y Finarfin. Después del Oscurecimiento de Valinor, Melkor le dio muerte cuando Finwë defendía los Silmarils.



FRODOBOLSÓN

Frodo Bolsón. Hobbit de la Comarca y Portador del Anillo. Frodo nació en 2968 de la Tercera Edad, hijo de Drogo Bolsón y Prímula Brandigamo. Huérfano en la más tierna infancia, fue adoptado por su primo, Bilbo Bolsón de Bolsón Cerrado. Para ser hobbit, Frodo era extremadamente aventurero y muy erudito; era escritor de canciones y algo así como un experto en las leyendas y el idioma de los elfos. En 3001, cuando Bilbo dejó misteriosamente la Comarca, Frodo heredó Bolsón Cerrado y el Anillo Único. En 3018, Gandalf el Mago reapareció y urgió a Frodo a participar en la Misión del Anillo, para lo cual lo envió a Rivendel, donde se formaría la Comunidad del Anillo. Frodo a duras penas sobrevivió a las muchas aventuras y peligros del viaje, pero por fin consiguió entregar el Anillo Único a los fuegos del Monte del Destino. Al hacerlo, Frodo provocó el fin de la Guerra del Anillo. Después de la guerra, Frodo regresó a Bolsón Cerrado durante un tiempo, pero las heridas envenenadas y el trauma psíquico que experimentó durante la Misión empezaron a mostrar sus efectos. En el año 3021, Frodo se unió a la Última Cabalgata de los Guardianes de los Anillos y subió a una nave élfica para zarpar hacia las Tierras Imperecederas.

G

Galadriel. Reina élfica de Lothlórien. Galadriel era una princesa noldo, nacida en Eldamar durante las Edades de las Estrellas. Galadriel y sus hermanos se unieron a los noldor que fueron a la Tierra Media en pos de Morgoth y los Silmarils. Alta y hermosa, con el pelo rubio de su madre teleri, Eärwen, en Eldamar la llamaban Altáriel. Este

nombre se convirtió en Galadriel, que significa «dama de la luz» en sindarin. Durante la Primera Edad del Sol, en Beleriand, Galadriel vivió con su hermano Finrod en Nargothrond, antes de entrar en el reino sindarin de Doriath, donde disfrutó de la amistad de la reina Melian y se casó con el príncipe elfo gris Celeborn. Desde inicios de la Segunda Edad, la pareja y su única hija, Celebrían, vivieron en Lindon; luego, en el siglo octavo, marcharon a Eregion, el reino de los Herreros elfos. Algún tiempo después Galadriel y Celeborn cruzaron las Montañas Nubladas y gobernaron su propio reino en el Bosque Dorado de Lothlórien. Mediante uno de los tres Anillos élficos de Poder, Galadriel usó sus capacidades para tejer un círculo mágico de protección en torno a Lothlórien. Durante la época de la Guerra del Anillo, Galadriel dio refugio y regalos mágicos a la Comunidad del Anillo. Durante la guerra propiamente dicha, Galadriel repelió tres intentos de invasión y usó sus poderes para echar abajo las murallas de Dol Guldur y purificar el Bosque Negro. Luego, cuando la Tercera Edad tocaba a su fin, zarpó rumbo a las Tierras Imperecederas.



GANDALF ELBLANCO

Gandalf. Istar, Mago de la Tierra Media. En las Tierras Imperecederas, Gandalf era un espíritu Maia, Olórin, que habitaba en los jardines de Lórien, el Señor de los Sueños, y que visitaba a menudo a Nienna la Compasiva. Alrededor del año 1000 de la Tercera Edad, fue elegido para ser uno de los Istari o Magos que fueron enviados a la Tierra Media. En oestron se lo llamaba Gandalf el Gris, para los elfos era Mithrandir, el «peregrino gris», y para los haradrim, Incánus. Su aspecto externo era el de un anciano barbudo vestido con una gran capa y con un sombrero puntiagudo y un gran bastón. A su llegada a los Puertos Grises, Círdan le dio Narya, el «anillo de fuego». Durante más de dos mil años, Gandalf laboró contra los poderes del mal que resurgían en la Tierra Media. En 2941, Gandalf inspiró la Misión de la Montaña Solitaria que trajo la

muerte de Smaug el Dragón. Durante esta misión, Gandalf consiguió la espada Glamdring, y Bilbo Bolsón se encontró el Anillo Único.

En 3018, Gandalf fue a ver a Frodo Bolsón en la Comarca e inició la Misión del Anillo. En Rivendel pasó a formar parte de la Comunidad del Anillo y la guió a través de muchos peligros. Entonces, en el puente de Khazad-dûm, Gandalf cayó en mortal combate con el Balrog de Moria. Sin embargo, el espíritu del Mago resucitó como Gandalf el Blanco, un ser radiante al que ninguna arma podía dañar. Durante la Guerra del Anillo, Gandalf el Blanco, montando a lomos de su caballo Sombragrís, estuvo en todas partes: dio ánimos al rey Théoden de Rohan, venció a Saruman en Isengard, y repelió al rey brujo en las puertas de Minas Tirith. Luchó junto a los Capitanes del Oeste ante la Puerta Negra de Mordor, mientras el Portador del Anillo destruía el Anillo Único. Terminada la guerra, Gandalf controló la unificación de Gondor y Arnor; luego, en 3021, se embarcó en el último viaje de los Guardianes de los Anillos, rumbo a las Tierras Imperecederas.

Ghân-buri-Ghân. Fue el cacique wose de Druadan. Durante la Guerra del Anillo, Ghân-buri-Ghân era el jefe de la raza de piel blanca y aspecto de pigmeos conocida como los woses, que habitaba en el bosque Druadan, y que ayudó a los rohirrim y dúnedain a romper el asedio de Gondor.

Ghân guió a los rohirrim a través de las sendas secretas del bosque para que tuvieran la ventaja de la sorpresa en la Batalla de los Campos del Pelennor. En la batalla que se produjo posteriormente, el pueblo de Ghân acabó con muchos orcos que intentaron huir a las tierras boscosas. Después de la guerra, se les concedió a Ghân y su pueblo derecho legal sobre su tierra del bosque.

Gil-galad. Rey elfo de Lindon. Gil-galad nació durante la Primera Edad del Sol en Hithlum, en Beleriand, hijo del Gran Rey Fingon. Tras la muerte de su padre se vio obligado a huir a la isla de Balar, en 473. Gil-galad —que significa «estrella radiante»— fue hecho Gran Rey tras la caída de Gondolin y la muerte de Turgon, su tío, en 511. Tras el hundimiento de Beleriand, Gil-galad reinó sobre los elfos noldor supervivientes en Lindon. Durante la Segunda Edad, Gil-galad envió sus fuerzas a la Guerra de Sauron y los elfos, y más tarde se unió a los dúnedain en la Última Alianza de elfos y hombres. En 3434, Gil-galad, armado con su temible lanza Aeglos, guió a la Alianza en la Batalla de Dagorlad. Las fuerzas de Sauron fueron aplastadas, y durante siete años la Alianza asedió Mordor. Sauron fue obligado a salir a campo abierto y fue vencido, pero en ese último duelo tanto el rey dúnadan como Gil-galad murieron.

Gimli. Enano de Erebor. Nacido en 2879 de la Tercera Edad en las Montañas Azules, Gimli fue a vivir a Erebor en 2941, tras la muerte de Smaug el Dragón. El padre de Gimli era Glóin, uno de los enanos de Thorin y Compañía. En 3018, Gimli acompañó a su padre a Rivendel, donde fue elegido para formar parte de la Comunidad del Anillo. Gimli fue uno de los pocos enanos que se mostraron amistosos con los elfos. De hecho, tras su entrada en Lothlórien, se mostró devoto del recuerdo de Galadriel, la reina élfica, y siempre llevó consigo un mechón de sus cabellos. Su mejor amigo era Legolas, el elfo sinda.

Gimli luchó valientemente en las batallas de Cuernavilla y de los Campos del Pelennor y ante la Puerta Negra de Mordor. Tras la guerra, Gimli se convirtió en Señor de las Cavernas Centelleantes, las cavernas que se encontraban bajo el Abismo de Helm. Siguió siendo Señor de las Cavernas Centelleantes hasta la muerte de Aragorn en el 120 de la Cuarta Edad, cuando, junto con su amigo Legolas, zarpó en una nave élfica en dirección hacia las Tierras Imperecederas.



GLAURUNG

Glaurung. Dragón de Angband. Glaurung fue el primero y el más grande de los urulóki o dragones con aliento de fuego. Llamado el Padre de los dragones, surgió de los Pozos de Angband en el año 260 de la Primera Edad del Sol, pero en esa ocasión fue rechazado. Creció durante dos siglos más en Angband antes de ser liberado nuevamente en la terrible Batalla de la Llama Súbita que rompió el asedio de Angband. A ésta siguió la Batalla de las Lágrimas Innumerables, en la que Glaurung fue acompañado al combate por una legión de dragones de fuego menores. Contra ellos sólo pudieron resistir los enanos de Belegost. Aunque le costó la vida, el rey enano Azaghâl hirió a Glaurung y lo obligó a retirarse de la lucha.

En 496, Glaurung destruyó los ejércitos de Nargothrond en Tumhalad y se apoderó del gran palacio. Reunió su botín en un gran tesoro y se tumbó sobre él. Mientras guardaba este tesoro, usó sus hipnóticos sortilegios de dragón para destruir o arruinar las vidas de Túrin, Niënor y Finduilas. Sin embargo, en el año 501, el héroe Túrin Turambar, gracias a su astucia, consiguió hundir su espada en lo más hondo del vientre de Glaurung y mató a la bestia.

