

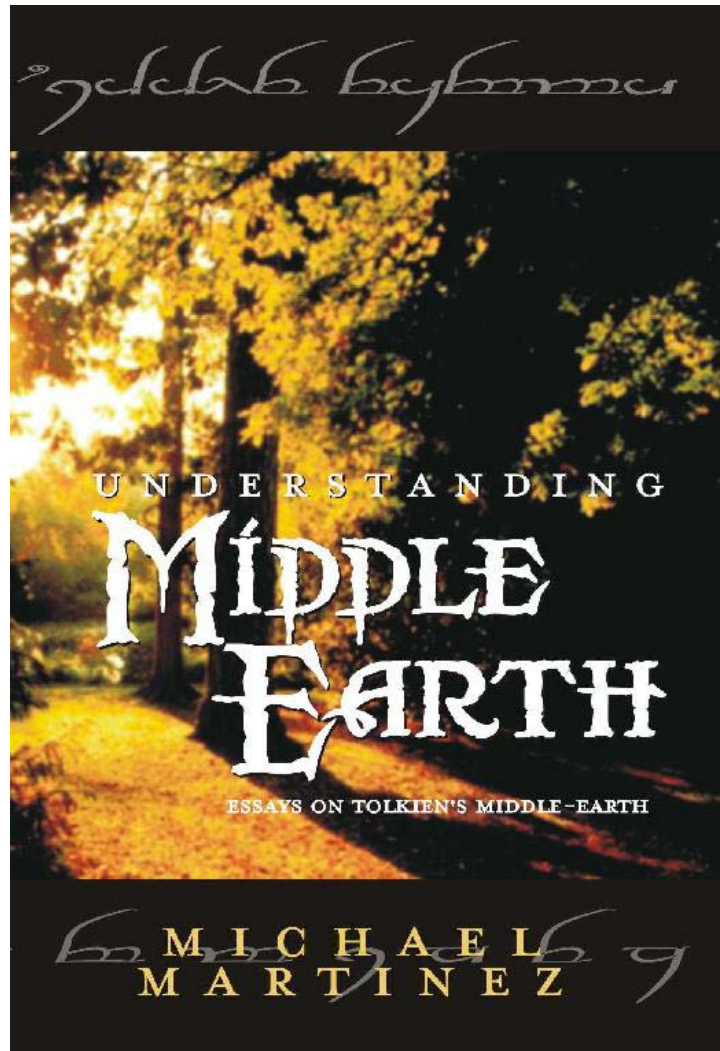
~ ԳԼԽՅԳ ՌԺԸԽԶԳՏ

PARMA ENDORION: Ensayos sobre la Tierra Media



The Hunting Party I
Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

Edición en Libro Electrónico
por Michael Martinez
Traducción del equipo de "elfenomeno",
coordinado por Leandro Pascual
redactado por Matt Tinaglia



Michael Martinez begins a comprehensive study of Tolkien's imaginary history by "Browsing the Compleat Middle-earth Library". His trademark conversational tone and style introduce Tolkien's readers to new perspectives on Elves, Hobbits, Númenoreans, and other fantastic inhabitants of Middle-earth.

Advising that "if you really want to see where it all came from...you first need to see what it all is", Martinez explores Tolkien's pseudo-history in detail, analyzing the motivations and values of Middle-earth's civilizations as described by Tolkien himself. Extensive research on Tolkien's Second Age, a mysterious era spanning thousands of years, illuminates the second "Fall" of Tolkien's Elves, who made the dreadful Rings of Power, withheld vital knowledge from their allies, and exposed all of Middle-earth to Sauron's evil.

Finally, Martinez provides a wealth of insightful commentary, quoting Tolkien's letters and his son Christopher's extensive documentation, on those of Tolkien's sources which are often missed by other researchers. You will never look at Middle-earth the same way again after reading Understanding Middle-earth.

ISBN: 1-58776-145-9

Available through most booksellers Fall 2003

PUBLISHED BY VIVISPHERE

www.vivishpere.com

INDICE

i. Copyright.....	i
ii. Introducción a la Primera Edición (1996).....	iii
Nota sobre la exactitud.....	iii
Advertencia.....	iii
iii. Introducción a la Segunda Edición (1998).....	v
iv. Introducción a la Tercera Edición (2001).....	vii
Capítulo 1: La Geografía de Arda.....	1
Los Continentes.....	1
Aman (Las Tierras Imperecederas).....	2
Valinor.....	2
Eldamar.....	3
Araman.....	5
Avathar.....	5
Elenna (Númenor).....	5
Mittalmar (Las tierras interiores).....	6
Orrostar (Tierras del noreste).....	6
Forostar (Tierras del norte).....	7
Andustar (Tierras occidentales).....	7
Hyarnustar (Tierras del suroeste).....	7
Hyarrostar (Tierras del sureste).....	7
Endor (Tierras centrales).....	8
Beleriand ("Tierra de los Valar").....	8
Eriador ("Yermo").....	8
Rhovanion (Tierras Ásperas).....	9
Gondor (El País de la Piedra).....	10
Cercano Harad (Sur próximo).....	11
Lejano Harad (Sur remoto).....	11
Mordor (La Tierra Negra).....	11
Rhûn (el Este).....	12
Hyarmenor (Las Tierras Oscuras).....	13
Romenor (Las Tierras del Este).....	13
Capítulo 2: Una Breve Historia de Arda.....	15
Los Ainur.....	15
Los Quendi (los que Hablan, o Elfos).....	18
Los Naugrim (Enanos).....	24
Los Atani (Hombres).....	25
Capítulo 3: Los Elfos de Arda.....	27
Los Avari.....	27
Los Elfos Silvanos.....	28
Los Sindar.....	29
Los Noldor.....	30
Los Falmari.....	32
Los Vanyar.....	33
Capítulo 4: Los Hombres de Arda.....	35
Los Pueblos De Los Edain.....	35
Los Edain de Beleriand.....	35
Los Edain de Númenor.....	37
Los Edain de Eriador.....	38
Los Edain de Rhovanion.....	38
Los Gwathuirim.....	40

Los Dunlendidos.....	41
Los Hombres de Bree.....	41
Los Hombres de El Sagrario.....	42
Los Hombres de Gondor.....	42
Los Hombres Cetrinos.....	43
La Tribu de Bór.....	44
La Tribu de Ulfang.....	44
La Tribu de Lorgan.....	44
Los Forodwaith.....	45
Orientales.....	45
Los primeros Orientales de la Tercera Edad.....	45
Los Aurigas.....	46
Los Balchoth.....	46
Los Últimos Orientales.....	47
Los Haradrim.....	47
Capítulo 5: Orcos y Otras Cosas Horribles.....	49
Orcos.....	49
¿Qué aspecto tenían los Orcos?.....	49
Capítulo 6: Un Poquito de Tradición Hobbit.....	57
¿De dónde vienen los Hobbits?.....	57
¿Qué ocurrió con el pueblo de Smeagol?.....	60
¿Cómo fueron los Hobbits al mar?.....	60
Capítulo 7: Cosas que tal vez desconozcas acerca de los Hombres del Norte.....	63
El Mito Anglosajón.....	63
¿Por qué empleó Tolkien el Inglés Antiguo para representar la Lengua de Rohan?.....	63
Pero, ¿qué ocurre Con El "Beowulf"? ¿Acaso no empleó Tolkien material del clásico poema anglosajón?.....	65
De acuerdo, pero, ¿diferían los Rohirrim de los Anglosajones de manera significativa?.....	66
¿Qué hay acerca de las Tumbas en el Exterior de Edoras?.....	69
El Reino de Valle.....	75
El Gran Rey Bladorthin.....	77
Capítulo 8: ¿Qué hace un Elfo en Aman?.....	79
Capítulo 9: ¿Qué Hace un Hombre de los Bosques Todo el Día?.....	83
Capítulo 10: Organizando bodas en la Tierra Media.....	85
Ensayos y Recepciones.....	87
Capítulo 11: Las Maravillas de la Tierra Media.....	89
Maravillas de la Primera Edad.....	89
Menegroth.....	89
Gondolin.....	91
Khazad-dûm.....	92
Maravillas de la Segunda Edad.....	97
Las Estatuas de Sagrario.....	97
Maravillas de la Tercera Edad.....	100
Los Argonath.....	100
El Puente de Osgiliath.....	102
Las Fortalezas Gemelas de Aglarond y Angrenost.....	103
Capítulo 12: Una Cronología de las Cuatro Edades de Tolkien.....	107
Capítulo 13: Fuentes utilizadas para la investigación.....	117
Apéndice A: Nueva Información.....	119
Orcos.....	119

i. Copyright

Parma Endorion: Ensayos sobre la Tierra Media, Edición Revisada, Copyright © 1996, 1997, 1998 por Michael Martinez.

Todos los derechos reservados.

El trabajo artístico Copyright © 1999, 2000, 2001 como seguir:

The Hunting Party I

Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

Beren Recovers a Silmaril

Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

The Quest Fulfilled

Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

The Host of Nargothrond

Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

The Riders of Rohan

Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

Balin's Tomb

Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

Orc

Copyright © Rich Sullivan. Usado por el permiso.

Luthien prepares her escape from Hirilorn

Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

Para información sobre los permisos para reproducir selecciones de este trabajo, enviar un correo electrónico a Michael Martinez en Michael@xenite.org. Por favor, indíquese qué pasajes desea utilizar y con qué propósito.

ii. Introducción a la Primera Edición (1996)

Hay varios sitios web que ofrecen bastante información estándar sobre la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los ensayos que encontrarás aquí intentan formar una idea más clara sobre las historias y las culturas de la Tierra Media. Cada página es un capítulo del “Libro de las Tierras Medias”. Los ensayos están escritos para su disfrute. Contienen algunos comentarios especulativos que intentarán conducir al lector hacia algunas posibles conclusiones. No es mi propósito “completar la creación” del Profesor Tolkien.

Trabajando en un proyecto mayor, he recopilado una gran cantidad de material que me gustaría compartir con la gente. He decidido publicarlo en este sitio web en vez de intentar publicarlo de una manera tradicional porque tengo pocas esperanzas de verlo publicado (por mí al menos).

Además, he decidido divertirme un poco con este material. Así que asegúrese de tomarlo con una pizca de sal.

Nota sobre la exactitud

Christopher Tolkien acaba de publicar el XII volumen de LA HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA. Lo he leído y estoy en el proceso de actualizar mis ensayos, basándome en la información de dicho libro. Dentro de lo posible, y en beneficio de la salud de Gwídon, he intentado incluir este nuevo material más que revisar el antiguo. Pero alguno de los ensayos han cambiado bastante, y la versión polaca del PARMA ENDORION puede que no coincida con ésta durante algún tiempo.

Estoy preparando asimismo un análisis histórico de los materiales originales de EL HOBBIT. Espero con ilusión y grandes esperanzas poder leerlo pronto.

Advertencia

No estoy aquí para hacer sus deberes. Cualquiera que esté buscando un ensayo rápido y barato sobre Tolkien debería tener antes en mente que yo escribo con un estilo que no puede confundirse con el de un tema de 500 palabras de un estudiante. Si es lo suficientemente tonto y vago como para hacer trampa, posiblemente obtenga lo que se merece cuando intente entregar este material.

Disfrútenlo.

iii. Introducción a la Segunda Edición (1998)

Desde que escribí Parma Endorion: Ensayos Sobre La Tierra Media, el sitio web ha recibido cientos de visitas de fans de Tolkien interesados en él. Pusimos algunos contadores y he perdido la cuenta de cuánta gente ha entrado en la página principal del sitio web. En realidad esto no me importa, para ser honesto. He recibido tantos correos electrónico de gente que me desea lo mejor que ahora sé que el Parma Endorion es todo un éxito, y que sirve al propósito de ayudar a explicar unos pocos misterios del mundo de J.R.R. Tolkien.

Al igual que EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, el Parma Endorion ha ido creciendo a medida que era escrito. Era un proyecto corriente a finales de 1996 y principios de 1997, hasta que pude terminar el último ensayo que había previsto para él. Y al igual que ESdIA el trabajo ha recibido constantemente la misma crítica: es demasiado corto.

No puedo prometer que añada nuevos ensayos a la colección. Tengo otros proyectos, algunos relacionados con la Tierra Media y algunos que no lo están. Mi tiempo pasa rápidamente y mis energías a veces se agotan. Pero con esta nueva edición espero corregir el otro defecto que también he recibido a menudo: Parma Endorion es demasiado difícil de leer. Para ser sincero, lo hice intencionadamente difícil de copiar, pero esto tuvo el desafortunado efecto de convertirlo en algo casi ilegible. Así pues, he decidido dejar de jugar con mis lectores y simplemente presentar el libro como un libro, con el simple texto negro sobre fondo blanco. Espero que esta decisión cuente con la aprobación general.

Mucha gente me ha escrito pidiéndome permiso para copiar los ensayos. A mi pesar, he accedido a esta petición en numerosas ocasiones. Después de todo, es muy difícil evitar que la gente lo haga, y es bastante considerado por parte de quienes me lo piden. Así, si deseas imprimir estas páginas, por favor, recuerda que es mi trabajo, con mis derechos (copyright), que yo poseo. Al contrario que los autores de los libros impresos, yo no recibo ningún tipo de compensación por mi trabajo. Este proyecto ha sido un trabajo por amor.

A aquellos estudiantes, profesores y bibliotecarios que me han escrito, quiero daros las gracias por vuestro interés en mis investigaciones. Estudiantes, por favor, consultad con vuestros profesores antes de usar este u otro sitio web como fuente para vuestros artículos y trabajos. He visto que muchos educadores animan a los estudiantes a utilizar la red, pero sólo depende de vosotros el hacerlo bien. Sonará muy manido, pero si engañáis en un trabajo, sólo os estáis engañando a vosotros mismos.

A aquellos que lo habéis preguntado, de nuevo os contesto: no, Parma Endorion no es mi último trabajo de investigación sobre la obra de Tolkien. Espero que algún día encuentre un editor para un libro muy detallado que explora las pseudo-historias y culturas de la Tierra Media de Tolkien como no ha sido publicado hasta ahora en ningún otro libro. El mundo que J.R.R. Tolkien creó es tan rico y diverso que, simplemente, nunca deja de asombrarme. No he terminado aún ese libro, pero sigo trabajando en él mientras encamino mis pasos en la vida y en el debate. Admito que si Xenite.Org no tuviese tantos sitios Web probablemente ya habría terminado el libro, pero intento terminar esta tarea y espero tenerlo acabado a finales de 1998.

Finalmente, debo aclarar que he añadido nuevo material y he corregido varios errores tipográficos. Ninguna de las imágenes de la Primera Edición ha sido trasladada a esta nueva edición. Uno de mis objetivos es acelerar el tiempo de descarga de cada página. Así, esta metáfora de libro puede hacerse más aprovechable al ser sus páginas más pequeñas.

Como siempre, espero que disfrutéis el Parma Endorion. Si me envías un correo electrónico y no recibes respuesta, por favor, no te ofendas. Mientras escribo esto, Xenite.Org recibe más de 1500 visitantes por día, y a veces recibo demasiados correos electrónicos.

iv. Introducción a la Tercera Edición (2001)

¿Cómo se presenta una tercera edición? Hace dos años revisé el Parma Endorion y en ningún momento creí que volvería a hacerlo, pero desde entonces he encontrado numerosos errores tipográficos en los ensayos, y parte de la información se ha quedado obsoleta. También he recibido peticiones de nuevos ensayos.

Los últimos dos años también me he puesto en contacto con varios proyectos comerciales relacionados con Tolkien. Ahora escribo ensayos bajo un contrato con Juguetes de la Tierra Media Toy Vault. Podéis encontrar estos ensayos en [www.tolkien.com](#), que están escritos bajo licencia, pues son trabajos pagados, por lo que no puedo incluirlos aquí. De todos modos, parte del material podría aparecer a la larga en los de Toy Vault. El primer juguete que llevó mis notas fue la figura de El Señor de los Nazgûl. La empresa redujo las notas y a causa de algunos otros problemas Toy Vault negoció una nueva línea de producción, por lo que esas primeras cajas bien podrían convertirse algún día en objeto de coleccionismo.

También estoy escribiendo ensayos para el apartado de Tolkien y la Tierra media de Suite101.com. Esta ha sido una agradabilísima experiencia, y poseo los derechos de todos esos ensayos. He decidido incluir algunos en esta edición de Parma Endorion, en parte revisados y expandidos.

He tenido la suerte de haber entablado conversaciones privadas con varias personas involucradas en otros proyectos sobre Tolkien, y espero que algún día mi papel en el mundo Tolkien pueda verse ampliado. Ya se verá.

Y durante estos dos últimos años me embarqué en un proyecto mucho más ambicioso que el Parma Endorion. He escrito un libro de "historia" de la Tierra Media. El libro cubre los sucesos desde el regreso de los Noldor hasta la Cuarta Edad (hasta donde tengo conocimiento). Este libro, mucho mayor y más detallado que el Parma Endorion, nunca será publicado gratuitamente. Pero los editores parecen necesitar algún tipo de respaldo de alguien con acreditación académica (un historiador o crítico literario).


Si pudiera asegurar las suficientes recomendaciones, el libro sería publicado con tapa dura, espero, y sería algo caro (me temo). Por otro lado, está el Plan B. Internet provee la posibilidad de publicar por mí mismo un libro por muy poco dinero. Y no me refiero únicamente a un libro electrónico. Estoy hablando de un libro con tapa dura y una edición rústica. ¿Debería hacer esto con el libro de historia de Tolkien, y olvidarme de todas las editoriales tradicionales?

Este es el verdadero propósito de esta tercera edición de Parma Endorion. Estará disponible en varios formatos. Si mucha gente lo descarga, eso me podría ayudar a tomar esta decisión. Así pues, por favor, corred la voz. Y aunque normalmente los libros electrónicos (ebooks) gratuitos se pueden pasar directamente de mano en mano, me ayudaría a la larga si, cuando recomendéis este libro a otras personas, les pedís que lo descarguen de uno de los sitios oficiales. Mostremos a la industria editorial tradicional que queremos también el libro grande. Y muchas gracias por vuestro apoyo durante todos estos años.

Capítulo 1:

La Geografía de Arda

Los Continentes

A causa de que la mitología de Tolkien encierra un cambio en la forma y la naturaleza del mundo, es físicamente difícil describir  Arda. Por ejemplo, Númenor existió sólo durante la Segunda Edad. Incluso si alguien dividiese arbitrariamente la historia geográfica de Arda en dos periodos (pre-cambio y post-cambio), la propia Númenor se vería forzada a ser dividida en periodos tanto geológicos como políticos. Además, ¿no podrían considerarse tales Cambios de Arda a partir de la destrucción de Illuin y Ormal, las dos Lámparas de los Valar en la Tierra Media? Como Tolkien escribió muy poco acerca de asuntos "históricos" anteriores a la destrucción de las Lámparas, parece poco práctico tratar de documentar la geografía de Arda en ese periodo de tiempo. Su concepción del Arda primitiva era bastante rudimentaria y nunca fue desarrollada completamente. De hecho, Tolkien había asumido su intención de re-escribir la mitología entera, y todas las diversas tierras que visionó originalmente pudieron haber sido borradas de los "registros".

He decidido que hubo cinco "continentes" en Arda durante varios periodos después de la destrucción de las Lámparas. De hecho, la propia Endor se podría considerar como dos continentes, a los que podríamos referirnos como Forendor y Harendor. Pero sabemos muy poco de cómo era Harendor.

Aman era el continente más occidental. Su forma fue modificada por los Valar en, al menos, dos ocasiones, y probablemente sucedieron otras transformaciones cuando Arda cambió. Estas eran las Tierras Inmortales, conocidas también como el Extremo Occidental o el Occidente Inmortal (las Tierras Imperecederas). Los Valar vivían aquí con los Maiar y los Eldar.

Elenna fue la isla elevada en el medio del Belegaer, el Gran Mar, para los Edain de Beleriand. Era muy pequeña para ser un continente aunque geográficamente no formaba parte de ninguna otra región de la Tierra Media. La isla se extendía cerca de la bahía de Eldamar (en Aman) pero creo que merece su propia descripción.

Al este de Endor se extendían dos masas de tierra. Las he llamado Hyarmentor y Romenor; sin embargo, por lo que tengo entendido, Tolkien jamás uso tales nombres. Hyarmentor fue originalmente llamada "Las Tierras Oscuras" en un mapa publicado en "La formación de la Tierra Media" (Volumen IV de "La historia de la Tierra Media"). Romenor se llamaba originalmente "Las Tierras Quemadas del Sol" o simplemente "Las Tierras del Sol". Ambas masas de tierra fueron visitadas por los Númenóreanos pero aparentemente nunca ni por Elfos ni por Enanos. Es concebible, sin embargo, que los marineros de Cirdan pudieran haber navegado hacia el este en los albores de la Segunda Edad.

Aman (Las Tierras Imperecederas)

De todas las tierras que describió, Aman recibió la mayor atención con sus correspondientes detalles. Sabemos qué clases de lugares existieron allí pero no sabemos exactamente donde estaban localizados. Los Eldar recorrían atravesando sus tierras, especialmente las regiones occidentales, y los relatos de Aman están hundidos en sus tradiciones.

El continente propiamente dicho estaba dividido por una cadena montañosa, Las Pelóri, que se extendían de sur a norte, barriendo en forma de arco que se alargaba hacia el este. Estas montañas fueron erigidas por los Valar como defensa contra Melkor, pero él nunca intentó el asalto desde el Oeste.

Las cuatro regiones principales de Aman eran Valinor, Eldamar, Araman y Avathar. De Avathar no sabemos nada salvo que durante un tiempo, Ungoliant vivió allí, tejiendo redes de oscuridad. Puede ser que, después de su partida y de la salida del Sol, los Valar limpiasen la zona para los Eldar, pero Tolkien nunca indicó lo que llegó a ocurrir en la región.

Valinor

Valinor fue el hogar de los Valar y su pueblo, los Maiar. Los Valar y los Maiar eran Ainur, seres angelicales que no eran nativos de la Tierra Media, pero que fueron encargados de su modelado, formación y gobierno. Algunos de los Valar establecieron un "país" en Valinor, pero también construyeron una ciudad cerca de las Pelóri, hacia la mitad de la latitud total del continente. Esta era Valimar, donde fundaron un Anillo del Destino, Mahanaxar. Era un círculo de tronos donde los Valar se sentaban para debatir o juzgar.

A pesar de lo difícil que es emplazar las regiones individuales de los Valar, se decía que los Salones de Nienna estaban en "el oeste del Oeste", sobre los límites del mundo. Esta región pudo haber estado situada sobre las costas bañadas por Ekkaia, Los Mares Circundantes. Tolkien escribió que "las ventanas de su casa se asomaban mirando hacia el frente, sobre las murallas del mundo", así que puede ser que la región de Nienna estuviese realmente frente a Ekkaia, en una zona montañosa que originalmente era el límite occidental de la Llanura de Arda (Arda antes de los Cambios del Mundo). Mandos, la residencia de Namo (el "Hombre-Destino" de los Valar), se decía que estaba cerca de la tierra de Nienna. No se ha dicho que viviera fuera de Valinor, pero sí que gobernaba las regiones occidentales del país, porque sus estancias crecían constantemente, haciendo sitio para más y más espíritus.

Oromë el cazador vivía en las regiones boscosas de Valinor, pero Tolkien no las emplazó en ningún lugar en concreto. Estaban en las regiones sureñas, al final de cualquier sitio cerca de Hyarmentir.

Probablemente la morada de Tulkas y Nessa (hermana de Oromë) estaba cerca de los bosques de Oromë porque a ella, cuando despertaba, le encantaba correr a través de la floresta guiando a los ciervos.

La región de Lórien estaba probablemente cerca de Mandos. Irmo, el Señor de los Sueños, era hermano de Namó. Su hermana era Nienna, así que Lórien pudo haberse extendido al oeste de Valinor también. Entre la espesura de Lórien había un gran lago, Lorellin. Sus costas estaban ocultas por árboles y el país entero estaba lleno de fuentes y jardines.

Las moradas de Manwë y Varda, en la cima del Taniquetil, fueron la residencia más oriental de los Valar en Aman. Muchos Maiar, (y posteriormente algunos Vanyar) se establecieron en las laderas del Taniquetil para estar cerca de Manwë y Varda....

Valimar estaba en una llanura en el centro del país. Su puerta este se abría frente a un montículo o colina verde, Ezellohar, donde Yavanna plantó los Dos Árboles, Telperion y Laurelin. Telperion era blanco. Laurelin era del color del oro y producía un resplandor dorado que Varda recogió y vertió en los lagos de Valinor. Manahaxar, el Anillo del Destino, se encontraba entre la ciudad y Ezellohar.

Las Mansiones de Aulë se decía que estaban en el centro justo de Valinor, en las regiones centrales. Como se le asociaba con la tierra y la minería, debió haber erigido algunas colinas o montañas en la zona.

Tal vez Valinor estaba dividida de la siguiente manera:

La región más meridional, parece ser que estaba vacía y parcialmente iluminada por la luz de los Dos Árboles. Esta era la región dominada por el Hyarmentir, la montaña más alta de las Pelóri meridionales. Justo al norte de esa región estaban los bosques de Oromë y hacia el oeste crecían los jardines de Yavanna. Lórien debió haberse extendido hacia el norte en relación a las tierras de Yavanna.

Al norte de los bosques de Oromë se extendía la llanura de Valimar, y delante de esta zona estaban las Mansiones de Aulë. Mandos estaba al oeste de Valimar y de las regiones de Aulë, mientras que Taniquetil estaba al este de Valimar, y las laderas meridionales de la montaña miraban de frente a Tiron sobre Tuna.

Nota: Karen Wynn Fonstad sugiere un emplazamiento diferente de las regiones de los Valar, pero por razones en las cuales no voy a entrar ahora, estoy en desacuerdo con su interpretación de los textos.

Eldamar

Eldamar era el hogar de los Eldar. Consistía en un valle en la región media de las Pelóri, donde la colina llamada Tuna se alzaba, y las tierras al este de las Pelóri que se extendían cerca de la bahía de Eldamar. Este valle era el Calacirya (Hendedura de la Luz), creado por los Valar cuando trajeron a los Eldar a Aman.

Dentro de la Bahía de Eldamar los Valar colocaron la isla de Tol Eressëa (la Isla Solitaria). Aparentemente hubo bosques y jardines en Eldamar, ya que los Teleri fueron capaces de encontrar madera para construir sus barcos. Por lo menos una montaña se alzaba en el corazón de

la isla, y sus costas occidentales fueron la región donde florecieron por primera vez las flores (y probablemente donde los Teleri vivieron hasta que aprendieron a construir barcos).

Tol Eressëa fue usada en un principio por los Valar como un transbordador para transportar los Elfos a Aman. Ninguno de los Noldor, ni de los Vanyar se quedó allí, pero los Teleri vivieron en la isla durante un buen tiempo hasta que aprendieron a construir barcos, y se desperdigaron por las costas de Eldamar. Algunos Teleri pudieron haber continuado viviendo en la isla durante las edades de los Árboles.

Después de la Primera Edad, los exiliados y los Sindar que fueron a Aman se establecieron en Tol Eressëa, donde pudieron haber construido varias ciudades (Tavrobel y Kortirion son mencionadas en los primeros relatos que describían Tol Eressëa). La ciudad de Avallonnë, construida en las costas orientales de la isla, fue el principal puerto de los Eldar en la Tierra Media y de ahí es de donde sus barcos zarpaban rumbo a Númenor.

Se ha dicho que los Noldor habían vivido en Tirion y en las colinas y montañas "...dentro del sonido del mar occidental...", pero también se extendieron hacia el norte a través de las colinas occidentales de las Pelóri (dentro de Valinor) porque Fëanor construyó Formenos en las lejanas montañas del norte.

Un camino salía de Tuna en dirección este hacia el mar, y aparentemente doblaba hacia el norte a lo largo de la costa hasta Alqualondë. Otro camino salía hacia el oeste y atravesaba Valinor hasta llegar a Valimar.

Aunque la mayoría de los Noldor y los Teleri permanecieron en Eldamar o en las tierras cercanas, los Vanyar emigraron hacia el interior de Valinor. Tolkien escribió que "abandonaron la ciudad de Tirion sobre Tuna, y vivieron desde entonces sobre las montañas de Manwë, o en las llanuras y bosques de Valinor."

La casa de Ingwë estaba de hecho localizada en las laderas occidentales del Taniquetil, dominando la llanura de Valimar y la ciudad. Finwë, cuando visitaba a Ingwë, tenía que pasar por Valinor y trepar la montaña desde el oeste, siguiendo solamente senderos y no caminos.

Alqualondë fue edificada en un puerto natural a lo largo de la costa norte de la bahía de Eldamar. Los barcos-cisne de los Teleri navegaban a través de un gran arco de piedra cada vez que entraban o salían del muelle. La propia ciudad fue construida de piedra, pero estaba adornada con perlas y durante las Edades de los Árboles estaba iluminada por miles de antorchas. Por alguna razón la ciudad estaba amurallada cuando fue atacada por Fëanor. Tal vez la "muralla" fue construida a partir de un risco natural de piedra que rodeaba todo o parte del puerto (y de la que el gran arco de piedra pudo haber formado parte).

Parece ser que Eldamar se extendía lejos hacia el norte de Alqualondë, aunque en el Silmarillion no se indica que ninguna de esas áreas estuviese habitada antes del exilio de los Noldor. Después de que los Noldor tomaran los barcos de los Teleri, viajaron por el norte durante un largo período de tiempo (un período de años, medidos en años solares) antes de abandonar Eldamar.

Araman

Al norte de Eldamar estaba Araman (Aman exterior). Originalmente en este área no había asentamientos, pero los Noldor lo atravesaron en su retorno a la Tierra Media. Cuando Melkor y Ungoliant cruzaron Araman, la región consistía en "llanuras yermas", pero incluso los Noldor fueron capaces de sobrevivir allí, durante el equivalente de 15-20 años solares, tal vez pescando. Pudo ser que creciesen árboles después del Despertar del Sol, extendiéndose hacia el norte desde los bosques de Eldamar, o plantados por los Eldar o los Valar.

Después de la Primera Edad los Teleri edificaron la torre para Elwing, en el norte lejano de Araman, así que pudieron extenderse por las tierras costeras.

El Silmarillion dice que los Noldor "llegaron en cantidad a los confines más septentrionales del Reino Bendecido, hasta los límites de la vacía y yerma Araman, que era montañosa y fría". El pasaje parece que implica que Araman se estrechaba hacia el oeste y que Valinor no se extendía mucho más al norte del paso de Calacirya.

Cerca de Helcaraxë, Araman se tornaba una tierra fría y desolada, afectada por las nieblas heladas y por los hielos que se desprendían del Hielo Crujiente del norte. Fue sólo en esta región donde los Noldor empezaron realmente a sufrir por el clima en su camino hacia el exilio. Las huestes Noldor comandadas por Fingolfin estuvieron vagando a través de esta región durante mucho tiempo antes de que finalmente pasasen el norte y cruzasen el propio Helcaraxë.

Avathar

Al sur de Eldamar estaba Avathar, de donde únicamente hemos oído que Ungoliant vivió allí. Después de su partida con Melkor no hay ninguna mención de Avathar, pero pudo ser que eventualmente las redes de oscuridad que había tejido allí fuesen destruidas y la región reclamada por los Elfos.

Avathar era una estrecha y sinuosa franja de terreno costero (comparado con Araman) y el valle de Ungoliant estaba lejos al sur de Eldamar, más allá del Hyarmentir que era el pico más alto de la Pelóri del Sur, e incluso muy lejos de las zonas habitadas más meridionales de Valinor.

Elenna (Númenor)

La isla de Elenna, surgida del mar gracias a los Valar para ser el refugio y hogar de aquellos Edain que sobrevivieron a las guerras de Beleriand, tenía más de 800 kms de largo por 480 de ancho, aunque estaba formada por cinco penínsulas. Karen Fonstad estima el área total del país en unos 400.000 kms cuadrados.

Como punto de comparación, (según sus cálculos) Elenna tenía alrededor de tres veces el tamaño de Rohan, 3/5 el tamaño de Arnor, dos veces el tamaño de Cardolan, y cerca de ocho veces el tamaño de La Comarca.

Caso único entre todas las masas continentales de Arda, Elenna fue el asentamiento de un pueblo y una sola nación, los Númenóreanos. Nunca fue dividida políticamente ni invadida. Por eso, se le suele referir comúnmente como Númenor, un nombre tardío que eventualmente se utilizaba para referirse más a la civilización de los Númenóreanos que a la isla en sí.

La isla surgió de los mares como una inmensa meseta y, en la práctica, sólo unas pocas regiones tuvieron playas y puertos naturales. En algunos lugares los acantilados se precipitaban alrededor de 60 metros antes de llegar al mar. Las tres bahías con nombre eran Rómenna (la bahía este), Eldanna (la gran bahía occidental), y la bahía de Andunië (en el noroeste). Pero el puerto meridional de Nindamos (situado a lo largo de la única orilla con playas) parece haber estado emplazado por toda la tercera bahía o "mar".

Los dos ríos principales de Elenna fueron el Siril y el Ninduinë, los cuales nacían en las cercanías del Meneltarma. El Siril fluía hacia el sur y desembocaba en el mar al oeste de Nindamos. El Ninduinë fluía hacia el oeste, hacia la bahía de Eldana, en el lado sur de Eldalondë, el más majestuoso de los puertos de Númenor. El único lago que Tolkien menciona era el Nisinen, formado por el Nindunë justo al oeste de Eldalondë en el límite más oriental de las tierras boscosas llamadas Nisimaldar.

Elenna estaba dividida en seis regiones: Mittalmar, Orrostar, Forostar, Andustar, Hyarnustar y Hyarrostar.

Mittalmar (Las tierras interiores)

Mittalmar era la región central y más densamente poblada. El Meneltarma, la montaña central de Elenna, estaba situada en el corazón de esta región y la ciudad capital de Armenelos fue edificada a sus pies. La región más oriental de Mittalmar se llamaba Arandor e incluía Armenelos y Rómenna. La otra región de Mittalmar con denominación fue Emerië, la cual se extendía al suroeste del Meneltarma.

Mittalmar era en su mayor parte una región llana y de pastos con pocos árboles. La región fue usada principalmente para el pastoreo de rebaños de vacuno y ovino. La mayoría de la gente descendían de los Marachian de pelo dorado de la Primera Edad (la casa de Hador, de Dornin).

Orrostar (Tierras del noreste)

Orrostar era la región más al noreste de Númenor. Era una región fría pero en las tierras más cercanas a Arandor en Mittalmar había granjas (los Edain cultivaban allí cereales). No se menciona ciudad alguna en esta región.