Glóin. Enano de Thorin y Compañía. Glóin, hijo de Gróin, nació en el año 2783 de la Tercera Edad. Luchó en la Batalla de Azanulbizar y fue compañero del rey Thráin II y de su hijo, Thorin Escudo de Roble. Participó con Thorin y Compañía en la Misión de Erebor, que acabó con la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña. En dicho reino llegó a ser un noble importante y rico. En el año 3018, viajó con su hijo a Rivendel. Su hijo, Gimli, fue entonces elegido para formar parte de la Comunidad del Anillo, y Glóin regresó a Erebor. Durante la Guerra del Anillo luchó en la defensa de Erebor. Murió en el año 15 de la Cuarta Edad.

Glorfindel. Señor elfo de Rivendel. Durante la época de la Guerra del Anillo, Glorfindel

parece que fue el segundo en rango en Rivendel, por detrás únicamente de Elrond Medio elfo. En 3018 de la Tercera Edad se encontró con Frodo, el Portador del Anillo, cuando iba de camino a Rivendel y, montado en su caballo blanco Asfaloth, se atrevió a enfrentarse con los Espectros del Anillo en el vado del Bruinen. Sus orígenes son oscuros, pero se sabe que Glorfindel mandó guerreros elfos en la Batalla de Fornost que, en el 1975 de la Tercera Edad, significó la destrucción del dominio del rey brujo en Angmar. Junto con los otros elfos de Rivendel, no cabe duda de que partió hacia las Tierras Imperecederas en algún momento de la Cuarta Edad. Su nombre le venía probablemente del legendario Glorfindel de Gondolin, que fue el jefe de las fuerzas del rey Turgon en la Batalla de las Lágrimas Innumerables, y ganó su mayor fama tras la caída de Gondolin, en 511 de la Primera Edad. En una emboscada de las fuerzas de Morgoth, Glorfindel luchó contra un poderoso balrog y ambos cayeron por un precipicio y encontraron la muerte.



GOLLUM

Gollum. Necrófago y antiguo hobbit. Gollum fue una vez un hobbit de la rama de los Fuertes, llamado Sméagol, nacido no muy lejos de los Campos Gladios, en los Valles del Anduin. En 2463 de la Tercera Edad, el primo de Sméagol, Déagol, encontró el Anillo Único pescando, y Sméagol lo mató inmediatamente por el Anillo. El poder del Anillo alargó la vida de Sméagol, pero lo deformó hasta dejarlo irreconocible. A partir de entonces se lo llamó Gollum, por los ruidos asquerosos y guturales que hacía cuando intentaba hablar. Se convirtió en un ser fantasmal que evitaba la luz y que vivía de horribles asesinatos, comiendo carne impura. Se encontraba más a gusto en las oscuras lagunas de las profundas cavernas. Su piel perdió todo el pelo y se volvió negra y húmeda, y su cuerpo delgado y desvaído. Su cabeza parecía una calavera y sus ojos eran saltones como los de un pez. Le crecieron los dientes, como colmillos de

orco, y sus pies de hobbit se volvieron planos y palmeados. Durante casi cinco siglos, Gollum vivió escondido en las cavernas bajo las Montañas Nubladas.

Entonces, en 2941, el hobbit Bilbo Bolsón realizó una visita decisiva a su caverna y le arrebató a Gollum el Anillo Único. En 3019, Gollum encontró por fin a Frodo Bolsón, el nuevo Portador del Anillo, pero, por mucho que lo intentó, no consiguió vencerlo. Durante un tiempo hasta pareció que Frodo sería capaz de amansar a Gollum, pero Gollum vivía de la traición.

Y así fue que en el último instante, cuando el poder del Anillo se impuso incluso al buen Frodo en el Monte del Destino, Gollum atacó al Portador del Anillo en el borde de las Grietas del Destino. Haciendo uso de toda su fuerza maligna, Gollum consiguió el Anillo arrancando de un mordisco el dedo de Frodo, pero, en ese momento de triunfo, tropezó y cayó con su preciado trofeo a las feroces entrañas de la Tierra.

Gorbag. Uruk-hai de Minas Morgul. Durante la Guerra del Anillo, Gorbag fue capitán de una compañía de orcos de Morgul que se vio envuelta en una pelea con otra compañía de orcos por la posesión de la cota de malla de mithril de Frodo Bolsón. Los orcos de la Torre, mandados por Shagrat, resultaron victoriosos, y Gorbag halló la muerte en el enfrentamiento.



GOTHMOG ELBALROG

Gothmog. Balrog de Angband. El más poderoso de los lugartenientes de Morgoth,

Gothmog, Señor de los balrogs, era un espíritu de fuego Maia en su origen. Junto con los otros balrogs, se rebeló con Morgoth contra los Valar y luchó contra éstos y contra los elfos. Siguiendo órdenes de su señor, mató al Gran Rey Fëanor ante las puertas de Angband. Durante las Guerras de Beleriand, Gothmog se cobró terribles venganzas con sus látigos de fuego y su negra hacha. Durante la Batalla de las Lágrimas Innumerables, mató a Fingon y capturó a Húrin. En el año 511 de la Primera Edad mandó con éxito las fuerzas de las tinieblas contra Gondolin. Al frente de la hueste de balrogs, de las legiones de orcos y dragones, y rodeado por su guardia personal de trolls, Gothmog venció a los defensores del último reino noldorin. Durante el saqueo de la ciudad, Gothmog combatió en duelo con Ecthelion, Gran Capitán de Gondolin, y ambos resultaron muertos.

Grishnákh. Orco de Mordor. Durante la Guerra del Anillo, Grishnákh era el capitán de la horda que atacó a la Comunidad del Anillo y mató a Boromir. Grishnákh y su banda cogieron prisioneros a Meriadoc Brandigamo y a Peregrin Tuk, porque creían que podían llevarlos hasta el Anillo Único. Tan traicionero como malvado, Grishnákh ambicionaba el Anillo Único para sí y por eso arrebató a los hobbits cautivos de los orcos de Isengard que los vigilaban. Esto fue para los hobbits una bendición oculta, pues aquella noche el campamento orco fue barrido por los Jinetes de Rohan, quienes mataron a Grishnákh y permitieron escapar a los hobbits.

Gwaihir, el Señor de los Vientos.

Águila de las Montañas Nubladas. A finales de la Tercera Edad del Sol, Gwaihir era el águila más grande y poderosa de su tiempo. Era el rey de todas las aves y un amigo especial de los Magos y elfos, sobre todo después de que Gandalf le curó una herida de arma envenenada. Durante la Misión de Erebor, en 2941, Gwaihir y sus águilas rescataron a Thorin y Compañía de un ataque de orcos. Durante la Batalla de los Cinco Ejércitos ante Erebor, Gwaihir y sus águilas desempeñaron un papel decisivo para cambiar el rumbo de la lucha. Durante la Guerra del Anillo, Gwaihir liberó a Gandalf de Isengard y más tarde lo bajó desde el pico de Zirak-zigil tras su combate con el Balrog. Durante la última batalla de la guerra, ante la Puerta Negra de Mordor, Gwaihir y su hermano Landroval guiaron a todas las águilas del norte contra los Espectros del Anillo, justo en el momento en que era destruido el Anillo Único. Entonces Gwaihir y su hermano Landroval volaron hasta las laderas del Monte del Destino, donde rescataron a Frodo Bolsón y a Samsagaz Gamyi.

H

Helm Manomartillo. Hombre del Norte, rey de Rohan. Helm Manomartillo nació en 2691 de la Tercera Edad. Se convirtió en el noveno rey de Rohan en 2741. Helm gobernó durante diecisiete años antes de que Rohan sufriera una devastadora invasión dunlendina. Tras la derrota de los rohirrim en los Vados del Isen en 2758, Helm y su ejército se retiraron a la fortaleza de Cuernavilla, donde mantuvieron al enemigo a raya durante el Largo Invierno. A menudo aterrorizaba a los sitiadores dunlendinos saliendo a la nieve por la noche y matando en silencio a sus enemigos con las manos desnudas. En una de esas salidas, Helm murió congelado. El Abismo de Helm, la Empalizada de Helm y la Puerta de Helm fueron todos bautizados en honor a Helm Manomartillo.



HUAN ELPERROLOBO

Huan. Perro lobo de los Valar. Huan, el perro de Oromë el Cazador, fue regalado al príncipe noldo Celegorm. Huan marchó con su nuevo amo a Beleriand. Debido al amor que sentía por la princesa élfica Lúthien, quedó atrapado en la Búsqueda del Silmaril. Mató, uno por uno, a los licántropos de Tol Sirion, incluyendo a su progenitor, el poderoso Draugluin, e incluso consiguió derrotar a Sauron con forma de lobo. Por último se enfrentó a Carcharoth, el lobo más grande y poderoso de todos los tiempos que había sido criado personalmente por Morgoth, el Enemigo Oscuro, en los Pozos de Angband. Huan venció en ese combate, pero fue herido mortalmente por los colmillos envenenados de Carcharoth.

Húrin. Señor edain de Dorthonion. Nacido a mitades del siglo cuarto de la Primera Edad, Húrin era hijo de Galdor, Señor de los edain. Casó con Morwen, una dama de la Primera Casa, y fue padre de tres hijos: Túrin, Lalaith y Niënor. Era un hombre bajo pero de poderosa complexión. En 462, el padre de Húrin murió en la ruptura del asedio de la torre élfica de Barad Eithel. En la Batalla de las Lágrimas Innumerables, en el 473, halló la muerte el hermano de Húrin, Huor, junto con todos los edain de la retaguardia, excepto Húrin, quien mató a setenta trolls antes de ser capturado y llevado a Angband. Resistió terribles torturas y engaños y fue encerrado en una grieta del Thangorodrim durante veintiocho años. Un año después de la muerte de su hijo Túrin, Húrin ayudó sin darse cuenta a Morgoth a encontrar la localización exacta de Gondolin. Siguió una existencia maldita y encontró a su esposa el día en que ésta murió. Luego fue a Nargothrond, donde mató al Enano Mezquino Mím por haber traicionado a su hijo, recuperó el collar, el Nauglamír, y se lo llevó a Thingol, que estaba en Menegroth. Allí, en el 503, Melian la Maia limpió su mente de los torturadores engaños de Morgoth,

antes de que Húrin se alejara para morir.

I J

Ilmarë. Doncella Maia de Varda. Ilmarë es la más importante de los espíritus Maiar femeninos, y la más querida por los elfos. Como doncella de Varda, la Reina de los Cielos, es el espíritu guardián de las estrellas.



IMRAHIL

Imrahil. Príncipe dúnadan de Dol Amroth. De sangre mixta de dúnadan y de elfo, el príncipe Imrahil, durante la Guerra del Anillo, fue uno de los campeones en la Batalla de los Campos del Pelennor y tomó el mando temporalmente de la Torre Blanca de Gondor después de la muerte de Denethor II. Como uno de los Capitanes del Oeste, luchó ante la Puerta Negra de Mordor. Su hija, Lothíriel, se casó con Éomer, rey de

Rohan.

Ingwë. Rey elfo de Eldamar. Ingwë era el Gran Rey de los elfos vanyar, el Primer Linaje que emprendió el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas. Fueron los primeros en establecerse en Eldamar, aunque después se les unieron los noldor y los teleri. Los vanyar eran los elfos preferidos de Manwë, por lo que al final Ingwë llevó a su pueblo a Valinor, donde se establecieron a los pies de la montaña sagrada Taniquetil.

Isildur. Rey dúnadan de Gondor. En el 3319 de la Segunda Edad, el príncipe númenóreano Isildur, su hermano Anárion, su padre Elendil y sus seguidores escaparon de la Caída de Númenor. En la Tierra Media, Isildur y Anárion edificaron Minas Ithil, Minas Anor y Osgiliath en el sur, y gobernaron conjuntamente como reyes de Gondor. Como Señor de Ithilien, Isildur vivió en Minas Ithil hasta 3429, cuando Sauron, el Señor de los Anillos, se apoderó de la ciudad. Huyó entonces a Arnor, el reino septentrional de su padre, y dejó a su hermano para que defendiera el resto de Gondor. Regresó en 3434 con la Última Alianza de elfos y hombres, que destruyó al ejército de Sauron en la Batalla de Dagorlad. Sin embargo, tanto su hermano como su padre murieron durante el asedio de la Torre Oscura. Isildur venció finalmente a Sauron al cortarle el dedo en el que tenía el Anillo Único. Tras esta victoria, Isildur sucumbió al poder del Anillo Único y se negó a destruirlo. Dos años después, Isildur cayó en una emboscada de los orcos en los Campos Gladios. Intentó escapar usando el poder de invisibilidad del Anillo Único para esconderse y cruzar el río a nado. Pero, en el agua, el Anillo Único se le escapó del dedo, y los orcos lo mataron.

K

Khamûl. Nazgûl o Espectro del Anillo. Khamûl fue un rey de los Orientales que cayó bajo la influencia de Sauron durante la Segunda Edad del Sol y que recibió uno de los Nueve Anillos de los hombres mortales. Llamado a veces el Oriental Negro, o la Sombra del Este, Khamûl era el segundo Nazgûl en importancia detrás del rey brujo. Luchó a favor de Sauron hasta que el Señor de los Anillos fue vencido al final de la Segunda Edad. En la Tercera Edad, Khamûl parece haber sido el principal lugarteniente de Sauron en el Bosque Negro, desde aproximadamente el año 1100. Con seguridad, a partir de 2951, Khamûl fue Señor de Dol Guldur. Durante la Misión del Anillo, Khamûl fue el Jinete Negro que entró en Hobbiton y que luego persiguió a Frodo Bolsón y casi lo alcanzó en la balsa de Balsadera. Durante la Guerra del Anillo, los espectros del Anillo llevaron la desesperación a los enemigos de Sauron. Tras la destrucción del rey brujo en la Batalla de los Campos del Pelennor, Khamûl se convirtió en el nuevo Capitán de los Espectros del Anillo, y fue uno de los ocho espectros supervivientes que volaron en sus Bestias Aladas a la Batalla ante la Puerta Negra.

Sin embargo, todo su malvado poder quedó reducido a nada, porque, una vez destruido el Anillo Único en los fuegos del Monte del Destino, todo el imperio de Sauron se acabó. Khamûl y los otros espectros fueron enviados lanzando alaridos a las sombras, de donde no regresaron jamás.

Kíli. Enano de Thorin y Compañía. Kíli se embarcó en la Misión de la Montaña Solitaria en 2941 de la Tercera Edad, misión que terminó con la muerte de Smaug el Dorado y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña. Al ser hijo de la hermana de Thorin, Dís, Kíli era totalmente fiel a su tío. Tanto Kíli como su hermano Fíli murieron en la Batalla de los Cinco Ejércitos defendiendo a Thorin.

L

Landroval. Águila de las Montañas Nubladas. Landroval era hermano de Gwaihir, el Señor de los Vientos, Señor de las águilas de las Montañas Nubladas. Landroval y su

hermano eran las águilas de mayor tamaño en la Tercera Edad y a menudo acudieron en auxilio de los Pueblos Libres contra los siervos malignos de Sauron. Landroval voló junto a Gwaihir en muchas de sus aventuras; especialmente en la Batalla de los Cinco Ejércitos y en la Batalla ante la Puerta Negra de Mordor. Tras la destrucción del Anillo Único, Landroval y Gwaihir rescataron a Frodo Bolsón y Samsagaz Gamyi de las laderas del Monte del Destino.

Legolas. Príncipe elfo del Reino del Bosque. Legolas (cuyo nombre significa «hoja verde») era hijo de Thranduil, el rey elfo sinda del Reino del Bosque, en el Bosque Negro septentrional. En el 3019 de la Tercera Edad del Sol, Legolas se convirtió en miembro de la Comunidad del Anillo. Sus agudos ojos élficos, sus habilidades de conocedor del bosque y su mortífero arco demostraron ser de gran valor para la Comunidad en sus muchas aventuras. Tras la muerte de Boromir y la disolución de la Comunidad, Legolas siguió con Gimli el enano y con Aragorn para luchar en la Batalla de Cuernavilla. Los tres atravesaron las Sendas de los Muertos, para coger los barcos Corsarios en Pelargir, y navegar después hasta la Batalla de los Campos del Pelennor. En la posguerra, Legolas creó una colonia de elfos del bosque en Ithilien. Tras la muerte de Aragorn en el año 120 de la Cuarta Edad, Legolas, junto con su amigo Gimli el enano, zarpó hacia las Tierras Imperecederas.



GRÍMA LENGUA DE SERPIENTE

Lengua de Serpiente. Hombre del Norte, de Rohan. En la época de la Guerra del Anillo, Gríma Lengua de Serpiente era el deforme consejero principal del rey Théoden de Rohan. En secreto era siervo y espía de Saruman que minaba al viejo rey y lo debilitaba con los hechizos malignos del Mago. Después de que Gandalf curó a Théoden, Gríma huyó a Isengard, donde él y Saruman acabaron siendo vencidos y capturados por los ents. Después viajó con Saruman a la Comarca, donde se volvió

contra su amo y lo mató. A su vez, la patética criatura fue inmediatamente muerta por los hobbits.

Lórien. Vala, Señor de los Sueños. El nombre de Lórien significa «país de los sueños», que es también el nombre de su dominio. Éste lo forman los jardines dorados en las Tierras Imperecederas, donde los Valar, Maiar y eldar acuden para restaurar física y espiritualmente sus poderes. Lórien recibe también el nombre de Irmo y es el dador de visiones y sueños. En medio de su jardín se encuentra el lago de Lórellin y en el centro de ese lago está la isla de Estë, la Curadora, su esposa. Su hermano es Mandos, el Señor del Destino, y su hermana es Nienna la Plañidera.



LA PRINCESA LÚTHIEN

Lúthien. Princesa élfica de Doriath. Lúthien era hija del rey sinda Thingol, elfo gris, y de Melian la Maia. Nació durante las Edades de las Estrellas y era considerada la doncella más hermosa de todas las razas. En el año 465 de la Primera Edad del Sol, conoció al héroe edain Beren, un mortal, y los dos se enamoraron. El rey Thingol no vio esto con buenos ojos y le impuso a Beren una misión imposible: la Búsqueda del Silmaril. A pesar del peligro, Lúthien también se embarcó en esta búsqueda. Con Huan, el perro lobo de los Valar, venció a Sauron en la isla de los Licántropos y liberó a Beren, preso en sus mazmorras. Luego siguió con Beren a Angband, donde lanzó sortilegios que permitieron a aquél arrancar un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth. Aunque la misión quedó completada, le costó la vida a Beren. Lúthien sintió tales remordimientos que se fue marchitando y murió. Sin embargo, cuando se encontró delante de Mandos, Señor de los Muertos, entonó una canción de tal tristeza que, apiadado, él concedió a la pareja una segunda vida mortal. Unida al fin a Beren, Lúthien pronto dio a luz a Dior, su único hijo. Los dos amantes vivieron durante otros cuarenta años en Ossiriand, antes de que les llegara su segunda y definitiva muerte.

M

Mandos. Vala, Señor del Destino. Mandos es el nombre de la Casa de los Muertos, en las costas occidentales de Valinor, que da a las Murallas de la Noche. Aunque el

verdadero nombre del guardián valariano de dicha casa es Námo, todos lo llaman Mandos, el Señor del Destino, que conoce el destino de todo. Es el severo Juez de los Muertos, que sólo una vez sintió compasión, cuando Lúthien cantó ante él. Su esposa es Vairë, la Tejedora. Su hermano es Lórien, el Señor de los Sueños, y su hermana es Nienna la Plañidera.