La isla de Tol Uinen, la cual yacía al norte del puerto de Rómenna, pudo haber formado parte de Arandor, pero mirando al mapa de Karen Fonstad uno tiene la impresión de que se situaba más cerca de las costas de Orrostar.

Forostar (Tierras del norte)

Forostar era la región más septentrional de Númenor, y los Edain tuvieron actividad minera en las colinas y montañas de la región. Tar-Meneldur, el quinto Rey de Númenor, construyó una torre sobre el monte Sorontil cerca del cabo norte para observar las estrellas. La principal (y quizás única) ciudad de la zona era Ondosto, la cual estaba probablemente ligada a las canteras del norte.

Andustar (Tierras occidentales)

Andustar era la región más occidental de Númenor. Estaba ocupada principalmente por los Bëorianos de la Primera Edad (la Primera Casa de los Edain, de Ladros en Dorthonion). La ciudad principal del oeste fue Andunië, aunque Eldalondë también se encontraba en la zona.

La región boscosa de Nisimaldor era conocida como "La de los Árboles Fragantes" y fue enriquecida y obsequiada por los Eldar con árboles traídos desde Occidente. Aparentemente había también muchos Mallorns en la zona.

Andustar tenía muchas granjas, pero fue a sus puertos donde los Eldar navegaban más a menudo, y fue en Andustar (cerca de Andunië) donde Tar-Minastir edificó su torre, en la cima conocida como Oromet de manera que pudiese otear hacia el oeste y ver Avallonnë.

Hyarnustar (Tierras del suroeste)

Hyarnustar, probablemente no estaba poblado en exceso, ya que sus tierras occidentales eran montañosas y carecían de ciudades. Hacia el este las tierras se transformaban poco a poco en colinas redondeadas y los Edain establecieron granjas y viñedos en la zona.

Las costas más al sureste de Hyarnustar eran lo suficientemente suaves y apacibles para que muchos pescadores se pudiesen establecer allí.

Hyarrostar (Tierras del sureste)

Como en Hyarnustar esta región poseía asentamientos de pescadores a lo largo de sus costas, y su principal puerto de Nindamos estaba en el lado este del río Siril, dentro de sus límites. Pero esta tierra fue también la más boscosa de Númenor, y Tar-Aldarion como señor de los bosques estableció muchas plantaciones de árboles con objeto de producir madera.

Es probable que la mayoría de la gente de Hyarrostar fuesen descendientes de los Haladin de la Primera Edad (la Segunda Casa de los Edain de Brethil).

Endor (Tierras centrales)

Está claro que el continente conocido como Tierra Media era enorme y fue generosamente bien documentado por Tolkien. Sus variados países y regiones están catalogados en varios libros de estudiosos de Tolkien. Las regiones principales de la Tierra Media incluían: Beleriand, Eriador, Rhovanion, Gondor, Cercano Harad, Lejano Harad, Mordor y Rhûn.

Beleriand ("Tierra de los Valar")

Esta ha sido la región de la Tierra Media de la que más historias se han contado, y el centro de la más antigua civilización de Arda fuera de Aman. Los grandes bosques de Beleriand, encajados sobre los ríos Gelion y Sirion, cobijaron a los Sindar y los Noldor, y más tarde a los Edain.

Beleriand Oriental consistía exactamente en las tierras entre el Gelion y las Ered Luin (Montañas Azules), y las regiones entre el Gelion y el Sirion. Después de la Primera Edad, solo las tierras al este del Gelion sobrevivieron a la destrucción de Beleriand, y fueron enormemente transformadas por los cataclismos que provocó la Guerra de la Ira.

Beleriand Occidental se situaba más allá del Sirion y tenía menos bosques y tierras más altas que Beleriand Oriental. Los ríos más largos de la región eran el Narog y el Nenning, nacidos ambos de sendas fuentes en las Ered Wethrin (Montañas de la Sombra) al noroeste de Beleriand.

De las regiones de Hithlum, Ard-galen, Dorthonion, y Lothlann, podría decirse que pertenecían a Beleriand Septentrional, pero a veces se ha hablado de ellas como partes separadas de Beleriand. Dorthonion estaba separada de las Ered Wethrim por el Sirion, y de las Ered Luin por el Gelion.

Ard-galen, más tarde llamado Anfauglith, estaba limitado por las Ered Wethrim al oeste (más allá se extendía Hithlum), Dorthonion al sur, Angband (las cumbres del Thangorodrim) al norte, y Lothlann al este.

Lothlann se extendía hacia el norte hasta los yermos hielos desérticos donde estaban los restos de la primera fortaleza de Melkor, Utumno. Partes de la zona se mantuvieron después de la Primera Edad formando las costas de la Bahía de Hielo de Forochel.

Eriador ("Yermo")

Eriador se extendía entre dos cadenas montañosas, las Ered Luin y los Hithaeglin (Picos de la Niebla). Los límites meridionales de la región consistían en los ríos Gwathlo (Fontegrís) y Glauuin (río fronterizo).

Una buena parte de la región consistía en colinas, algunas de las cuales eran llamadas "quebradas", un tipo de colina formada por la erosión de sedimentos blandos, según Karen Fonstad. Las quebradas eran riscosas, pero no (en los pasajes en que Tolkien las describe) simples capas de corteza de piedra expuestas. Normalmente estaban cubiertas de hierba y se agrupaban bastante juntas y cercanas.

Los ríos mayores de Eriador eran el Mitheithel (el cual formaba las fuentes altas del Gwathlo con el Bruinen, el río que bordeaba Imladris) y el Baranduin ([el Río Pardo](#), aunque llamado Brandivino por los Hobbits).

El río Lhûn, el cual fluía en dirección sur cerca de las Ered Luin hacia el golfo de Lhûn (después de la Primera Edad), fue a veces considerado como una frontera para Eriador, región que fue prácticamente identificada como sinónimo del Reino Dúnadan de Arnor durante la Tercera Edad.

Aunque una vez estuvo extensamente poblada de árboles, Eriador fue talada durante las guerras de los Elfos contra Sauron mediada la Segunda Edad, no obstante hacia el final de la Tercera Edad (alrededor de 4700 años más tarde) la región se había recuperado en varias zonas.

Los Elfos vivieron en Eriador durante muchas edades hasta que estalló la guerra contra Sauron. Pero en la Primera Edad algunos clanes de Hombres empezaron a asentarse en la región y los Nandor retrocedieron ante ellos. Fue en la Segunda Edad cuando el país se dividió de manera equitativa entre Hombres y Elfos, marcando el Baranduin una frontera entre sus tierras.

Hubo tres reinos Élficos que perduraron en Eriador: El reino de Gil-galad, que duró hasta el final de la Segunda Edad; el reino de Eregion, que duró desde el 700 hasta el 1700 de la SE; y el refugio de Imladris, el cual fue fundado después de la caída de Eregion en la guerra de los Elfos contra Sauron, y que duró hasta bien entrada la Cuarta Edad.

El Reino de Arnor fue fundado por los Dúnedain al final de la Segunda Edad, unificando bajo su corona a todas las tierras que por entonces no pertenecían a los Elfos. Muchos de esos Dúnedain eran descendientes de los Bëorianos de Andunië, porque en esa región era donde vivían la mayoría de los Fieles en Númenor, antes de ser conducidos desde su patria.

Cuando se había cubierto cerca de un tercio de la Tercera Edad, el Reino de Arnor fue dividido en tres reinos: Arthedain, Cardolan, y Rhudaur. Con el tiempo Cardolan se reintegró a la corona de Arthedain pero Rhudaur fue conquistada por el Rey Brujo de Angmar, que había fundado un reino en las lejanas montañas del norte.

El reino restaurado de Arnor luchó por su supervivencia con la ayuda de los Elfos pero antes del año 2000 el reino fue desbordado y destruido. Con la caída de Angmar al siguiente año (1975) llegó el final de la última gran potencia de la Tierra Media septentrional. A partir de entonces la región entró en decadencia, con solo un puñado de enclaves supervivientes hasta que Aragorn II refundó Arnor como parte del Reino Unificado (en la Cuarta Edad).

Rhovanion (Tierras Ásperas)

Rhovanion fue el antiguo nombre de las tierras que se extendían al este de las Hithaeglin, al oeste del Carnen (Río Rojo), y el mar interior de Rhûn. Más tarde el nombre fue adoptado por un reino de los Hombres del Norte, el cual duró durante la Tercera Edad del 1200 al 1850.

Los dos grandes ríos de Rhovanion fueron el Celduin, el cual fluía hacia el sur desde Erebor (la Montaña Solitaria) y al que se unía el Carnen, y el Anduin (el Gran Río), que fluía hacia el sur

desde las Montañas Grises. El Anduin discurría entre las Hithaeglr y el vasto bosque conocido como el Gran Bosque Verde, el Bosque Negro, y finalmente Eryn Lasgalen (el Bosque de Hojas Verdes).

Aunque los Eldar cruzaron la región durante el Gran Viaje, algunos de los Teleri cambiaron su ruta hacia el sur y siguieron el Anduin hacia otras tierras. Más tarde, una parte de esos Teleri (los Nandor) emigraron hacia el norte a lo largo del río, formándose dos grupos. A ellos se les unieron algunos Avari y Eldar, que con el paso de los años llegarían a ser los Elfos Silvanos.

El reino de Lórien era el más antiguo reino élfico que perduró tras la caída de Gil-galad al final de la Segunda Edad. Se encontraba en un pequeño bosque cerca de las Hithaeglr.

Los Elfos Silvanos del Gran Bosque Verde habían emigrado paulatinamente hacia el norte durante la Segunda y Tercera Edad, hasta que finalmente fundaron el Reino del Bosque Negro del Norte, que con el tiempo llegaría a ser el último de los grandes reinos élficos (aunque nunca rivalizó con las antiguas civilizaciones Eldarin).

Los Hombres de los Valles del Anduin, emparentados con los Edain que se establecieron en Elenna, se diseminaron a través del Bosque Verde meridional y en los valles del Anduin y del Celduin. Allí fundaron muchas tribus y reinos, pero hacia el final de la Tercera Edad sólo quedaban tres grupos principales: los Beóruidas, los Hombres del Bosque y los Hombres de Dale (y Esgaroth).

El Bosque Negro meridional fue también usado como base por Sauron, que fundó una fortaleza en la colina de Amon Lanc, que originalmente había sido una ciudad de los Elfos Silvanos. Desde esa base, Sauron fue capaz de amenazar Gondor, Lórien y el Bosque Negro septentrional.

Gondor (El País de la Piedra)

Gondor era más exactamente el nombre de un reino que de una región, pues el corazón de Gondor se extendía a lo largo de las costas de la Tierra Media y a lo largo del curso meridional del Anduin, rodeando las Ered Nimrais (Montañas Blancas).

También Gondor incluía una tierra élfica, pero además comprendía la patria de muchos otros pueblos: Drúedain tanto en Druwaith Iaur (en el oeste, cerca del cabo de Andrast) como en el Bosque de Drúadan (en el lado este de las Ered Nimrais); Hombres de los Valles de las Ered Nimrais (de los que descienden los Dunlendinos y los Hombres de Bree en Eriador); Gentes del Mar; y tal vez algunos pueblos Edaínicos.

El Reino de Gondor fue fundado al mismo tiempo que el de Arnor por los Dúnedain de Númenor. En la zona ya vivían entonces muchos Dúnedain y pueblos mezclados.

El puerto élfico de Edhellond fue de hecho anexionado por Gondor. Sin embargo, la forma de anexión no fue descrita por Tolkien. Edhellond estaba situada cerca de la desembocadura del río Morthond (Raíz Negra), que era el segundo más grande de Gondor.

Durante un tiempo Gondor extendió sus dominios hacia el norte en la frontera con Cardolan, hacia el este en el Mar de Rhûn, y hacia el sur en tierras de Harad. Incluso gobernó Mordor durante varios siglos, a pesar de que los Dúnedain jamás reclamaron derechos sobre los dominios de Sauron.

Cercano Harad (Sur próximo)

El Cercano Harad se extendía más allá del río Harnen, que marcaba la frontera más meridional del "reino central" de Gondor. Estas tierras han sido a menudo descritas como desoladas por varios críticos, pero esa interpretación de las áreas blancas en los mapas de Tolkien no concuerda con la afirmación de que varios pueblos vivieron allí.

El Cercano Harad era de hecho una región que incluía varios reinos o tribus, y probablemente tenía una buena relación de ríos, llanuras, bosques y colinas. Las tierras controladas por la Ciudad de los Corsarios en el Cabo de Umbar, un puerto Númenoreano, eran probablemente parte del Cercano Harad.

Lejano Harad (Sur remoto)

El Lejano Harad fue, como el Cercano Harad, pobremente descrito por Tolkien en sus obras. Se extendía más allá de Umbar y aparentemente era bastante caluroso.

Sabemos por los primeros mapas que existía una cadena montañosa en las regiones occidentales del Lejano Harad. Esas montañas fueron llamadas Montañas Grises (aunque no tenían nada que ver con las del norte de Endor).

Durante la Segunda Edad los Númenóreanos fundaron puertos y fortalezas en las tierras conocidas más tarde como Lejano Harad. Conquistaron muchos pueblos a lo largo de la costa y entraron en conflicto con los aliados de Sauron que vivían más hacia el interior. Algunos de estos dominios parece ser que sobrevivieron durante la Tercera Edad para convertirse en enemigos de Gondor.

Las costas orientales del Lejano Harad estaban dominadas por las Montañas Amarillas, un accidente que es solamente nombrado en un par de fuentes y del que no sabemos nada.

Mordor (La Tierra Negra)

Mordor, al igual que Gondor, era en realidad una única región llamada de igual modo que la región que ocupaba. Estaba totalmente rodeada por los brazos de las Ephel Lithui (Las Montañas de Ceniza) y las Ephel Duath (Las Montañas de la Sombra); ambas cordilleras parecen formar parte de la misma cadena montañosa.

La región quedaba abierta en su lado Este a las tierras de Rhûn, que estaban controladas por Sauron. Dentro de sus fronteras, Mordor estaba dividida en tres áreas: Udûn, Gorgoroth y Nurn.

Parma Endorion

Udûn era un enorme valle en la esquina Noreste de Mordor. El terreno era rocoso y en forma de cuenco, pero probablemente no era del todo inhóspito para las plantas y la vida animal.

Gorgoroth estaba dividida en dos partes. La esquina noroeste era virtualmente inanimada, dominada por Amon Amarth, el gran volcán que Sauron utilizó para forjar el Anillo Único y lanzar una gigantesca nube para bloquear la luz del sol en su ataque a Gondor al final de la Tercera Edad. Las tierras alrededor del volcán eran cenicientas y desérticas.

El resto de Gorgoroth probablemente no era mucho mejor, pero tal vez pudo contener algo de vida animal y vegetal. Se trataba de una extensa altiplanicie que se extendía por todo el tercio norte de Mordor, casi hasta el final de las Ered Lithui.

Nurn quedaba al sur de Gorgoroth. La zona oeste de Nurn se llamaba Lithlad (un indicativo de la magnitud con que Sauron había envenenado su propia tierra). Las zonas sur y este de Nurn quedaban dominadas por un pequeño mar, el Núnnen, y los ríos que lo alimentaban. Las tierras de esta zona eran bastante fértiles y Sauron mantuvo muchos esclavos allí para conseguir comida para sus ejércitos.

Rhûn (el Este)

Rhûn fue el lugar de nacimiento de las gentes de la Tierra Media. Incluso los Elfos despertaron aquí en su antigua tierra de Cuiviénen, la cual se encontraba en la orilla Noreste del mar de Helcar, entre el mar y las montañas. Cuiviénen estaba en realidad situada alrededor de una pequeña bahía o lago en el que desembocaba una gran catarata alimentada por un río procedente de las montañas.

La característica predominante de Rhûn era la cadena montañosa llamada las Orocarni (las Montañas Rojas). Estas montañas se expandían a lo largo de la costa Este de la Tierra Media desde el norte hasta las regiones centrales.

Después de la Guerra de la Ira, incluso Rhûn quedó afectada por los cambios infligidos a la Tierra Media y el Helcar se secó, por lo que tan sólo el mar de Rhûn sobrevivió a su destrucción. La propia Cuiviénen quedó aparentemente destruida, y pudo ser que las Orocarni sufrieran algún tipo de daño similar a las que experimentaron las Ered Luin (que quedaron divididas por el Lhûn).

Los hombres despertaron en Hildórien, una tierra que quedaba al sureste de Cuiviénen y más allá de las cimas al sur de las Orocarni. Se menciona una pequeña cordillera de montañas en un mapa llamadas Las Montañas del Viento, que deberían estar en la frontera Oeste de Hildórien. Al igual que Cuiviénen, Hildórien quedó prácticamente destruida, pero los hombres comenzaron a abandonar esta tierra mucho antes del final de la Primera Edad.

La única otra tierra de Rhûn que fuera mencionada por Tolkien fue Khand, la cual quedaba justo al Este de Mordor. La cultura de los Variags de Khand era similar a la de los Aurigas que habían morado en las tierras al Norte y que tradicionalmente habían atravesado por entre las Ered Lithui y el Mar de Rhûn en sus invasiones.

Otros Hombres del Este habitaron más al Norte. Éstos se enfrentaron en varias guerras con los Hombres del Norte (y, presumiblemente, con los Enanos) que vivían entre los ríos Carnen y Celduin. A pesar de que se decía que Rhûn contenía grandes explanadas de donde los Aurigas y otras gentes emergieron, las tierras del Norte podrían haber estado muy pobladas de árboles.

Hyarmenor (Las Tierras Oscuras)

Tolkien no escribió prácticamente nada sobre este continente. Quedaba al este de Endor (la Tierra Media) y, en su mayoría, en las regiones más al Sur de Arda. Su punta norte creó un estrecho en el Mar del Este con el promontorio de Hildórien. Aunque el continente fue explorado por los Númenóreanos, Tolkien no narra si encontraron Hombres, Elfos, Enanos o cualquier otra criatura viviendo allí, aunque no parece que hayan establecido ningún refugio ni reino en las tierras del Este.

Romenor (Las Tierras del Este)

Todo lo que sabemos de esta masa de tierra es que una cordillera conocida como las Murallas del Sol se elevaban allí, y que el pico más alto se llamaba Kalormë. Al igual que Hyarmenor, Romenor fue explorada pero aparentemente nunca fue poblada por los Númenóreanos, y probablemente no fue habitada por ninguna raza de Hombres. Cuando Arda cambió, Romenor pudo quedar destruida o borrada de los círculos del mundo.

Capítulo 2: Una Breve Historia de Arda

Los Ainur

La mitología de J.R.R. Tolkien sobre Arda (El Reino, La Tierra) comienza con el Ainulindalë (la Música de los Ainur), una historia que habla de Ilúvatar, Dios, y los Ainur (los Sagrados). Los Ainur fueron los primeros hijos del pensamiento de Ilúvatar y ellos cantaron para él; al principio individualmente y luego juntos en pequeños grupos, fusionándose poco a poco en un gran coro.

Melkor (El que se Alza en Poder), el más grande de los Ainur, comenzó a sembrar la disensión entre ellos alzando una gran discordancia en la Música. Esto aconteció durante el Primer Tema, e Ilúvatar contestó a la discordancia elevando un Segundo Tema, en el cual Manwë hermano de Melkor, cantó la parte principal.

Pero Melkor luchó contra el Segundo Tema, arrastrando a los rebeldes Ainur a su osada Música, enfrentándose violentamente con la belleza de los Temas. A esto Ilúvatar contestó con el Tercer Tema el cual los Ainur no pudieron comprender, ya que ellos no eran su fuente.

E Ilúvatar hizo que los Ainur detuvieran su Música, y les hizo ver una visión que dio nuevo significado y simbolismo a su Música. Muchos de los Ainur estaban fascinados con la Visión de Ilúvatar y algunos de los más grandes Ainur decidieron transformar la Visión en realidad.

E Ilúvatar lo concedió, y creó Eä (el Mundo Que Es). Entonces los más grandes Ainur entraron en Eä, y estos fueron conocidos más tarde como los Valar (los Poderes) que moldearon el universo y el mundo. El principal de todos los Valar fue Manwë, que estuvo muy cercanamente arraigado a los aires. Ulmo y Aulë trabajaron con él, y estuvieron muy cercanamente arraigados a las aguas y a la construcción de la Tierra.

Pero Melkor entró también en Eä, y aunque trabajó con los otros durante incontables edades en hacer que el universo fructificara, en el momento en que la morada de Los Hijos de Ilúvatar (Elfos y Hombres) estuvo acabada, Melkor se reveló contra el propósito que él había emprendido y reclamó Arda para sí mismo.

Arda era sólo una pequeña parte de Eä, y Manwë convocó a muchos Ainur para ayudarlo a expulsar a Melkor de Arda. Pero Melkor únicamente observaba cómo Arda era moldeada por los Valar y Maiar, y sus celos crecieron por todo lo que ellos hacían. Así que descendió sobre Arda de nuevo y luchó con los Valar, corrompiendo a alguno de los Maiar y poniéndolos a su servicio. Pero Tulkas, oyendo que había guerra en Eä, entró en el Universo y prestó su tremenda fuerza a la causa de Manwë. Y entonces Melkor huyó de nuevo.

Así que los Valar y los Maiar terminaron de dar forma a Arda, y ellos llevaron la vida a las plantas y criaturas, y para darles luz crearon las Dos Lámparas, Illuin (en el Norte) y Ormal (en el Sur).

En el medio de la tierra hicieron un gran lago, y en el lago pusieron una isla, Almaren, donde podían disfrutar de la luz entremezclada de las Dos Lámparas.

Pero mientras los Valar descansaban de su labor, Melkor regresó a Arda, atrayendo a Eä a muchos de los Ainur que habían cantado con él en la Música, y les dirigió a las regiones más septentrionales de Arda donde construyeron la poderosa fortaleza de Utumno.

Cuando Melkor se sintió preparado, derribó las Dos Lámparas y destruyó mucho de lo que los Valar habían construido a lo largo de las edades. Los Valar fueron desalentados pero no pudieron dar alcance a Melkor antes de que este regresara a Utumno. Allí se asentó con muchos de los Ainur corruptos, de los cuales los más grandes fueron Sauron, Gothmog Señor de los Balrogs, Draugluin padre de los Licántropos, Thuringwethil, y otros seres de poder. Pero no todos los que él había corrompido siguieron a Melkor lealmente. De éstos, Ungoliant se escabulló a las regiones más occidentales de Arda.

Entonces los Valar se establecieron en una tierra que llamaron Aman (Bendecida), que ellos consagraron. Elevaron una nueva cadena de montañas, Las Pelóri, y fortificaron su tierra (Valinor) contra Melkor. Estaban poco dispuestos a involucrarse en otra guerra con él porque temían dañar el lugar que Ilúvatar había elegido para sus Hijos, cualquiera que fuese.

En Valinor los Valar crearon dos nuevas luces, Telperion el Plateado y Laurelin el Dorado, los Dos Árboles que dieron luz a la mayor parte de Aman. Pero en las afueras de Valinor, en las sombras por debajo de las Pelóri meridionales, Ungoliant tejía sus telas, creando un lugar dentro de Avathar, dónde nadie se atrevía a aventurarse.

Y así fue que la paciencia de los Valar fue recompensada y descubrieron a los Quendi cantando bajo las estrellas en la tierra de Cuiviénen, que estaba lejos en el este, en Endor entre las faldas de las estribaciones de las Orocarni, las montañas de las tierras orientales. Pero para su desazón los Valar descubrieron que los Quendi ya habían sido encontrados por Melkor, y decidieron poner fin a su gran dominio de la Tierra Media. Y comenzó la Guerra de los Poderes, y el mundo fue alterado en los tremendos tumultos que acontecieron. Pero Melkor fue derrotado y Utumno destruida, excepto un pequeño puesto avanzado en el oeste, Angband, y quizás uno o dos enclaves distintos más. Melkor fue llevado a Valinor y allí fue juzgado y puesto en cautiverio en Mandos, de cuyos muros incluso Melkor no podría escapar. Durante largas edades Melkor languideció en prisión hasta que fue puesto en libertad pero sometido a vigilancia, y descubrió que los Quendi habían sido traídos a Valinor donde florecieron y crearon una civilización que le asombró.

De esta forma Melkor decidió buscar venganza contra los Quendi por la humillación de su encarcelamiento. Con este fin se esforzó para ganarse su confianza, pero los Vanyar y los Teleri no le escucharían. Sólo los Noldor sucumbieron al embaucamiento de Melkor, y con el tiempo sus príncipes más grandes, Fëanor y Fingolfín, fueron conducidos a la contienda la cual, cuando fue investigada por los Valar, les reveló los designios de Melkor.

Pero escapó de Valinor y eludió la persecución. Y con el tiempo visitó Avathar dónde puso a Ungoliant a su servicio, y le condujo de vuelta a Valinor. Allí les quitó la vida a los Dos Árboles

y a Finwë, Rey de los Noldor, robando muchos tesoros de la casa de Finwë y los Tres Silmarils, los únicos lugares donde la Luz de los Dos Árboles continuaba ardiendo.

Después Melkor y Ungoliant huyeron a la Tierra Media, y allí se disputaron los Silmarils, y Melkor tuvo que convocar a los Balrogs para auxiliarle en la lucha contra ella. Y Ungoliant huyó lejos para morar en los límites australes de Dorthonion, y allí proliferar con otras criaturas y dirigir a las Grandes Arañas que afligieron la Tierra Media después, durante muchos años.

Melkor se asentó en Angband, rehabilitándola y restableciendo su reino en la Tierra Media. Y les hizo la guerra a los Quendi que vivían allí. Pero pronto los Noldor le siguieron a la Tierra Media, y por muchos años ellos y sus aliados (los Sindar y los Atani) batallaron contra Melkor con la vana intención de recuperar los Silmarils.

Durante mucho tiempo Melkor resultó vencedor, pero se hizo demasiado confiado y no aplastó totalmente los pequeños reductos de Elfos y Hombres que escaparon de su cólera. De ellos descende Eärendil, el Marinero, el Medio Elfo, que con el poder de uno de los Silmarils (el que fue recuperado por Beren y Lúthien) navegó hasta Valinor y allí consiguió el perdón para los Noldor y auxilio para los Sindar y los Hombres.

Entonces los Valar enviaron un gran ejército y emprendieron la Guerra de la Ira contra Melkor y sus sirvientes. El mundo fue dañado de nuevo y muchas tierras fueron destruidas y otras levantadas. Pero al fin Melkor fue derrotado y arrojado fuera de Arda a la negrura de Eä. Entonces, como fue seriamente debilitado, no pudo regresar, aunque se predijo que con el tiempo recobraría su fuerza y arremetería contra Arda en el Final.

Entonces los Valar recompensaron a los Atani por sus grandes labores contra Melkor, pero con esto plantaron la semilla de una transformación posterior en el mundo. Porque dieron a los Atani una larga vida en Arda, pero no era vivir en Arda hasta el final el destino de los Hombres, como lo era hacerlo el destino de los Quendi.

A los Atani les fue dada la isla de Elenna en la que moraron, y ellos la llamaron Númenor, y se convirtieron en los Dúnedain, Reyes de los Hombres. Por un tiempo dejaron las preocupaciones de la Tierra Media detrás de ellos y vivieron en la tranquilidad y cerca de la Tierra Bendecida. Pero con el tiempo llegó la codicia de una vida más larga y del destino de los Quendi.

En la Tierra Media, Sauron y otras criaturas de Melkor eludieron la Hueste de Valinor, y él estableció un nuevo reino de oscuridad en la tierra meridional de Mordor. Creyendo que los Valar no le prestarían atención, Sauron rivalizó con los Quendi por el dominio de la Tierra Media, pero los Dúnedain regresaron a la Tierra Media y prestaron su ayuda a los Quendi.

Entonces Sauron tornó su atención a Númenor, y percibió una sombra creciendo sobre ellos. Así, con el tiempo, a pesar de las advertencias de los Valar, los Dúnedain de Númenor se rebelaron contra su destino y, seducidos por Sauron, reunieron una gran armada y atacaron Aman.

Como respuesta, los Valar delegaron su tutea sobre Arda, e Ilúvatar les dio la fuerza para cambiar el mundo para siempre. Númenor fue hundida en el mar y Aman y sus islas cercanas

fueron llevadas fuera de los círculos del mundo de forma que los hombres no pudieran encontrarlas de nuevo.

Aún así, los Valar no abandonaron Arda por completo, y cuando Sauron resurgió de nuevo en la Tercera Edad, mandaron emisarios para socorrer a los habitantes de la Tierra Media en sus contiendas contra el Enemigo. La misión de los Istari fue, probablemente, la última intervención directa de los Valar en los asuntos de los Hijos de Ilúvatar. Pero en el final uno de los cinco Istari trajo la victoria, y venció al último Balrog y ayudó a los Pueblos Libres a derrotar a Sauron.

Los Quendi (los que Hablan, o Elfos)

El primer pueblo hablante que despertó en la Tierra Media fue el de los Quendi, los Elfos, y ellos son llamados los Hijos Mayores de Ilúvatar (mientras que los Hombres son los Hijos Menores, y los Enanos son los Hijos Adoptados). Los Quendi fueron predestinados a morar en Arda hasta el Final, y sus espíritus no pueden dejar Eä. Así que ellos pueden, si su cuerpo perece, con el tiempo reencarnarse por la gracia de Ilúvatar y los Valar.

Los Quendi fueron divididos en tres familias: Minyar (los primeros), Tatyar (los segundos), y los Nelyar (los terceros). En la primera segregación de los Quendi, fueron divididos en dos pueblos: Eldar y Avari. Los Eldar fueron en principio de tres clases. Todos los Minyar se convirtieron en los Vanyar, aproximadamente la mitad de los Tatyar se convirtieron en los Noldor, y dos tercios de los Nelyar se convirtieron en los Lindar. El resto de los Tatyar y Nelyar fueron conocidos con el tiempo como los Avari (los Renuentes).

Los Vanyar fueron los menores en número y ellos fueron probablemente los más sabios de los Quendi. Amaban los bosques y las tierras abiertas, y la mayoría si no todos tenían cabellos rubios.

Los Tatyar y Noldor fueron los mejores artesanos de los Quendi, hacedores de cosas y buscadores de conocimiento. Moraron en las colinas y montañas y fueron mineros y herreros.

Los Nelyar fueron los cantantes más dotados de los Quendi, y amaron sobre todo el Agua. Estos Nelyar que se unieron a los Eldar, se llamaron a sí mismos Lindar (cantantes), pero con el paso del tiempo adquirieron otros nombres.

Cuando Oromë el Vala descubrió a los Quendi en Cuiviénen, supo que habían sido afligidos por un Jinete Oscuro, que supuso era Melkor o uno de sus sirvientes. A petición de Oromë, los Valar mantuvieron un gran Concilio, donde se decidió iniciar la guerra contra Melkor y convocar a los Quendi a vivir en Aman.

Cuando la Guerra hubo concluido, Oromë regresó con los Quendi para deliberar sobre el llamamiento de los Valar, pero los Elfos eran temerosos y se negaron a ir. Así que Oromë eligió tres embajadores de entre sus líderes para visitar Aman y que comunicaran a sus gentes lo que encontraran allí. Estos tres fueron Ingwë (de los Minyar), Finwë (de los Tatyar), y Elwë (de los Nelyar). De ellos, sólo Ingwë encontró paz en Aman.

Ingwë persuadió a todos los Minyar para que le siguieran a Aman, y emprendieron el Gran Viaje, abriendo el camino para que otros les siguieran. Finwë persuadió a la mitad de los Tatyar para que le siguieran a Aman y tomaron el camino tras los Vanyar. Elwë, ayudado por su hermano Olwë, persuadió a más de la mitad de los Nelyar para emprender el Gran Viaje, pero fueron los menos dispuestos de los Quendi a dejar su tierra natal, así que fueron llamados por los otros Eldar, los Teleri, Los Últimos en Llegar.

Los tres grupos de los Quendi que emprendieron el Gran Viaje fueron conocidos más tarde como los Eldar, el Pueblo de las Estrellas, aun cuando Oromë le había dado este nombre originalmente a su raza. Todos aquellos que permanecieron en Cuiviënen fueron conocidos como los Avari, los Renuentes, por su oposición al llamamiento de los Valar.

Los Teleri comenzaron a dividirse en su largo camino. La primera división aconteció cuando Lenwë, uno de sus caudillos, cambió el rumbo al llegar al Anduin. Dirigió lejos probablemente a un tercio de los Teleri, y éstos fueron conocidos como los Nandor. De nuevo en Beleriand, mientras esperaban proseguir su viaje a Aman, los Teleri fueron divididos, porque Elwë se perdió a los encantos de una Maia conocida como Melian, en el bosque de Nan Elmoth, y muchos de sus amigos y parientes le buscaron.

Cuando llegó el momento de que los Teleri dejaran la Tierra Media, aquéllos que continuaban buscando a Elwë fueron dejados atrás, y se llamaron a sí mismos los Eglath, los Abandonados. Pero otro grupo de los Teleri también permaneció en la Tierra Media. Éstos fueron encabezados por Círdan, quienes, por consideración hacia su amistad con Ossë, Maia de Belegaer, cuya ocupación eran las tierras costeras de la Tierra Media, se quedaron y fueron los Falathrim, el Pueblo de las Costas.

Aquellos Teleri que llegaron a Aman, cerca de la mitad del grupo original, fueron encabezados por Olwë. Allí se convirtió en su rey, pero mientras que los Vanyar y Noldor se establecieron en Aman, los Teleri vivieron mucho tiempo en Tol Eressëa, hasta que Ossë fue enviado a ellos para enseñarles a construir barcos (tal y como había enseñado anteriormente al pueblo de Círdan).

Ingwë y Finwë construyeron la ciudad de Tirion sobre la colina de Túna en el Calacirya el único valle en las Pelóri. Pero con el tiempo Ingwë y su pueblo dejaron la ciudad y se instalaron en numerosos lugares a lo largo de Valinor.

Olwë y su pueblo se instalaron finalmente en las costas de Aman, y con la ayuda del pueblo de Ingwë construyeron la ciudad de Alqualondë, el Puerto de los Cisnes. Durante muchas edades los Eldar florecieron en Aman, incrementando su número y adquiriendo muchos conocimientos de los Valar y los Maiar.

Sucedió que Finwë tomó dos esposas, un acontecimiento sin precedentes entre los Eldar. Míriel, su primera esposa, murió pronto, tras dar a luz a Fëanor, su hijo. Y aunque Finwë estuvo profundamente dolido, deseaba tener más hijos, y se desposó con Indis, hermana de Ingwë. Ella le dio tres hijas y dos hijos: Findis, Faniel, Irimë y Nolo-finwë y Arafínwë. Nolo-finwë fue más tarde conocido como Fingolfin, el más grande de los reyes de los Noldor en la Tierra Media.