MANWĒ

Manwë. Vala, rey de Arda. Manwë Súlmo es el Señor del Aire, y con su esposa, Varda, la Reina de los Cielos, gobierna toda Arda desde sus palacios de Ilmarin, en la cima de Taniquetil, la montaña más alta del mundo. Manwë, que significa «el bueno», también se conoce como Señor del Viento, porque su elemento es el aire puro, el viento, las nubes y las tormentas. Las águilas y todas las aves son sagradas para él. Sus ojos y sus ropas son azules y su cetro está hecho de zafiro. Manwë ve todo el mundo que se extiende bajo el cielo y es el aliento de todos los pueblos del mundo. Los elfos vanyar son sus preferidos porque son los más hábiles en poesía, que es el gran deleite de este Vala.

Melian la Maia. Reina Maia de Doriath. En Valinor, Melian era un espíritu Maia que cuidaba de los árboles floridos en la Tierra de los Sueños de Lórien, y que servía a las reinas valarianas, Vana la Siempre Joven y Estë la Curadora. Pero durante las Edades de las Estrellas marchó a Beleriand, en la Tierra Media, y se enamoró de Elwë Singollo, el Gran Rey de los teleri. Juntos, Melian y Thingol (como se llamó Elwë después) fundaron el reino de Doriath y edificaron Menegroth. Éste fue el reino de los sindar, los elfos grises, que estaba protegido por una barrera invisible de un poderoso sortilegio, llamado la Cintura de Melian. Melian y Thingol tuvieron una hija, la incomparable Lúthien. Durante muchas Edades de las Estrellas, y durante casi toda la Primera Edad del Sol, el encantamiento de Melian protegió a Doriath de todo mal. Pero, al final, el

conflicto de la Guerra de las Joyas consiguió penetrar en el reino sindarin. Cuando el rey Thingol fue asesinado a traición en el año 505 de la Primera Edad, Melian no soportó seguir viviendo en la Tierra Media y huyó de Beleriand. Su sortilegio de protección a Doriath se desvaneció, y ella regresó a las Tierras Imperecederas.



MELKOR, O MORGOTH EL ENEMIGO

Melkor. Vala, Señor de las Tinieblas. Ya cuando era un espíritu Ainur, Melkor —que significa «aquel que se alza en poder»— estaba lleno de orgullo y llevó la discordia a la Gran Música y la Visión. En Arda, Melkor hizo de las Tinieblas y del Frío su reino. Durante la formación de Arda, frustró su creación de manera que se convirtió en algo mancillado e imperfecto. Y mientras los Valar se entregaban a la construcción de su reino en Almaren, Melkor corrompió a muchos de los espíritus Maiar. Los llevó al norte de la Tierra Media y construyó sus reinos rivales de Utumno y Angband. En Arda, Melkor declaró cinco grandes guerras contra los Valar, arrasó Almaren y destruyó las Grandes Lámparas y los Árboles de los Valar. Al principio, Melkor podía presentarse tanto con aspecto hermoso como horrible, pero, tras la destrucción de los Árboles de los Valar, siempre asumió su forma maligna, que los elfos llamaron Morgoth, el «Enemigo Oscuro del Mundo».

Alto como una torre, Morgoth llevaba una corona de hierro y una armadura negra. Portaba también la maza llamada Grond, el Martillo de los Mundos Subterráneos, y un enorme escudo negro. El fuego de la malicia ardía en sus ojos, y tenía el rostro deforme y marcado por cicatrices y las manos con eternas quemaduras producidas por el fuego de los Silmarils. Pero, en la Guerra de la Ira, todo el poder de Melkor fue destruido y fue el único Vala expulsado de las Esferas del Mundo para habitar eternamente en el Vacío.



MERIADOCBRANDIGAMO

Meriadoc Brandigamo. Hobbit de la Comarca. Meriadoc Brandigamo nació en 2982 de la Tercera Edad, hijo de Saradoc Brandigamo, Señor de Los Gamos. En 3018, Merry pasó a ser uno de los cuatro hobbits miembros de la Comunidad del Anillo, y sobrevivió a muchas aventuras hasta la ruptura de la Comunidad, cuando él y Pippin (Peregrin Tuk) fueron capturados por orcos de Isengard. Cuando los rohirrim atacaron a los orcos, los hobbits consiguieron escapar hasta el Bosque de Fangorn y ayudaron a convencer a los ents para que atacaran Isengard. Merry llegó a ser más tarde escudero del rey Théoden de Rohan. Se convirtió en una figura heroica cuando, con la doncella Eowyn, mató al rey brujo de Morgul en la Batalla de los Campos del Pelennor. Este encuentro casi significó la muerte de Merry, pero fue curado por Aragorn. Al regresar a la Comarca, más tarde en ese mismo año, Merry luchó en la Batalla de Delagua. Merry se casó después con Estella Bolger y sucedió a su padre como Señor de Los Gamos. Merry y Pippin fueron los hobbits más altos de toda la historia, llegando a medir casi el metro cuarenta. En el año 64 de la Cuarta Edad, Merry y Pippin dejaron la Comarca para pasar sus últimos años en Rohan y Gondor, donde fueron enterrados con los máximos honores en la Casa de los Reyes.

Miembros de Junco. Ent mujer, esposa de Bárbol. Miembros de Junco, la de los Pies Ligeros, era una hembra ent, o ent mujer, amada por Bárbol del Bosque de Fangorn. Miembros de Junco se parecía a un abedul, y por lo tanto su nombre élfico era Fimbrethil o «abedul fino». Durante las Edades de las Estrellas, Miembros de Junco y las otras ents mujeres vivieron con los ents varones en armonía. Pero, durante las Edades del Sol, las ents mujeres se mudaron a tierras abiertas y cuidaron de árboles frutales, arbustos y hierbas, mientras que los ents prefirieron los densos bosques. Pero, a finales de la Segunda Edad, los jardines de las ents mujeres fueron destruidos.

Miembros de Junco y las otras ents mujeres o bien resultaron muertas en aquella época o fueron expulsadas hacia el este o el sur de la Tierra Media.

Mîm. Enano Mezquino, rey de Amon Rûhd. Mîm fue el último rey de los Noegyth Nibin o Enanos Mezquinos que vivieron en las cavernas bajo Amon Rûhd, en Beleriand. A finales del siglo quinto de la Primera Edad del Sol, toda la población de esta raza en decadencia consistía en Mîm y sus dos hijos, Ibun y Khîm. En el 486 de la Primera Edad, Mîm fue capturado por los renegados de Túrin Turambar, a quienes llevó al refugio seguro de sus cavernas secretas. Al año siguiente, Mîm fue capturado por los orcos y salvó su vida traicionando a Túrin y su banda, quienes cayeron en una emboscada y fueron masacrados. Sin embargo, Mîm consiguió su libertad para bien poco. Los dos hijos de Mîm perecieron y el padre de Túrin, Húrin, persiguió al que había traicionado a su hijo y lo mató de un solo golpe.

Morgoth. Vala, Señor de las Tinieblas. Morgoth, que significa «El Enemigo Oscuro», era el nombre que los elfos noldor dieron al maligno señor valariano que destruyó los Árboles de la Luz, robó los Silmarils y mató a su rey. Pero su historia se cuenta aquí bajo su nombre original, Melkor.

N

Nahar. Caballo de los Valar. El gigantesco caballo blanco de Oromë. Nahar es el primer caballo de la creación y el progenitor de todos los caballos. Durante las Edades de la Oscuridad y las Estrellas, Oromë cabalgaba sobre Nahar para visitar las regiones boscosas de la Tierra Media. En uno de estos viajes, Oromë y Nahar descubrieron a los elfos junto a las Aguas del Despertar.

Nessa. Vala, llamada «la Bailarina». Es la hermana de Oromë y la esposa de Tulkas el Luchador. Es un espíritu de los bosques, y los venados son sagrados para ella. Es ligera, ágil y una maravillosa bailarina.

Nienna. Vala, llamada «la Plañidera». La principal ocupación de Nienna es el luto, que es lo que significa su nombre. Es hermana de Lórien y Mandos. Vive sola en el oeste de Valinor, donde sus mansiones miran al mar y a las Murallas de la Noche. Sus lágrimas tienen poder curativo y llenan a los demás de esperanza.

Nimrodel. Doncella élfica de Lothlórien. Durante el segundo milenio de la Tercera Edad del Sol, Nimrodel y su amante Amroth se prometieron en Lothlórien. Pero la pareja se separó en la época en que surgió el Balrog de Moria, en 1980. Nimrodel, que significa «dama blanca», se perdió en las Montañas Blancas.

Nori. Enano de Thorin y Compañía. Participó en la Misión de Erebor en el año 2941 de la Tercera Edad, misión que terminó con la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña. Vivió siempre en Erebor.

O

Óin. Enano de Thorin y Compañía. Óin, hijo de Gróin, nació en 2774 de la Tercera Edad y se unió a la Misión de Erebor en 2941. Tras la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña, Óin se estableció en Erebor durante un tiempo, pero en 2989 partió con Balin y Ori en un intento de restablecer un reino enano en Moria. Allí murió en 2994, víctima del monstruo conocido como Guardián del Agua.

Olwë. Rey elfo de Alqualondë. Era hermano de Elwë, el primer Gran Rey de los teleri. Ambos guiaron a su pueblo en el Gran Viaje. Pero, en Beleriand, Elwë fue encantado por Melian la Maia y se quedó para fundar el reino de los elfos grises. Olwë se convirtió en Gran Rey de los teleri y los condujo primero a Tol Eressëa y por último a Alqualondë.

Ori. Enano de Thorin y Compañía. En 2941 de la Tercera Edad, Ori se embarcó en la Misión de Erebor, que terminó con la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña. Ori permaneció en Erebor hasta 2989, cuando partió con Balin y Óin en un intento de volver a colonizar Khazad-dûm. Allí murió en 2994, en la Estancia de Mazarbul.