Ahora bien, Fëanor era celoso y orgulloso, y tenía en baja estima a los hijos de Indis. Pero con el tiempo desposó a Nerdanel, hija de Mahtan, uno de los más grandes herreros de los Noldor, que había sido iluminado con muchos conocimientos por Aulë el Vala. Fëanor, durante mucho tiempo, fue feliz criando a sus propios hijos (Nerdanel le dio siete hijos) y estudiando el conocimiento y el arte de la forja.

Con el tiempo Fëanor se convirtió en el más grande de los Eldar en las artes, y creó los Silmarils, preservando en ellos la luz de los Dos Árboles para siempre. Este fue su mayor logro, pero a él se le atribuyen además otros trabajos: la innovación de las Tengwar, el alfabeto de los Eldar, la creación de las Palantiri, las Piedras que ven desde lejos, y la invención del silima, una sustancia que proyectaba luz propia; entre otras cosas.

Pero Fëanor sucumbió a los embaucamientos de Melkor, y comenzó a pensar que Fingolfin se proponía reemplazarle en el amor de su padre. Fëanor blandió la espada contra él en la torre de su padre ante muchos testigos. Entonces los Valar exiliaron a Fëanor a una región septentrional de Valinor, y Finwë, sus hijos y muchos de los Noldor fueron con él. Construyeron la ciudad de Formenos, pero cuando Fëanor regresó a Valimar a reconciliarse con sus hermanos y el consejo de los Valar, Finwë se negó a ir con él.

Así que Finwë fue capturado por Melkor, que quitó la vida a los Dos Árboles mientras los Valar estaban distraídos con el asunto que acontecía con Fëanor, y Melkor asesinó a Finwë y tomó los Silmarils, y los guardias Noldorin no pudieron resistirle, así que también otros murieron en Formenos aquel día.

Cuando supo qué había pasado durante su ausencia, Fëanor desafió la Prohibición de los Valar que le impedía volver a Tirion, y allí acantonó a su pueblo. Después persuadió a la mayoría de los Noldor a seguirle al exilio, si bien los Noldor no estaban completamente en pos de él en este asunto, y muchos de ellos deseaban tener a Fingolfin como rey en vez de a Fëanor.

Al principio los Valar se negaron a interferir en la decisión de los Noldor ya que no deseaban forzar a su manera los designios de otros. Pero Fëanor se precipitó a abandonar Aman a causa del juramento que él y sus hijos habían hecho de vengar la muerte de Finwë y recuperar los Silmarils. Entonces Fëanor impuso su voluntad a su gente y les condujo al norte a Alqualondë, donde esperaba convencer a los Falmari (los Teleri de Aman) para que se unieran a su rebelión.

Sin embargo Olwë se negó a abandonar Aman, ya que su pueblo estaba contento bajo la protección y la tutela de los Valar, pues ellos no habían caído en los engaños de Melkor. Así fue que Fëanor trató de robar los barcos-cisne de los Falmari, y luchó contra ellos en sus puertos. Y cuando Fingon llegó a la batalla pensó que los Falmari habían atacado a los Noldor, así que dirigió a una gran parte de los Noldor a la batalla para respaldar a Fëanor, y en Alqualondë los Noldor cometieron la primera Matanza de los Hermanos.

A causa de la Matanza de los Hermanos los Valar pronunciaron una maldición contra los Noldor y una condena contra Fëanor y su Casa. Ellos fracasarían en su guerra, y la casa de Fëanor perdería su herencia, y fueron conocidos como los Desposeídos. Cuando oyó esta advertencia, Arafinwë (conocido también como Finarfin) regresó a Aman e imploró el perdón de los Valar. Allí le hicieron rey de los Noldor que no habían partido al Exilio.

Allí robaron los barcos, probando ser de poca utilidad para los Noldor, ya que muchos fueron destruidos en una gran tormenta desatada por Uinen, Dama del Mar, apenada por los Falmari asesinados. Pero Fëanor condujo a una pequeña parte de su pueblo a través de Belegaer a Beleriand, y en su locura quemó las naves. Fingolfin condujo a los Noldor restantes al norte hasta llegar a Helcaraxë, el Hielo Crujiente, y cruzaron este terrible paso, sufriendo muchas penurias, hasta llegar al fin a la Tierra Media.

Aunque ninguno de los Teleri partió al Exilio, algunos de los Vanyar sí lo hicieron, ya que eran cónyuges o hijos de Noldor. Elenwë, esposa de Turgon, hijo de Fingolfin, fue una de éstos. Sin embargo pereció en el Hielo Crujiente, y nunca vio la belleza de Gondolin, la ciudad amada de su marido, el último de los reinos Eldarin que cayó en la Tierra Media.

En la Tierra Media Fëanor pereció pronto por las heridas recibidas en la batalla, y aunque al final se dio cuenta de la infructuosa naturaleza de su guerra, obligó a sus hijos a cumplir su terrible juramento. Sin embargo Maedhros, el mayor, fue rápidamente apresado por las fuerzas de Melkor, y los Noldor se retiraron a Hithlum, sin lograr nada. Cuando Fingolfin llevó a la mayor parte de su pueblo a Hithlum, los Noldor vieron el amanecer del Sol por primera vez (después de ser creado por los Valar de la última hoja de Laurelin).

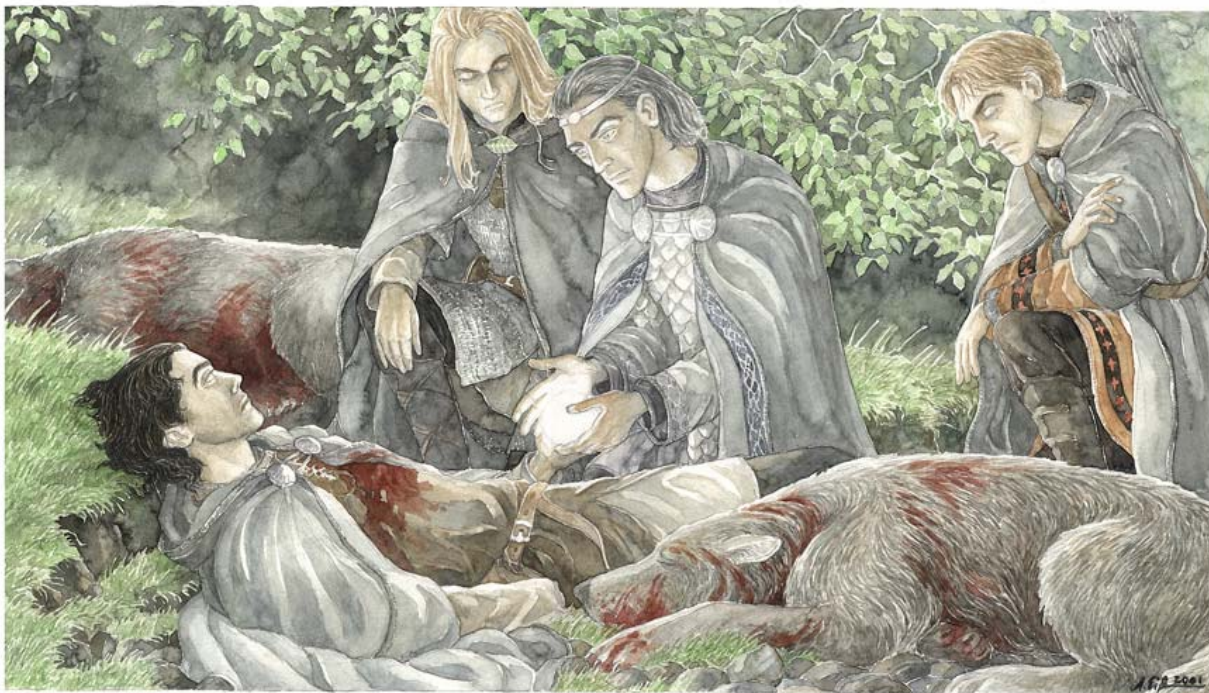
Así fue que, para subsanar la herida entre los pueblos de los Noldor, Fingon rescató a Maedhros de los picos de Thangorodrim, donde Melkor había encadenado al rey Noldorin. Maedhros cedió el reinado a Fingolfin, consiguiendo la reconciliación de su pueblo, y cumplió así la Profecía que decía que él y sus hermanos serían los Desposeídos.

En los siglos que siguieron, los Noldor establecieron numerosos reinos, y entablaron amistad con los Sindar, los Elfos Verdes de Beleriand, que eran los Eglath, los Falathrim y los Laegrim (Nandor que habían escapado a Beleriand cuando las criaturas de Melkor infestaron la Tierra Media). Y estos además tenían la ayuda de los Naugrim, los Enanos. Pero aunque lucharon valientemente y fueron ayudados por los Atani, los Edain, los Eldar fracasaron completamente, y todos sus reinos con la excepción de unos pocos reductos fueron destruidos uno a uno. A pesar de todo, las mayores maldades se las infligieron ellos mismos. Para cuando Beren, un Adan de la Primera Casa, declaró su amor por Lúthien, hija de Elwë (Thingol) y Melian, Elwë le instó a recuperar un Silmaril de la corona de Melkor como pago por la unión.



Beren Recovers a Silmaril
Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

La búsqueda de Beren llevó a la muerte a Finrod, el mayor de los hijos de Finarfin y rey de Nargothrond; y sucedió que Beren fue asesinado por el Lobo de Angband, aunque el Silmaril fue recuperado. Pero Beren y Lúthien que habían muerto de cuerpo, rogaron a Námo indulto, regresando a la vida y viviendo aparte de Hombres y Elfos. Pero ella había elegido la mortalidad, y tan sólo ella entre todos los Eldar se había unido a los Hombres en su destino por causa de su amor por Beren.



The Quest Fulfilled
Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

Y Elwë tomó el Silmaril, y encargó a los Enanos que lo engarzaran en un collar que había sido creado originalmente por su pueblo para Finrod. Sin embargo la avaricia de los Enanos creció por el Silmaril y asesinaron a Elwë, y luchando, se abrieron camino fuera del reino de Doriath, aunque la mayor parte pereció. Los Enanos mandaron un ejército en busca de venganza contra los Elfos y el reino de Elwë fue destruido.

Dior, hijo de Beren y Lúthien, intentó restaurar el reino de Elwë, pero a la muerte de Beren y Lúthien el Silmaril le fue devuelto y él decidió llevarlo al descubierto. Entonces los hijos de Fëanor reclamaron el Silmaril, pero Dior se negó a rendírselo, así que destruyeron los restos de Doriath.

Pero aunque Dior murió, su hija Elwing escapó, y los Sindar conservaron el Silmaril con ella. Sucedió que su pueblo se sumó a los servicios de Gondolin, el reino de Turgon, y entre ellos estaba Eärendil, que se casó con Elwing, y comenzaron la búsqueda de Valinor para pedir perdón y ayuda para Elfos y Hombres.

La Tierra de Eärendil y Elwing fue conquistada de nuevo por los hijos de Fëanor, y de nuevo aunque destruyeron el reino Élfico, no consiguieron recuperar el Silmaril, ya que Elwing escapó y con la ayuda de Ulmo el Vala se unió a Eärendil en su viaje final a través del mar. Con la ayuda del Silmaril cruzaron el mar hasta Valinor y persuadieron a los Valar para emprender la Guerra de la Ira.

Los Noldor de Aman y los Vanyar marcharon a la Guerra tras los Valar y los Maiar, y su ejército era mayor que cualquiera que hubo antes o después. Doblegaron a Melkor y pronto recuperaron los otros dos Silmarils, pero Maedhros y su hermano Maglor robaron las joyas. Sin embargo habían perdido su herencia y ninguno pudo sujetar el Silmaril que había tomado. Maedhros se lanzó a un abismo de fuego con su Silmaril y Maglor lanzó el suyo al mar.

Esto marcó el fin de la Primera Edad del Sol, y la mayor parte de los Noldor y Sindar supervivientes de Beleriand, regresaron a Aman para morar en Tol Eressëa. Pero unos pocos permanecieron en la Tierra Media dirigidos por Gil-galad, hijo de Fingon, que estableció un nuevo reino en los últimos restos de Beleriand.

Los Eldar de Aman entablaron amistad con los Dúnedain de Númenor, y por muchos siglos navegaron al este para visitar a los Hombres del Mar. Pero cuando los Dúnedain sucumbieron bajo la Sombra, los Eldar visitaron cada vez menos a sus amigos y luego, normalmente, lo hicieron en secreto. Pero con el tiempo, cuando Sauron llegó a Númenor, los Eldar no pudieron visitar la tierra ni siquiera en secreto, pero le dieron a Amandil, señor de Andúnië un presente por su cumpleaños: Las Palantiri, las piedras que ven desde lejos.

En la Tierra Media Gil-galad se enfrentó a Sauron, pero los Eldar de Lindon eran demasiado débiles para enfrentarse solos a los sirvientes de Melkor. Tuvieron que pedir a los Dúnedain que les ayudaran en la Guerra de los Elfos contra Sauron. Esta guerra se inició porque Sauron había fracasado al intentar someter a los Elfos con los Anillos del Poder, que él había ayudado a forjar en Eregion, el más oriental de los reinos Élficos en Eriador.

Hasta que Sauron fue llevado a Númenor, Gil-galad nunca fue capaz de recuperar su poder en la Tierra Media, a causa de que muchos Elfos habían perecido en la guerra, y otros continuaban abandonando la Tierra Media, cruzando el Mar.

Tras la caída de Númenor, Gil-galad entabló amistad con Elendil, hijo de Amandil y líder de los Dúnedain en el Exilio. Con Elendil, Gil-galad estableció la Última Alianza entre Elfos y Hombres, y juntos derrotaron a Sauron, pero su victoria no fue total ya que Isildur, hijo de Elendil, se negó a destruir el Anillo Único, en el que Sauron había depositado mucho de su poder.

En la Tercera Edad los Eldar declinaron en poder y en número. No fundaron más grandes reinos, aunque Cirdan continuó morando en la Tierra Media. Alguno de los Eldar se había establecido entre los Elfos Silvanos (Nandor y Avari que habían habitado en el Valle del Anduin) en la Segunda Edad, y éstos demostraron ser los Elfos más fuertes y numerosos. Pero eran rústicos y sólo recordaban vagamente a los antiguos Eldar de Beleriand en esplendor y poder.

A lo largo de la Tercera Edad, los Eldar usaron secretamente los Tres Anillos del Poder que habían protegido de Sauron para preservar partes de la Tierra Media y retrasar el cansancio del mundo que con el tiempo afligía a todos los Elfos. Pero con la derrota final de Sauron el poder de los Tres sucumbió y muchos Eldar partieron al Mar.

Los Naugrim (Enanos)

Los Naugrim, que se llamaban a sí mismos Khazâd, fueron conocidos como los Enanos entre los Hombres. Reivindicaban haber sido creados por Aulë, el Herrero, antes del Despertar de los Elfos, pero como Ilúvatar no deseaba ningún despertar de Encarnados antes de los Hijos Mayores, aceptó a los Khazâd como Hijos Adoptados aunque ordenó que durmieran hasta después de que los Elfos despertaran.

Ellos fueron originalmente trece Enanos: siete Padres y seis Esposas, Durin, el mayor, no tenía esposa al principio, y vivió solo por un largo periodo mientras que los otros Enanos establecían sus Casas. Pero finalmente incluso él encontró una compañera (de una de las otras seis Casas) y estableció un reino bajo la Hithaeglin conocido como Khazad-dûm.

Aunque había siete casas de Enanos, surgió un octavo grupo, los Noegyth Nibin, constituidos por los exiliados de las siete casas, establecidos en Beleriand. Allí fueron cazados durante un tiempo por los Sindar, que finalmente les dejaron en paz cuando descubrieron que los Enanos no eran criaturas demoníacas.

Los siete pueblos Enanos fueron llamados: los Barbafogosa (de Gabilgathol), los Grandgarrotes (de Tumunzahar), los Barbiluengos (de Khazad-dûm), los Puños de Hierro, los Barbatiesas, los Mechanegras y los Pies de Piedra. Despertaron en cuatro lugares: una montaña de Ered Luin (probablemente cerca de donde se situaba Gabilgathol, si no allí mismo), Gundabad, y otras dos lejanas montañas en el lejano oriente, cada una separada de la otra como mínimo por la misma distancia que separaba Gundabad del lugar donde despertaron en Ered Luin.

Los Enanos se diseminaron a lo largo de la Tierra Media, comerciando con los Avari, los Nandor y los Sindar. También comerciaron entre ellos, pero combatieron en las ocasionales guerras también. Su conocimiento de las armas y las armaduras permitieron a los Enanos enseñar este arte a los Sindar de Beleriand, y como mínimo dos familias de Enanos combatieron en las guerras contra Melkor.

Durante la Segunda Edad muchos Enanos se reunieron en Khazad-dûm, convirtiéndolo en una ciudad multifamiliar. La Línea de Durin se convirtió en la más poderosa y renombrada de las Casas de los Enanos, y se aliaron con los Eldar en las guerras contra Sauron. Es posible que los más orientales de los Enanos sucumbieran a la maldad e incluso sirvieran a Sauron.

La Tercera Edad mostró el declinar de los Enanos, aunque la Tradición de Durin perduró y floreció durante dos tercios de la edad, hasta que despertaron un Balrog. El Balrog devastó su reino, y les forzó a partir al exilio. Aunque los Enanos de la Línea de Durin aun así establecieron nuevas casas, nunca realizaron de nuevo la grandeza de su antigua civilización en Khazad-dûm. La leyenda dice que algún día volverían a poblar Khazad-dûm de nuevo, pero por aquel momento (en algún momento de la Cuarta Edad) la raza de los Enanos había disminuido hasta un vestigio de su número primigenio.

Los Atani (Hombres)

No hay ninguna parte en la historia de Arda en la cual los Hombres jueguen un importante papel hasta la partida final de los Elfos y el declinar de los Enanos. Los Hombres lucharon en las guerras de Beleriand en ambas partes, incluso sirvieron a Sauron, como los Edain también ayudaron a los Eldar en la Segunda Edad.

Las guerras y los grandes reinos de la Tercera Edad fueron las guerras y los reinos de los Hombres, no de Elfos ni Enanos. Las grandes migraciones de esta edad fueron todas Humanas. La civilización en la Tierra Media fue casi destruida por Sauron, pero lo poco que sobrevivió a la tumultuosa edad fue preservado en el tiempo por los Dúnedain y sus aliados.

La Cuarta Edad fue llamada la Edad de los Hombres porque su advenimiento anunciaba el final de los Días de los Elfos, la partida de los Eldar, y el comienzo del dominio de los Hombres en la historia de la Tierra Media.

Capítulo 3: Los Elfos de Arda

Los Avari

Una antigua (y aparentemente desechada) tradición acerca de los Avari afirma que sus líderes fueron Morwë y Nurwë. Si los Noldor y los Lindar que pasaron a ser Avari tuvieron líderes, Tolkien podría haber recuperado para ellos los nombres de Morwë y Nurwë.

Los Avari vivieron cerca de Cuiviénen por mucho tiempo, pero finalmente tuvieron que abandonar aquella tierra cuando la Guerra de la Ira cambió la Tierra Media. El mar interior de Helcar (que se había formado en la destrucción de la Lámpara Norte, Illuin) se secó, dejando únicamente una pequeña porción de sí mismo en lo que se llamó posteriormente el Mar de Rhûn. El Nurnen podría haber sido otra esquina de las ancestrales aguas que sobrevivieron a los tumultos de la Guerra de la Ira.

Aunque algunos de los Avari habían abandonado Cuiviénen incluso antes de la Primera Edad del Sol, Tolkien escribe que algunos Avari llegaron a Beleriand antes de que los reinos de los Eldarin fueran destruidos. Los Edain también entablaron amistad con los Avari en las tierras más al este, antes de entrar en Beleriand, tal y como nos narra la historia de Bëor y Finrod. Por supuesto, también existían los Nandor en el este, pero no debían ser muy numerosos en esta época, ya que Denethor acogió a cuanta gente pudo encontrar cuando los guió hasta Beleriand.

Los Avari se mezclaron con los Nandor en los Valles del Anduin, Eriador y Ossiriand, pero sólo unos pocos llegaron a habitar prósperamente en Doriath. No parecen haberse llevado bien con los Noldor. Aquellos de los Avari que descendían del "segundo clan" pensaban que sus primos de Aman eran arrogantes.

Cuando Oropher y Amdir (Malgad) establecieron sus reinos entre los Elfos Silvanos de los Valles del Anduin al principio de la Segunda Edad (antes del año 1000, cuando Sauron comenzó la construcción de Barad-dûr), debieron reconocer el patrimonio mixto de los pueblos Élficos que habían elegido gobernar (¿por qué otra razón elegirían si no un nuevo nombre para ellos?).

Los Avari enseñaron a los Edain los principios básicos del lenguaje y la música, habilidades que los Elfos habían desarrollado antes de su gran división. Pero debieron hallarse en la necesidad de desarrollar o practicar otros talentos, pues necesitaban defenderse en el campo y también debían alimentarse y vestirse.

Los Enanos hicieron tratos con los Nandor, por lo que también debieron hacerlos con los Avari, pero de las guerras o aventuras en que se vieron involucrados, Tolkien no ha dejado nada escrito.

Tolkien nunca mencionó reino o "país" alguno que estuviera totalmente formado por los Avari, pero podríamos deducir que imaginó así la tierra conocida como Dorwinion. Esto se menciona en "La Balada El Descanso de Leithian", y parece poco probable que hubiera allí otra cosa que no fuera un reino Elfico por aquel entonces.

Los Elfos Silvanos

Generalmente se cree que los Elfos Silvanos descienden de una parte de los Nandor que permanecieron en el Gran Bosque Verde o junto al río Anduin. Pero como algunos de los Avari parecen haber morado en Beleriand deberíamos asumir que otros permanecieron con los Nandor de los Valles del Anduin. Y como los Elfos no podían permanecer en Cuiviénen, debieron cambiar de idea y dirigirse al oeste. Los hombres crecían en número en las tierras del este, y a los Avari les debieron quedar pocos incentivos para permanecer junto a tribus al servicio de Morgoth o dirigidas por los Hombres que habían estado a su servicio.

Los Elfos Silvanos vivieron inicialmente muy próximos unos a otros, a ambos lados del río, y más o menos sobre la misma latitud que los bosques de Lindorinand y al sur del Bosque Verde cerca de Amon Lanc. Cruzaron el río con barcas y balsas y probablemente cazaban en los bosques por diversión, pescaban en el río, y tal vez comerciaban con los Enanos de Khazad-dûm.

Al igual que los Noldor y los Sindar, los Elfos Silvanos tenían permiso para navegar hacia pescar en el Mar de Aman cuando se cansaban de la Tierra Media. Al parecer frecuentaban el puerto de Edhellond cerca de la Bahía de Belfalas, aunque en la Tercera Edad la comunicación entre los Elfos del norte y Edhellond parece haber disminuido.

La gran migración de los Elfos Silvanos de Lórien en el año 1981 redujo la población de Lórien, aunque no afectó al reino élfico al norte del Bosque Negro. Pero podría parecer que la gran influencia de los Elfos que abandonaban la Tierra Media infundió a la gente de Edhellond el deseo de abandonar esas tierras mortales.

Tras la muerte de Amroth y la deserción de Edhellond, algunos Elfos Silvanos salían aún a navegar al mar en ocasiones. El poema "El Barco Blanco" habla de un grupo de Elfos que navegaron por el Anduin, río abajo; se dice que Legolas construyó un barco en Ithilien y navegó por el Mar. Y Mithrellas, la mujer de Imrazôr el Númenoreano, en una versión de la fundación de la Casa de Dol Amroth, era una Elfo Silvano que abandonó a su marido tras haberle dado dos hijos. Supuestamente tenía una criada de Nimrodel, y no pudo abandonar la Tierra Media hasta que Amroth lo hizo. Tal vez se unió a una compañía de Elfos que construyó un barco cerca de Belfalas, algunos años después de la muerte de Amroth.

En la Cuarta Edad los Elfos Silvanos de Lórien siguieron a Celeborn a lo largo del Anduin para establecerse en el reino del Lórien Oriental Este. La "Historia de Aragorn y Arwen" implica que algunos pocos Elfos permanecieron en Lórien, pero no el suficiente tiempo como para mantener el antiguo reino Elfico.

Thranduil, Rey del norte del Bosque Negro, permitió a su hijo Legolas dirigir a parte de su pueblo hasta el sur de Ithilien. Así pues, Gondor gozó de una renovada influencia élfica durante algunos siglos, pues es poco probable que la gente de Legolas partiera con él hacia el Mar.

Los Elfos Silvanos se vieron involucrados en todas las grandes guerras de la Segunda y la Tercera Edad. Asistieron a los Elfos de Eregion en la Guerra de los Elfos contra Sauron, y

marcharon junto a Gil-galad en la Guerra de la Última Alianza de los Elfos y los Hombres. Elrond reclamó ayuda de los Elfos de Lórien en, al menos, dos y posiblemente tres ocasiones, en las guerras contra Angmar, y Thranduil luchó en la Batalla de los Cinco Ejércitos.

Sauron también lanzó algunos ataques contra el reino de Thranduil y Lórien, justo antes y también durante la Guerra del Anillo. Al final, Thranduil y Celeborn resultaron victoriosos sobre los ejércitos de Sauron y, en cierto sentido, los Elfos Silvanos prosperaron en la Cuarta Edad como nunca lo habían hecho, pues se expandieron por sobre cuatro regiones partiendo de dos, y disfrutaron de una renovada amistad con los Hombres: Thranduil se alió con los Hombres de Dale y Legolas con los Hombres de Gondor.

Los Sindar

En EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, Tolkien parece querer indicar que los Sindar eran todos un único pueblo, pero sabemos por EL SILMARILLION que había dos grupos de los Teleri que se convirtieron en Sindar, y un tercer grupo se les unió después. Los Elfos Grises ya tenían una cultura muy compleja en la época en la que los Noldor se mostraron.

Consideremos que los Eglath vivieron en Doriath y Dorthonion; los Falathrim vivieron en Brithombar, Eglarest y Nevrast; los Laegrim (los Elfos Verdes) vivieron en Ossiriand y Doriath; y hubo Elfos que vivieron en Hithlum que eran Sindar, relacionados bien con los Eglath, bien con los Falathrim, o quizás con ambos.

Los Eglath de Doriath comerciaron ampliamente con los Enanos de Nogrod y Belegost, los Falathrim y probablemente con los Laegrim. Menegroth fue la mayor ciudad Élfica de la Primera Edad (en la Tierra media) y no tuvo rival en belleza ni complejidad entre ninguna otra ciudad construida en la Tierra Media en aquella edad ni en ninguna otra.

Bajo la tutela de Melian la Maia y los Enanos de Nogrod y Belegost, los Sindar fueron maestros tejedores, herreros, artistas de la piedra, carpinteros y guerreros. También eran consumados cazadores y guardabosques, pero aunque los Laegrim rehusaron talar árboles, los Eglath y los Falathrim utilizaban la madera con gran asiduidad.

Los Sindar produjeron las Cirth, las telas grises que los Elfos usaban para "desvanecerse" en el entorno, fueron grandes marinos, y por lo general consiguieron una civilización que casi fue tan importante y noble como la civilización élfica de Aman.

Tras la Primera Edad del Sol, los Sindar condujeron las grandes migraciones de los Elfos hacia el este, y Tolkien registró en una tradición que Eriador estaba mayormente poblada por los Sindar y los Nandor al principio de la Segunda Edad. También había Sindar en Eregion, aunque la mayoría de los Elfos que moraban allí pertenecían a los Noldor.

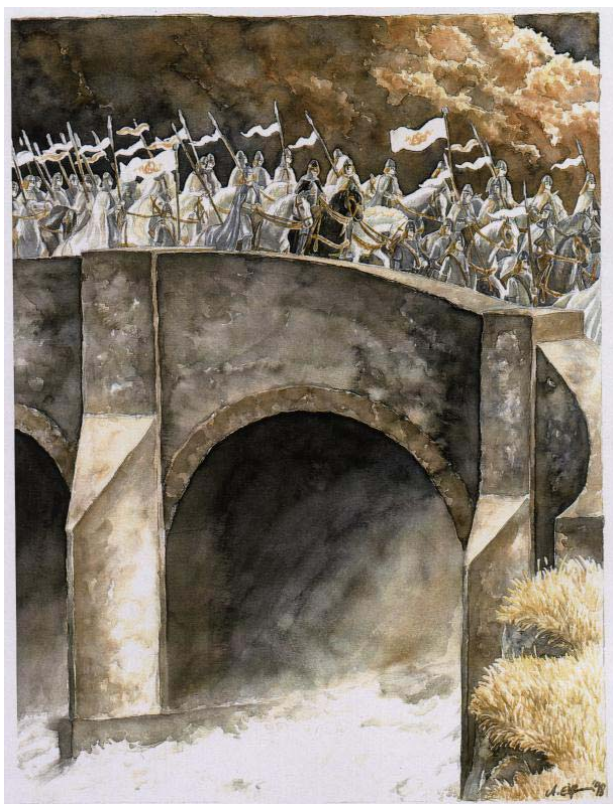
Tras la Guerra de los Elfos y Sauron, los Sindar parecen haber sido absorbidos por los Elfos Silvanos de Lórien y el Bosque Verde, o haberse establecido en Lindon. Al contrario que los Noldor, su historia como pueblo independiente y activo en la Tierra Media acabó con la guerra.

La mayor parte de los Sindar navegaron por el Mar al final de la Primera Edad. Se establecieron en Tol Eressëa en el puerto de Avallonë y fueron después olvidados, pero no parecen haber desaparecido del todo de los anales de los Hombres. Los Eldar de Tol Eressëa navegaron hasta Númenor en varias ocasiones, trayendo regalos y sabiduría con ellos, y actuaron como mensajeros de Manwë en los reinados de Tar-Ciryatan y Tar-Atanamir.

Aún así, más Sindar pudieron navegar a Tol Eressëa durante la Guerra de los Elfos y Sauron, y probablemente muchos partieron tras la Guerra de la Última Alianza. En los últimos años de la Tercera Edad, muchos Elfos atravesaron la Comarca en su camino hacia los puertos. Indudablemente muchos eran Sindar de Eriador, que ya no eran felices viviendo en la Tierra Media.

Los Noldor

La mayoría de las historias de los Elfos hablan de los Noldor y las grandes tragedias de sus casas reales. Tolkien describe a los Noldor como los artesanos de entre los Elfos, y sus hazañas tanto en Aman como en la Tierra Media no tienen rival entre ningún otro pueblo élfico. Los Noldor crearon las Tengwar, los Silmarils, los Palantiri y las lámparas especiales que los Eldar regalaron a la Tierra Media. Tenían un brillo ligeramente plateado o azulado. En la Tierra Media los Noldor crearon los Anillos de Poder, que podrían haber sobrepasado a ningún otro artefacto en poder y valor, incluso a los Silmarils, pues los Anillos fueron creados para ayudar a los Elfos a preservar y sanar a su gente en la Tierra Media.



The Host of Nargothrond
Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

Los Noldor establecieron cuatro reinos en Beleriand: Hithlum, Nevrast (que después sería abandonada por Gondolin), Nargothrond y la Marca de Maedhros. Hithlum, Nargothrond y la Marca jugaron los mayores papeles en las guerras contra Morgoth, pero uno tras otro fueron destruidos por el enemigo, y su gente asesinada, esclavizada o dispersada.

Los Noldor de Beleriand fueron enviados a refugios en Ossiriand y la isla de Balar, y pudo ser que esta división se reprodujera en la Segunda Edad, cuando muchos Noldor viajaron desde Lindon hacia el este, para establecerse en Eregion. Aquellos Noldor que prefirieron permanecer junto a Gil-galad en Lindon pudo ser la gente que había vivido con él en Balar. De igual modo, los Noldor que preferían una alianza y amistad más firme con los Enanos de Khazad-dûm pudieron ser los Fëanorianos que en Beleriand habían sido grandes aliados de los Enanos de Ered Luin.

El reino de Gil-galad en Lindon permaneció durante toda la Segunda Edad. Su capital (y tal vez la única ciudad) fue el puerto de Forlond. Los Sindar de Harlindon probablemente vivieron dentro y alrededor del puerto de Harlond, el cual, tras la migración hacia el este, pudo convertirse en una ciudad Noldorin.

Tolkien no dejó registro de que los Noldor de Lindon progresaran en algo más que en sus exitosas guerras contra Sauron. Gil-galad gobernó tanto Eriador como Lindon y defendió las tierras entre el Ered Luin y Hithaeglin tanto como pudo.

Gil-galad construyó las tres torres que vigilaban el mar que había más allá de las Montañas de la Torre sobre la Comarca. Estas fueron las últimas expresiones de artesanía de los Noldorin en los escritos de Tolkien. Todos los otros grandes puertos y demás construcciones habían sido edificadas mucho tiempo antes de que Gil-galad construyera las torres para Elendil.

Bajo el reinado de Gil-galad, los Noldor enfrentaron su último gran ejército en la Tierra Media. Aunque Elrond dijo que el Ejército de la Alianza había sido mayor que cualquier otra armada salvo el Ejército de Valinor que destruyó Thangorodrim al final de la Primera Edad, los Noldor de Lindon fueron sólo un contingente en el ejército de la Última Alianza. Es más que probable que sólo representasen una pequeña fracción de las grandes huestes de guerreros Noldor que hubo en la Primera Edad.

Tras la caída de Gil-galad, los Noldor siguieron viviendo en Lindon e Imladris, y unos pocos pudieron quedarse habitando en Lórien, o tal vez fueron allí a morar con Galadriel. Los Noldor fueron a la guerra bajo el mando de Círdan y Elrond, pero no pudieron llevar un ejército tan magnífico como el que tenía Gil-galad, y al pasar los siglos, muchos emprendieron su viaje sobre el Mar, dejando atrás sus reducidos enclaves.

Al final de la Tercera Edad, ni Círdan ni Elrond pudieron dirigir ningún ejército, e incluso aunando sus fuerzas carecían del poder necesario para enfrentarse a Sauron por más tiempo. En la Cuarta Edad, unos pocos Noldor permanecieron en Imladris durante mucho tiempo, y probablemente muchos más se quedaron en Mithlond y en Lindon, pero desaparecieron de la historia y no quedó de ellos más que un vago recuerdo.