Oromë. Vala, llamado «el Cazador». Espíritu Ainur que descendió de los Palacios Intemporales a Arda durante las Edades de la Oscuridad. Oromë gustaba de montar su caballo blanco, Nahar, y cabalgar por los bosques de la Tierra Media. El nombre Oromë significa «soplador del cuerno», y el sonido de su cuerno, Valaróma, aterrorizaba a los servidores de las tinieblas. Su hermana es Nessa la Bailarina, y su esposa Vana la Siempre Joven. Oromë fue el primero de los Valar que descubrió a los elfos y fue él quien los invitó a ir a Eldamar. Los sindar lo llaman Araw y los hombres Béma. Vive en los bosques de Oromë, en el sur de Valinor.

Ossë. Espíritu Maia del mar. Ossë, Señor de las Olas, con su esposa Uinen, la Dama de las Calmas, gobernaba el mar de la Tierra Media. Ossë servía a Ulmo, Señor de todas las Aguas, y era temido por todos los que navegaban los mares. Los marinos oraban a Uinen para que apaciguara su furia y calmara su salvaje y tempestuosa alegría. Ossë, que se hizo amigo de los elfos del mar o teleri y les enseñó el arte de construir barcos, fue también el que levantó la isla de Númenor desde el fondo del mar.

P Q



PEREGRINTUK

Peregrin Tuk. Hobbit de la Comarca. Peregrin Tuk nació en 2990 de la Tercera Edad, hijo del Thain de la Comarca. Como amigo fiel de Frodo Bolsón, lo siguió en la Misión

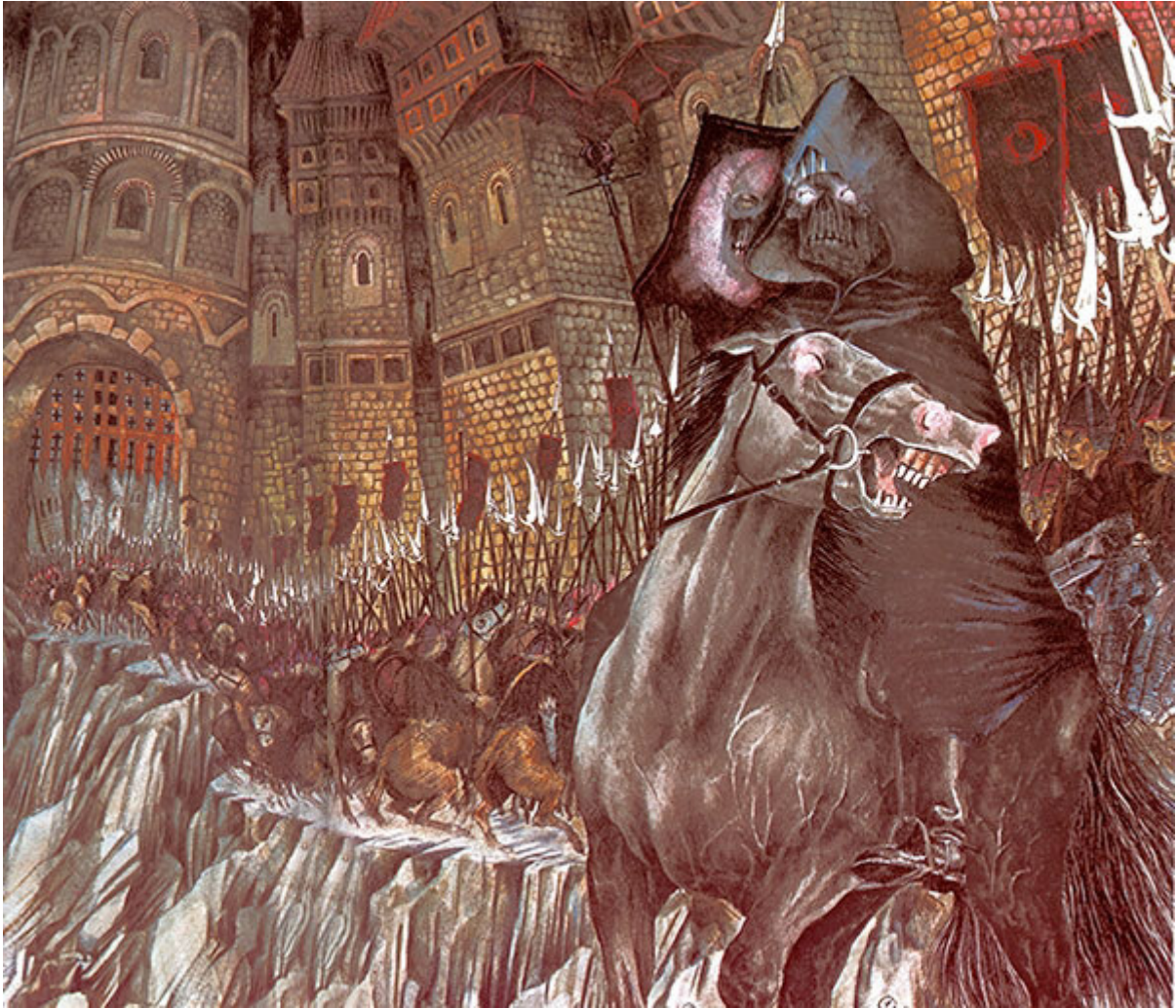
del Anillo en 3019. Sobrevivió a muchas aventuras con la Comunidad del Anillo hasta su disolución, cuando tanto Pippin como su amigo Meriadoc Brandigamo fueron capturados por los orcos. Afortunadamente, ambos hobbits consiguieron escapar al Bosque de Fangorn, donde conocieron a Bárbol, el ent, y fueron decisivos a la hora de provocar el ataque de los ents a Isengard. Más tarde, Gandalf llevó a Pippin a Gondor, donde fue hecho guardia de la Ciudadela y ayudó a salvar la vida del hijo del Senescal, Faramir. En la Batalla ante la Puerta Negra de Mordor, Pippin se distinguió dando muerte a un troll. Más tarde y ese mismo año, luchó en la Batalla de Delagua. Pippin y Merry fueron los dos hobbits más altos que recuerda la historia, pues casi medían el metro cuarenta, debido a haber bebido los tragos de ent. En el año catorce de la Cuarta Edad, Pippin se convirtió en el trigésimo segundo Thain de la Comarca y gobernó hasta el año 64. Él y Merry decidieron pasar sus últimos años en Rohan y Gondor, donde fueron enterrados con los máximos honores en la Casa de los Reyes.

R

Radagast. Istar, Mago de la Tierra Media. Radagast el Pardo era originariamente un espíritu Maia de Yavanna la Fructífera, llamado Aiwendil, que significa «amante de las aves». Elegido uno de los Istari, la Orden de los Magos, llegó a la Tierra Media en el año 1000 de la Tercera Edad del Sol. Pareció preocuparse poco por los asuntos de los hombres y los elfos, pero en cambio fue un auténtico sabio en materia de hierbas, plantas, aves y animales.

Radbug. Orco de Cirith Ungol. Durante la Guerra del Anillo, Radbug ganó efímera fama cuando se negó a cumplir una orden que le dio su capitán uruk-hai, Shagrat, después de una pelea entre los orcos de la Torre del Paso de la Araña y los orcos de Minas Morgul. Su rebelión fue breve puesto que Shagrat lo arrojó al suelo y le arrancó los ojos.

Ramaviva. Ent del Bosque de Fangorn. Ramaviva era un protector de los serbales y, como ocurría con los ents, se asemejaba a dichos árboles. Durante la Guerra del Anillo, Ramaviva atendió a los hobbits Meriadoc Brandigamo y Peregrin Tuk. Su nombre élfico era Bregalad, o «árbol veloz», pues, para la media de su raza, era un ent muy «apresurado». También era uno de los más jóvenes. Tenía el cabello de un verde grisáceo, labios rojos y una voz aguda y resonante. Participó de manera destacada en la destrucción de Isengard.



REY BRUJO DEMORGUL

Rey brujo. Nazgûl, Señor de los Espectros del Anillo. El rey brujo fue originariamente un rey hechicero de la Segunda Edad, que recibió el primero de los Nueve Anillos de manos del Señor de los Anillos. Se convirtió en Señor de los Nazgûl o Espectros del Anillo. Durante la Segunda Edad, mandó las fuerzas de Sauron y luchó en sus batallas, pero con la caída del Señor de los Anillos, y al quitarle a éste el Anillo Único, fue expulsado a un limbo de sombras. Sin embargo, al no haber sido destruido el Anillo Único, transcurridos mil años, Sauron lo llamó de nuevo desde las sombras. En el 1300 de la Tercera Edad, surgió de nuevo con la forma de rey brujo de Angmar. Durante casi siete siglos guerreó constantemente contra el reino septentrional de Amor y los reinos que lo sucedieron, hasta 1974, cuando destruyó su último baluarte en Arthedain. Al año siguiente, sus fuerzas fueron derrotadas y su reino de Angmar destruido tras la Batalla de Fornost. Lograda la destrucción del reino septentrional de los dúnedain, volvió su atención al reino meridional de Gondor. Atacó y tomó Minas Ithil, a la que dio el nuevo nombre de Minas Morgul. Como rey brujo de Morgul acosó al reino de Gondor durante mil años. En 3018, disfrazado como uno de los Jinetes Negros, guió a los otros espectros a la Comarca, en busca del Anillo. En la Cima del Tiempo, hirió al Portador del Anillo y lo persiguió después hasta los Vados de Rivendel. En 3019, el rey brujo llevó a su vasto ejército de Morgul y a sus aliados haradrim en un ataque contra la Torre Blanca. En la Batalla de los Campos del Pelennor, mató al rey Théoden, pero —en un extraño cumplimiento de la profecía según la cual ningún hombre podía matarlo— encontró la muerte a manos de la doncella escudera rohirrim Eowyn y del hobbit Meriadoc Brandigamo, armado con una hoja encantada élfica.