Los Noldor que permanecieron en Aman durante la Primera Edad siguieron viviendo en Tirion, pero su ciudad debió parecer una mera sombra de lo que fue en otro tiempo. Finarfin los gobernó, y dirigió su contingente en las Huestes de Valinor. Salvo por un incidente aislado, no hemos oído más de ellos tras la Guerra de la Ira, pero esos Noldor que abandonaron la Tierra Media se establecieron en Avallónë u otros lugares en Tol Eressëa y junto a los Sindar de aquellas tierras permanecieron en buena amistad con los Dúnedain de Númenor.

Se cuenta en el "Akallabeth" que Ar-Pharazôn dirigió un ejército contra Tirion, y todos los Elfos (Noldor) huyeron de la ciudad. Los Valar reclamaron su tutela sobre el Mundo y apelaron a Ilúvatar, quien les concedió la autoridad para cambiar el Mundo y castigar a los Númenóreanos. Ar-Pharazôn y su ejército quedaron sepultados bajo una gigantesca avalancha que también debió destruir la ancestral ciudad de los Elfos.

Así pues, con toda probabilidad, los Noldor de Aman se vieron obligados a reubicarse dentro de Valinor, o más adelante debieron construir alguna nueva ciudad en algún lugar de Eldamar.

Si los Palantiri fueron contruidos realmente por Fëanor, tal y como sugiere Tolkien, debieron quedarse en Tirion (o en algunos lugares de Aman) y sólo más tarde, en la Segunda Edad, fueron agrupados en Avallonë. Pero esto parece no concordar con la leyenda de la Piedra Maestra que fue depositada en Avallonë. Es más probable que algunos grandes artesanos aparte de Fëanor construyeron las Palantiri en Tol Eressëa y las enviaron a Amandil en Númenor como un regalo para los Leales.

De todos los Eldar de Aman, sólo se menciona a Glorfindel de entre los que abandonaron aquella tierra en la Segunda Edad. Tolkien decidió que el Glorfindel de Imladris que ayudó a Frodo era el mismo Glorfindel que dio su vida defendiendo la columna de Exiliados de Gondolin contra un Balrog cuando la antigua ciudad fue destruida. En la Segunda Edad, Glorfindel fue liberado de Mandos y reencarnado. En algún momento debió navegar a la Tierra Media y tal vez permaneció allí hasta bien avanzada la Cuarta Edad (Tolkien no dice que Glorfindel partiera hacia el Mar con Elrond).

Los Falmari

Estos fueron los Teleri que llegaron a Aman, y que comprendían menos de un tercio de los Lindar que partieron en el Gran Viaje de Cuiviénen. Probablemente eran el mayor grupo de Teleri (si consideramos a los Eglath y los Falathrim como grupos separados) pero aún así eran menos numerosos que los Noldor de Aman.

Los Teleri que llegaron a Aman vivieron inicialmente durante largo tiempo en la isla de Tol Eressëa, incapaces de cruzar el mar o de convivir con los otros Eldar. Cuando al menos Ossë les enseñó cómo construir barcos, navegaron hasta Eldamar y se establecieron en las costas. De acuerdo con Fëanor, los Noldor ayudaron a los Teleri a construir Alqualondë, el Puerto de los Cisnes, y fue en esta época cuando los Teleri (que habían pasado a llamarse los Falmari, los jinetes de los Cisnes) se asociaron estrechamente con los Noldor.

Olwë, hermano de Elwë, fue el Rey de los Falmari. De su familia sólo conocemos que tuvo más de un hijo y al menos una hija, Ëarwen, que se casó con Finarfin, el hijo más joven de Finwë.

Los Falmari tuvieron pocas relaciones con Valinor y los Vanyar. Normalmente no asistían a las fiestas que tenían lugar en Valimar o sobre las laderas del Taniquetil. En cambio, pasaban su tiempo en el mar o junto a las costas.

Olwë dijo que los Barcos-cisne de los Falmari que fueron robados por los Noldor cuando aquella gente fue desterrada al Exilio, eran irremplazables. Los Teleri construyeron nuevos barcos cuando los Noldor abandonaron Aman, pero en realidad no se describe la naturaleza de estos nuevos barcos. Una simple referencia a unos barcos sin remos viniendo de Tol Eressëa en el "Akallabeth" sugiere que los Teleri perfeccionaron el diseño de sus auténticos navíos, pero si fueron los Falathrim de Beleriand o los Falmari de Aman quienes los construyeron, o ambos de forma independiente, Tolkien no lo dice.

Del hecho de que los Falmari usaran arcos para defender sus barcos frente a los Noldor, se puede deducir que cazaban en los bosques de Eldamar. Debían haber suficientes árboles tanto en Tol Eressëa como en Eldamar para permitir a los Falmari que construyeran sus barcos y sus arcos.

Aunque tripularon los barcos que llevaron a las Huestes de Valinor hasta Beleriand, los Falmari no participaron en la Guerra de la Ira. Tampoco hay mención posterior de ellos en los registros que conciernen a Aman, Númenor o la Tierra Media. Es posible que siguiesen viviendo junto a las costas de Aman, extendiéndose lentamente hacia el norte y el sur con el paso de las edades, y creciendo en número.

Posiblemente, los Falmari establecieran algún tipo de comercio con los Eldar de Tol Eressëa, pero muy probablemente tuvieron poco o nada que ver con los Dúnedain de Númenor. No había una tradición de amistad entre los Falmari y los Hombres, aunque pudo ser que Elwing les influenciara para expresar algo de amistad hacia los Dúnedain.

Aunque el "Akallabeth" dice que tan sólo Ar-Pharazôn puso el pie en las costas de Aman y que acampó junto a la montaña de Tuna, pudo ser que un ejército de Númenóreanos se acercara a Alqualondë, al menos para asegurar su flanco contra el ataque por aquella dirección. Una flota Númenoreana pudo bloquear el puerto de Alqualondë, e incluso la propia Tol Eressëa debió ser defendida contra un ataque por la retaguardia.

Al contrario que Tirion, Alqualondë pudo probablemente sobrevivir al ataque, pero debió quedar dañada a causa de los cambios que los Valar inflingieron en el mundo. Incluso entonces, es poco probable que los Falmari renunciaran al mar que tanto amaban. De hecho, cualquiera que fuera la forma que Aman tomó tras su partida de Arda, debieron conservar mares para que los Falmari navegaran, y tal vez nuevas tierras para que las explorasen.

Los Vanyar

Se sabe muy poco acerca de los Vanyar. Ayudaron a construir Tirion sobre Tuna, en Eldamar, pero abandonaron las más antiguas ciudades Élficas mucho antes de que Melkor y Ungoliant derribaran los Dos Árboles.

Los dones especiales de los Vanyar parecen haber sido un conocimiento superior de la poesía y la música, pero también fueron valientes guerreros que sirvieron en la Guerra de la Ira.

Los Vanyar se establecieron en las lomas del Taniquetil o en los bosques y explanadas de Valinor. Aunque Tolkien dice que los Vanyar fueron los más amados por Manwë de entre todos los Eldar, parece que también tuvieron muy buena relación con Oromë y tal vez incluso con Yavanna.

La única gran obra digna de mención de los Vanyar fue el cuento de Elemmirë llamado "Aldudenië". Este Lamento debió componerse antes de que los Noldor partieran al Exilio, pues EL SILMARILLION dice que era conocido para todos los Eldar.

Muy pocos Vanyar parecen haber ido al Exilio con los Noldor. Es notable que Elenwë, la mujer de Turgon, era una Elfo Vanyarin, que pereció en el Helcaraxë. Glorfindel, el gran señor elfo de Gondolin que mató un Balrog, pudo ser también un Vanya o al menos descendiente en parte de los Vanyar.

Los Vanyar fueron menos afectados por la invasión de los Númenóreanos, aunque aquellos que vivían en las lomas del Taniquetil debieron abandonar sus hogares para evitar ser capturados en la gran avalancha que sirvió para atrapar al ejército de Ar-Pharazôn.

Ingwë fue el Rey de los Vanyar, y se cuenta que vivió en Taniquetil a los pies de Manwë. En las antiguas leyendas se narra que su hijo Ingwiel dirigió al ejército de los Vanyar en la Guerra de la Ira. En la guerra, los Vanyar portaban estandartes blancos.

Capítulo 4:

Los Hombres de Arda

Los Pueblos De Los Edain

Tolkien escribió de los Edain que "eran tres pueblos que, una vez que llegaron al oeste de la Tierra Media y a las orillas del Gran Mar, se convirtieron en aliados de los Eldar contra el Enemigo".

De hecho, muchos de los Edain nunca vieron el Mar, pero eso no importa aquí. Los Edain se llamaban en algunos lugares "Padres de los Hombres" y "Amigos de los Elfos". Había un cuarto grupo de Edain, a los que se cita en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, llamados los Drúedain, pero estos eran considerados como totalmente extraños a las otras tribus, y nunca hubo matrimonios entre ellos.

Los Edain abandonaron Hildórien siglos antes de que los Eldar llegasen a Beleriand. Estaban entre los primeros Hombres que se rebelaron contra Melkor, y probaron ser los más fieles aliados de los Eldar de entre todos los Hombres.

En las tierras del este los Edain fueron amigos de los Avari y de los Nandor, de los que tomaron algunos elementos lingüísticos y aprendieron a tocar toscos instrumentos (arpas y flautas, probablemente). Fueron los Elfos los que hablaron a los Edain de la "Luz" que estaba en el Oeste. Y huyendo de la oscuridad de Melkor tomaron el desdichado camino que los llevó a las Guerras de Beleriand.

Los Edain también tuvieron tratos con los Enanos en las tierras orientales de Beleriand. Ese intercambio que tuvieron con los Enanos aparece como algo desigual y no siempre amistoso.

Los Edain de Beleriand

Los Edain entraron en Beleriand en tres grupos.

Primero llegó la Casa de Bëor, una confederación de clanes dispersos que llevaban una vida nómada. Su jefe era Balan, más tarde llamado Bëor a causa de los fieles servicios prestados a Finrod Felagund. Las gentes de la Casa de Bëor eran probablemente los más corteses y "élficos" de los Edain. Se quedaron en Ossiriand, pero los Laegrim (los Elfos Verdes) pidieron a Finrod que se los llevase, pues eran cazadores y leñadores. Entonces llevaron a los Hombres de Bëor a la región que más tarde fue llamada Estolad (el Campamento), en la Frontera de Maedhros.

Luego llegaron los Haladin. Esas gentes también eran un grupo de clanes aislados que aparentemente tenían pocos o ningún líder auténtico. Con ellos venían los Drúedain, que eran unos clanes que descendían de los primitivos habitantes de las Ered Nimrais. Los Haladin hablaban una lengua diferente del resto de los Edain, pero tenían tratos con ellos, y aparentemente eran hasta cierto punto aliados, antes incluso de entrar en Beleriand, en el

despertar de los Hombres de Bëor. Como los Laegrim no se mostraron amistosos, los Haladin pasaron por el norte hacia Thargelion, sin entrar en Ossiriand.

El Pueblo de Marach fue el último en entrar en Beleriand. Eran la tribu más numerosa de los Edain, y los mejor organizados. Marach era su jefe por derecho de sangre. Habían oído (aparentemente de los Elfos) que el Pueblo de Bëor se había asentado en Estolad, al otro lado del Gelion, y ellos decidieron establecerse allí también.

Desde Estolad los pueblos de Bëor y Marach emigraron al norte y al oeste, a Dorthonion y al Valle del Sirion. Los Haladin, alrededor de 50 ó 60 años más tarde, estuvieron a punto de ser aniquilados por los Orcos. Uno de sus jefes, Haldad, reunió a todos los que pudo encontrar de su pueblo tras una empalizada hasta que Caranthir los rescató. Haleth, la hija de Haldad, guió a su pueblo hacia Estolad, pero poco después los llevó al bosque de Brethil, que se extendía al oeste de Doriath. Su sobrino fundó el grupo de los Guardianes de Brethil.

Desde el año 311 al 455 de la Primera Edad algunos Edain continuaron viviendo en Estolad al margen de las migraciones. Eran Hombres de las casas de Bëor y de Marach. Pero bien avanzado el Siglo Cuarto algunos de los de la Casa de Bëor siguieron a uno de sus jefes hacia el sur huyendo de las guerras del norte, y algunos del Pueblo de Marach volvieron a Eriador. Es muy posible que esos caudillos fueran descendientes de Bëor y Marach, pero no de los grandes líderes del Siglo Quinto: Barahir y Hador.

El Pueblo de Bëor abandonó Dorthonion justo después de la Dagor Bragollach, la Batalla de la Llama Súbita, que tuvo lugar en el año 455. En ese tiempo gran parte del norte y del este de Beleriand estaban ocupados, y los Edain de Estolad huyeron a Eriador. El Pueblo de Bëor huyó desde Dorthonion hasta Hithlum (donde vivía el Pueblo de Marach) o a Brethil, y fueron absorbidos por esos dos pueblos (aunque las líneas paternas nunca se perdieron).

El Pueblo de Marach fue conquistado por Melkor tras la Nirnaeth Arnoediad, las Lágrimas Innumerables, la gran batalla del año 473 en la que los Noldor fueron derrotados y dos de sus grandes reinos, Hithlum y la Frontera de Maedhros, fueron destruidos. Todos los Edain lucharon bajo el liderazgo de Dor-lómin en aquella batalla, y sólo unos pocos sobrevivieron.

Durante unos 30 años los Haladin malvivieron en Brethil, pero sobrevivieron. Melkor liberó a Húrin, que vagó miserablemente por Beleriand. Su enfrentamiento con los Guardianes de Brethil causó el fin de la Línea de Haldad y la disolución de la confederación de los Haladin. Algunos de ellos abandonaron Brethil y siguieron a Húrin, y otros trataron de seguir viviendo a su manera.

Tras la destrucción de Doriath pocos años después, a los Edain no les quedaban aliados entre los grandes Elfos. Nargothrond había sido destruido unos 25 años después de la Nirnaeth, y Gondolin nunca tuvo auténticos tratos con los Edain (y, de todas formas, fue destruido poco después de Doriath).

Algunos Edain escaparon de la esclavitud y se establecieron en Arvernien, el último reino élfico fundado en Beleriand. Esas tierras estaban gobernadas por Ëarendil y Elwing, los Medio-elfos, en cuyos hijos sobrevivían las líneas de los grandes señores de Beleriand. Cuando los hijos de

Fëanor destruyeron Arvernien parecía que los Edain tendrían que dispersarse, o permanecer en la esclavitud en lugares como Dor-lómin.

Pero cuando el Ejército de los Valar entró en Beleriand los Edain seguían existiendo como pueblos distintos, y fueron liberados de su esclavitud, o reunidos desde su ilegalidad en las tierras salvajes, y se unieron al Ejército del Oeste y lucharon contra Melkor. La Guerra de la Cólera duró 45 años, y los Edain tuvieron que enviar dos o tres generaciones de hombres a la guerra.

Los Edain de Númenor

Aunque los Haladin nunca fueron mencionados de nuevo tras el episodio con Húrin, es más que probable que sobreviviesen a las Guerras de Beleriand y navegasen junto con los otros Edain hacia Elenna. Esto se puede suponer porque unos pocos Drúedain supervivientes fueron llevados a Elenna.

Elenna fue el hogar de los Edain de Beleriand durante los siguientes 3.000 años, y allí crearon una civilización que no tuvo rival entre cualquier otro grupo de Edain en la Segunda Edad o en la Tercera. Fueron llamados Dúnedain (para distinguirlos del resto de los Edain que permanecieron en la Tierra Media), o Númenóreanos.

Los reyes de Númenor fueron descendientes de Æarendil y Elwing a través de su hijo Elros, y aparentemente eran de cabello rubio (una característica que habían heredado de los padres de Æarendil, Tuor e Idril Celebrindal, y a través de otros antepasados del Pueblo de Marach). Pero la Línea de Elros dio origen a varias casas nobles en Númenor, de las cuales la más notable fue la de los Señores de Andunië, que vivían en el oeste y cuyos jefes eran amigos de los Elfos. Muchos de los amigos de los Elfos parece ser que descendían del Pueblo de Bëor.

Cuando los Númenóreanos comenzaron a rebelarse contra la voluntad de los Valar los amigos de los Elfos permanecieron fieles a sus antiguas tradiciones, y por eso fueron llamados los Fieles. Muchos de ellos se establecieron en las tierras del norte de la Tierra Media, donde podían vivir cerca de los Eldar de Lindon y Edhellond (aunque originalmente fue un puerto Nandorin) y no fueron molestados por los Hombres del Rey.

Los Hombres del Rey, la mayor facción de los Númenóreanos, conquistaron grandes territorios en la Tierra Media, construyeron puertos para sus flotas y grandes fortalezas que tras la Caída de Númenor se convirtieron en el corazón de nuevos países que se aliaron con Sauron.

Los últimos Númenóreanos que abandonaron su tierra fueron los Fieles que permanecieron con Amandil, último Señor de Andunië, y su hijo Elendil. Zarparon en nueve barcos y fundaron los reinos de Arnor y Gondor en la Tierra Media.

Los Edain de Eriador

Tolkien da a entender, o afirma en algunos lugares, que no todos los Edain pasaron por sobre las Ered Luin a Beleriand. Esto parece extraño, e inconsistente con lo que está escrito en EL SILMARILLION, pero no existe conflicto con las tradiciones de los tres grupos de Edain que abandonaron Beleriand antes del fin de la Primera Edad. Podría ser que los Edain huidos simplemente se uniesen a los clanes del este y fueran absorbidos por ellos.

Los Edain de Eriador son un pueblo "histórico" sólo desde el año 600 de la Segunda Edad y hasta la Guerra de los Elfos contra Sauron. En el 600 Vëantur el Númenóreano navegó a la Tierra Media, y los Edain de Eriador pidieron a Gil-galad que arreglase un encuentro entre ellos y los Dúnedain. Probablemente, los dos grupos entablaron una amistad que habría de durar mil años.

Los Edain de Eriador vivieron entre las Quebradas del Norte y el río Baranduin. Puede que también viviesen en, o cerca de, Nenuial (el Lago Evendim), pero esa zona era originalmente un dominio élfico.

Durante la Guerra de los Elfos y Sauron todo Eriador fue ocupado por los ejércitos de Mordor. Sauron mató o expulsó a los Hombres que vivían en aquellas tierras y devastó las campiñas, destruyó los bosques y probablemente los hogares y campos de los Edain. ¿Qué ocurrió con ellos después de esto? Lo cierto es que Tolkien no lo dice.

Algunos de entre aquellos Hombres huyeron buscando la ayuda de Elrond, y es posible que otros buscasen refugio más alla del río Lhûn, donde los Dúnedain habían reforzado el ejército de Gil-galad. Pero cuando Tar-Minastir envió su gran armada a la Tierra Media para ayudar a Gil-galad, Eriador padeció más destrucción y devastación. La región se convirtió en un erial. Probablemente, los Edain supervivientes no pudieron vivir allí por más tiempo, y creo que al menos algunos debieron de cruzar las Hithaeglin y llegar a los Valles del Anduin. Pero éstos, también, sufrieron dolorosamente en la guerra, y puede que los Edain no tuviesen más opción que reconstruir sus hogares lo mejor que pudiesen.

Los Edain de Rhovanion

Esos fueron los Hombres del Norte, que (según Tolkien) eran "en su mayor parte descendientes de aquellos pueblos de los que vinieron los Edain de antaño". Faramir dijo a Frodo que eran descendientes de los Edain de Beleriand, aunque no del mismo Hador.

La historia de los Edain se ha aclarado con la publicación de LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA. Tolkien escribió que los Edain emigraron hacia el este hasta que llegaron al gran bosque. Algunos marcharon hacia el sur rodeando el Bosque Verde hasta llegar al Anduin, y siguieron hacia el norte estableciéndose en los Valles. Otros fueron hacia el norte a lo largo de los límites orientales del bosque, y luego marcharon hacia el oeste entre el Bosque Verde y las Ered Mithrin.

Los Edain dejaron tras ellos comunidades por todo Rhovanion y Eriador, y el hecho de que algunos de los Edain de Beleriand regresaran al este durante la Guerra de las Joyas no significa que un gran número de los pueblos Edain del este tuvieran relaciones con los Edain de Númenor.

Durante la Segunda Edad los Edain de Rhovanion se aliaron con los Barbiluengos, los Enanos del Pueblo de Durin, cuando los Orcos comenzaron a emigrar hacia el este escapando de la ruina de Beleriand. Esta alianza duró hasta la Guerra de los Elfos contra Sauron, momento en el que Sauron envió uno o más ejércitos a las tierras de los Edain causando una gran matanza. Los Edain casi desaparecieron y muchos se retiraron a los valles de las montañas y a los profundos bosques, la mayoría, aparentemente, en los valles del norte, donde los Barbiluengos mantenían plazas fuertes.

No fue hasta que Sauron fue expulsado de la Tierra Media que esos pueblos Edain pudieron volver a sus antiguas tierras. Eran los "Hombres libres del Norte", que gradualmente emigraron hacia el sur a lo largo de los límites orientales del Bosque Verde al término de la Segunda Edad y en los primeros años de la Tercera Edad. Los Hombres del Bosque del sur del Bosque Verde que intentaron ayudar a Isildur cuando su compañía fue atacada cerca de los Campos Gladios eran otro remanente de los antiguos pueblos de los Edain.

Los Edain orientales parecen haber sido el grupo más numeroso. Se establecieron en el norte del Bosque Verde, las tierras alrededor de Erebor, y hacia el sur a lo largo del Celduin, extendiéndose probablemente en aquel tiempo hacia el este hasta llegar al Carnen. Según el Apéndice A de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, estos Hombres del Norte tenían muchos príncipes en la época en la que tomaron contacto con Gondor. Las mayores comunidades parece que estaban asentadas al sur del Celduin, siendo el Reino de Rhovanion el mayor de esas tierras.

El Reino de Rhovanion fue el país en el que reinó Vidugavia, y su hija Vidumavi se casó con Valacar, hijo de Minalcar, que entabló estrechas relaciones con los Hombres del Norte. Rhovanion se extendía entre el Bosque Negro (conocido anteriormente como el Gran Bosque Verde) y el Celduin, al sur del lugar donde se juntaban río y bosque.

Otro grupo de Hombres del Norte se estableció en las llanuras al sur de Rhovanion. Fueron colonos reclutados por Gondor para que conformasen una región defensiva contra los Orientales; pero no eran fieles a Gondor, y en algunas ocasiones ayudaron a invadir las tierras occidentales.

Llegó el momento en el que los Hombres del Norte de Rhovanion y de las llanuras fueron destruidos, pero algunos huyeron a los Valles del Anduin, y se convirtieron en los Éothéod. Otros Hombres del Norte sobrevivieron en las tierras entre el Celduin y el Carnen, y ellos fueron los Hombres de Valle, que aparentemente construyeron un gran reino entre los dos ríos que duró hasta que Smaug destruyó Erebor y la Ciudad de Valle.

Los Éothéod emigraron hacia los lejanos valles del norte, donde vivieron durante cerca de 500 años. En aquel tiempo se enemistaron con los Enanos, pero prosperaron hasta que empezaron a ser demasiado numerosos para sus tierras. Cabalgaron en ayuda de Gondor contra los Balchoth, y fueron recompensados con la región de Calenardhon, entre las Hithaeglir y las Ered Nimrais, y en esa tierra los Éothéod empezaron a ser conocidos como los Rohirrim.

Hubo también algunos grupos que emigraron a Gondor en varias ocasiones, y empezaron a ser absorbidos entre las gentes del Reino del Sur, de tal forma que al final de la Tercera Edad no había signos evidentes de sus ancestros entre el pueblo llano.

Tolkien menciona los siguientes grupos de Hombres del Norte que seguían siendo identificables al fin de la Tercera Edad:

- Los Rohirrim
- Los Beórnicas
- Los Hombres de los Bosques del centro y oeste del Bosque Negro
- Los Hombres de Valle y Esgaroth
- Los Hombres que vivían a lo largo del Celduin, al sur de Esgaroth
- Los Hombres del noreste del Bosque Negro

Los dos últimos grupos de Hombres del Norte pudieron ser totalmente, o en parte, absorbidos por el Reino de Valle. El hecho de que las fronteras de Valle se extendiesen hasta el Carnen en los 60 años siguientes a la restauración del reino en 2944 implica que debía de haber habido Hombres del Norte viviendo a lo largo del río, lo que tiene sentido porque había una comunidad de Enanos en Eryn Engrin (las Colinas de Hierro).

Los Gwathuirim

Este ensayo se titulaba originalmente "Los Hombres de Ered Nimrais". Se han contestado muchas preguntas con la publicación de LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA. Ahora sabemos, por ejemplo, que esas tribus estaban emparentadas con los Haladin de Beleriand, y por lo tanto debería contárseles entre los Edain de Eriador. Pero me he abstenido de revisar este artículo de forma tan minuciosa, pues los Gwathuirim representan un interesante tema de estudio por sí mismos. Pero a causa de la importante información proporcionada por LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA, algunas partes de este ensayo sí que han sido revisadas en profundidad.

Tolkien no nos menciona las diferentes tribus de Gwathuirim, pero podemos distinguirlos por regiones. Los más orientales eran los Haladin, los más septentrionales los Hombres de Bree. Los Hombres de Minhiriath parecen haber sido un grupo diferente, pero íntimamente emparentados con los Hombres de Bree. Los Gwathuirim de Enedwaith retrocedieron hacia el este y se convirtieron en los Dunlendinos, pero parece que algunos clanes emigraron a Calenardhon y más al sur a lo largo de los ríos Isen y Adorn. Los Hombres de El Sagrario eran una rama diferente, y al menos un grupo se estableció en las tierras al sur de las Ered Nimrais.

Los Gwathuirim de las tierras medias fueron los pueblos que lucharon con los Númenóreanos en la Segunda edad, y parece ser que no fueron totalmente conquistados y absorbidos en los reinos Dúnadan hasta los días de Taranon Falastur, que puede que sojuzgase a todos los Gwathuirim al sur del Gwathlo. Pero estos clanes nunca fueron totalmente conquistados, y en los días de los Senescales recuperaron su libertad y fueron motivo de preocupación tanto para Gondor como para Rohan.

Los Dunlendidos

Encontramos a los Dunlendinos en LAS DOS TORRES, cuando atacan Rohan bajo las órdenes de Saruman. Se dividen en dos grupos, aunque la mayor parte de las gentes parece haber perdido esa distinción. El grupo de las "tierras bajas" eran sobre todo pastores, pero al grupo de las "tierras altas" se les llamaba "los hombres salvajes de las colinas". Esos eran los hombres con los que Gimli era renuente a luchar en la Batalla de Cuernavilla. No es que los tuviese miedo, pero probablemente los reconocía como un pueblo que había sido amistoso con su familia. Dijo que eran demasiado grandes para él, y eso también era probablemente cierto, pero sospecho que Gimli prefirió mantenerse al margen y no batallar contra ellos.

Había otros "Dunlendinos" viviendo a lo largo de los ríos Isen y Adorn. Eran clanes que se habían mezclado con algunos de los Rohirrim occidentales. Según los CUENTOS INCONCLUSOS algunos Dunlendinos habitaron por un tiempo en Isengard. Lo que parece haber ocurrido es que los Rohirrim llevaron a una tribu emparentada con los Dunlendinos desde los valles norteños de las Ered Nimrais. Estos debieron de ser los hombres que nunca llegaron a someterse totalmente a la ley de Gondor, ya que Cirion no estaba interesado en entregarles su tierra natal.

Entonces la tribu de la montaña fue llevada al oeste y adsorbida dentro de los grupos que vivían en las Tierras Brunas y más allá del Adorn. Las tribus de las Tierras Brunas se expandieron al este hacia Isengard, empeñados en expulsar a los Rohirrim, pero la(s) tribu(s) del Adorn se mezclaron con los Rohirrim, y fue gracias a ese grupo mixto que Wulf hijo de Freca (que tenía sangre dunlendina) pudo reclutar un ejército entre los Dunlendinos y tomar el control de Rohan en 2758 (el año que empezó el Largo Invierno).

Los Dunlendinos nunca ejercieron un gran poder, pero con frecuencia sirvieron como mercenarios en las guerras contra Rohan y Gondor. Debían de estar divididos en clanes y tribus y, sencillamente, no podían formar un gran reino. Es significativo que algunos miembros del Pueblo de Durin se estableciesen en las Tierras Brunas. No habrían podido hacerlo de no haber tenido suficientes negocios que los respaldasen.

Los Hombres de Bree

Fueron el más septentrional de los Grupos de Hombres descendientes de los Gwathuirim. Aparentemente descendían de una tribu que se estableció en Tyrn Gorthad (que más tarde se conoció como Quebradas de los Túmulos), probablemente después de la Guerra de los Elfos y Sauron. Los habitantes de Bree fueron absorbidos por el Reino de Arnor, y prosperaron por largo tiempo bajo la autoridad de los Dúnedain.

La región de Bree en sí misma, al final de la Tercera Edad, consistía en cuatro villas: Bree, Archet, Combe y Entibo. Probablemente hubo otras villas situadas al sur de esa zona en tiempos pasados, pero debieron de ser destruidas o abandonadas en el siglo XVII, cuando la Gran Plaga aniquiló a la mayoría de la población de Cardolan.

Los habitantes de Bree fueron únicos entre sus semejantes por la íntima relación que tuvieron con los Hobbits. En un tiempo los Hobbits vivieron en las Tierras Brunas, pero aparentemente no encontraron la región tan segura y hospitalaria como lo era la región de Bree. Los Hobbits de Bree vivieron allí durante más de 1.700 años en la Tercera Edad.

Los Hombres de El Sagrario

Una de las tradiciones sobre la fundación de Edhellond dice que un grupo de Elfos Sindarin se establecieron a lo largo del Ringló, y los Hombres de aquella región, pescadores primitivos, huyeron hacia el norte hasta las Ered Nimrais. Una de las tradiciones que tratan sobre el origen de los Drúedain dice que fueron expulsados de las Ered Nimrais por hombres altos que llegaron del este.

Parece evidente que Tolkien visualizó a los Gwathuirim divididos en múltiples grupos en los principios de su historia, de forma similar al Pueblo de Marach, dividido también en muchos grupos. Así, algunos de los Gwathuirim se establecieron en Ered Nimrais y pasaron hacia el sur a las tierras costeras. El que aquel pueblo pesquero perseguido por los Elfos se pueda contar entre los Gwathuirim no es una cuestión que se pueda responder con facilidad. La conexión entre los Hombres de El Sagrario y los Gwathuirim es innegable, y por lo tanto descendían de un pueblo migratorio más antiguo, emparentados en parte con la Segunda Casa de los Edain, los Haladin de Brethil.

La historia de los Hombres Muertos de El Sagrario está considerablemente bien documentada por Tolkien. Eran una tribu que vivió en las Ered Nimrais y que aparentemente aceptaron el gobierno de Isildur y Anárion, o incluso juraron una alianza. Pero cuando Sauron atacó Gondor e Isildur pidió la ayuda de los Hombres de El Sagrario para luchar contra su anterior señor, ellos rehusaron. Isildur los maldijo, y cuando murieron se convirtieron en una horda de espectros esperando el momento en el que pudieran cumplir su juramento.

Su jefe fue conocido como "El Rey de las Montañas", y podría haber gobernado una parte muy significativa de las montañas. La extinción de esta tribu debió romper, por lo tanto, una confederación de tribus que habrían amenazado a Gondor si la maldición de Isildur no los hubiese atemorizado tanto como para abandonar los valles. Puesto que la historia dice que los Hombres de El Sagrario rindieron culto a Sauron en los Años Oscuros, es probable que se incorporasen a sus ejércitos en algunas de las guerras que los Dúnedain y los Elfos tuvieron con los aliados y siervos de Sauron.

Los Hombres de Gondor

Tolkien nos proporciona un catálogo de algunos de los grupos étnicos de Gondor en la escena en la que Peregrin contempla los refuerzos que llegan a Minas Tirith. Los Hombres que marchaban tras Forlong, Señor de Lossarnach, eran "más bajos y algo más cetrinos que todos los que Pippin había visto en Gondor". ¿Podrían estos Hombres descender de los diferentes clanes de los Gwathuirim?

Los Hombres del Valle del Ringló, las tierras altas de Morthond, y Anfalas no aparecen descritos. Podrían haber sido Dúnedain, Hombres del Norte, pueblos entremezclados o descendientes de algún otro grupo. "Unos pocos montañeses salvajes" llegaron de Lamedon, que se extendía entre el Valle del Ringló y las tierras alrededor de Morthond. De los Hombres de Pinnath Gelin (las Colinas Verdes) se dice que son "galantes" y vestidos de verde.

Los grupos que con más seguridad pueden ser relacionados con los Gwathuirim fueron los de Lossarnach, el valle del Ringló y Lamedon. Los Hombres de Lebennin (que no enviaron refuerzos a Minas Tirith) posiblemente tenían también una herencia mixta.

Las tierras más allá de Belfalas fueron conquistadas por Tarannon Falastur en el comienzo de la Tercera Edad. De esta forma los clanes de más al sur de las tribus de Gwathuirim habrían sido por fin absorbidas por la cultura de Gondor hacia el fin de la Tercera Edad, y probablemente quedaban pocos grupos, si es que quedaba alguno, que fueran totalmente de esa estirpe.

Los Hombres Cetrinos

Tolkien no fue totalmente claro acerca de la relación que había entre los diferentes grupos de orientales. Los "Hombres cetrinos" eran esencialmente las tribus acaudilladas por Bór y Ulfang, pero allí se mencionan otras tribus y clanes que estaban emparentados con ellos y que fueron llevados al oeste por Melkor durante la Nirnaeth Arnoediad.

Parece, por lo tanto, que había cuatro grupos:

- La Tribu de Bór, que fue destruida
- La Tribu de Ulfang
- Los clanes que reforzaron al Pueblo de Ulfang
- Los clanes que permanecieron en Eriador

Estos Orientales permanecieron en Hithlum desde, más o menos, el año 473 hasta el 543 (cuando empezó la guerra de la Cólera). Su destino no se menciona, pero probablemente fueron destruidos por el Ejército de Valinor, y los Edain seguramente se rebelaron contra ellos. Esto no quiere decir que algunos del Pueblo de Lorgan no hubieran podido escapar al este, pero probablemente no sobrevivieron a la Guerra de la Ira.

Los clanes que permanecieron en Eriador son descritos como emparentados con la tribu de Bór, y no relacionados con las Guerras de Beleriand. Son, supuestamente, los ancestros de los hombres que vivían en la parte más septentrional de Eriador. Esto podría significar que eran los Forodwaith, de los que descendieron los Lossoth, los Hombres de las Nieves que ayudaron a Arvedui en el último año de su vida.

La Tribu de Bór

La Tribu de Bór se estableció en Lothlan en algún momento después de la Dagor Bragollach. Habían pasado por el norte, rodeando las Ered Luin, porque temían a los Nandor y Sindar que vivían en las tierras entre las Ered Luin y el río Lhûn (o quizá Eryn Uial, las Colinas del Crepúsculo).

Las gentes del Pueblo de Bór eran granjeros y amigos de los Enanos. Es posible que los Enanos sólo fueran un instrumento en el establecimiento de una alianza entre Bór y Maedhros. La Tribu de Bór fue probablemente el primer clan de Orientales en entrar en Beleriand.

Tolkien no dice cómo pereció el Pueblo de Bór, pero puesto que sus hogares estaban en el camino de los Orientales que Melkor envió tras el ejército de Maedhros, es probable que fuesen sorprendidos sin defensas e incapaces de huir a ningún refugio. Y como muchos de estos Hombres, sino todos, acudieron a la Nirnaeth Arnoediad, no hubo posibilidad alguna de que la gente del Pueblo de Bór pudiese resistir la invasión del este.

La Tribu de Ulfang

La Tribu de Ulfang se estableció en Thargelion tras la Dagor Bragollach. Los Noldor de Caranthir se habían ido de aquella tierra y Maedhros, probablemente, pensó que los Orientales podrían defenderla, especialmente con la Tribu de Bór haciendo de retén en el norte.

Al igual que la tribu de Bór, el Pueblo de Ulfang fue amistoso con los Enanos, pero no con los Elfos. Parece, sin embargo, que ya estaban al servicio de Melkor cuando entraron en Beleriand. Probablemente fueron cazadores y leñadores antes que granjeros.

Aunque no se dice que el Pueblo de Ulfang fuese aniquilado, todos sus hijos murieron en batalla, y posiblemente sus descendientes directos también muriesen. Puede que la Tribu de Ulfang fuese adsorbida por la Tribu de Lorgan, y que desde entonces dejasen de ser un pueblo diferente.

La Tribu de Lorgan

Estos Orientales habrían sido más poderosos que la Tribu de Ulfang, pues llegaron cuando finalizaba la Nirnaeth Arnoediad, después de que los Noldor hubiesen luchado con la Tribu de Ulfang. Lorgan, probablemente, fue el responsable de la destrucción de la Tribu de Bór, puesto que se encontraban en su camino de avance hacia la batalla.

Tras la Nirnaeth Arnoediad Melkor reunió a todos los Orientales en Hithlum. Sólo sabemos que mantuvieron esas tierras como un reino súbdito bajo el mando de Melkor. El propio Lorgan vivió hasta algún momento pasado el año 500, y probablemente uno de sus nietos gobernaba en Hithlum cuando empezó la Guerra de la Cólera.

No se menciona si el Pueblo de Lorgan sobrevivió a la guerra, aunque se dice que algunos Orientales huyeron a sus antiguas tierras cuando Melkor fue derrotado. Pero éstas fueron probablemente las últimas tribus que Melkor trajo al oeste para oponerse al Ejército de Valinor.

La Tribu de Lorgan debió de ser destruida en los primeros años de la guerra, y no por otra razón que la que los Edain querrían tener cumplida venganza contra sus anteriores amos.

Los Forodwaith

No hemos oído nada de estas gentes excepto un cúmulo de vagas referencias. Aparentemente vivían en la parte septentrional de Eriador y en los yermos al este (más allá de las Montañas Grises). Podría haber ocurrido que fuesen aquellas tribus entre las que el Señor de los Nazgûl reclutó a los Hombres de Angmar, y quizá algunos de ellos vivieron en los valles septentrionales del Anduin (a donde se dice que los Éothéod expulsaron a los remanentes del pueblo de Angmar).

Posiblemente los clanes de las colinas a los que se hace referencia en la historia de Rhudaur estuviesen de alguna forma emparentados con esas tribus, tal como lo estaban los Lossoth.

Tolkien indica que los Hombres más antiguos del norte de Eriador descendían de los Hombres Cetrinos emparentados con la Tribu de Bór. Estos clanes primitivos podrían haber sido los ancestros de los Forodwaith, y quizá no perteneciesen realmente al Reino de Arnor, aún en los tiempos de Elendil. Los Forodwaith parecen haber sido un pueblo largamente olvidado hasta el fin de la Tercera Edad

Orientales

Los Orientales de la Tercera Edad no estaban emparentados con los Orientales de la Primera Edad. Estos pueblos de la Tercera Edad parecen haber sido tribus nómadas que intentaron extenderse por las tierras occidentales tanto como los anteriores pueblos (los Edain, los Hombres de Ered Nimrais, los Hombres Cetrinos) lo hicieron en la Primera Edad.

Puesto que gran parte del oriente de la Tierra Media había estado dominado por Sauron durante la Segunda Edad, es probable que su derrota y caída al final de la Segunda Edad provocase un colapso en sus dominios en algo más que términos políticos. Los pueblos orientales pudieron haber sido excluidos de cualquier avance cultural que él les hubiese proporcionado, o bien aprendido de los Númenóreanos.

En la Tercera Edad los Orientales que lucharon con los Dúnedain se volvieron cada vez más sofisticados. La voluntad de Sauron parece evidente en el crecimiento de su número y poder.

Los primeros Orientales de la Tercera Edad

Estas tribus llegaron al oeste avanzado el siglo V de la Tercera edad. Inquietaron a Gondor (y presumiblemente a los Hombres del norte) durante unos 60 ó 70 años, hasta que fueron derrotados y expulsados por Tarostar (Romendacil I).

Puesto que Gondor no se extendía en aquella época más allá de Ithilien (aunque las fortalezas en Mordor permanecían guarnecidas), estos orientales podrían haber vivido cerca del Mar de Rhûn,

y gradualmente se extendieron hacia el oeste a lo largo de las Ered Lithui. Ya que se dice que Tarostar "los expulsó", puede que invadiesen Ithilien al menos en una ocasión.

Aunque no se cita que los Orientales inquietasen a Gondor durante muchos siglos tras esto, en LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA se nos dice que los Orientales comenzaron a asentarse en el sur del Bosque Verde más o menos al mismo tiempo en el que Sauron resurgió y se estableció en Dol Guldur (en el siglo XI). Parece que estos orientales guerrearon con los Hombres del Norte que vivían en los Valles del Anduin, y la presencia de estas tribus hostiles junto con el resurgimiento de Dol Guldur provocó que comenzaran las migraciones de los Hobbits.

En el siglo XIII, unos 200 años después de que Turambar derrotase a los primeros Orientales, nuevas tribus (o quizá las viejas tribus revitalizadas) empezaron a atacar las fronteras de Gondor. Minalcar, entonces regente bajo Narmacil I, derrotó a los Orientales y destruyó todos sus pueblos y campamentos hasta tan lejos hacia el este como el Mar de Rhûn (y en las tierras justo más allá del mar). Por este relato podría parecer que los orientales fueron devastados y sus tierras convertidas en yermos. El poder de Dol Guldur también debió disminuir.

Los Aurigas

Alrededor de 600 años después de que Minalcar destruyese a los Orientales que vivían cerca del Mar de Rhûn, entraron en escena los Aurigas. Pudieron haber llegado desde las tierras surorientales más allá de Mordor, ya que estaban emparentados con los Variags de Khand. Estas tribus eran más móviles que los anteriores grupos de Orientales, y algunos de ellos luchaban montados en carros.

Los Aurigas conquistaron el Reino de Rhovanion y las tierras orientales de Gondor entre el Bosque Negro y Gondor. Durante cerca de 100 años, desde 1856 hasta 1944, los Aurigas controlaron las tierras entre el Celduin y el Bosque Negro, y entre Rhûn y el Anduin, una amenaza constante para Gondor y una defensa para los emisarios de Sauron (que estaban restaurando su control sobre Mordor) frente a los Dúnedain.

Los Aurigas no fueron destruidos por Gondor, pero su derrota fue tan completa que simplemente se desvanecieron de las historias de la Tierra Media. Probablemente regresaron a las tierras orientales y, de alguna forma, fueron castigados por Sauron, o sencillamente resultaron absorbidos por otras tribus que tenían el mismo origen.

Los Balchoth

Los Balchoth estaban emparentados con los Aurigas, pero no parecen haber sido descendientes de los primeros grupos de Orientales. Se establecieron en el sur del Bosque Negro y las antiguas tierras de Rhovanion, y también en las tierras entre el Bosque Negro y Mordor. Aparentemente, los Balchoth se encontraron con que los Hombres del Norte de más allá del Celduin habían comenzado a establecerse de nuevo en las tierras del sur, pero los expulsaron al otro lado del río.

Los Balchoth proporcionaron a Sauron la potencia estratégica que necesitaba para asegurar su fortaleza de Dol Guldur, mientras que al mismo tiempo protegían sus líneas de comunicación con Mordor. Aunque fueron derrotados por Cirion y Eorl en 2510, los Balchoth no fueron destruidos, y puede que permaneciesen como un pueblo unificado al menos hasta el Largo Invierno, 2758-2759. Eorl murió luchando con los Balchoth, y no se menciona que fuesen destruidos en ninguno de los anales. Los Orientales ayudaron en el ataque a Rohan cuando Wulf se rebeló contra Helm en 2758.

Sin embargo, los Balchoth parecen haberse desvanecido de la historia. Pudo suceder que como Valle aumentó su poder al aliarse con Erebor, los Balchoth se debilitasen y fueran superados por enemigos del norte, y podrían haberse retirado bien hacia el este, bien a los bosques de alrededor de Dol Guldur.

Los Últimos Orientales

Durante la Guerra del Anillo hubo al menos tres grupos que sirvieron a Sauron. Los Variags de Khand lucharon para él en la Batalla de los Campos de Pelennor, y parece que fueron derrotados completamente.

Un nuevo grupo de Orientales, hombres barbudos que luchaban con grandes hachas, tomaron Cair Andros, y por lo tanto bloquearon el camino entre Minas Tirith y Rohan. Estos Orientales aparentemente eran diferentes de los Aurigas y los Balchoth, y quizá eran menos móviles que los otros pueblos. Otro grupo de estos Orientales barbudos también pudieron haber luchado en la Batalla de los Campos de Pelennor.

Hubo muchos miles de Orientales que lucharon para Sauron en el Morannon. Puede que no fueran todos de una sola tribu o nación. Pero probablemente representaban a la mayor parte de los pueblos del este que le servían en aquel tiempo.

Otra tribu o grupo de Orientales que vivían más allá del Carnen invadió el Reino de Valle. No se los describe, pero podrían haber sido un pueblo bastante antiguo, durante largo tiempo al servicio de Sauron. Los Hombres de Valle y los Enanos les hicieron retroceder al otro lado del río, pero no los destruyeron. En la Cuarta Edad Aragorn luchó en al menos una guerra más contra los Orientales.

Los Haradrim

Sabemos de este gran número de tribus y naciones menos de lo que sabemos de los Hombres Cetrinos. Muchos de los Haradrim habían sido conquistados por los Númenóreanos en la Segunda Edad, pero aquellos que vivían lejos del Mar llevaban miles de años al servicio de Sauron en la época de la Guerra del Anillo.

Había tribus que vivían en las llanuras y luchaban a caballo; tribus que criaban elefantes y que aparentemente vivían en junglas o selvas, o en sus cercanías; y tribus que vivían en las tierras próximas a Mordor y a lo largo del Harnen, el río que marcaba la frontera sur de Gondor.

Parma Endorion

Los Corsarios vivían en Umbar, pero había otros puertos al sur de aquellas tierras. Tantas como tres fueron las flotas de Haradrim que atacaron a la vez a Gondor, lo que significa que había dos o más reinos costeros más allá de Umbar.

Los Númenóreanos Negros vivían en Umbar y otras tierras de Harad. Parece que la mayoría fueron absorbidos por los pueblos a los que gobernaban, pero al menos uno de sus enclaves sobrevivió hasta el fin de la Tercera Edad, puesto que se decía que Boca de Sauron era un Númenóreano Negro.

Capítulo 5: Orcos y Otras Cosas Horribles

Orcos

Quizá mi chiste favorito de Tolkien es: ¿Cuántos Orcos hacen falta para cambiar una bombilla? Ninguno. Se matarían unos a otros antes de hacer el trabajo.

Probablemente los orcos y los Hobbits son las criaturas por las que mejor se conoce a Tolkien. A todo el mundo le gustan los Hobbits, y todo el mundo odia a los Orcos. En realidad eran más viles y desagradables en sus primeros relatos que lo que llegaron a ser en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Uno nunca oye que un orco cometa una violación, pero en la "Balada de Leithian" ésa era una de sus tácticas favoritas. Los Orcos también eran aficionados a atar a sus prisioneros a los árboles y torturarles hasta la muerte. Los Orcos de Tolkien son una mezcla de salvajismo despreciable y corrupción abandonada. Representan los peores aspectos de la naturaleza más oscura de la humanidad.

¿Qué aspecto tenían los Orcos?

He aquí lo que sé sobre cómo eran los Orcos:

Se supone que Orcos y Trasgos son una misma cosa para Tolkien, pero los describe de forma bastante distinta en EL HOBBIT (donde son en su mayoría Trasgos, con sólo una o dos referencias a los Orcos) y en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (donde son en su mayoría Orcos, con sólo una o dos referencias a los Trasgos).

Esto es lo que se dice de los "trasgos" en EL HOBBIT:

Los trasgos eran muy brutos, pellizcaban sin compasión, y reían entre dientes o a carcajadas, con voces horribles y pétreas...

...Los trasgos empezaron a cantar, a croar, golpeteando los pies planos sobre la piedra, y sacudiendo también a los prisioneros... pues ahora los trasgos sacaron los látigos y los azotaron con gritos de ¡ladera, apachurra! haciéndolos correr delante tan rápido como les era posible...

Allá, entre las sombras, sobre una gran piedra lisa, estaba sentado un trasgo terrible de cabeza enorme, y unos trasgos armados permanecían de pie alrededor blandiendo las hachas y las espadas curvas que ellos usaban. Ahora bien, los trasgos son crueles, malvados y de mal corazón.

Estos perversos Trasgos de mal corazón son de los que comen poneys, encienden hogueras y danzan alrededor de ellas, y que se quejan del salvajismo o las armas que se utilizan contra ellos. Cruelles como eran, se les dibujó como caricaturas para proporcionar un entretenimiento terrorífico a la historia.

Y excepto por los pies planos y la enorme cabeza del Gran Trasgo, Tolkien nunca dio una descripción de los Trasgos en EL HOBBIT. Algunos llevaban espadas, otros llevaban lanzas. También llevaban cascos y usaban escudos. Los Trasgos eran aficionados al fuego y tenían teas en sus cavernas, así que no parece que vieran mucho en la oscuridad.

Conocemos a los Orcos en LA COMUNIDAD DEL ANILLO cuando la Compañía del Anillo es atrapada en la Cámara de Mazarbul en la antigua ciudad de los Enanos de Khazad-dûm (Moria). La escena es muy oscura y sombría, ya que la Compañía acaba de encontrar la tumba de Balin y Gandalf ha terminado de leer el Libro de Mazarbul, que termina con las ominosas palabras: "El fin se acerca... tambores, tambores en los abismos. Están acercándose." Estas palabras le dan escalofríos a muchos lectores, porque la situación desesperada del pueblo de Balin ha sido subrayada por los huesos que yacen alrededor de su tumba.



Balin's Tomb
Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

Y entonces los Orcos vuelven de nuevo, golpeando sus tambores. Los Orcos se ríen de una manera ronca, "como piedras que se deslizan y caen en un pozo." Gandalf mira a los Orcos y dice a sus compañeros: "...algunos son corpulentos y malvados, uruks negros de Mordor." Algunos han considerado que esta frase quiere decir que no todos los Orcos son de piel oscura.

Los Orcos de Moria usaban arcos y cimitarras (que aquí no significa "espadas curvas"). También usaban cuernos y trompetas, y tenían arietes y mazas preparadas para la matanza en la Cámara de Mazarbul. Aparentemente, se habían estado preparando durante mucho tiempo para la guerra contra Lórien.

La mejor descripción de un Orco de Moria la tenemos cuando uno ataca a Frodo en la cámara:



Orc
Copyright © Rich Sullivan.
Usado por el permiso.

...un enorme jefe orco, casi de la altura de un hombre, vestido con malla negra de la cabeza a los pies, entró de un salto en la cámara; lo seguían otros, que se apretaron en la puerta. La cara ancha y chata era morena, los ojos como carbones, la lengua roja; esgrimía una lanza larga. Con un golpe de escudo desvió la espada de Boromir y lo hizo retroceder, tirándolo al suelo.

Hizo falta la ayuda de Sam para apartar a Orco de Frodo, y Aragorn tuvo que golpear al Orco en la cabeza por detrás para matarlo, el único acto aparentemente innoble por parte de Aragorn.

La siguiente vez que nos encontramos con los Orcos estamos con Aragorn, Gimli y Legolas junto al cuerpo de Boromir. Veinte Orcos yacen muertos alrededor del gran guerrero. La fuerza, el

valor y la destreza de Boromir ya han sido demostrados, pero estos valerosos atributos están eclipsados para la mayoría de los lectores por su codicia por el Anillo y sus maneras bruscas. El jefe Orco que hubiese derribado a Boromir, Capitán de Gondor, debió haber sido un gran guerrero por derecho propio, un campeón de los Orcos en guerra.

Aragorn mira a los enemigos caídos de Boromir y dice de ellos:

Hay aquí muchos cadáveres que no son de gente de Mordor. Algunos vienen del Norte, de las Montañas Nubladas, si algo sé de orcos y sus congéneres. Y aquí hay otros que nunca he visto. ¡El atavío no es propio de los orcos!

Eran los Uruk-hai de Isengard, que para algunos lectores son medio-Orcos, una raza "mejorada" de los Orcos guerreros que todavía mantenían una gran apariencia orca (no como el espía medio-Orco al que ayudó Bill Helechal en Bree... ese parecía muy humano).

Gandalf le describe a Frodo cómo es Aragorn en "La Sombra del Pasado", el segundo capítulo de LA COMUNIDAD DEL ANILLO, y dice de él que es: "...el más grande viajero y cazador del mundo en esta época." Fue un comentario pasajero que Frodo olvidó (no parece recordarlo cuando por fin se encontró con Aragorn en Bree). Pero era la clase de elogio que Gandalf rara vez otorgaba.

Aragorn le dice a Éomer de sí mismo (en su primer encuentro): "Pocos hay entre los Hombres mortales que sepan más de orcos".

Así pues, las credenciales de Aragorn en el conocimiento de los Orcos son aceptables. Sabe algo de sus modos y maneras, y está dispuesto a demostrar al Mariscal de la Marca que él sabe más

que nadie en Rohan sobre los Orcos. Así que cuando Aragorn ve a los Orcos de Saruman y no los reconoce, debemos preguntarnos qué habría de raro en ellos como para conseguir sorprender a Aragorn.

Había cuatro soldados más corpulentos que los orcos, morenos, de ojos oblicuos, piernas gruesas y manos grandes. Estaban armados con espadas cortas de hoja ancha y no con las cimitarras curvas habituales en los orcos, y tenían arcos de tejo, parecidos en tamaño y forma a los arcos de los hombres. En los escudos llevaban un curioso emblema: una manita blanca en el centro de un campo negro; una S rúnica de algún metal blanco había sido montada sobre la visera de los yelmos.

Pippin se despierta entre los Orcos, y uno de ellos le habla, inclinándose sobre el Hobbit atado, "acercándole a la cara [de Pippin] las garras amarillas". ¿Tenían todos los Orcos garras? ¿Era éste uno de los Orcos del norte de las Montañas Nubladas?

Los Orcos discuten sobre si deberían matar a los Hobbits. "No hay tiempo para matarlos de un modo adecuado -dijo uno-. No hay tiempo para diversiones en este viaje."

Otro quiere saber si los Hobbits "Son una buena diversión"

Finalmente Pippin pudo echar un vistazo (y los lectores con él) cuando Uglúk, el jefe Orco de Isengard, y Grishnákh, el jefe Orco de Mordor, empiezan a discutir sobre quién debería dirigir la expedición.

...Alcanzó a ver en la penumbra un orco grande y negro, Uglúk sin duda, que enfrentaba a Grishnákh, una criatura de talla corta y maciza, y con unos largos brazos que casi le llegaban al suelo. Alrededor había otros monstruos más pequeños. Pippin supuso que éstos eran los que venían del norte...

Estamos de nuevo ante un pasaje que muchos lectores piensan que implica que todos los Orcos eran de piel negra. Uglúk no parece que fuera más grande que Grishnákh, pero la forma de sus cuerpos es distinta. Aparentemente, Uglúk es casi humano, mientras que Grishnákh es más parecido a un simio.

Uno de los Orcos que lleva a Pippin tiene las manos como garras. En otros pasajes los Orcos le sujetan con largos brazos, duras garras y uñas desgarradoras. Uno de los Orcos que lleva a Pippin tiene "la mandíbula repugnante y la oreja peluda". Tenemos una última visión de Grishnákh cuando se lleva a Pippin y Merry en el borde del Bosque de Fangorn:

Un brazo largo y velludo los tomó por el cuello y los juntó, arrastrándolos. Alcanzaron a ver la cabezota y la cara horrible de Grishnákh entre ellos...

De pronto los alzó a los dos. La fuerza de los largos brazos y los hombros era aterradora...

Los Orcos de Mordor también son de diferentes razas y tamaños. Gorgum y Shagart, los dos capitanes Orcos que luchan por la cota de mithril de Frodo, son Uruks grandes de largos brazos. Así que Grishnákh debe de ser también un Uruk. Shagrat muestra sus garras a Sam antes de salir corriendo, así que probablemente todos los Orcos tenían garras.

Cuando dos Orcos cazadores se acercan a Frodo y Sam durante su viaje a través de Mordor, entrevemos de nuevo cómo son algunos Orcos:

...Uno vestía harapos pardos e iba armado con un arco de cuerno; era de una raza más bien pequeña, negro de tez, y la nariz, de orificios muy dilatados, husmeaba el aire sin cesar: sin duda una especie de rastreador. El otro era un orco corpulento y aguerrido, como los de la compañía de Shagrat, y lucía la insignia del Ojo. También él llevaba un arco a la espalda y una lanza corta de punta ancha....

Es bastante difícil imaginarse a los orcos porque tenían muchas diferencias físicas. Probablemente unos eran más peludos que otros. Algunos tenían los brazos más largos. Algunos tenían narices más grandes. Quizá había variaciones en el color de la piel, aunque sólo se describe a los Orcos de piel negra.

Aún a pesar de su beligerancia, los Orcos no estaban desprovistos de cualidades redentoras. No es que pudiera haber existido un Orco noble, ni una filosofía que reconociese tal cosa. Más bien, los Orcos seguían siendo criaturas sociales. Eran tribales y estaban organizados en clanes, y sentían, o al menos expresaban, lealtad entre ellos en distintas formas.

Así pues, los Orcos de las Montañas Nubladas viajaron hasta Rohan para vengarse de la Compañía del Anillo:

‘¡Pero no a nosotros!’ -dijo una de las voces anteriores-. ‘Hemos recorrido todo el camino desde las Minas para matar y vengar a los nuestros. Tengo ganas de matar, y luego volver al norte.’

Grishnákh huye cuando Uglúk sofoca la rebelión entre los orcos de las Montañas Nubladas, pero regresa con cuarenta o más Uruks de Mordor.

‘Olvidé a un idiota’ -gruñó Grishnákh-. ‘Pero hay aquí gente de coraje acompañándolo, y sería una lástima que se perdiera. Sé que tú los meterías en dificultades. He venido a ayudarlos.’

El motivo de su regreso puede ser mentira, pero no parece que lo sea.

Shagrat y Gorbag parecen ser viejos amigos cuando hablan en el túnel de Cirith Ungol:

‘...De todos modos, si en verdad termina bien, habrá mucho más espacio. ¿Qué te parece?... Si tenemos una oportunidad de escapar tú y yo por nuestra cuenta, con algunos muchachos de confianza, a algún lugar donde haya un botín bueno y fácil de conseguir, y nada de grandes patrones.’

-‘¡Ah!’ -exclamó Shagrat-, ‘como en las viejas épocas.’

Por supuesto, es sólo unas pocas horas más tarde que Shagrat mata a Gorbag, pateándolo hasta la muerte, así que los sentimientos entre los Orcos no son muy profundos. Es a la vez triste y divertido escuchar a dos Orcos hablando de escapar a algún lugar por su cuenta "con algunos muchachos de confianza" para poder ser meros bandoleros "como en las viejas épocas".

Los Orcos de Isengard demuestran otro tipo de sentimientos y lealtad: un orgullo nacionalista. Uglúk y sus soldados son tropas de asalto, guerreros de élite orgullosos de estar al servicio de Saruman, y no les importa quién lo sepa. Probablemente Mauhur y sus chicos, los Orcos que atacaron a los hombres de Éomer desde el Bosque de Fangorn, eran otro grupo similar de soldados de élite. Saruman les confió el llevar a cabo una misión especial, y su feroz adhesión a Uglúk para cumplir ese propósito demuestra que estaban muy motivados.

En 1958 Tolkien revisó el guión preliminar de un proyecto para llevar EL SEÑOR DE LOS ANILLOS al cine. Basándose en la vehemente respuesta al guión, muchos fans se alegran de que nunca se hiciera la película. Tolkien escribió una carta a Forrest J. Ackerman en la que incluía muchas correcciones y comentarios. Lo relativo a los Orcos se ha convertido en un referente en el anecdotario de Tolkien.

En la carta 210, Tolkien escribió "19. ¿Por qué pone Z picos y plumas a los Orcos?" ("Z" representa a Morton Grady Zimmerman, la primera persona que escribió un guión basado en una obra de Tolkien).

Un poco más adelante, Tolkien añade: "Se dice claramente que son la corrupción de la forma 'humana' que se ve en los Elfos o los Hombres. Son (o eran) bajos, anchos, de nariz aplastada, piel amarillenta, con la boca grande y los ojos oblicuos: de hecho, versiones degradadas y repulsivas (para los europeos) del tipo mongoloide menos agradable."

Mucho se ha dicho sobre esta cita. Algunos han llegado tan lejos que han llamado a Tolkien racista, alegando que estaba sugiriendo que los Orcos eran equivalentes a los pueblos asiáticos. Sin embargo, Tolkien tiene cuidado en decir que los Orcos eran "versiones degradadas y repulsivas" de esos pueblos mongoles que quizá son menos atractivos a la sensibilidad europea. Algunos han sugerido que Tolkien quizá se estaba refiriendo a los Hunos, que dejaron un rastro indeleble en la psique de la Europa Occidental. Si los Orcos eran considerados "versiones degradadas y repulsivas" de los Hunos o no es un misterio que no podemos resolver, pero está claro que Tolkien creía que para tener un aspecto de Orco hacía falta una base mongoloide. No porque considerase que los asiáticos eran malvados, o porque creyera que eran feos; sino porque necesitaba un modelo humano que, si se distorsionara más allá de su aspecto realista, pudiera aparecer monstruoso y corrupto. De hecho, muchas culturas asiáticas representan a los demonios y a los dioses malvados de forma similar. Creo que la elección de Tolkien fue inspirada por un vasto conocimiento de la mitología, no del racismo.

Hoy sabemos poco de otras criaturas "malvadas" del mundo de Tolkien como para hacer hincapié en cualquiera de ellas. Los Orcos están mejor documentados que todos los demás seres maléficos juntos.

A los Trolls se les da mucha credibilidad como enemigos poderosos y mortíferos, y sin embargo, el episodio de EL HOBBIT con Berto, Guille y Tom es muy simpático. Aparecen como un grupo de payasos. Uno debe preguntarse por qué el enorme Troll de las Cavernas en Moria quería parar la puerta con el pie en la Sala de Mazarbul, de tal forma que Frodo pudiera apuñalarlo. ¿Era tan "tonto" como Berto o Tom? Probablemente no.

Había algunos Trolls más en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Dos arrimaron enormes losas de piedra para que los Orcos pudiesen cruzar el ardiente abismo de Moria. Pippin parece haber matado a un Troll de las Montañas en la Batalla del Morannon. Y se utilizó a los Trolls para romper las Puertas de Minas Tirith.

Los Tumularios han intrigado a mucha gente. ¿Qué eran? Fueron enviados por el Rey Brujo de Angmar para habitar en los túmulos de Tyrn Gorthad, la parte occidental de las Quebradas del Sur. Estos espíritus aparentemente rendían pleitesía a Sauron, que era un señor de los fantasmas ya en la Primera Edad. ¿Eran Maiar menores, corrompidos por Melkor, o quizá otros espíritus que se le unieron en Eä?

Uno también se pregunta si quizá estos espectros no eran espíritus élficos, tal vez Avari o Elfos Silvanos apresados por Sauron. Originalmente, Tolkien había visualizado muchos Espectros del Anillo, incluyendo Espectros Elfos, mientras escribía el libro. En esa época se supone que los Tumularios estaban relacionados con los Nazgûl de algún modo. Pero Tolkien afinó su definición de los Espectros del Anillo, restringiendo el número de los Grandes Anillos de Poder a sólo veinte. Aquellos espectros no podían ser Espectros del Anillo, y quizá tampoco eran espíritus élficos.

Los Wargos de los Valles del Anduin también han suscitado muchos comentarios entre los lectores de Tolkien. Eran lobos inteligentes y malvados. Se relacionaban con los Orcos de buena gana, y podían comunicarse con ellos. Uno podría preguntarse si quizá eran descendientes de Draugluin y su raza de "Licántropos" de la Primera Edad. Draugluin y muchos licántropos fueron muertos por Huan cuando Lúthien y el Perro de Valinor rescataron Beren de Tol Sirion, donde Sauron fue enviado por Melkor tras la Dagor Bragollach. ¿Fueron muertos todos los licántropos?

Se dice que Carcharoth era uno de los descendientes de Draugluin, y vivía en Angband, no en Tol Sirion. Parece entonces creíble que otros licántropos o lobos sobreviviesen a la Primera Edad, y que estos pudiesen haber sido los ancestros de los Wargos.

Tolkien menciona cinco dragones en sus historias, llamando a cuatro de ellos: Glaurung, Padre de los Dragones; Ancalagon el Negro; Scatha el Gusano; Smaug; y un dragón frío que mató a Dáin I y a su hijo Frór de la línea de Durin. Naturalmente hubo otros dragones, pero sólo sabemos que vivieron y lucharon en la Guerra de la Ira, o que molestaron a los Enanos de vez en cuando.

De hecho, los Dragones del norte *"se multiplicaron, y le hicieron la guerra a los Enanos, y saquearon sus obras."* Uno puede tener la impresión de que había algún propósito que movía a los dragones, y puede ser que durante esta época (2035-2589 de la Tercera Edad) los Anillos de Poder de los Enanos fueran destruidos por los Dragones, o recuperados por Sauron.

Los Balrogs eran los más grandes sirvientes de Melkor después de Sauron. Eran espíritus de fuego, corrompidos por Melkor al principio, durante sus luchas con los otros Valar. Tolkien decidió que no había más que siete, y probablemente Gothmog, Señor de los Balrogs, fue uno de los siete. Sabemos que Gothmog y otro Balrog fueron muertos cuando cayó Gondolin, así que sólo debieron quedar cinco para luchar en la Guerra de la Cólera.

De esos cinco, al menos uno sobrevivió, ya que huyó a las Montañas Nubladas y se escondió allí hasta que fue despertado por los Enanos en la Tercera Edad. Después se hizo con el control de Khazad-dûm. ¿Qué sucedió con los otros cuatro Balrogs? ¿"Murieron" en la Guerra de la Cólera? ¿Tenía un Balrog el poder de rehacer su cuerpo después de que fuese destruido? ¿Cómo serían de débiles semejantes criaturas reformadas? ¿Habrían sido subordinados de Sauron?

El Guardián del Agua, que vivía en el lago que se había formado en el exterior de la Puerta Occidental de Moria, era otra criatura extraña. ¿Era uno de los antiguos monstruos de Melkor que eludió a los cazadores de Oromë, o era quizá un Maia corrompido con una forma atroz que él mismo había elegido?

El Guardián no pudo haber estado en el lago durante mucho tiempo, ni siquiera el mismo lago pudo estar allí durante largo tiempo. Aragorn había atravesado Moria algunos años antes de que lo hiciese la Compañía del Anillo, u entonces no se había encontrado con el lago, ni con el Guardián.

Uno también puede preguntarse por el caso de Thuringwethil. Era la mensajera de Sauron en la Primera Edad, y normalmente tomaba la forma de un vampiro. Aparentemente era uno de los Maiar corrompidos por Melkor. ¿Pereció en la Guerra de la Ira? ¿Sobrevivió para convertirse en algo terrorífico en una edad posterior?

Y después están las arañas gigantes. Aparentemente vivieron en muchos sitios, no sólo en el Bosque Negro y Nan Dungortheb. Ella-Laraña era la última hija de Ungoliant, ¿pero era la araña gigante que vivía más al sur? ¿De dónde procedían las arañas gigantes del Bosque Negro, si no estaban allí durante la Segunda Edad? Sauron debió descubrir un lugar donde se criaban, en alguna tierra lejana, quizá en el lejano norte o en el este.

Capítulo 6:

Un Poquito de Tradición Hobbit

Es difícil encontrar demasiados puntos oscuros en lo que a Hobbits concierne. Han sido estudiados, catalogados, y se ha discutido sobre ellos desde que EL HOBBIT apareció impreso por primera vez. LA GUÍA COMPLETA DE LA TIERRA MEDIA de Robert Foster, es probablemente el trabajo que más referencias aporta sobre los Hobbits de todos los publicados hasta la fecha. Aun así en este artículo se encuentran algunas curiosidades que he recopilado de los trabajos de Tolkien.

¿De dónde vienen los Hobbits?

Tolkien nos ofrece una historia de los Hobbits muy concisa en el prólogo de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, donde escribe que en sus orígenes "...vienen de muy atrás, de los Días Antiguos...". Nos cuenta que los propios Hobbits habían olvidado sus leyendas primitivas hacia el final de la Tercera Edad, y que solo recordaban haber dejado los valles del Anduin cuando una sombra se cernió sobre el Bosque Verde.

El término Días Antiguos se aplicaba a veces para referirse a la Primera Edad del Sol y las que le precedieron, porque fueron periodos donde los Elfos (los Hijos Mayores de Ilúvatar) eran las criaturas dominantes en la Tierra Media. Pero Tolkien también escribió que los Días Antiguos propiamente dichos incluían las primeras tres Edades del Sol. ¿Qué quería entonces decir cuando hablaba de los orígenes de los Hobbits?

Creo que tenía en mente una especie de doble concepto. Cuando habla de sus orígenes, quiere decir que se convirtieron en un grupo diferenciado durante la Primera Edad, pero que sus referencias en cuanto a sus leyendas más antiguas eran solo de la Tercera Edad, puesto que todas las leyendas previas habían sido olvidadas.