Roäc el Cuervo. Señor de los cuervos de Erebor. Hijo de Carc, nació en el año 2788

de la Tercera Edad. Roäc tenía 153 años y le quedaban pocas plumas ya cuando ayudó a los enanos de Thorin y Compañía. Fue Roäc quien le comunicó a Thorin la noticia de la muerte de Smaug el Dragón, y también fue él quien envió a sus cuervos a los enanos de las Colinas de Hierro para hacerlos acudir a la Batalla de los Cinco Ejércitos.

Roheryn. Caballo de Aragorn II. Durante la Guerra del Anillo, Roheryn llevó a Aragorn a muchas batallas. Era un caballo velludo, pero fuerte y orgulloso, regalo de la princesa Arwen a su prometido, el futuro rey. Roheryn significa «caballo de la dama». Durante la guerra sirvió a Aragorn en la Batalla de Cuernavilla, lo llevó a través de las Sendas de los Muertos y a la Batalla de los Campos del Pelennor, y por último a la Batalla ante la Puerta Negra de Mordor.

S

Samsagaz Gamyi. Hobbit de la Comarca. Nació en 2980 de la Tercera Edad y se convirtió en jardinero de Bolsón Cerrado. Fue servidor fiel, primero de Bilbo, y luego de Frodo Bolsón. Sam viajó con el Portador del Anillo a Rivendel, donde se convirtió en miembro de la Comunidad del Anillo, y fue el único que permaneció junto al Portador del Anillo durante toda la Misión. Sam salvó la vida de Frodo en numerosas ocasiones. La más destacable fue la lucha de Sam con Ella-Laraña. Usando el frasco de Galadriel y la espada élfica Dardo, cegó e hirió mortalmente al monstruo. Luego ayudó a su debilitado señor a entrar en Mordor y alcanzar los fuegos del Monte del Destino, donde el Anillo Único fue destruido. Cuando Frodo zarpó a las Tierras Imperecederas, Samsagaz heredó Bolsón Cerrado y se convirtió en un personaje muy famoso y respetado en la Comarca. Se casó con Rosa Cotton y fue padre de trece hijos. Fue elegido alcalde de la Comarca siete veces. A la muerte de su esposa, en el año 82 de la Cuarta Edad, zarpó rumbo a las Tierras Imperecederas para reunirse con su señor y amigo, Frodo Bolsón.

Saruman. Istar, Mago de Isengard. Saruman el Blanco era el primero de los Istari, la Orden de los Magos, quienes fueron a la Tierra Media alrededor del año 1000 de la Tercera Edad del Sol. En las Tierras Imperecederas, era Curumo, un espíritu Maia de Aulë el Herrero. Cuando apareció por vez primera, vestía ropajes blancos, tenía el pelo negro azabache y hablaba con una voz sabia y hermosa. Los elfos lo llamaron Curunir, que significa «el de hábiles recursos». Viajó por la Tierra Media buscando la forma de vencer al Señor Oscuro. Pero al cabo de un tiempo se volvió orgulloso y deseó ser él mismo poderoso. En el año 2759, Saruman entró en Isengard y en la torre de Orthanc, y reunió allí a orcos, Medio orcos, uruk-hai y dunlendinos bajo un estandarte negro con una mano blanca. Quedó atrapado en las conspiraciones del Señor de los Anillos y se convirtió en su siervo sin darse cuenta. Pero en la Guerra del Anillo el poder de Saruman fue aniquilado por la combinación de la Marcha de los Ents sobre Isengard y la actuación de los rohirrim en la Batalla de Cuernavilla. Por último, su bastón fue roto y Gandalf le quitó sus poderes mágicos. Saruman cayó tan bajo que buscó una mezquina venganza en la Comarca. Allí, en una patética apuesta por hacerse con el poder, Saruman fue superado por los hobbits y recibió muerte de su propio servidor, Gríma Lengua de Serpiente.



SAURON, EL SEÑOR OSCURO

Sauron. Maia, Señor de los Anillos. En un tiempo un espíritu Maia de Aulë el Herrero, Sauron, que significa «el aborrecido», se convirtió en el principal lugarteniente de Melkor. En las Edades de la Oscuridad, mientras Melkor gobernaba en Utumno, y en las Edades de las Estrellas, mientras Melkor estuvo encadenado por los Valar, Sauron gobernó el reino maligno de Angband. Durante las Guerras de Beleriand, Sauron sirvió a su amo, hasta que éste fue arrojado al Vacío, al final de la Primera Edad del Sol. Sauron reapareció en la Tierra Media en el siglo quinto de la Segunda Edad como Annatar, «señor de los dones». En 1500 sedujo a los Herreros elfos de Eregion para que forjaran los Anillos de Poder. Entonces se convirtió en Señor de los Anillos al forjar él el Anillo Único. En la Guerra de Sauron y los elfos, de 1693 a 1700, Sauron asoló Eregion y sólo la llegada de los númenóreanos le impidió aniquilar a los elfos. Durante los siguientes mil quinientos años Sauron fue haciendo crecer el poder de Mordor y puso bajo su dominio a los hombres del este y del sur. Por último, los númenóreanos llegaron para hacerle la guerra en 3262, y el poder de éstos era tal que Sauron se rindió. Incapaz de vencerlos militarmente, los corrompió y ello provocó la destrucción total de Númenor. Entonces la hermosa forma de Sauron fue destruida, pero su espíritu huyó a Mordor, y con el Anillo Único se convirtió en Señor Oscuro: un temible guerrero de armadura negra con la piel negra y quemada, de ojos iracundos. Pero incluso esta forma quedó destruida al final de la Segunda Edad, después de la guerra contra la Última Alianza de elfos y hombres, cuando le cortaron el dedo en que llevaba el Anillo Único. Sin embargo, al no haber sido destruido éste, el espíritu de Sauron pudo resurgir nuevamente. En el año 1000 de la Tercera Edad se manifestó con la forma de un enorme ojo sin párpado. Era como el ojo de un gran felino, pero lleno de odio, aureolado de llamas y rodeado de oscuridad. Durante casi dos mil años, Sauron se

escondió en el Bosque Negro y sólo se lo conoció como el Nigromante de Dol Guldur, mientras que enviaba a los Espectros del Anillo, orcos y reyes bárbaros contra los dúnedain y sus aliados. En 2941, Sauron regresó a Mordor y comenzó a reconstruir la Torre Oscura. Desgraciadamente para él, en ese mismo año el Anillo Único pasó a ser posesión de un hobbit, Bilbo Bolsón. Y, todavía para su mayor desgracia, en el año 3018, meses antes de que declarara la Guerra del Anillo, Frodo Bolsón emprendió la Misión del Anillo, que terminó con la destrucción del Anillo Único en los fuegos del Monte del Destino. Sauron fue enviado a las sombras para siempre y nunca más resurgió su espíritu.

Scatha el Gusano. Dragón de las Montañas Grises. Scatha el Gusano era un dragón que en el segundo milenio de la Tercera Edad del Sol llevó a su raza de dragones del frío al reino rico en oro de los enanos en las Montañas Grises. Allí masacraron a los enanos y les arrebataron su oro. Pero, más tarde, el príncipe Fram, hijo de Frumgar de los éothéod, llegó a las Montañas Grises, mató a Scatha y se quedó con su tesoro.

Shagrat. Uruk-hai de Cirith Ungol. Durante la Guerra del Anillo, Shagrat era capitán de los orcos de la Torre del Paso de la Araña. Su banda se vio envuelta en una sangrienta batalla con orcos de Morgul por la posesión de la cota de malla de mithril de Frodo Bolsón. Aunque herido, Shagrat consiguió conservar la cota de malla y llevársela a su señor, Sauron.



SMAUG ELDORADO

Smaug el Dorado. Dragón de Erebor. Smaug fue el más grande dragón de la Tercera Edad. Era un enorme dragón de fuego, de color rojo dorado, con alas como de murciélago y una piel de impenetrables escamas de hierro. Su único punto vulnerable, el vientre, estaba casi completamente protegido por un chaleco de gemas que se le

incrustaron en la piel tras siglos de yacer sobre tesoros de joyas. Aunque sus orígenes son oscuros, se sabe que había vivido en las Montañas Grises antes de ir a Erebor en el año 2770. Allí arrasó y saqueó Valle antes de entrar en el Reino bajo la Montaña, donde mató o ahuyentó a los enanos. Durante dos siglos durmió satisfecho sobre su tesoro dentro de Erebor. Pero en 2941 sus sueños fueron interrumpidos por el robo de una parte de su tesoro, por parte de Thorin y Compañía. Enfurecido, atacó a los Hombres del Lago de Esgaroth y murió por un flechazo de Bardo el Arquero que lo alcanzó en el único punto de su vientre que no cubrían las gemas.

Snaga. Orco de Cirith Ungol. Uno de los guardias de la Torre del Paso de la Araña que luchó a las órdenes de Shagrat contra los orcos de Morgul por la posesión de la cota de malla de mithril de Frodo Bolsón. Sobrevivió a la batalla, pero murió al rompersele el cuello luchando contra Samsagaz Gamyi.

Sombragrís. Meara, caballo de Rohan. El más grande de los mearas de Rohan, o «príncipes de los caballos», en la época de la Guerra del Anillo. Sombragrís fue domado y montado sin riendas ni silla por Gandalf el Mago. Se lo llamó Sombragrís por su pelo gris plateado, y era el único caballo más veloz que los caballos fantasmas o que las Bestias Aladas de los Espectros del Anillo. Llevó a Gandalf el Blanco a defender la Torre de Gondor y a la última batalla ante la Puerta Negra de Mordor.