En una muy extensa carta (151) a Milton Waldman, la cual, Humphrey Carpenter sugiere que fue escrita a finales de 1951, Tolkien cuenta sobre los Hobbits:

En medio de esta Edad (la Tercera) aparecen los Hobbits. Su origen es desconocido (aun para sí mismos) †, pues escaparon a la atención de los grandes o los pueblos civilizados que guardaban registros, mientras que ellos los guardaban salvo vagas tradiciones orales, hasta que hubieron emigrado desde las fronteras del Bosque Negro, huyendo de la sombra, y avanzaron hacia el oeste hasta ponerse en contacto con los últimos restos del Reino de Arnor.

† Los Hobbits, por supuesto, representan realmente una rama de la raza específicamente humana (ni Elfos ni Enanos) -- de ahí que las dos especies puedan vivir juntas (como en Bree), y se llaman simplemente la Gente Grande y la Gente Pequeña...

Por lo tanto los Hobbits son humanos. Son Hombres. Eso quiere decir que sus antepasados despertaron en Hildórien, y participaron en la Gran Caída de los Hombres, por la cual los Edain y algunos otros pueblos escaparon al comienzo de la Primera Edad. Podría ser que los propios

Hobbits huyesen de esa oscuridad, pero debieron haber tomado un sendero más al norte, habiendo seguido parte del camino previamente hollado por los Eldar durante el Gran Viaje, varias edades antes.

Es interesante buscar paralelismos entre los Hobbits y los Elfos. Los Hobbits, como los Elfos, estaban divididos en tres clases: los Albos, los Pelosos y los Fuertes. Los Albos, los Hobbits más aventureros, eran amistosos con los Elfos y podrían en algunos aspectos igualarse con los Vanyar. Aunque los más numerosos fueron los Pelosos, que aborrecían el agua (en cambio los Lindar/Teleri, los Elfos más numerosos, amaban el agua). Los Fuertes eran los amantes del agua de entre los Hobbits, y además se llevaban mejor con los Enanos que los otros, en cambio los Pelosos lo hacían con los Hombres. Así que realmente los paralelismos entre Hobbits y Elfos no son muchos.

Pero ¿Podemos averiguar algo sobre las raíces ancestrales de los Hobbits a través de sus asociaciones históricas? Tal vez. Por ejemplo, probablemente entraron en el Gran Bosque Verde desde el sureste. Los Albos podrían haber sido los líderes de la migración y deberían haber encontrado a los Nandor y los Avari que conformarían posteriormente el pueblo de los Elfos Silvanos. El bosque, en sí mismo, no era maléfico por aquel entonces, por lo que los Hobbits deberían haberse sentido a salvo viviendo allí, y probablemente tendrían poco que ver con los Elfos.

Cuando Oropher de Doriath fundó su reino al sur del Bosque Verde, debió ser el tiempo en que los Hobbits se mudaron, o tal vez continuaron establecidos cerca de los Elfos Silvanos hasta que Oropher empezó a trasladar a su pueblo hacia el norte. Los Hobbits deberían haber tenido que emigrar también. Puede que hacia la mitad de la Segunda Edad los Fuertes estuviesen viviendo cerca del Anduin.

Los Pelosos podrían no temer al agua originalmente, pero debieron sufrir algún gran desastre que les dejó lo suficientemente agitados como para transmitir el miedo a las aguas a las siguientes generaciones. Pudieron haber tenido que cruzar el Anduin por el antiguo puente Enano que existía en la Segunda Edad al norte del río Gladio. Esta conclusión implica que los Pelosos pudieron haber sido la rama más norteña de los Hobbits, lo que coincide con lo que Tolkien cuenta acerca de sus puntos de penetración en Eriador durante la Tercera Edad.

La época en que los Hobbits llegaron a lo que posteriormente se llamó Rhovanion es un misterio. Sin embargo, en LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA se nos cuenta algo sobre la historia y las culturas de la región conocida como Rhovanion durante la Tercera Edad. Pueblos de los Edain (o Edaínicos) habían vivido ahí desde la Primera Edad, y habían desarrollado en algunos sitios una relación estrecha con los Enanos del Pueblo de Durin. Por esa época algunos de los Edain también llegaron a desarrollar relaciones con los Hobbits, viviendo en comunidades juntas o próximas unas de las otras como hicieron los Hobbits y los Hombres de Bree en la Tercera Edad.

La información más crítica que podemos extraer de LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA es aquella que dice que los Hobbits no estaban presentes entre las comunidades Edaínicas anteriores a la guerra entre los Elfos y Sauron. La civilización Edaínica fue destruida, y debieron

pasar varios siglos antes que estos pueblos se recuperaran. Por eso, los Hobbits debieron haber llegado en algún momento después de la guerra. Tal vez la propia guerra los revolvió y causó la migración.

No hay registros antiguos de los Edain de la Segunda Edad. Por eso, la única mención de los Hobbits por parte de algún pueblo norteño, es la que hace Théoden cuando conoce a Merry y Pippin. Su pueblo, siendo descendientes de los Éothéod, supervivientes del antiguo Reino de Rhovanion, recordaban algo de la tradición que sus padres habían traído desde el norte. Antes de establecerse en el lejano norte, los Éothéod vivieron durante unos cien años cerca del río Gladio en la época en que los clanes de Fuertes todavía vivían ahí. Esta es probablemente la fuente del relato tradicional de Théoden sobre los constructores de agujeros.

A causa de que las huestes de la Última Alianza de Elfos y Hombres marcharon hacia el sur a lo largo del Anduin, uno podría esperar que Tolkien debería haber mencionado, al menos casualmente, algún encuentro entre los Hobbits y la Última Alianza, si éstos vivieran allí. Pero no existe tal referencia. Así que puede ser que la suposición de emplazar a los Hobbits en el Gran Bosque Verde y en los Valles del Anduin durante la Segunda Edad es incorrecta.

Si esto es así, deberían haber entrado en el Bosque Verde antes que Sauron se estableciese en Amon Lanc pero, ¿cuánto tiempo pudieron haber vivido en el bosque? Por otra parte, el antiguo puente Enano se había convertido en un vado en la época en que Gil-Galad y Elendil condujeron sus ejércitos a través de los valles, así que ¿cómo pudieron los Pelosos haber cruzado el río? ¿Pudieron tal vez sufrir un vadeo desastroso en la Tercera Edad?

El pueblo de Thranduil estuvo viviendo en las Eryn Duir durante los primeros mil años de la Tercera Edad. El antiguo Camino Enano corría derecho pasadas sus tierras hasta algún oscuro punto del Celduin. Tal vez los Hobbits remontaron el Celduin desde el mar de Rhûn, atravesaron el Bosque Verde por el Camino Viejo del Bosque (el Men-i-Naugrim), y se las apañaron para encontrar un camino a través del río por el viejo vado. Los Albos pudieron así haber sido el último grupo de la marcha y podrían haberse quedado en el bosque.

De cualquier modo, los Albos aparecen como el grupo que inició la migración que llevó a los Hobbits a cruzar las Hithaeglir. Tolkien escribe que los Hombres habían incrementado su número y que una sombra cayó sobre el bosque, así que los Albos debieron haber cruzado el Anduin para establecerse entre los Pelosos, los cuales se habían percatado de la maldad que tomaba forma en el Bosque Verde, y habían cruzado las montañas. Puede ser que existiesen recuerdos de la Guerra de la Última Alianza entre los Hobbits, extraídos bien de antiguas experiencias, bien del intercambio de historias con los Hombres y los Elfos en Rhovanion.

Lo cierto es que los Fuertes fueron la rama más sureña de los Hobbits, y probablemente habían desarrollado una relación comercial con los Enanos de Khazad-Dûm antes de cruzar el paso del Cuerno Rojo. Los Albos y los Pelosos pudieran haber sido familiares para los Hombres del Bosque y para los Elfos del reino de Thranduil.

¿Qué ocurrió con el pueblo de Smeagol?

Sólo se puede especular, pero en los cuentos inconclusos Tolkien escribe que los Fuertes de los Campos Gladios pudieron haberse trasladado hacia el norte bien entrada la Tercera Edad. No se mencionan otros Hobbits cuando Bilbo atraviesa los Valles del Anduin, pero en la época en que Tolkien escribió EL HOBBIT todavía no había imaginado a los Fuertes de los Campos Gladios (y de hecho no debía tener muy claro qué era Gollum).

Los Hobbits no eran fáciles de matar. Podían o bien luchar encarando a sus enemigos, o bien esfumarse, así que los Fuertes pudieron haber recogido sus cosas y haberse ido. Estaban cerca de Lórien y Moria, y cuando Sauron empezó a diseminar Orcos en las montañas, los Fuertes pudieron haber decidido buscarse otra casa en algún sitio del lejano norte. Esto debió haber ocurrido en el siglo XXVI, una pocas generaciones después que Smeagol dejara a su pueblo.

Sabemos que no quedaron Fuertes viviendo cerca de los Campos Gladios hacia el 2851, cuando Saruman empezó a investigar en la región en busca del Único. Así que en algún momento entre el 2463 (cuando Smeagol mató a su primo Deagol) y el 2851 los Fuertes de los Campos Gladios emigraron o murieron. Es posible que perecieran o huyeran en el Largo Invierno de 2758-9.

¿Cómo fueron los Hobbits al mar?

Tolkien escribió que algunos de los Hobbits más aventureros de la Comarca, en ocasiones partían, a veces para nunca retornar. ¿Dónde fueron y como llegaron hasta allí? Los Tuk era famosos por sucumbir a esta lujuria (deseo) por vagar, y de un tal Isengar Tuk, hijo menor de Gerontius El Viejo Tuk, se dice que había ido al mar en sus días de juventud.

Isengar vivió del 1262 al 1360 según el Cómputo de la Comarca, en los Registros de los Senescales serían los años 2862 al 2960.

¿Pudieron los Hobbits haber visitado Mithlond? Es posible. La Comarca fue, de hecho, arrasada por el Reino de Angmar durante la última guerra en Eriador, en el 1974 de la Tercera Edad. Mucha gente de Arnor huyó a través de Lhûn para refugiarse en Lindon. De los Hobbits se ha dicho que se escondieron. Quizás algunos de ellos erraran hasta tierras élficas. También habría sido posible para un Hobbit haber andado desde la Comarca hasta Harlond, el puerto meridional de Lindon. Parece remotamente posible que Isengar se embarcase con algunos de los marineros de Círdan, bien desde Mithlond o desde Harlond (si Harlond estuviese todavía en uso).

Pudiera ser también que los barcos de Gondor visitasen ocasionalmente Lindon, incluso en los últimos siglos de la Tercera Edad. Isengar pudo, en teoría, haberse embarcado y visto mundo en una nave Dúnadan, a pesar que pudo no haber puesto nunca pie en el propio Gondor (que supuestamente nunca vio un mediano antes que Peregrin Tuk hiciese su aparición a lomos de Sombragris). Otra posibilidad es que Isengar hiciese camino hasta Tharbad. La ciudad (probablemente no más que una villa en su época) todavía existía y había sido una vez puerto para los Dúnedain de Arnor y Gondor. Pudo haber tomado un bote o un barco desde Tharbad y haber descendido a lo largo de la costa, donde vivían pueblos de pescadores (más o menos Drúedain). El viaje por mar de Isengar pudo haber sido para nosotros nada más que una

excursión en bote a lo largo de la costa, sin mucho mérito ni gloria, pero aun así toda una aventura para un Hobbit.

Es también posible que algunos de los Dúnedain del norte poseyeran barcos y viviesen a lo largo del río Lhûn. Pudieron haber llevado un Hobbit a la mar en alguna ocasión, pero Tolkien nunca escribió sobre ningún Dúnedain de Arnor que fuese marinero en la Tercera Edad.

Parma Endorion

Capítulo 7:

Cosas que tal vez desconozcas acerca de los Hombres del Norte

El Mito Anglosajón

En el Apéndice F de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, Tolkien escribe:

Habiendo avanzado hasta aquí en mi intento de modernizar y hacer familiar el lenguaje y los nombres de los Hobbits, me encontré inmerso en otro proceso. Las lenguas humanas relacionadas con el Oestron, me pareció, tenían que volcarse en formas relacionadas con el inglés. En consecuencia hice que la lengua de Rohan se pareciera al inglés antiguo, pues estaba relacionada tanto con la Lengua Común (más remotamente) como con la vieja lengua de los Hobbits del norte (muy de cerca), y comparada con el Oestron era una lengua arcaica.

...Por las mismas razones se han modernizado también unos pocos nombres personales, como Shadowfax [Sombragrís] y Wormtongue [Lengua de Serpiente] [1].

[1]Este procedimiento lingüístico de ningún modo implica que los Rohirrim se asemejaran en otros aspectos a los antiguos ingleses, ni en cultura ni en arte, ni en los armamentos ni en los métodos de lucha, salvo de un modo general, consecuencia de las circunstancias: un pueblo más simple y primitivo que vivía en contacto con una cultura más elevada y venerable, y que ocupaba tierras que otrora habían formado parte de su dominio.

A pesar de la advertencia del propio autor, muchas personas deciden creer que los Rohirrim estaban basados en los anglosajones. No pretendo convencer al reacio de que este punto de vista es erróneo, pero a pesar de ello me dispongo a presentar a continuación algunas observaciones acerca de los Anglosajones y los Rohirrim.

¿Por qué empleó Tolkien el Inglés Antiguo para representar la Lengua de Rohan?

Posiblemente el argumento más citado para ignorar la advertencia del autor en contra de identificar a los Rohirrim con los anglosajones sea el hecho de que Tolkien hizo uso del Inglés Antiguo para representar su lengua.

Christopher Tolkien publicó algunas notas sueltas de su padre relativas a la geografía y antecedentes de la Tierra Media en LA TRAICIÓN DE ISENGARD. Acerca de las lenguas, J.R.R. Tolkien escribió:

Lenguaje de La Comarca = Inglés moderno

Lenguaje de Valle = Noruego (empleado por los Enanos de dicha región)

Lenguaje de Rohan = Inglés Antiguo

El 'Inglés Moderno' es la lengua franca hablada por todas las personas (excepto por algunas gentes aisladas, como Lórien) -pero poco y mal por los Orcos

En los CUENTOS INCONCLUSOS Christopher Tolkien escribe:

Es un hecho interesante, según creo no mencionado nunca en ninguno de los escritos de mi padre, que los nombres de los primeros reyes y príncipes de los Hombres del Norte y los Éothéod tienen forma gótica, no inglesa antigua (anglosajona) como en el caso de Léod, Eorl y los Rohirrim posteriores.

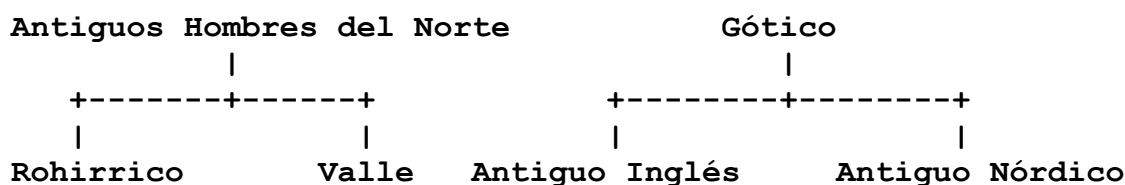
Vigudavia ha sido latinizada y representa el nombre gótico Widugauja (<<habitante del bosque>>), perfectamente registrado, al igual que Vidumavi por el gótico Widumawi (<<doncella del bosque>>)

...Dado que, según se explica en el Apéndice F (II), a la lengua de Rohan se le dio semejanza con el inglés antiguo, a los nombres de los antecesores de los Rohirrim se les ha dado la forma de la lengua germánica más antigua de que se tiene noticia.

De hecho el "Inglés Antiguo" comprendía varios dialectos de una lengua más antigua aún, hablada por muchas de las tribus de la Europa Nórdica. Debido en parte a su aislamiento en las Islas Británicas y en parte a una mezcla única de influencias, los dialectos del Anglosajón divergieron del "tronco principal", por así decirlo. Esta divergencia fue gradual desde el siglo V hasta el XI, cuando la conquista normanda llevó el francés a las altas esferas de la sociedad inglesa.

A la par que la divergencia del Inglés Antiguo, tuvo lugar el desarrollo del Noruego Antiguo, que comenzó con un "cambio fonético" que abarcó dos siglos, aceptados comúnmente como siglos VII y VIII. Con el nombre de Vikingos (los Daneses) comenzaron a instalarse en Inglaterra en el siglo IX, su lengua cambió lo suficiente como para ser considerada "Diferente" del Inglés Antiguo (y de otros dialectos germanos del Continente).

Tolkien hizo uso de esta concurrencia de Inglés Antiguo y Noruego Antiguo para dar a entender la existencia de una concurrencia entre Rohirrico y la lengua del Valle, derivando ambos de una lengua más antigua que decidió representar como Gótico:



Este recurso lingüístico funciona bien para los angloparlantes nativos pues el Inglés Antiguo aún suena de manera parecida al Inglés moderno en determinados aspectos, de manera que pueden sentirse más cómodos con la lengua de Rohan que con los nombres de los Enanos (y los Reyes de Valle: Girion, Bard, Bain, Brand). La lengua de Valle suena "extranjera", mientras que el Rohirrico suena "arcaico", y este efecto marca la distancia entre los Rohirrim y los hombres de Valle.

De hecho, debido a que los hobbits de la Comarca conservaban algunas palabras en común con Rohan, la lengua de Valle era necesariamente más "distante" desde su perspectiva. Así pues, el Inglés moderno y el Inglés Antiguo eran excelentes elecciones para representar las diversas relaciones entre todas las lenguas.

El empleo que hace Tolkien del antiguo inglés para representar el lenguaje de los Rohirrim no apoya en forma alguna la refutación de su advertencia de no identificar a los Rohirrim con una tribu o nación en particular.

Pero, ¿qué Ocurre Con El "Beowulf"? ¿Acaso no empleó Tolkien material del clásico poema anglosajón?

El "Beowulf" ejerció una innegable influencia en la obra de Tolkien, como también lo hicieron otras literaturas anglosajonas. Después de todo él era un filólogo especializado en el estudio de anglosajón, versado además en otras lenguas.

Pero aunque el "Beowulf" sobrevivió en un manuscrito anglosajón, es un error común asumir que de alguna manera representa una cultura anglosajona o una visión del mundo. Se supone que el poema fue compuesto alrededor del siglo VIII (700s) cuando los Anglos y los Sajones aún tenían fuertes vínculos con los Germanos del continente. Era común que los trovadores viajaran de lado a lado recitando las mismas historias y poemas ante audiencias en muchas regiones del norte.

La historia del "Beowulf" se desarrolla en Escandinavia y se refiere a Daneses y Geats (unas gentes del sur de Suecia). De hecho hay algunos nombres históricos mezclados con los de carácter ficticio. Muchas personas han señalado la semejanza del salón de Théoden en Edoras con Heorot, el gran salón de Hrothgar en el "Beowulf". Pero Heorot era meramente un típico salón del Norte. Dichas estructuras eran construidas por los Escandinavos y Germanos, y no solo por los Anglosajones. No hay nada específicamente anglosajón en Heorot o en el salón de Théoden.

Otro elemento popular señalado por la gente es la similitud entre la presentación de la copa por Éowyn a la Ceremonia anglosajona del Cáliz. Pero la presentación del Cáliz era costumbre entre las tribus Germanas y Escandinavas, incluso entre muchas de las tribus Celtas. Cálices muy ornamentados, cuernos y calderos, se encuentran en toda Europa. De hecho la presentación del Cáliz era tan conocida que una horrorosa leyenda nos narra cómo el Rey de Lombardía obligó a la hija del fallecido rey de los Gepids a contraer matrimonio con él después de que los Lombardos conquistaran a los Gepids. Obligó a la princesa a beber de una copa dorada hecha del cráneo de su padre.

"Beowulf" era sin lugar a dudas una historia clásica que se escuchaba en muchas cortes en todo el mundo nórdico. Habría sido reconocida en muchas tierras y es representativa de una cultura "norte europea", más que de una anglosajona. Así pues, cualquier elemento que Tolkien tomara prestado de Beowulf y otros poemas "anglosajones" como "Widsith" y "Deor" eran parcialmente genéricos en términos culturales.

De acuerdo, pero, ¿diferían los Rohirrim de los Anglosajones de manera significativa?

Absolutamente.

Tolkien se tomó grandes molestias para detallar la cultura de Rohan. Si hubiera pretendido que se asemejaran a los Anglosajones, nos hubiera resultado imposible encontrar diferencias significativas entre los Rohirrim y los anglosajones. Pero hay diferencias significativas.

Para empezar los sajones eran gente marinera. Los Rohirrim nunca usaron barcos de ningún tipo. Indudablemente tenían conocimiento de barcos, pero los hombres del norte de Tolkien no son piratas en ninguna fase de su historia, mientras que los Sajones entraron en la historia como piratas y no perdieron sus habilidades marineras.

Los Rohirrim difieren también de los Anglosajones en que no estaban formados por la unión de varias tribus. Cuando hablamos de los anglosajones nos estamos refiriendo en realidad a muchos grupos de Sajones y Anglos, así como a Jutos y algunos Frisios. Los Sajones eran un pueblo de germanos occidentales, relacionados con los Francos, pero los Anglos y probablemente los Jutos vinieron de Jutlandia -eran básicamente daneses.

De hecho, la Danelaw, la región de Inglaterra colonizada por los Vikingos Daneses en los siglos IX y X, se superponía sobre casi todas las antiguas tierras de los Anglos.

No hay divisiones tribales entre los Rohirrim. Tampoco fue Rohan dividida en muchos reinos en ningún momento. Y el gobierno de Rohan parece estar centrado en una monarquía más fuerte que la que los anglosajones lograron establecer. De hecho, el paralelismo más cercano de los Rohirrim a los grandes Condes ingleses sería el de los Señores del Folde Oeste, de los cuales Erkenbrand era el representante vivo en la época de la Guerra del Anillo. Aun así, no solo era profundamente leal a Théoden, sino que se encontraba subordinado a la autoridad del Rey más que la mayoría de los condes ingleses.

Sobra afirmar que los Rohirrim desarrollaron la totalidad de su cultura alrededor del empleo y crianza de caballos. Criaron otros animales (Éomer hace referencia a rebaños y manadas, así que parece ser que también criaban ovejas y quizá ganado). Pero el caballo era el centro de la cultura Rohírrica. No existió sociedad similar entre los Anglosajones.

Los Rohirrim vivían también en las montañas. Los anglosajones no eran gentes particularmente montañosas. Todos los pueblos y ciudades estaban situados en los grandes valles, y era difícil llegar a sus refugios. Los anglosajones vivían en las tierras bajas y entre los bosques.

El armamento de los Jinetes de Rohan era también bastante genérico. La mejor descripción que Tolkien ofrece de estos guerreros profesionales es dada en LAS DOS TORRES, cuando Aragorn, Gimli y Legolas ven por primera vez acercarse a la compañía de Éomer:



The Riders of Rohan
Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

Unos gritos claros y fuertes resonaron en los campos. De pronto los jinetes llegaron con un ruido de trueno, y el que iba adelante se desvió, pasando al pie de la colina, y conduciendo a la tropa hacia el sur a lo largo de las laderas occidentales. Los otros lo siguieron: una larga fila de hombres en cota de malla, rápidos, resplandecientes, terribles y hermosos.

Los caballos eran de gran alzada, fuertes y de miembros ágiles; los pelajes grises relucían, las largas colas flotaban al viento, las melenas habían sido trenzadas sobre los pescuezos altivos. Los hombres que los cabalgaban armonizaban con ellos: grandes, de piernas largas; los cabellos rubios como el lino asomaban bajo los cascos ligeros y les caían en largas trenzas por la espalda; los rostros eran severos y enérgicos. Venían esgrimiendo unas altas lanzas de fresno, y unos escudos pintados les colgaban sobre las espaldas; en los cinturones llevaban unas espadas largas, y las lustrosas camisas de malla les llegaban a las rodillas.

Estos no son guerreros Anglosajones. Se asemejan a los Godos de diversas maneras, y también nos recuerdan ligeramente a los vikingos. Pero su armamento no era atípico para ser Jinetes de Rohan. Los Rohirrim sostuvieron un cónclave formal y Théoden esperaba que unos doce mil Jinetes se agruparan (o, más bien, dijo que podría haber agrupado ese número si no hubieran estallado batallas en Rohan cuando Hirgon, el mensajero de Denethor, se presentó con la Flecha Roja de la llamada).

En cuanto al armamento de los Anglosajones, Malcom Todd, un catedrático de arqueología de la Universidad de Exeter, escribió en su libro VIDA DIARIA DE LOS BÁRBAROS:

La espada desempeñaba un papel relativamente menor en el arte de batalla germánico antes del periodo romano tardío, e incluso tras ese periodo apenas figuró como arma del hombre común. Habrían de pasar siglos antes de que las soberbias hojas de los Francos fueran altamente valoradas por los soldados Vikingos... Las armas de un solo filo de la Edad de Hierro prerromana fueron reemplazadas gradualmente por hojas de doble filo, pero la introducción de esta arma más versátil no fue acompañada de un significativo aumento del número de guerreros portadores de espadas.

Más adelante escribe:

Es notable que a pesar de un contacto relativamente frecuente con las tropas de la frontera Romana y a pesar de las endémicas disputas intertribales y feudos privados, no se realizaron grandes avances en armaduras ni en armas, con la excepción de las hojas de las espadas, durante los siglos Imperiales. Incluso en una fecha tan tardía como es el siglo VI (500), se podrían decir muchas cosas desfavorables acerca de la indumentaria guerrera de los germanos.

Y:

De los Pueblos Teutónicos eran los colonos anglosajones en el sur de Inglaterra los que más se asemejaban a los Francos en armas y tácticas. Ya se había observado que al igual que los Francos y el resto, el uso que hacían de la caballería era negligente. El arma ofensiva de los soldados comunes era la lanza, de la cual se han documentado varios tipos, siendo la que tenía cabeza forjada en forma de larga hoja -o lozenga- la más conocida. Estas cabezas de lanza suelen medir entre 10 pulgadas (alrededor de 250 mm) y 18 pulgadas (cerca de 450mm) de longitud. El sax (un hacha con un lado terminado en punta, N. del T.) era generalmente portado por el guerrero de los siglos V y VI, en la Inglaterra Anglosajona así como en la Galia Franca, y estaba estrechamente asociada al nombre y raza sajonas... La armadura corporal está pobremente documentada, con excepción de la de los guerreros principales. Aún más escasa es la mención de cascos en la ley anglosajona que en la franca, y tan solo tres especímenes han sido documentados todos de tumbas principescas. Capuchas de cuero protegían las cabezas menos nobles, aunque probablemente no demasiadas. El escudo podía ser oval o rectangular...

Finalmente, con respecto al uso de los arcos (que los hombres de Éomer emplean contra los Orcos y que muchos de Rohirrim emplearon en Cuernavilla), escribe Todd:

"El uso del arco y flecha, exóticos en la Galia Merovingia y la Inglaterra Anglosajona, estaba más difundido entre otros germanos. Los Alamanni usaban un simple arco en forma de "D" de una sola pieza y, rara vez un arco compuesto de diferentes materiales. Hueso y cuerno se combinaban normalmente con madera en estos arcos compuestos.

En el período tardío romano el arco largo apareció en escena en el norte. Se desconoce de qué parte de Europa proviene este arco, pero no era ni del imperio romano ni de los pueblos nómadas. Probablemente fue desarrollado por los propios germanos. El hecho es que la presencia de unos 40 arcos largos y varios hatillos de flechas en el depósito de Nydam sugieren que pequeñas unidades de arqueros podrían haber sido empleadas a finales del siglo IV específicamente contra tropas romanas con armadura. Algunas de las cabezas de flechas de los Nydam eran estrechas y pesadas, por lo tanto, bien dotadas para atravesar la armadura corporal..

En los CUENTOS INCONCLUSOS, Christopher Tolkien revela demasiados detalles acerca de los Jinetes y del Acantonamiento de Rohan como para ser repetidos aquí. En cualquier caso no se trataba de un ejército feudal de diseño francés o inglés. El ejército de Rohan era distinto de cualquier ejército mandado por los Anglosajones, quienes empleaban cuadrillas locales llamadas fyrds para reforzar las fuerzas principales (reales).

Con toda seguridad había "refuerzos locales" en Rohan, pero estos se empleaban tan solo en momentos de gran necesidad. Se esperaba que el Acantonamiento de Rohan, dividido en tres grupos más pequeños, defendiera el país.

¿Qué hay acerca de las Tumbas en el Exterior de Edoras?

No había nada particularmente "Germánico" acerca de los montículos funerarios de la Casa de Eorl, por no decir nada de la naturaleza "Anglosajona". Aunque los Anglosajones construían túmulos similares, también lo hacían los Escandinavos (se han excavado muchos en Uppsala, en Suecia, y en Dinamarca), al igual que otros germanos, así como los celtas. De hecho, el lecho de ceremonia en el que yace el difunto Théoden parece estar basado en hallazgos arqueológicos de lechos de ceremonias celtas en forma de carros del primer milenio a.C.

Se han realizado muchas comparaciones entre los enterramientos en forma de barco de Sutton Hoo y el enterramiento de Théoden. Surgen varios problemas con dicha comparación. Para empezar, Sutton Hoo fue excavado por primera vez en la década de 1930 justo antes de que estallara la Segunda Guerra Mundial. Aunque Tolkien escribió el pasaje que describe el entierro de Théoden varios años después, no hay mención en sus cartas o en la HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA de conexión entre ambos. La excavación fue minuciosa pero dejó muchas preguntas sin respuesta, y parece ser que Tolkien no estaba demasiado interesado en dichas cuestiones (contestadas hace mucho tiempo por estudiosos subsecuentes).

La falta de un barco en el túmulo de Théoden no parece preocupar a demasiadas personas ya que, después de todo, muchos enterramientos en forma de barco sólo estaban vinculados simbólicamente con los mismos al dar la forma de embarcación al contorno de los túmulos. Pero el túmulo de Théoden no tiene dicha forma. Aunque me he referido a él como "lecho en forma de carro", Tolkien no afirma específicamente que el carro de Théoden fuera sepultado en el túmulo con él. El túmulo fue erigido alrededor de una casa de piedra, que en sí mismo no es típico de los enterramientos en forma de barco, pero se asemeja a algunos enterramientos en forma de carros (muchos de los cuales se situaban en casas de madera).

Debería también señalar que muchas personas pasan por alto la importancia del significado de lo que Tolkien escribió en el párrafo que cité anteriormente: unas gentes más sencillas y primitivas viviendo en contacto con una cultura más avanzada y venerable, y ocupando tierras que una vez fueron parte de sus dominios. ¿En qué punto de su historia encajaban los Anglosajones en esta descripción general? El siglo V d.C., cuando aun existía un Imperio Romano y las tierras que ocupaban en Bretaña habían sido anteriormente parte de ese imperio. Hay ciertamente más contacto entre los Rohirrim y Gondor del que hubo entre los anglosajones y Roma, pero fueron testigos de lo que sobrevivió de la cultura romana a través de sus vecinos los Celtas y los Francos. Algunas personas mantienen que los Rohirrim son como los anglosajones del período tardío, y existen mayores similitudes entre estos dos pueblos. Pero culturalmente los anglosajones tardíos dejaron de estar en la periferia de una civilización más avanzada, y Tolkien aceptó a regañadientes dicha comparación tan solo cuando se le preguntó si los Rohirrim se asemejaban a los guerreros en el Tapiz de Bayona (que muestra como Guillermo de Normandía conquistó Inglaterra):

No tengo duda alguna de que en el área abarcada por mi historia (la cual es amplia) la "vestimenta" de varias personas, hombres y otros, era mucho más diversa en la Tercera Edad, de acuerdo al clima y a la costumbre heredada. Tal y como era nuestro mundo, incluso si tenemos en

consideración Europa y el Mediterráneo y el cercano “Este” (o Sur), antes de que la victoria en nuestros tiempos del estilo menos favorecedor de vestimenta (especialmente para el género masculino y “neutros”) que la historia documentada pone de manifiesto --una victoria con vigencia actual, incluso entre los que más odian las tierras de su origen. Los Rohirrim no eran “medievales” en el sentido que hoy en día le otorgamos a esa palabra. Los estilos de el Tapiz de Bayona (hecho en Inglaterra) se ajustan suficientemente bien, si uno tiene en mente que ese tipo de red de tenis que los soldados visten son un torpe símbolo convencional que representa una cota de malla de pequeñas anillas.

La malla era una antigua tradición armamentística, habiendo sido desarrollada en la región meridional alrededor del siglo tercero a.C. Los guerreros germanos que sirvieron en el Imperio Romano, incluyendo a los Godos, vestían tal armadura y los estilos de los Rohirrim no necesitan esperar al siglo XI para encontrar un precedente en la historia.

Así pues, en conclusión, existían pocas similitudes entre los Rohirrim y los históricos anglosajones en los que Tolkien estaba tan versado. Los Rohirrim eran hombres del norte idealizados, unas gentes románticas con las que se pretendía transmitir las mejores tradiciones del mito, leyenda e historia de un pueblo de nórdicos que no eran ni mejor ni peor que otras personas.

NOTA: Tom Shippey, en EL CAMINO A LA TIERRA MEDIA, mantenía que Tolkien, en realidad, sí basó a los Rohirrim en los Anglosajones:

De hecho esto le llevó a cometer más inconsistencias, o más bien, insinceridades. Tolkien se vio obligado a posar como “traductor”. Él desarrolló la pose con predecible rigor, fingiendo no solo un texto a traducir sino toda una tradición de manuscritos para respaldarlo, desde el diario de Bilbo al Libro Rojo de la Frontera del Oeste al Libro del Thain de Minas Tirith a la copia del escriba Findegil. Más adelante se vio obligado a remarcar la autonomía de la Tierra Media --el hecho de que tan sólo estaba traduciendo analógicamente, no escribiendo los nombres y lugares tal y como lo había hecho, etc. De este modo, acerca de la relación de La Marca con el Antiguo Inglés dijo “Este proceso lingüístico (esto es, traducir el rohirrico al antiguo inglés) no implica que el Rohirrico se asemeje bastante al antiguo inglés ya sea en cultura, arte, armas o forma de batallar, excepto de modo general debido a sus circunstancias... (III, 414).