T



THÉODEN

Théoden. Hombre del Norte, rey de Rohan. Nacido en 2948 de la Tercera Edad, Théoden, hijo de Thengel, se convirtió en el decimoséptimo rey de Rohan en 2980. Al principio fue un rey bueno y fuerte, pero hacia el final de su reinado cayó bajo la

influencia de su consejero, Gríma Lengua de Serpiente, quien secretamente era un servidor del malvado Mago Saruman. Sin embargo, en 3019, Gandalf lo curó de los sortilegios malignos de Saruman. Théoden montó en su corcel, Crinblanca, y llevó osadamente a los Jinetes de Rohan a la victoria en las batallas de Cuernavilla y los Campos del Pelennor. En Pelennor, tras derrotar a los haradrim, murió como un guerrero al plantar cara al rey brujo.

Thingol. Rey elfo de Doriath. Nacido junto a las Aguas del Despertar al comienzo de las Edades de las Estrellas, Elwë Singollo —quien más tarde sería el rey Thingol— era el Gran Rey de los elfos teleri. Era el más alto de los elfos y tenía el cabello plateado. Dirigió a su pueblo en el Gran Viaje. Lo hizo hasta Beleriand, donde conoció a Melian la Maia y cayó en un trance amoroso que duró muchos años. Cuando reapareció, la mayoría de los teleri habían adoptado a Olwë, su hermano, como nuevo rey y habían completado el viaje. Los que quedaron se convirtieron en los sindar o elfos grises. Con su transformado rey Thingol, que significa «rey Mantogrís», y su reina Melian la Maia, crearon el Reino del Bosque de Doriath y las mansiones de Menegroth. Thingol gobernó su reino en paz durante todas las Edades de las Estrellas, y Melian dio a luz a la incomparable princesa Lúthien. Incluso durante la Primera Edad del Sol, desgarrada por las guerras, Doriath se mantuvo seguro debido a un sortilegio llamado la Cintura de Melian que lo protegía. Pero, en el siglo quinto, la hija de Thingol conoció al héroe mortal Beren y se enamoró de él. Al no querer entregar a su hija a un mortal, Thingol envió a Beren a la Búsqueda del Silmaril. Parecía una misión imposible, pero los amantes consiguieron robar una de las joyas de la corona de hierro de Morgoth y llevársela a Thingol. Aquello demostró ser su perdición, porque, cuando contrató a los enanos de Nogrod para engarzar el Silmaril en el collar llamado el Nauglamír, los artesanos se vieron asaltados por el deseo de poseer la joya. Asesinaron a Thingol y robaron el Silmaril.

Thorin I. Rey enano de las Montañas Grises. Nacido en el Reino bajo la Montaña en 2035, Thorin era hijo del rey Thráin I. En 2190 pasó a ser Thorin I, el segundo rey bajo la Montaña. Sin embargo, treinta años después, deseando nuevos desafíos, Thorin I llevó a su pueblo a las Montañas Grises, ricas en oro, donde fundó y gobernó un próspero nuevo reino hasta su muerte en el año 2289.

Thorin II. Rey enano en el exilio. Nacido en 2746 de la Tercera Edad en el Reino bajo la Montaña, Thorin era nieto del rey Thrór. En 2770 todos los enanos de Erebor fueron expulsados por Smaug el Dragón. En 2790, al morir su abuelo, su padre, Thráin II, llevó a su pueblo a la Guerra de los Enanos y los Orcos. En esa época se ganó el sobrenombre de Thorin Escudo de Roble porque, cuando quedó desarmado durante la Batalla de Azanulbizar, utilizó una rama de roble como arma. Tras la guerra, Thorin permaneció en las Montañas Azules y en 2845 pasó a ser Thorin II, rey en el exilio. Casi un siglo después, en 2941, formó la expedición de Thorin y Compañía y partió en la Misión de la Montaña Solitaria. La aventura acabó con la muerte de Smaug el Dragón y el restablecimiento del Reino enano bajo la Montaña. Sin embargo, en la lucha para conservar lo que había ganado, Thorin Escudo de Roble fue mortalmente herido en la Batalla de los Cinco Ejércitos y murió poco después.

Thorin III. Rey enano de Erebor. Conocido como Thorin Yelmo de Piedra, este hijo del rey Dáin Pie de Hierro (sucesor de Thorin II) nació en 2866 de la Tercera Edad. Se convirtió en rey bajo la Montaña en 3019, después de que su padre murió en la defensa de Erebor durante la Guerra del Anillo. Thorin Yelmo de Piedra era un valiente guerrero que reagrupó a su gente y, con los hombres de Valle, rompió el asedio de Erebor y derrotó a los Orientales.

Thorondor. Águila de las Montañas Circundantes. Fue el rey de las águilas en la Primera Edad del Sol. Tenía una envergadura de alas de treinta brazas, y parece que fue el águila más grande que jamás existió. Durante las Guerras de Beleriand, rescató

al príncipe noldo Maedhros de Thangorodrim, recuperó el cadáver de Fingolfin de Angband y marcó el rostro de Morgoth con sus garras. Beren y Lúthien también fueron rescatados de Angband por el Señor de las Águilas. Durante siglos, las águilas de Thorondor protegieron el reino oculto de Gondolin. Pero Thorondor y sus águilas ganaron su máxima fama en la Gran Batalla, cuando destruyeron a los dragones alados de Angband. Thorondor, que significa «gran águila», parece ser que regresó con los Valar a las Tierras Imperecederas al terminar la Primera Edad.

Thráin I. Rey enano de Erebor. Se convirtió en el primer rey bajo la Montaña, en Erebor, en 1999 de la Tercera Edad del Sol. Nacido en Moria, en 1934, Thráin era hijo del rey Náin I. Su padre gobernó Moria durante un año solamente antes de morir a manos del Balrog en 1981. Obligado a abandonar Moria, Thráin I se convirtió en rey en el exilio. Por último, Thráin llevó a su pueblo errante a Erebor, donde encontró la gran joya llamada la Piedra del Arca, el «corazón de la montaña». Allí fundó el Reino bajo la Montaña y prosperó hasta su muerte en 2190.

Thráin II. Rey enano en el exilio. Nacido en el Reino bajo la Montaña en el 2644 de la Tercera Edad del Sol, Thráin era el hijo del rey Thrór. En 2770, Thrór, Thráin y todos los enanos de Erebor fueron expulsados por Smaug el Dragón. En 2790, el rey Thrór fue asesinado por los orcos de Moria, y Thráin II desencadenó la sangrienta Guerra de los Enanos y los Orcos, que duró seis años. Culminó con la masacre de los orcos de las Montañas Nubladas en la Batalla de Azanulbizar, en la que Thráin II perdió un ojo. Sin reino todavía después de la guerra, Thráin III vivió durante un tiempo en las Montañas Azules. Pero finalmente, en 2845, decidió imprudentemente regresar a Erebor con unos cuantos compañeros. Por desgracia fue hecho prisionero por Sauron en el Bosque Negro, y el último de los Anillos de Poder de los enanos le fue arrebatado. En 2850, tras cinco años de encierro, Gandalf consiguió encontrarlo y Thráin le dio al Mago la llave de la puerta secreta de Erebor.

Thuringwethil. Maia y vampiro. Thuringwethil, que significa «mujer de las sombras», era un espíritu Maia maligno de Melkor, que tomó la forma de un enorme murciélago con garras de hierro. Durante la Primera Edad del Sol, Thuringwethil fue uno de los muchos monstruos capaces de cambiar de forma que habitaron la torre de Sauron en la isla de los Licántropos, en Beleriand. Volaba entre Sauron y Melkor llevando mensajes y cometiendo maldades. Tras la derrota de Sauron y los licántropos, su poder parece que fue destruido. Lúthien cogió su capa cambiante y la usó para entrar en Angband.

Tilion. Guardián Maia de la Luna. Tilion el del Arco Plateado fue primero un espíritu Maia de Oromë el Cazador. Sin embargo, después de que la última flor de Telperion, el Árbol Plateado de los Valar, fue colocada en un recipiente para ser la Luna, Tilion fue escogido para ser su espíritu guía. Desde el primer surgir de la Luna, se esforzó cada noche para llevar el recipiente plateado y la flor a través de los cielos.



TOMBOMBADIL

Tom Bombadil. Maia, Señor del Bosque Viejo. Tom Bombadil era el nombre que los hobbits daban al poderoso y excéntrico Señor del Bosque Viejo. Los elfos lo llamaban *Iarwain Ben-adar*, que significa «viejo» y también «sin padre». Seguramente era un espíritu Maia, llegado a la Tierra Media en las Edades de las Estrellas. Los enanos lo llamaban *Forn* y los hombres *Oraldo*. Era un espíritu alegre y muy extraño. Tenía el aspecto de un hombre bajo y corpulento, con los ojos azules, la cara roja y una barba castaña. Llevaba una chaqueta azul, un sombrero alto y viejo con una pluma azul y botas amarillas. Siempre estaba cantando o hablando en rima, lo que lo hacía parecer un ser absurdo, pero dentro del Bosque Viejo su poder era absoluto y no había mal lo bastante poderoso para alcanzarlo. Su esposa era *Baya de Oro*, la Hija del Río. Tom Bombadil intervino en la Misión del Anillo al rescatar por dos veces a los hobbits que llevaban el Anillo: primero del Viejo Hombre-Sauce y después de los Tumularios en las Quebradas de los Túmulos.

Tulkas. Vala, llamado «el Luchador». Tulkas era el Hércules de los Valar. Fue el último de los Ainur que llegaron a Arda y llegó para luchar contra Melkor en la Primera Guerra. De temperamento ecuánime y lento para la furia, a Tulkas le encantaba poner a prueba su fuerza luchando con los demás. Era joven y hermoso, con una barba y pelo rubios. A veces se lo llamaba Tulkas el Fuerte, y Tulkas Astaldo, que significa «valiente». Su esposa era *Nessa la Bailarina*. En la Guerra de los Poderes, Tulkas apresó a Melkor y en la Guerra de la Ira realizó hazañas de fuerza terrible.

Tuor. Edain de Dor-lómin. Tuor nació en 473 de la Primera Edad del Sol, justo antes de la Batalla de las Lágrimas Innumerables, en la que murió su padre, Huor, y donde su tío Húrin fue hecho prisionero. Tuor fue criado por elfos *sindar* en las cavernas de *Androth* hasta alcanzar los dieciséis años, cuando fue hecho prisionero y convertido en

esclavo de Lorgan el Oriental. Más tarde escapó y vivió cuatro años como renegado. En 496, Tuor entró en el Reino Oculto de Gondolin, para comunicarle al rey Turgon el aviso de Ulmo, Señor de los Océanos, de la inminente destrucción de Gondolin. Pero Turgon se negó a marcharse y Tuor también se quedó y se casó con la princesa élfica Idril. La pareja tuvo un único hijo, Eärendil. En 511, Gondolin fue arrasado. Tuor, Idril y Eärendil, con los supervivientes de Gondolin, escaparon a los puertos de Sirion. Algunos años más tarde, Tuor zarpó con Idril para ir a vivir a Eldamar.

Turgon. Rey elfo de Gondolin. Nacido durante las Edades de las Estrellas en Eldamar, Turgon era el segundo hijo de Fingolfin de los noldor. Tras la destrucción de los Árboles de la Luz, Turgon fue uno de los noldor que persiguieron a Morgoth y los Silmarils hasta la Tierra Media. En Beleriand, Turgon reclamó Nevrast como su dominio. Pero, en el año 51 de la Primera Edad del Sol, Ulmo el Vala le enseñó a Turgon el valle oculto de Tumuladen, dentro de las Montañas Circundantes. Allí edificó una ciudad de piedra blanca y la llamó Gondolin. Quedó terminada en el año 104 y Turgon gobernó su reino oculto durante cinco siglos. En 473 llevó a los gondolindrim a la Batalla de las Lágrimas Innumerables. Sólo el sacrificio de la retaguardia de los edain impidió que el desastre fuera total. En 496, Ulmo envió al héroe edain Tuor para que advirtiera a Turgon, pero éste se negó a huir. Tras años de espiar, en 511 Morgoth descubrió por fin la situación de Gondolin y envió a sus ejércitos a que lo destruyeran. Turgon murió, con su espada Glamdring en la mano, luchando para defender su amada ciudad.



TÚRINTURAMBAR

Túrin Turambar. Edain de Dor-lómin, matador de dragones. Túrin nació en 465 de la Primera Edad, hijo de Húrin y Morwen. Después del desastre de la Batalla de las Lágrimas Innumerables en 473, Túrin fue enviado a criarse con el rey elfo gris Thingol en Doriath. A partir de 482, con su mentor, el guerrero sinda Beleg Arcofirme, luchó

contra los siervos de Morgoth en las fronteras de Doriath y más allá. En 486 adoptó el nombre de Neithan y marchó al exilio. Tras capturar al Enano Mezquino Mîm, él y su banda de renegados convirtieron las cavernas bajo Amon Rûhd en su centro de operaciones. Durante esa época se lo llamó Gorthol Yelmo de Dragón. Del 488 al 496, Túrin vivió en Nargothrond y se lo conoció como Mormegil la Espada Negra. Tras combatir en la desastrosa Batalla de Tumhalad, Túrin regresó a Nargothrond, donde el dragón Glaurung le lanzó un sortilegio con una maldición maligna. Durante los tres años siguientes y haciéndose llamar Turambar («señor del destino»), vivió entre los haladin y en el 500 se casó con la doncella Níniel. En 5012, Glaurung entró en Brethil y Túrin le tendió una emboscada y lo mató con su espada, Gurthang. Pero antes de morir el dragón le reveló a Túrin que su esposa Níniel era de hecho su hermana Niënor, desaparecida mucho tiempo atrás. Al darse cuenta de que se había casado con su hermana, Túrin se quitó la vida.

U

Uglúk. Uruk-hai de Isengard. Durante la Guerra del Anillo, Uglúk era el capitán de la conflictiva banda de orcos que capturó a los hobbits Meriadoc Brandigamo y Peregrin Tuk en Rohan. Poco después la banda fue masacrada por los Jinetes de Rohan. El grado de Uglúk se debía seguramente al hecho de que era más grande, fuerte y peligroso que los orcos normales. Uglúk resultó muerto por Eomer, mariscal de la Marca de los Jinetes.

Uinen. Maia, espíritu del mar. Uinen, la Señora de las Calmas, era la esposa de Ossë, el Señor de las Olas. Ambos servían a Ulmo, el Señor del Océano, quien era el señor del agua en todas sus formas. Uinen eran tan querida por los que se aventuraban en el mar como temido era Ossë. Los marinos rezaban a Uinen para que les diera una travesía segura.

Ulmo. Vala, Señor del Océano. Ulmo, que significa «señor de las aguas», ordena el movimiento de las aguas en la Tierra Media: desde sus mares, lagos y ríos a sus lluvias, nieblas y rocíos. Durante las Edades de las Estrellas, Ulmo ayudó a los elfos a llegar a las Tierras Imperecederas y a menudo les enseñó cosas sobre música y sobre el mar. Ulmo no se manifestaba a menudo, pero, cuando lo hacía, generalmente era como un gigantesco rey marino que surgía de las aguas con un yelmo con cresta de olas y una cota de mallas de plata y esmeralda. Su voz es profunda y potente y cuando sopla sus blancas caracolas, las ulumúri, los mares retumban con su sonido.

Ungoliant. Araña de Avathar. Ungoliant era la monstruosa araña gigante que vivía en Avathar, una región desértica entre las montañas Pelóri de Valinor y el frío mar del sur. En sus inicios debió de ser un corrupto espíritu Maia. Ungoliant era la más vil de las criaturas que jamás existieron en Arda. Tenía el poder de tejer una telaraña de oscuridad, llamada la No-Luz de Ungoliant. A petición de Melkor, Ungoliant envenenó y destruyó los Árboles de los Valar. Luego, Melkor y Ungoliant huyeron a la Tierra Media, donde se pelearon por los Silmarils. El poder maligno de Ungoliant era tan grande que el mismo Melkor habría resultado vencido de no ser por su legión de balrogs que la ahuyentó. Ungoliant huyó al Valle de la Muerte, al pie de las Montañas de Terror en Beleriand, donde se reprodujo con los seres con forma de araña que allí habitaban y creó la monstruosa raza de las arañas gigantes. Después Ungoliant vagabundó hacia el sur y llegó a los desiertos de Harad, donde —al no encontrar nada más que comer— se devoró a sí misma.

V W

Vairë. Vala llamada «la Tejedora». Espíritu Ainur de los Palacios Intemporales que

entré en Arda y pasó a ser uno de los Valar. Vairë es la esposa de Mandos, el Señor del Destino. Es la tejedora del destino, porque teje tapices que cuelgan en la Casa de los Muertos y que cuentan la historia del mundo hasta el final de los tiempos.

Vana. Vala llamada la Siempre Joven. Vana es el espíritu eternamente juvenil de los Valar, quien siempre es feliz cuando está rodeada de flores, aves y jardines. Es hermana de Yavanna la Fructífera y esposa de Oromë el Cazador. Vana es la personificación de la primavera. Se la puede encontrar en los jardines de Valinor que están llenos de flores doradas y de aves de muchos colores.

Varda. Vala, Reina de las Estrellas. La más grande y hermosa reina de los Valar, Varda es la esposa de Manwë, el rey de los Valar. Vive en su palacio de Ilmarin en la cima de Taniquetil, la montaña más alta de Arda. A Varda se la llama a menudo «Reina de la Luz», porque la luz es su elemento. Ella fue la que hizo y volvió a iluminar las estrellas, la que encendió las Lámparas de los Valar, recogió el rocío luminoso de los Árboles de los Valar y quien colocó al Sol y la Luna en el cielo. Varda es la Vala más querida por los elfos, quienes le dan muchos títulos: Tintallë, Elentári, Fanuilos, Blanca nívea, Gilthoniel y Señora de las Estrellas.

X Y

Yavanna. Vala, Reina de la Tierra. Yavanna es la esposa de Aulë el Herrero y la hermana mayor de Vana la Siempre Joven. Yavanna vigila el crecimiento de todos los seres vivos. Es alta como un ciprés y siempre viste de verde; se la llama Yavanna Kementári, que significa «la reina fructífera de la tierra», y es la madre de la cosecha. Yavanna plantó las semillas de todas las plantas de Arda y creó los enormes bosques y pastos del mundo. Concibió a los protectores de los bosques, los Pastores de Árboles llamados ents, e hizo el Árbol Blanco de los eldar en Tirion. Pero su mayor obra fue la creación de los incomparables Árboles de la Luz, que durante veinte mil años iluminaron las tierras de Valinor con su magnífico resplandor. Y fueron sus poderes los que hicieron surgir la última flor y fruto de aquellos árboles, que se convertirían en la Luna y el Sol. Los enormes prados y jardines de Yavanna se encuentran en Valinor meridional, donde lindan con los bosques de Oromë. Sus jardines suministran las flores mágicas con las que se hace el néctar de los dioses, el miruvóre.

Z

Zarcillo. Ent del Bosque de Fangorn. Zarcillo era el nombre oestron de uno de los tres ents más viejos que sobrevivían en la Tierra Media en el momento de la Guerra del Anillo. El nombre élfico de Zarcillo era Fingías. A finales de la Tercera Edad se movía ya muy poco, porque se había adormilado y se había vuelto «arbóreo».