Pero esta afirmación es completamente falsa. Con una excepción admitida, los Jinetes de Rohan se asemejan a los anglosajones hasta en los detalles más nimios. El hecho es que los lenguajes antiguos llegaron antes. Tolkien no les incluyó en una ficción que ya había escrito simplemente porque fueran útiles, aunque es precisamente eso lo que pretendía. Escribió la ficción para presentar las lenguas, y lo hizo porque los amaba y consideraba que eran intrínsecamente bellos. Mapas, nombres y lenguas fueron creados antes que la trama. El elaborarlos era en cierta manera la forma de Tolkien de crear suficiente vapor para poner en marcha la maquinaria, pero también proveyeron la motivación para querer hacerlo. Eran a la par “inspiración” e “invención”, o quizá con más exactitud, eran ambas cosas por turnos.

El profesor Shippey debería estar mejor informado. De hecho, tal y como he puesto de manifiesto anteriormente, no hay referencias específicas al anglosajón en la cultura rohirrica. Es decir, virtualmente nada que sea único en la costumbre o rasgos anglosajones está presente en los Rohirrim. Numerosos elementos en la descripción de Tolkien de los Rohirrim pueden ser identificados con más facilidad con otras gentes, incluyendo a los Godos y escandinavos

(Tolkien estudió extensamente la literatura de ambos y la conocía en profundidad, un hecho que el profesor Shippey no admite en su elaborado argumento):

Así pues, 'Rohan' es solo la palabra gondoriana para el país de los jinetes, ellos mismos lo denominan "La Marca". Ahora no existe ningún país inglés llamado "La Marca", pero el reino anglosajón que abarcaba el hogar de Tolkien, Birmingham, y su alma mater Oxford era 'Mercia' - un latinismo adoptado hoy en día por historiadores, principalmente porque el término nativo nunca fue registrado. Los sajones occidentales llamaban a sus vecinos "Los Mierce", clara derivación (por mutación de la "i", en inglés) de Mearc; la pronunciación de los mercios de dicha palabra habría sido ciertamente 'Mark' (en inglés, "Marca" en castellano), y esa fue sin duda alguna el término común empleado en la Inglaterra central. En cuanto al "caballo blanco sobre fondo verde" que es el emblema de la Marca, puede verse recortado sobre la tiza a quince millas desde el estudio de Tolkien, dos millas desde 'La herrería de Wayland' y casi en los límites de 'Merica' y Wessex, como si marcara en final del reino. Todos los nombres de los jinetes y su lengua son Antiguo inglés, como muchos habrán observado; *pero le eran familiares a Tolkien en un sentido más profundo.

El catedrático Shippey no debería apoyarse en tan débil argumento. "Mark" viene de una antigua palabra germánica, muy común, que sobrevivió en el continente. "Mark" significa "march", o tierra de la frontera. Los mercios eran gente fronteriza, viviendo entre otros anglos y sajones y los galeses (los "extranjeros", los celtas restantes que habían sido empujados a las regiones occidentales de Bretaña por los invasores germanos). El uso que Tolkien hace de la palabra "Mark" para la autodesignación de los Rohirrim de su país es una clara extensión de la antigua costumbre germánica de aplicar este término a regiones fronterizas. Los títulos nobiliarios tales como Margrave, Markgraf, y Marquess conservan todos el elemento "mark-", en referencia al "March Count", un conde fronterizo. Un "count" (condado) era originariamente un oficial militar designado por un rey para defender una región del país, y el título deriva de la tradición romana (como en el Conde de la Costa Sajona, un emplazamiento militar encargado de defender la Bretaña meridional contra las invasiones marítimas de los Sajones).

Tal y como ha sido anteriormente mencionado, los Jinetes, según Tolkien, no se asemejaban a los "antiguos ingleses"... excepto de manera general debido a sus circunstancias: unas gentes más sencillas y primitivas viviendo en contacto con una cultura más avanzada y venerable, y ocupando tierras que una vez fueron parte de sus dominios. Tolkien estaba moldeando libremente la verdad (por decirlo de alguna manera) al afirmar esto. Pero existe una diferencia obvia entre las gentes de Rohan y los "antiguos ingleses", y esa diferencia son los caballos. Los rohirrim se autodenominan Éothéod (en inglés antiguo: eoh="caballo"+peod="gente"); esto se traduce en La lengua Común como "Los jinetes"; el propio Rohan es Sindarin en el "país de los caballos". Los Jinetes prominentes toman sus nombres de ahí (Eomund, Éomer, Éowyn), y su título más importante, después del de "Rey" es "mariscal", préstamo del francés al inglés pero que data de un germánico no documentado *marho-skalkoz, "Siervo del Caballo". Los Rohirrim no son otra cosa que caballería. En contraste la renuencia de los anglosajones de tener militarmente algo en común con los caballos es notoria. La Batalla de Maldon da comienzo, significativamente, mandando los caballos a la retaguardia. Tanto Hastings como la independencia Anglosajona se perdieron debido principalmente a que la pesada infantería inglesa no podía (apenas) resistir la combinación de arqueros y jinetes. La Crónica Anglosajona del año 1055 hace amargo hincapié en que Hereford "antes de que se lanzara una sola lanza los ingleses había huido, porque se les había forzado a luchar a caballo". ¿Cómo podríamos comenzar a equiparar a los anglosajones con los Rohirrim culturalmente?

En principio, los rohirrim NO se llamaban a sí mismos "Éothéod". Así era como se llamaban sus ancestros. En un análisis lingüístico la palabra del profesor Shippey es virtualmente intocable, pero el marco histórico que ofrece para los rohirrim es cuestionable. Los rohirrim se autodenominaban Eorlingas, los "hijos de Eorl" (una costumbre sajona muy difundida, que sobrevivió tanto en el continente como en Inglaterra).

Parte de la respuesta es que los Rohirrim no han de ser equiparados a los anglosajones de la historia, sino a los de la poesía o leyenda. El capítulo "El rey del Castillo de Oro" es calcado de Beowulf. Cuando Legolas dice acerca de Meduseld, "Su luz brilla lejos sobre la tierra" está traduciendo la línea 311 de Beowulf, "lixte se leoma ofer landa fela". "Meduseld" es de hecho una palabra Beowulfiana (línea 3065) para "salón". Más importante aún es que el poema y el capítulo están de acuerdo, hasta en los más mínimos detalles, en el procedimiento para dirigirse a un monarca. En Beowulf el héroe es primeramente detenido por un guardia de la costa, luego por un guardia de la puerta, y solo después de dos retos se le permite acercarse al Rey Danés; además él y sus hombres han de apilar las armas en el exterior. Tolkien sigue el progreso exacto de este dignificado ceremonial paso a paso.

La adherencia de Tolkien "paso a paso" a las acciones de "Beowulf" es también cuestionable. El profesor Shippey se salta el hecho de que Beowulf y sus hombres fueron en primer lugar detenidos por un centinela solitario vigilante de la costa de Dinamarca. Meduseld está ciertamente en deuda con Heorot, un salón Danés que es una visión idealizada de todos los salones del mundo nórdico. El profesor Shippey querría que el lector creyera que solo los Anglosajones construían tales viviendas para sus jefes y reyes, pero de hecho todas las gentes Celtas y Germanas tenían tal tipo de construcción para sus dirigentes. Así que no hay nada Anglosajón acerca de un salón. Y la historia de "Beowulf", aunque escrita en Anglosajón, no trata acerca de Anglosajones -- trata de guerreros germanos en un mundo germano. Los Anglosajones no se consideraban diferentes de otras gentes germanas, no de esa manera. Esta es una noción puramente moderna, una que convenientemente se ha prestado a los absurdos argumentos a favor de la errónea identificación Anglosajona de los Rohirrim.

Y en cuanto al "apilamiento de las armas", era costumbre en todo el mundo antiguo que los extranjeros depusieran las armas ante la presencia de un rey o jefe. "Beowulf" apenas representa nada único en este aspecto. Este argumento implica de manera impropia que esta costumbre fuera particular de los Anglosajones.

Así pues en "El Rey del Castillo de Oro" Gandalf, Aragorn, Legolas y Gimli son detenidos en su avance primeramente por los guardias a las puertas de Edoras (=recinto), y después a la puerta de Meduseld, por Háma. También él insiste en la ceremonia de apilamiento de armas, aunque los personajes de Tolkien se oponen más que Beowulf, en gran medida porque es un voluntario y al fin y al cabo pelea por elección sin armas. Se desata una crisis acerca de la vara de Gandalf, y Háma considera, razonando adecuadamente que "la vara en manos de un mago puede ser algo más que un simple báculo"; resuelve sus dudas con la máxima "Pero en la duda un hombre de bien ha de confiar en su propio juicio. Creo que sois amigos y personas honorables y que no os trae aquí ningún propósito malvado. Podéis entrar". Al decirlo trae a la memoria la máxima del guardia de la costa en Beowulf (líneas 287-92), "un guerrero avisado debe distinguir el bien del mal en todo momento, en palabras así como en hechos. He oído (según tus propias palabras) que este grupo guerrero viene en son de paz...Te guiaré.

Por otra parte, un responsable de la seguridad de la nación no puede permitir que un grupo armado se pasee por las tierras sin vigilancia. Nuevamente una práctica común es equiparada sin razón a una situación extremadamente diferente en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Beowulf y sus hombres sobrepasaban en número al guardia de la costa. No tenía otra opción que acompañarles a Heorot. Gandalf y sus compañeros no fueron, por otro lado, abordados a su entrada al país de Rohan, fueron admitidos a la ciudad del rey y tratados en concordancia con las necesidades de la defensa del rey. Los escenarios son tan manifiestamente diferentes que esta comparación lleva a engaño:

Lo significativo no es que Tolkien está nuevamente escribiendo un “calco” sino que se beneficia de un estilo expansivo moderno para mostrar cosas que hubieran resultado obvias a Anglosajones --en particular las verdades de que la libertad no es prerrogativa de las democracias, y que en sociedades libres las órdenes ceden ante la discreción. Háma se arriesga con Gandalf; tal y como hace el guarda de la costa con Beowulf. Así como Éomer con Aragorn, permitiéndole libertad y prestándole caballos. Se encuentra arrestado cuando Aragorn reaparece, y Théoden también se percata de la falta de Háma en el cumplimiento del deber. A pesar de todo, lo bueno de los Jinetes, podríamos decir, es que a pesar de ser unas gentes severas, leales a su señor”, llevan la obediencia y la lealtad con ligereza. Háma y Éomer toman sus propias decisiones, e incluso el suspicaz guardián de la puerta le desea suerte a Gandalf. “Solo obedecía órdenes”, como podemos ver, no sería aceptado como excusa en La Marca. Tampoco lo sería en Beowulf. La sabiduría de la antigua épica es plasmada por Tolkien en una secuencia de dudas, decisiones, dichos, rituales.

Quizás la sabiduría de la antigua épica estaba siendo traducida por Tolkien, pero se apoyó en más de una fuente épica, y sus raíces se remontan más allá de "Beowulf":

Se podría ir más allá y afirmar que los Jinetes surgen de la poesía, no de la historia, en que toda su cultura está basada en canciones. Casi la primera cosa que Gandalf y los otros ven, al acercarse a Meduseld, son las tumbas cubiertas por *symbelmynë* a ambos lados del camino. *Symbelmynë* es una florecilla blanca, pero también significa “recuerda siempre”, “memoria eterna”, “no-me-olvides”. Al igual que los túmulos representa la preservación de la memoria de las hazañas antiguas y héroes a lo largo de los años. Los jinetes están fascinados por los versos fúnebres y el olvido, por la muerte y los epitafios. Lo ponen de manifiesto en su lista de pedigríes reales, desde Théoden remontándose a Eorl el Joven, en las ansias suicidas de Éomer y Éowyn de llevar a cabo ‘hazañas de canciones’ en la canción que Aragorn canta para dar el tono de la cultura que está visitando: ‘¿Dónde están ahora el caballo y el jinete? ¿Dónde está el cuerno que sonaba? ¿Dónde están el yelmo y la coraza, y el brillante cabello flotante?...’

Las canciones son muy importantes en la cultura Rohírrica, pero no está “basada en cantos”. Si hay una cultura en la Tierra Media “basada en cantos”, sería la cultura de Lindar, los tempranos Nelyar, de la cual emergieron los Teleri. La cultura de Rohan se basa en una visión idealizada del hombre del norte, del norteño a caballo. Es el caballo, no la música, el centro de la cultura de Rohan. La música era común a toda la Tierra Media. Hobbits, elfos, enanos, y hombres celebraban sus hazañas, victorias y derrotas a través de la canción. El empleo del poder, de los actos de “sub-creación” que Tolkien atribuyó a los elfos y enanos, e incluso a los Valar, estaban basadas en el uso de la canción. La canción impregna la Tierra Media y sus tierras y habitantes, y no es característica específica a los Rohirrim.

El profesor Shippey justifica esta absurda exclusión de la completa cultura que Tolkien estaba representando alegando que...

Puede que Tolkien supiera que la equívoca palabra Anglosajona que denomina color fue una vez palabra que denominaba el color del pelaje de los caballos como Hasufel=“Pelaje Gris”, lo cual sugiere una sociedad temprana tan pendiente de los caballos como las modernas tribus Africanas lo están de las vacas. Pudiera ser que la fijación por la infantería de los períodos históricos fuera el resultado de vivir en una isla. Tal vez los Anglosajones antes de migrar a Inglaterra fueran distintos. ¿Qué hubiera ocurrido si hubieran emigrado al Este en lugar de al Oeste, a las llanuras alemanas o más allá, a las estepas? Al crear La Marca, Tolkien tuvo en mente la imagen de su propia 'Mercia'. También recordaba con seguridad el gran romance perdido de 'Gothia', de los familiares cercanos de los Ingleses llevados al desastre y el olvido en las llanuras de Rusia. Sin duda conocía la tradición de que el término 'Goths' (“Godos”) significaba ‘Gente de los Caballos’. Esto es lo que la ‘reconstrucción’ añade al ‘calco’ y produce fantasía, unas gentes y cultura que nunca existieron, pero que se acercan más y más al borde de ‘podría haber sido’.

He aquí una gran metedura de pata que revela cuan superficial es el papel que el profesor Shippey asigna a la historia en su análisis de los Rohirrim. Los Anglosajones no tuvieron más opción que desplazarse al oeste. Ellos mismos se encontraban en el borde occidental del mundo Germano. Para migrar al este habrían tenido que vérselas con pueblos mucho más poderosos. Los Anglos eran una mera tribu entre las muchas que habitaban Jutlandia. Eran Daneses entre Daneses, y tras establecerse en Bretaña conservaron muchas de sus tradiciones danesas. Los sajones eran una confederación de tribus en la Germania del oeste, viviendo entre los ríos Weser y Elbe. Más allá de sus vecinos Germanos estaban los Wends, Poles y otros pueblos tan bárbaros y salvajes como ellos.

Los Godos y otras tribus Germanas migraron hacia el sur siguiendo el río Vístula siglos antes de que los Anglos y Sajones comenzaran su expansión. Los germanos del oeste no podrían haber duplicado esa migración, porque nuevas gentes se habían instalado en las tierras que anteriormente permitían una amplia inmigración que condujo a la emergencia de Aláric en los anales de Roma. Y los Godos, Vándalos, y otras tribus orientales fueron a su vez empujadas hacia el oeste por los Hunos en el siglo IV. ¿Cómo podrían entonces los Anglos y Sajones desplazarse hacia el este? ¿Por qué razón? Nunca hubo esperanza de que desarrollaran una cultura de las estepas, y el sugerir que podían haber emigrado al este en vez de hacia el oeste es bastante ilusa.

Al final, Shippey tuvo que admitir que los Rohirrim no eran históricamente afines a los Anglosajones, sino más bien una memoria poética de los mismos. Pero en lugar de referirse a la poesía Anglosajona que puede ser identificada con más facilidad con los Anglosajones (tales como "el Vagabundo"), se basa en el intento de forjar conexiones entre "Beowulf", una mezcla de tradiciones Anglosajonas y danesas que reflejan las grandes tradiciones del amplio mundo germánico y que sugiere que tan sólo estaban a un paso de distancia de convertirse en Godos, las gentes que más se asemejan a los Rohirrim en la cultura. Aun así los Godos carecen de la profunda unidad de propósito de los Rohirrim. Cuando los Godos entraron en la historia eran errantes y refugiados. Habrían de pasar muchos siglos antes de que encontraran un lugar que pudieran llamar hogar, y entonces tan solo unos pocos de ellos habrían de disfrutar dicho hogar y tan solo durante unos pocos siglos. De entre las naciones tan solo los Visigodos vivieron algo

parecido a una verdadera paz durante sus generaciones. Dejaron tras ellos un cúmulo de esperanzas góticas y colonias de Godos comprometidos que se habían cansado de la incesante persecución en pos de un sueño nacional.

El Reino de Valle

Esta es una de las partes más enigmáticas de la Tierra Media, y considero que es una lástima que sea así. Valle (y La Ciudad del Lago) ofrecen la promesa de muchas historias interesantes que Tolkien nunca tuvo tiempo (o tal vez deseo) de escribir para sus lectores.

En EL HOBBIT, Thorin Escudo de Roble dice que Valle fue fundado en la época de su abuelo, y en otros escritos Tolkien da a entender que Dale existía en el siglo XIX cuando los Aurigas destruyeron el Reino de Rhovanion. Podríamos conjurar explicaciones para la aparente discrepancia, pero todas nuestras suposiciones y adivinanzas fallan a la hora de proporcionarnos la satisfacción que la pluma del autor nos daría.

Valle y Ciudad del Lago eran las únicas ciudades que Tolkien describió jamás en la región entre los ríos Celduin y Carnen, aunque probablemente tenía en mente otras ciudades, sin nombre pero importantes para la región. En EL HOBBIT él habla de caminos que llevan al este desde el Bosque Negro pero no dice nada del lugar al que conducen.

Los hombres de Ciudad del Lago comerciaban con sus parientes que vivían a lo largo del Celduin en el sur. Algunos de estos otros hombres aparentemente se instalaron en Valle cuando Bardo restableció la ciudad durante la Tercera Edad, en 2944. Pero Tolkien hace referencia a los hombres del norte viviendo entre el Carnen y el Celduin fortaleciéndose y expulsando a los enemigos durante dos periodos: el reinado de Thor en Erebor y los años posteriores a que Bardo restaurara Valle.

Es lógico buscar una ciudad cercana a Eryn Engrin (Colinas de Hierro) porque había una antigua colonia de enanos allí, y el Carnen corría hacia el sur desde las colinas, marcando los límites más orientales del reino de Valle. ¿Pero cuán cerca de las colinas habría estado esta ciudad?

Otro lógico lugar para situar la ciudad sería en el cinturón de árboles que yacía al este de Celduin en la región cercana a las Montañas del Bosque Negro. Este lugar estaba situado en el emplazamiento en el que el Camino del Bosque Viejo terminaba a orillas del Celduin. Podemos pensar que habría una ciudad al final del camino, pero en EL HOBBIT somos informados de que el camino se desvanece en su camino al este, así que cualquier ciudad antigua que hubiera existido habría sido tiempo atrás destruida o abandonada en la mente de Tolkien.

Otro emplazamiento lógico para la ciudad habría sido la confluencia de los dos ríos. Por supuesto no sabemos cuán lejos hacia el sur se extendía la autoridad de Valle. Si había hombres del norte viviendo en dicha región, podrían haber tenido sus propios reyes.

El mapa en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS no lo indica, pero en mapa de las Tierras Ásperas (Rhovanion) en EL HOBBIT implica que una línea de colinas o cotas altas hacia el este desde

Erebor hasta el Eryn Engrin. Uno se inclinaría a pensar que los enanos de Eryn Engrin seguían cierta especie de camino antiguo hacia Erebor cuando fueron a reforzar Erebor. ¿Podría haber existido una ciudad entre Erebor y Eryn Engrin?

Los Hombres de Lago Largo representan el único ejemplo de cómo vivían los hombres del norte de la región. Éstos son las gentes del río, diestros en la construcción y manejo de grandes barcos para la guerra y el comercio. Originariamente habían vivido en la costa oeste del lago, pero esa ciudad fue destruida y se trasladaron al propio lago hasta que Smaug destruyó la ciudad.

Se nos ofrece un vistazo a una comunidad rica y poderosa en EL HOBBIT, pues criaban caballos y ganado y tenían negocios con los elfos del norte del Bosque Negro y con los hombres que vivían en el sur. La Ciudad en el Lago fue construida con madera, incluyendo los troncos de enormes árboles que fueron transportados desde el Bosque Negro, probablemente con la ayuda de los elfos.

Tolkien se imaginó la Ciudad del Lago surgiendo bajo la corona de Valle, aunque no explicó cómo habría de suceder tal cosa. Toda mención de este hecho fue eliminada de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS en favor de una afirmación ambigua acerca del reino de Dale extendiéndose lejos hacia el sur y el este.

Una afirmación interesante que siempre me ha intrigado es que Bardo reclutara Hombres del oeste. ¿Dónde está el oeste? ¿Vinieron hombres desde los Valles del Anduin para vivir en Valle? ¿Se encontraban los hombres del bosque viviendo en el Bosque Negro en las regiones del nordeste? Nunca oímos nada acerca de comunidades de Hombres en dicha región, ni vemos indicaciones de los mismos en los mapas, pero en los CUENTOS INCONCLUSOS hay mención de Hombres migrando al sur siguiendo el lado oriental del bosque a principios de la Tercera Edad. Es interesante que en LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA nos narra que los Edain migraron originariamente hacia el norte siguiendo las fronteras del este del bosque:

Los hombres con los que los Enanos Barbilungos estaban asociados eran en la mayor parte afines en raza y lenguaje con los altos y mayoritariamente rubios habitantes de la “Casa de Hador”, los más renombrados y numerosos de los Edain, quienes se aliaron con los Eldar en la Guerra de las Joyas. Estos hombres, al parecer, se desplazaron hasta el oeste hasta que se toparon con El Gran Bosque Verde, y luego se dividieron: algunos llegaron al Anduin y pasaron de allí al norte subiendo los Valles; algunos pasando entre los límites del norte del Bosque y el Ered Mithrin...

Ya que las gentes de Thranduil no se instalaron en el norte del Bosque Negro hasta el año 1050 en la Tercera Edad, pudiera ser que Tolkien decidiera que aun había hombres viviendo en los bosques del norte al final de la Tercera Edad. Así pues podemos postular los siguientes grupos de hombres al final de la Tercera Edad, viviendo en la región alrededor de la mitad del siglo XXX:

Los Hombres de la Ciudad del Lago (mezclados con supervivientes de Valle)
Los Hombres del norte del Bosque Negro
Los Hombres de Carnen
Los Hombres del este del Bosque Negro

Probablemente había varias “tribus” viviendo a lo largo del Celduin, pero Tolkien no nos ofreció pistas acerca de donde estaban asentadas.

El Gran Rey Bladorthin

La mayoría de los comentaristas opina que Bladorthin, quien murió antes de que los enanos de Erebor le pudieran entregar lanzas especialmente forjadas para él y sus tropas, era un elfo porque su nombre termina "-thin". Aun así, no existe una aparente etimología para el nombre. La única palabra "élfica" que contiene "-blad" es el abandonado nombre "Bladorion".

Conocemos algo acerca de la historia de la región de Erebor, y no existe mención de otro reino élfico cercano. Thranduil fue el único rey élfico que vivió cerca de Erebor durante los siglos anteriores a la llegada de Smaug cuando los Enanos aun vivían allí. Tampoco son los elfos una gente particularmente belicosa, especialmente si existía otro reino élfico --pues habrían sido Elfos Silvanos o Avari, esencialmente "Elfos del Bosque".

Es quizás significativo que "Blad" suene como el nombre Anglo-sajón "Blaed(a)" (renombrado), y que "Bladorthin" iba a ser originariamente el nombre del mago Gandalf (quien en EL HOBBIT es presentado como un hombre viejo).

La evidencia parece indicar que Bladorthin era un Hombre, no un Elfo. ¿Si asumimos que es un Hombre, podemos situarle en un período histórico? Tal vez. Pues las memorias de Thorin y Balin son la fuente de la leyenda de Bladorthin, y discutían acerca de tesoros que estaban históricamente asociados con el reino de Thror cuando Bladorthin es mencionado.

Así pues pudiera ser que el propio Bladorthin viviera en la época de Thror, y que quizá fuera el rey de Valle. Thror reinó en Erebor de 2590 a 2770, y sabemos que Girion fue muerto por Smaug en 2770. Pudiera ser que al menos 5 o 6 reyes precedieran a Girion (suponiendo que Valle fuera fundada justo después de que Thror se estableciera en Erebor).

Sabemos que Girion le dio su collar de esmeraldas (con 500 joyas) a los Enanos para la investidura de su "hijo mayor". Un hijo mayor implica que Girion tenía al menos otro y probablemente dos hijos además del "mayor". ¿A qué edad habría sido un hijo ricamente ataviado por su padre? ¿14, 16, 18? Quizás Girion estaba cerca de los 40 años cuando su hijo mayor fue investido. ¿Pero cuanto tiempo antes de la llegada de Smaug?

Podemos estudiar el problema desde otra perspectiva. La mujer de Girion y su "hijo menor" escaparon a Ciudad del Lago cuando Smaug destruyó Valle, y Bardo el Arquero era descendiente de dicho niño. Bardo se convirtió en rey de Valle en 2944 y murió en 2977. Podría ser que viviera tanto como el rey de Rohan, en cualquier caso podemos adivinar que la genealogía de Bardo era similar en diseño a la del rey Thengel de Rohan, quien murió en 2980. Haciendo una estimación retrospectiva podemos conjeturar que el padre de Girion debió seguir vivo, aunque viejo, en 2770. ¿Por qué razón no habría debido estarlo?

El Largo Invierno se presenta como posible respuesta. Aunque Tolkien no lo había concebido aun cuando escribió EL HOBBIT, si hubiera completado la genealogía de los reyes de Valle

podría haber decidido dar fin a un reino en 2758-9, tal y como acabó con el reino de Helm Manomartillo durante ese invierno. Así pues, si el padre de Girion murió durante el Largo Invierno, habría ascendido al trono de Valle a una edad temprana.

Es más, su gente habría sufrido terriblemente durante el invierno tal y como lo hicieron las gentes de Rohan y Eriador. Si el padre de Girion se había estado preparando para la guerra, las preparaciones habrían sido interrumpidas por las muertes del rey y de muchos de sus guerreros.

Y eso nos lleva de vuelta a Bladorthin. ¿Habría decidido Tolkien que Bladorthin era el padre de Girion? Nunca lo sabremos. Pero son tantas las piezas que encajan para apoyar la idea que parece realmente difícil imaginar que Tolkien hubiera llegado a otra conclusión.

Capítulo 8:

¿Qué hace un Elfo en Aman?

Si te paras a pensarlo, ¿qué es lo que se puede hacer en Aman?

Antes de ir al Exilio, los Noldor excavaron las colinas y montañas de Valinor en búsqueda de piedra con la que construir sus hogares y torres. Debieron pavimentar muchos caminos a lo largo y ancho de Aman aunque fuera únicamente para poder transportar esa piedra.

Pero ¿qué más hicieron además de construir su civilización? Excavaban las montañas en busca de minerales y gemas, y cazaban en los bosques de Oromë (probablemente junto a los Vanyar).

Podría ser posible incluso que alguno de los Noldor salieran a navegar con los Falmari en alguna ocasión (los Falmari buceaban buscando perlas, que intercambiaban con los Noldor por piedras preciosas y como pago por su ayuda al construir Alqualondë). Pero básicamente quedaba muy poco que hacer excepto sentarse a cantar todo el día, o hacer fiestas con los Valar y los Maiar. Para un Noldo, uno que quisiera hacer algo constructivo, la vida en el Reino Bendecido podría ser bastante aburrida. En otro caso, ¿de qué modo pudo encender Melkor el ánimo de los Noldor, haciéndoles ver las muchas cosas que podrían hacer en la Tierra Media?

Cuando los Exiliados regresaron a Tol Eressëa en la Segunda Edad, no parece que quedaran muy contentos descansando y cantando todo el día. Muy posiblemente, los Eldar que navegaron hasta Númenor y que enseñaron a los Dúnedain incluían a algunos de los Noldor que querían volver a la actividad. Ayudar a los Edain, construir una nueva nación, todo eso pudo ser el incentivo que necesitaban.

Los Sindar fueron posiblemente los Elfos que llevaron los árboles, plantas y animales hasta Númenor. De igual modo, pudieron llegar a aburrirse con una vida demasiado monótona del Reino Bendecido. ¿Qué debieron hacer los Valar para mantener a los Elfos felices durante todos aquellos miles de años? Debieron tener carreras de caballos, competiciones de caza, y probablemente una terriblemente larga tradición de concursos de poesía y canciones. ¿Cuántas variaciones del "Lamento por los Dos Árboles" pudieron componer los Vanyar?

Los bibliotecarios debieron ser muy demandados entre los Elfos. Una vez que Rumil hubo inventado las Tengwar, y Fëanor las hubo revisado, los Elfos debieron componer toda una tormenta de canciones, cuentos, historias, etc. También debieron pasar edades enteras simplemente analizando todo el conocimiento lingüístico que los Noldor y los Eldar trajeron de la Tierra Media. Después de que Aman desapareciera de los círculos del mundo, los elfos debieron sentirse muy aislados. Seguramente, uno o dos barcos debieron navegar hasta Tol Eressëa cada dos por tres, portando nuevas de los hechos que acontecían en tierras mortales, nuevos añadidos para las genealogías (que probablemente cambiaban ligeramente tan sólo cada pocos siglos), y ocasionalmente algún que otro nuevo modismo de algún semidesconocido dialecto de las recónditas regiones de la Tierra Media.

¿Y exactamente dónde se asentaron aquellos Elfos que navegaron hasta Aman? ¿Cuán larga llegó a ser Avallonë? ¿Abandonó alguien la ciudad para siempre? Los Valar o los Noldor de Tirion debieron dar el árbol llamado Celeborn a los Elfos de Beleriand como símbolo de su restaurada comunión. Pero ¿se permitió a los Elfos de Tol Eressëa trasladarse al continente?

Aunque supuestamente había una Palantir en Avallonë asociada a la "Piedra de Elendil", que se guardó en las Colinas de la Torre cerca de Mithlond, ¿establecieron algún tipo de sistema de mensajería con el cual las gentes de la Tierra Media pudieran intercambiar sus saludos y noticias con las gentes que regresaron a Aman? Al parecer, Gildor Inglorion pasó un largo tiempo visitando su Palantir. Seguramente, con recuerdos tan gratos como los que poseían los Elfos, ¿no necesitaría refrescar su visión del Oeste al menos cada par de años?

¿Y no es extraño que sepamos qué le ocurrió a Ar-Pharazôn después de su ataque a Valinor? ¿Cómo pudo perdurar aquel conocimiento, a no ser que Elendil (quien escribió el "Akallabeth") contactara con alguien del Tol Eressëa y averiguara qué ocurrió?

Uno puede preguntarse quiénes fueron los señores Elfos de Tol Eressëa. Visitaron Númenor con motivo de la boda de Aldarion y Erendis. ¿Fue Finrod Felagund uno de ellos? Aunque se dijo que "caminó con Finarfin, su padre, bajo los árboles de Eldamar". Tal vez no tuvo por qué establecerse en Tol Eressëa.

¿Y se casó alguna vez Finrod con Amarië, la Elfo Vanyarin a quien no se permitió acompañarlo al exilio? Si así fue, tal vez hubo muchas bodas en Aman tras el regreso de los Exiliados. Los Noldor tendían a casarse con los otros Elfos con gran frecuencia.

Uno podría preguntarse, con toda la razón, qué hacían los Elfos durante todo el día, ahora que habían dejado atrás un legado de grandes guerras y destinos en la Tierra Media. Es muy improbable que se rebelasen de nuevo contra los Valar, ni que fueran amenazados por criaturas malvadas. Tal vez se dispersaron por las inhóspitas regiones de Aman, construyendo ciudades, plantando bosques, excavando nuevas minas y canteras, y por lo general simplemente como antaño, construyendo una nueva civilización que eclipsara a la anterior en tantas cosas como fuera posible.

Debieron existir varias pequeñas "tribus" en Aman en el tiempo en que Númenor fue destruida: los Vanyar, los Noldor de Finarfin, los Falmari, los Noldor de Tol Eressëa, los Sindar de Tol Eressëa, y algunos Elfos Silvanos que empezaban a dejarse ver.

¿Dónde se instalaron Legolas y Gimli? Y a propósito, ¿se obligó a Galadriel a quedarse en Avallonë? ¿Qué sucedía si quería visitar a Finarfin en Eldamar (o en Valinor, asumiendo que Eldamar quedó tan destruido como para que ningún Noldor de Tirion regresase tras la pequeña fiesta de Ar-Pharazôn)?

¿Dónde terminó Celeborn cuando por fin se dejó ver? ¿Tuvo que buscar hogar para recibir visitas durante los siguientes dos mil años?

¿Y qué ocurrió con Elrond y Celebrían? ¿Y Elladan y Elrohir (asumiendo que escogieran su

destino Élfico)? ¿Fueron al norte a visitar a Elwing y Ëarendil? ¿Vivía Elwing aún en aquella torre en el lejano norte?

¿Llevó Ëarendil el Silmaril en los días de grandes festejos? Si no se creó en Aman un nuevo mundo con nuevos continentes que explorar, tal vez los Elfos perfeccionaron su viaje espacial y salto inter-dimensional para poder comprobar cómo iban las cosas en las tierras mortales. Si es así, tal vez tengamos aquí una explicación de esos extraños avistamientos de OVNI...

Parma Endorion

Capítulo 9: ¿Qué Hace un Hombre de los Bosques Todo el Día?

Pocos misterios de la Tierra Media me han intrigado más que los Hombres de los Bosques del Bosque Negro. Vemos un par de "villas" en el Mapa de las Tierras Salvajes en EL HOBBIT, y oímos que los Hombres de los Bosques ayudaron en la caza de Gollum después de que escapase de los Elfos del Bosque Negro del Bosque; pero realmente es muy poco lo que Tolkien ha escrito sobre ellos.

¿Quiénes eran esas gentes? ¿Por qué vivían en el Bosque Negro? ¿Qué hacían todo el día? Los Hombres de los Bosques, según Tolkien, estaban emparentados con los Beórnicas y otros Hombres del Norte. Se menciona a los "hombres del bosque" en EL HOBBIT. Estos hombres vivían en el lado oeste del Anduin, al norte del Río Gladio. Se extendieron gradualmente al norte durante el siglo XXX, y algunos viven tan cerca de las Hithaeglir (las Montañas Nubladas) que son amenazados por los Orcos y Wargos, y a veces las águilas cazan sus ovejas.

Estos hombres del bosque de EL HOBBIT eran indudablemente algunos, si no todos, de los hombres que posteriormente aceptaron a Beorn como caudillo. Esto no quiere decir que todos fueran Beórnicas, pero parece que son el nexo entre Beorn y los Hombres del Bosque del Bosque Negro. Probablemente, algunos de los Hombres del Bosque del Bosque Negro cruzaron el río tras la Guerra de los Enanos y los Orcos (2793-99 de la Tercera Edad), cuando las Hithaeglir eran consideradas seguras por mucha gente. Alrededor de 2941, podrían haberse extendido bastante lejos hacia el norte, suponiendo que con cada generación enviasen nuevos colonos.

En el Bosque Negro los Hombres del Bosque quizá hayan vivido tanto tiempo como los Haladin de Brethil. Supongo esto porque Radagast el Pardo vivía en Rhosgobel, un patio cercado que estaba dentro de la frontera occidental del Bosque Negro, más o menos en la misma región que los Campos Gladios (cerca de Dol Guldur en Amon Lanc). "Rhosgobel" se traduce como "Cerca Marrón", y "cerca" se utiliza para referirse a una gran valla, como la que los Hobbits de Gamoburgo levantaron como barrera contra el Bosque Viejo, y que ellos llamaron la Cerca Alta.

Aunque Rhosgobel no se describe con detalle, la casa de Beorn sí, y también está rodeada por una alta valla. Cuando se compara con las casas de los Haladin que vivían en el sur de Brethil en la "Narn i Hîn Húrin", la casa de Beorn parece muy similar. Así que los Hombres de los Bosques del Bosque Negro probablemente vivieron en pueblos cercados y en casas aisladas protegidas por empalizadas de las bestias salvajes.

Los Orcos y las arañas gigantes probablemente no habrían sido rechazados por las cercas, así que los Hombres de los Bosques tenían sin duda que patrullar sus tierras. Esto quiere decir que habrían vivido como vivieron los Haladin en Brethil. Posiblemente algunos se cansaron de vivir así, y quizá por eso cruzaron el río (pero esto es sólo especulación, ya que Tolkien nunca explicó de dónde venían los hombres de los bosques de EL HOBBIT, aparte de decir que habían venido "del sur").

Los Hombres del Bosque del Bosque Negro eran amigos de los Elfos. Sabemos esto por pasajes de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS y "El Desastre de los Campos Gladios" en los CUENTOS INCONCLUSOS. Así pues, quizá tuvieron trato con los Elfos en su historia temprana. Pero probablemente estaban bastante aislados de las gentes de Thranduil a finales de la Tercera Edad.

Así pues, la vida de los Hombres de los Bosques habría sido dura. Habrían tenido un fuerte sentido de la familia y el parentesco, pero quizá hayan sido desconfiados con los extraños (como lo eran Beorn y los Haladin). Probablemente cazaban con arcos (las águilas le contaban a Gandalf que temían os grandes arcos de tejo de los hombres del, bosque) Y quizá hayan criado perros de caza (Beorn tenía algunos) y también caballos, ganado y ovejas (que Beorn también tenía). No es probable que los hombres del bosque tuvieran animales tan "encantadores" como los de Beorn, capaces de servir la comida a los invitados. Y posiblemente los hombres de los bosques pescaban en ocasiones, y cultivaban cosechas.

Los Hombres de los Bosques también deben haberse reunido en ocasiones, para celebrar nacimientos y bodas, o quizá sólo para fiestas estacionales. La construcción de casas también puede haber sido algo corriente entre ellos. Para una familia habría sido importante el construir y fortificar su casa tan pronto como fuera posible. Tales actividades habrían requerido herramientas de hierro, así que los Hombres del Bosque también debieron de haber acogido a los comerciantes de tierras lejanas, u organizado sus propias expediciones comerciales.

Quizá también hayan formado grupos de caza o captura que habrían ido en busca de criaturas malvadas. Les habría convenido más hacer esto que esperar en casa los ataques de los Orcos. En muchos casos, los Hombres de los Bosques del Bosque Negro y de los Valles del Anduin deben haber llevado una vida muy peligrosa y aventurera, en lugares fronterizos con las Tierras Salvajes.

Capítulo 10: Organizando bodas en la Tierra Media

A veces, la gente, en los grupos de noticias (trabajo), sobre Tolkien, pregunta acerca de las tradiciones nupciales en la Tierra Media, con la intención de así poder añadir algo de encanto a sus propios planes de boda, imitando las tradiciones de su mundo ficticio favorito. Es una idea bastante bonita (romántica), aunque no es fácil encontrar en (la obra de) Tolkien demasiados detalles sobre bodas.

Él menciona algunas bodas. Aragorn desposó a Arwen en Gondor. Fue una boda real que debió haberse parecido bastante a la boda del Príncipe Carlos y Lady Diana Spencer. La de Beren y Luthien probablemente también causó sensación, aunque Tolkien no escribió prácticamente nada sobre ella.

En una versión temprana de la Historia de Tuor e Idril, ambos son desposados por Turgon en Gar Ainion, el Sital de los Dioses, y toda la ciudad lo celebró. Pero Tolkien abandonó la idea de que los Valar fuesen “dioses” de ningún tipo y seguramente Gar Ainion dejó de ser parte de Gondolin. En EL SILMARILLION la boda de Tuor e Idril se sigue celebrando con una gran fiesta, pero no se menciona ningún otro detalle.

También se ofreció una fiesta para celebrar el enlace nupcial de los hijos de Hador y Halmir... Por lo tanto, parece ser que las fiestas eran una parte importante en la tradición nupcial de la Tierra Media, aunque nosotros celebremos normalmente un banquete prenupcial uno o dos días antes de la boda, y luego solamente una recepción después de la ceremonia. (NOTA DEL TRADUCTOR: Esta es una antigua costumbre de los países anglosajones, actualmente en desuso pero que se mantiene en los Estados Unidos)

La boda de Aldarion y Erendis se celebró en el occidente de Númenor, y los Eldar acudieron repartiendo muchos regalos en la fiesta. Por eso parece ser que (entre los Dúnedain por lo menos) la fiesta y la entrega de obsequios representaban el banquete y la recepción combinados. Era también costumbre que el padre de la novia la entregase tomándola de la mano y conduciéndola hasta las del novio. Esto hizo Thingol para con Lúthien y Beren, así como Elrond con Arwen y Aragorn, aunque parece que esta costumbre no formaba parte de la ceremonia en sí. Es más bien una declaración pública del consentimiento paterno a dicha unión, una manera simbólica de decir "entrego mi hija a este hombre". Algo equivalente a la publicación de bandos, o a las invitaciones de boda que son enviadas en la actualidad. Cualquiera que fuese testigo de la entrega de mano asumiría haber sido invitado a la ceremonia (aunque esto es solo una suposición).

Los cantos y el baile fueron importantes para las gentes de la Tierra Media, así que es posible que canciones y poemas fueran recitados en las bodas, por lo menos en las casas más nobles, y que esa parte del festejo incluyese bailes (como el baile puede ser parte de la recepción en la actualidad). Por todo esto, se puede deducir que Tolkien imaginó las bodas de la Tierra Media muy parecidas a como son celebradas en la cultura occidental en la actualidad. La única diferencia significativa parece ser que era la entrega de la mano de la hija en las del novio

ANTES de la ceremonia. Aparentemente no había banquete prenupcial ni recepción posceremonial, sino simplemente una fiesta después de la boda donde la pareja se sentaba en la mesa y recibía los regalos y a los invitados.

Probablemente, montar una boda al estilo de las de la Tierra Media provocará que algunas cejas se alcen, e invitará a comentarios sin garantía (indiscretos, sin fundamento) de los parientes más bocazas de ambas familias. Pero si dos personas quieren casarse como si lo hicieran en la Tierra Media, sería posible llevarlo a cabo con un razonable grado de compromiso entre las tradiciones actuales y las de Tolkien.

Bien, desde que escribí lo anterior he releído *El Anillo de Morgoth* y allí he encontrado el baúl del tesoro en lo que a información sobre costumbres nupciales Eldarin se refiere. Lo que sigue a continuación son citas del ensayo "De las leyes y costumbres de los Eldar relativas al matrimonio y otros asuntos relacionados: junto con la ley de Finwë y Míriel y el debate de los Valar en su redacción".

La mayor parte de los Eldar se casaban durante su juventud y poco después de cumplir cincuenta años. Tenían pocos hijos, pero éstos eran muy amados. Las familias, o casas, se mantenían unidas por amor y un profundo sentimiento de consanguinidad en mente y cuerpo; y los niños no precisaban de muchas reglas o enseñanzas. Pocas veces había más de cuatro niños en una casa, y su número disminuyó con el paso de las edades; pero aun en los días de antaño, cuando los Eldar eran todavía pocos y estaban ansiosos por aumentar su linaje, Fëanor fue famoso por haber tenido siete hijos, y en las historias no hay registro de nadie que lo superara.

Los Eldar se casaban una sola vez en la vida, y lo hacían por amor o al menos de libre voluntad por ambas partes. Aun cuando en días posteriores, según revelan las historias, muchos de los Eldar de la Tierra Media se corrompieron y la sombra que yace sobre Arda les oscureció los corazones, pocas veces hablan las historias de actos de lujuria entre ellos.

El matrimonio, excepto en los raros casos de desdicha por extraños destinos, era un hecho normal en la vida de todos los Eldar. Tenía lugar del siguiente modo. Los futuros desposados podían escogerse el uno al otro durante la temprana juventud, aun de niños (y de hecho a menudo sucedía así en los días de paz); pero a menos que desearan casarse pronto y tuvieran la edad adecuada, los esponsales aguardaban el juicio de los padres ambas partes.

En el debido tiempo el enlace era anunciado durante una reunión de las dos casas interesadas, y los prometidos se intercambiaban anillos de plata. Según las leyes de los Eldar, este compromiso había de mantenerse al menos un año, y a menudo se mantenía más. Durante este tiempo podía romperse mediante la devolución pública de los anillos, que se fundían y no se utilizaban para ningún otro compromiso. Así era la ley; no obstante, el derecho de romper un compromiso se utilizaba pocas veces, pues es difícil que los Eldar se equivoquen en semejante elección. No son engañados fácilmente por los miembros de su propio linaje; además, al dominar el cuerpo con el espíritu, pocas veces se dejan llevar exclusivamente por los deseos del primero, sino que son de naturaleza firme y continente.

Después del compromiso correspondía a los prometidos señalar el momento de los esponsales, cuando hubiera pasado al menos un año. Entonces el matrimonio se celebraba con una fiesta, también compartida por las dos casas. Al final de la fiesta los desposados se adelantaban, y la madre de la novia y el padre del novio unían las manos de la pareja y los bendecían. Esta bendición tenía una forma solemne, pero ningún mortal la ha escuchado; sin embargo los Eldar dicen que la madre nombraba a Varda como testigo y el padre a Manwë; y que también se pronunciaba el nombre de Eru (algo que en pocas ocasiones se hacía). Los desposados se devolvían entonces los anillos de plata (y los guardaban); pero a cambio se intercambiaban unos finos anillos de oro, que llevaban en el dedo índice de la mano derecha.

Entre los Noldor también existía la costumbre de que la madre de la novia entregara al novio una joya engarzada en una cadena o collar, y el padre del novio diera a la novia un regalo semejante. Normalmente estos regalos se entregaban antes de la fiesta.

(Así pues, el regalo que le hizo Galadriel a Aragorn, en lugar de la madre de Arwen, era en parte un regalo de bodas y una prenda de los esponsales que más tarde se llevarían a cabo).

"Pero esas ceremonias no eran ritos necesarios para el matrimonio; sólo eran una graciosa manera de demostrar el amor de los padres, y de atestiguar que la boda no sólo uniría a los desposados, sino también a las dos casas. El matrimonio se consumaba con la unión de los cuerpos, después de lo cual el vínculo indisoluble estaba completo. En los días felices y en tiempos de paz se consideraba y ofensivo para la familia la omisión de la ceremonia, pero siempre era válido que una pareja cualquiera de los Eldar, ambos solteros, se casara de libre consentimiento sin ceremonia ni testigos (salvo el intercambio de bendiciones y la pronunciación de los Nombres); y la unión así realizada era igualmente indisoluble. En días de antaño, en tiempos difíciles, en la huida, el exilio y los viajes, este tipo de esponsales se celebraban a menudo."

Parece ser que por eso no existía nada parecido al sexo pre-marital entre los Elfos de Tolkien.

Ensayos y Recepciones

Alguien me ha preguntado recientemente (alguien no nacido en América ni en ningún país angloparlante) qué es lo que quería decir con "ensayos y recepciones". La respuesta que le di fue:

Es una costumbre Americana, pero no sé lo extendida que está.

Un ensayo se realiza cuando la novia y el novio, con miembros seleccionados de la familia, madrinas, padrinos, y demás aparecen en la iglesia o capilla de 1 a 4 días antes de la ceremonia de la boda. El ministro (o quien quiera que oficie la ceremonia) les hace practicar la boda (aunque probablemente no reciten todas las oraciones y demás - en mi ensayo no lo hicimos).

En ocasiones hay un "Ensayo de la Cena", normalmente financiado por la familia del novio, inmediatamente después del ensayo (de la boda).

La Recepción ocurre tras la ceremonia de la boda, en ocasiones en el mismo lugar, y a veces en otro sitio. Normalmente, la novia y el novio se sacan fotos mientras los invitados se unen a la recepción. Es normal que se sirva abundante comida o pasteles. Es común que se sirva también champán. Una vez aparecen la novia y el novio, hablan con los invitados (en privado, si es posible) y cumplen con determinadas "tradiciones": el novio quita una liga de la pierna de la novia y la lanza hacia el grupo de solteros; la novia tira su ramo a las solteras; cortan el pastel y se dan el uno al otro un pedazo. Algunas recepciones más extravagantes incluyen cena y baile.

Capítulo 11:

Las Maravillas de la Tierra Media

Maravillas de la Primera Edad

Menegroth

Probablemente la mayor ciudad que jamás existió en la Tierra Media fue la ancestral fortaleza Sindarin de Menegroth. EL SILMARILLION nos cuenta que Thingol y su gente vivió originalmente en los amplios bosques de Neldoreth y Region. No fue hasta la Tercera Edad del cautiverio de Melkor en Valinor que Melian advirtió a Thingol que la Tierra Media pronto volvería a ser atormentada por la maldad de Melkor.

Por entonces Thingol había recibido en sus dominios a los Enanos de Nogrod y Belegost, y había realizado algún trato con ellos. Así pues, se dirigió a los Enanos de Belegost y les pidió que le ayudaran a construir una gran fortaleza. Dice EL SILMARILLION:

...Ellos se lo ofrecieron voluntariamente, pues en aquellos días eran incansables y ansiaban realizar nuevos trabajos... Por tanto los Naugrim trabajaron mucho y de buen grado para Thingol, y diseñaron para él mansiones a la manera de su propia gente, profundamente excavadas en la tierra. Allí donde corría el Esgalduin, y dividía Neldoreth de Región, se elevaba en el centro de los bosques una colina rocosa, y el río fluía a sus pies. Allí construyeron las puertas del salón de Thingol, y levantaron un puente de piedra sobre el río, el cual era el único camino para llegar a las puertas. Más allá de las puertas amplios pasajes descendían a grandes estancias y cámaras, que habían sido excavadas en la roca viva, tantas y tan grandes que aquel lugar fue llamado Menegroth, las Mil Cavernas.

No hay mención de otra ciudad semejante al otro lado del Mar, en Aman. Tuna se elevaba alta sobre Tirion, y Alqualondë fue levantada en un refugio natural. Incluso Avallonnë, construida varios siglos después, no era nada comparada con Menegroth. La ciudad fue única para todas las culturas e historia de la Tierra Media, una inspiración para la postrera ciudad de Nargothrond y los salones de Thranduil en el norte de Mirkwood, pero ninguna de estas moradas se aproximó siquiera a la majestad y belleza de Menegroth.

EL SILMARILLION carece de palabras para describir adecuadamente la visión que Tolkien debió tener de la ciudad. Únicamente escribe:

...Elfos y Enanos juntos, cada uno con sus propias habilidades, forjaron allí las visiones de Melian, imágenes de la majestad y la belleza de Valinor, más allá del Mar. Los pilares de Menegroth fueron tallados a semejanza de las hayas de Oromë, tronco, rama y hoja, y fueron iluminados con lámparas de oro. Los ruiseñores cantaban allí como en los jardines de Lórien; y había fuentes de plata, y cuencos de mármol, y suelos de piedras de muchos colores. Figuras de bestias y pájaros esculpidos corrían por sobre las paredes, o trepaban los pilares, u observaban fijamente entre las ramas entrelazadas con muchas flores. Y a medida que los años pasaban Melian y sus damas llenaron los salones con cortinajes en los que podían leerse las hazañas de los Valar, y muchas cosas que habían acontecido en Arda desde su comienzo, y la sombra de las

Parma Endorion

cosas que aún habían de suceder. Esta fue la morada más hermosa que ningún rey haya habitado al este del Mar.

Pero Menegroth nunca fue completamente terminada. Al cabo del tiempo Thingol construyó armerías para sus soldados, y cuando Morgoth hubo destruido los reinos de los Noldor, Thingol situó a un lado cámaras para los Enanos de Nogrod y Belegost, cuando sus fuertes compañías visitaron la ciudad.

La propia Menegroth no estaba totalmente bajo tierra. Las tierras cerca de la colina aparentemente fueron utilizadas en gran medida por los Elfos. El gran árbol Hirilorn se alzaba en un jardín del lado norte del río. Thingol poseía una casa construida para Lúthien en las ramas del árbol, pero él y Melian también se sentaban bajo las ramas que colgaban por encima. Túrin fue a encontrarse con ellos en este jardín, cuando decidió abandonar Menegroth. Cuando Saeros se enfrentó a Túrin, el Hombre estaba en el camino del norte, buscando la forma de regresar a las fronteras. Nadie supo de aquella lucha, pero Túrin persiguió a Saeros de vuelta hacia el río, y entonces algunos Elfos les oyeron (y vinieron corriendo para ver qué sucedía).



Luthien prepares her escape from Hirilorn
Copyright © Anke Eissmann. Usado por el permiso.

El mayor salón de Menegroth debió haber sido el de la corte de Thingol, del que sólo percibimos algunos destellos en las historias. Beleg trajo a la doncella élfica Nellas a Menegroth, para testificar en defensa de Túrin por la muerte de Saeros, y “ella tenía miedo, tanto por el salón con sus grandes pilares y el techo de piedra, como por la gran compañía de elfos que la vigilaban.”

Beren, una generación antes, había sido llevado a aquel mismo gran salón por Lúthien, y allí se enfrentaron a Thingol y Melian en sus tronos. En ambas ocasiones el salón estaba repleto de muchos de los grandes señores y guerreros de Doriath. El Rey de los Sindar, en la plenitud de su poder, debió parecer más fuerte que ningún otro rey Noldorin de la Tierra Media.

Pero al fin llegó el momento en que Menegroth fue destruida. La ciudad fue debilitada en la contienda entre Thingol y los Enanos de Nogrod, quienes lo asesinaron en las cámaras que él había acondicionado para ellos. Los Enanos, luchando, se abrieron paso hasta salir de la ciudad pero sólo hubo dos que lograran regresar a Nogrod. Y entonces un ejército de Enanos marchó sobre Doriath, y Menegroth fue tomada y saqueada. Sus tesoros fueron robados y mucha de su gente asesinada.

Dior, el nieto de Thingol, intentó devolver a Menegroth a parte de su gloria original, pero los Sindar a las órdenes de Dior eran mucho más débiles (y menos numerosos) que los Sindar de Thingol y Melian. Melian había partido hacia Valinor tras la muerte de Thingol, y su poder no protegió ni ensalzó el reino por más tiempo. Muchos de los grandes señores y capitanes habían sido asesinados, incluidos Beleg Cuthalion y Mablung.

De este modo fue posible para los hijos de Fëanor reunir un ejército de Noldor y tomar la ciudad en pleno invierno, el último invierno de la larga existencia de Doriath. Los Sindar que sobrevivieron a la batalla huyeron hacia el sur, abandonando sus tierras y llevando consigo unos pocos recuerdos de la mayor de las ciudades. Nunca hubo otra ciudad como Menegroth en la Tierra Media, y posiblemente ni siquiera en Aman.

Gondolin

Después de Menegroth, la ciudad más famosa de Beleriand fue Gondolin. La fama de Gondolin, quizás, empezó a surgir sólo tras su destrucción, pues mientras vivió, Turgon hizo todo lo posible para proteger el secreto del emplazamiento de su amada ciudad. Sólo cuando Gondolin fue destruida los Eldar comenzaron a compartir sus secretos, y los recuerdos de Gondolin, al igual que aquéllos de Menegroth, les hacían poca justicia.

Pueden encontrarse algunos detalles sobre Gondolin en algunas otras historias, como cuando Thorondor condujo a Lúthien y Beren al sur de Angband, y Luthien “miró allá lejos, como una luz blanca surgiendo de una joya verde, el resplandor de Gondolin la bella, donde moraba Turgon”. Húrin y Huor vieron la ciudad, pero no revelaron lo que sabían de ella.

La visión que Tolkien tenía de Gondolin cambió con el paso de los años, pero de algún modo persistió como un vibrante sueño. Nunca abandonó la idea de que fue construida en una gran colina, en el valle circular del Tumladen; que contenía un gran número de torres, grandes fuentes con casas construidas alrededor, y campos de cultivo diseminados a lo largo del valle, para alimentar a la ciudad.

Los Eldar (Noldor y Sindar) de Gondolin siguieron a once grandes señores en la antigua historia de Gondolin, aunque en EL SILMARILLION sólo se nombra a dos de ellos, Ecthelion y Glorfindel. En “De Tuor y su llegada a Gondolin” nos encontramos con Elemmakil, amigo de Voronwë el marinero. Se dice que Egalmoth fue uno de los señores de Gondolin, y su nombre fue incluido en la historia de Tuor, casi en la parte final (corregida por Christopher Tolkien por razones técnicas).

La entrada a Gondolin yacía sobre el lecho de un río seco que en otro tiempo fluyó por entre las montañas. Allí había siete puertas, construidas por los Elfos: La Puerta de Madera, La Puerta de Piedra, La Puerta de Bronce, La Puerta de Hierro Forjado, La Puerta de Plata, La Puerta de Oro, y La Puerta de Acero. Las primeras seis puertas fueron construidas al mismo tiempo que la propia Gondolin, pero Maeglin, el sobrino de Turgon, construyó la Puerta de Acero tras la Nirnaeth Arnoediad.

El pueblo de Turgon era diestro en muchas artes, y adornaron las puertas y la ciudad con imágenes de los Dos Árboles de Valinor, Telperion y Laurelin, y con muchas flores y criaturas (incluida una imagen de Thorondor grabada en la cuarta puerta). Gondolin debió haber sido una brillante, centelleante joya en muchos aspectos, adornada con oro, plata, perlas, mármol, e incluso cobre que era “de algún tipo de metal forjado... siempre brillante y que ardía como el fuego con los rayos de las lámparas rojas que se alineaban como antorchas a lo largo de la muralla”.

Aunque no se les permitía salir salvo con un permiso especial del rey, la gente de Gondolin recorrió las montañas y valles que rodeaban la ciudad a causa de su trabajo. Megil, especialmente, abrió muchas minas y cruzó las montañas (y por ello al final fue capturado por los sirvientes de Melkor).

Aunque el valle del Tumladen es descrito como un terreno llano, la propia Gondolin parece haber tenido “montes de *mallorns*, abedules y árboles de hoja perenne”. Altas murallas rodeaba la ciudad, y los Eldar subían a ellas en ocasiones, para celebrar grandes fiestas. Fue precisamente durante una de esas fiestas, las Puertas del Verano, cuando las fuerzas de Melkor invadieron la ciudad.

Algunas de las torres de Gondolin fueron destruidas en la batalla, y algunas de las grandes casas y los árboles, quedaron devastados por el fuego. La mayoría de los habitantes fueron asesinados mientras intentaban escapar, o defendiéndose. Pero muchos fueron atrapados y capturados, mientras que más o menos un millar escaparon por el camino secreto de Idril, que conducía al interior de las montañas.

Gondolin debe haber sido de todos modos el más fuerte de los reinos de Gondor. Melkor envió muchos Dragones y a los Balrogs contra Turgon, y a pesar de la facilidad con la que le sorprendieron, escaparon más gentes de los de Turgon que las que lo hicieron de Fingolfin, Finrod y quizás incluso de Maedhros.

Khazad-dûm

Nunca hemos podido ver Khazad-dûm en todo su apogeo. En la época en que Tolkien lleva al lector a las grandes mansiones de los antiguos Enanos, los salones están deshabitados, salvo por los orcos. La profunda voz de Gimli debió hacer eco por los túneles y cámaras vacíos, al cantar para sus compañeros una antigua canción tradicional de los Enanos:

El mundo era joven, las montañas verdes,
Aún no se veían manchas en la Luna,
Ningún nombre había sido dado a río o montaña,
Cuando Durin despertó y caminó en solitario.
Él puso nombre a las colinas y valles que no lo tenían,
Él bebió de fuentes que aún no habían sido probadas,
Se inclinó y miró en el Lago Espejo,
Y vio aparecer una corona de estrellas,
Como gemas sobre un hilo de plata,
Por encima de la sombra de su cabeza.

¿Cuán antiguo es este episodio? ¿Cuántos años tenía Durin antes de encontrar esposa (pues claramente así ocurrió, puesto que una vez caminó en solitario)? ¿Cuánto tiempo transcurrió antes de que hallara el Lago Espejo y la entrada a las míticas cavernas de las que hizo su hogar?

Podemos inferir algunos puntos sobre la historia antigua de los Enanos a partir de lo que se nos cuenta de sus relaciones con los Elfos. Por ejemplo, sabemos que los Enanos entraron por primera vez en Beleriand en la Segunda Edad del Cautiverio de Melkor en Valinor. De acuerdo con LA GUERRA DE LAS JOYAS, este era el año 1200 de la Edad de los Árboles, que tuvo lugar unos 200 años tras el despertar de los Elfos (un período de tiempo equivalente a 1900 años del Sol).

Las ciudades Enanas de Nogrod y Belegost, las dos ciudades de las Ered Luin, no fueron fundadas por Enanos del Linaje de Durin, sino que fueron la morada de otros Enanos. Más posiblemente, se trataba de los hogares ancestrales de los *Firebeards* y los *Broadbeams*, los dos reinos Enanos que despertaron al norte de las Ered Luin.

Khazad-dûm potenció el comercio con Nogrod y Belegost. Las historias sobre Khazad-dûm llegaron a Beleriand, aunque en EL SILMARILLION sólo se menciona fugazmente que fue la mayor ciudad Enana de todos los tiempos. El antiguo camino Enano que pasaba a través del bosque del Bosque Verde (posteriormente llamado el Bosque Negro) y a través de Eriador aparentemente llevaba tráfico desde Khazad-dûm hasta otras ciudades de los Enanos más al este.

Y aún así, Khazad-dûm estaba lejos al sur del Camino Alto donde los antiguos caminos cruzaban las montañas. Esto resulta algo extraño. Sólo se puede imaginar que los Enanos construyeron un camino hacia el norte, a lo largo del pie de las Montañas Nubladas para llegar al Camino Alto. O tal vez siguieron el Cauce de Plata hasta el Anduin y cruzaron el río en balsa o en barca. E imaginando esto, uno no puede dejar de preguntarse si la gente de Durin fueron amigos de los Elfos Nandorin que vivían en los Valles del Anduin.

Sabemos algo de la vida que llevaban los Enanos en la Primera Edad. Eran, por supuesto, exquisitos mineros y albañiles y su habilidad en este campo no tenía rival. Fundían metales como el oro, plata, hierro, y probablemente cobre y estaño. Trabajaban el cristal, desenterraban gemas de muchos tipos, e incluso aprendieron a hacer instrumentos tales como trompetas y arpas.

La propia ciudad condujo el comercio sobre todo hacia el este. No hubo ninguna Puerta del Oeste hasta aproximadamente el 750 de la Segunda Edad. Los mercaderes Enanos incluso

debieron adentrarse en el lejano norte. El camino que cruzaba el bosque llegaba hasta el Celduin, y probablemente cruzaba el río por sobre un puente, al igual que cruzaba el Anduin por otro puente. A partir del cruce con el Celduin, el camino giraba hacia el noreste, dirigiéndose hacia el Eryn Engrin, y desde allí hacia el este, en dirección a los otros reinos enanos de los *Ironfists*, *Stiffbeards*, *Blacklocks* y *Stonefoots*.

LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA nos cuenta que los Enanos llegaron a habitar bastante al este del Celduin, y que allí había una ciudad o un lugar de reunión para todos los Enanos del monte Gundabad, donde establecieron distintos enclaves. Las tierras de las gentes de Durin fueron escogidas para este honor, pues él era el más anciano de entre los Enanos, y Gundabad fue el lugar donde nació.

¿Llegó a ser muy numeroso el pueblo de Durin en la Primera Edad? Sólo podemos suponerlo. Sabemos que el tiempo transcurrido entre el despertar de los Elfos en Cuiviénen y el fin de la Primera Edad del Sol fue equivalente aproximadamente a 4900 Años del Sol. No hay mención de que los Elfos encontrasen a los Enanos durante el Gran Viaje. Por otro lado, los Noegyth Nibin (los Enanos Mezquinos) reclamaban haberse establecido en Beleriand antes de que los Elfos llegasen.

Los Enanos debieron despertar poco después que los Elfos, pero eran pocos en número y su población se incrementaba lentamente. Cuando contactaron con Durin, algunos miembros de cada tribu se reunieron con él en Khazad-dûm. Con el paso de los años, algunos pocos exiliados emigraron al oeste, hacia Beleriand. Los Vanyar y los Noldor entraron en Beleriand en el Año 1115 de Los Árboles, unos 622 años Solares tras el despertar de los Elfos. Los Teleri llegaron en el año 1128 de Los Árboles, o unos 124 años del Sol después de los Vanyar y los Noldor.

Los Noegyth Nibin pudieron llegar a Beleriand antes que los Vanyar y los Noldor. Pero también puede que llegasen después que ellos y antes que los Sindar. De cualquier forma, lo que es seguro es que debía haber Enanos en Beleriand en el año 1128 de Los Árboles, unos 747 años del Sol tras el despertar de los Elfos. Si los Enanos nacieron más o menos 10 Años de los Árboles después que los Elfos, habrían dispuesto del equivalente a unos pocos siglos de las Edades del Sol para encontrarse y desterrar a los Noegyth Nibin.

Como Nogrod y Belegost no fueron fundadas hasta el Año 1250 de los Árboles (casi 2000 Años del Sol tras el nacimiento de los Elfos) parece evidente que tanto los *Barbafogosa* como los *Grandgarotes* debieron emigrar al este poco después de su despertar. Quizá todos los Enanos vinieron primeramente a Khazad-dûm con Durin, y allí construyeron la primera ciudad enana. Cuando llegaron a ser demasiado numerosos, los seis reyes más “jóvenes” (los descendientes de los padres originales) posiblemente sacaron a su gente de Khazad-dûm para establecer otros nuevos hogares ancestrales para su pueblo. Esto podría explicar por qué los Eldar no encontraron Enanos en su viaje. Los únicos Enanos que debieron abandonar Khazad-dûm en esta época debieron ser los Noegyth Nibin.

Así que, ¿a dónde nos lleva esto? Hagamos una estimación de la población máxima de Khazad-dûm a finales de la Primera Edad del Sol (unos 3900 años del Sol tras el nacimiento de Durin). Esto habría dejado unas 45 ó 48 generaciones de Enanos de la línea de Durin para aumentar su

número. Al comienzo de la Segunda Edad, podría haber como mucho 100.000 Enanos viviendo en Khazad-dûm, y más de 120.000 en la mayoría de las demás ciudades Enanas (sin incluir Nogrod ni Belegost, las cuales habrían sufrido cuantiosas pérdidas en las guerras con Morgoth y los Elfos).

Al comienzo de la Segunda Edad al pueblo de Durin se le vinieron a unir muchos, si no todos, de los Enanos de Belegost, y gran parte de los Enanos de Nogrod. La población de Khazad-dûm podría haber alcanzado los 500.000 o más al final de la Segunda Edad (pero esta estimación presupone algunos cambios en la tasa de natalidad de los enanos - anunciando el comienzo del declive de la raza de los Enanos).

Estimaciones de población aparte, sabemos que Khazad-dûm creció lentamente a lo largo de muchos siglos. Los Enanos añadían salón tras salón y gradualmente extendieron sus minas hacia el Norte, especialmente tras el descubrimiento del Mithril en algún momento entre el séptimo y el octavo siglo de la Segunda Edad. La Puerta Oeste fue construida en esta época, después de que los Noldor de Eregion establecieran su gran amistad con los Enanos de Khazad-dûm (quienes indudablemente fueron influenciados por las historias de la amistad entre los Noldor y los Enanos de Nogrod y Belegost).

Tolkien escribió que Durin renació en sus descendientes por seis veces. Sabemos que Durin III era rey de Khazad-dûm cuando fueron forjados los Anillos del Poder, y que condujo un ejército contra Sauron en la Guerra de los Elfos y Sauron. Así pues, debió ser Durin II quien era rey cuando Narvi y Celebrimbor levantaron la Puerta Oeste. El rey a finales de la Segunda Edad debió ser Durin IV. Él fue quien marchó con el ejército de la Última Alianza entre Elfos y Hombres.

Khazad-dûm continuó prosperando en la Tercera Edad, incluso aunque los Eldar comenzaban su declive. La Puerta Oeste debió volver a abrirse para permitir el comercio con Arnor y, después, con las gentes de Las Tierras Brunas. Cuando el reino de Angmar surgió en el norte lejano y Amroth de Lórien envió tropas por encima de las montañas para ayudar a los Dúnedain, es posible que los Enanos ayudasen a los Elfos, e incluso permitiesen a los guerreros de Amroth el paso a través de Khazad-dûm.

Pero un día los Enanos despertaron un Balrog en sus excavaciones. Éste debió intentar expulsarlos en un principio, pues pasaron un año luchando con él. Dos reyes Enanos del linaje de Durin perecieron antes de que la ciudad fuese abandonada en el 1981 de la Tercera Edad. ¿Cuántas batallas tuvieron lugar entre los Enanos y el Balrog, y tal vez con otras criaturas que encontraron en las profundidades subterráneas? Durin IV murió en el 1980, y su hijo, Náin I fue asesinado al año siguiente, el Año de la Huida. Los Enanos fueron destruidos o expulsados, y sus ancestrales mansiones quedaron desiertas, salvo por el Balrog y por otras criaturas a las que Gandalf describió como “criaturas sin nombre” de las que ni siquiera Sauron sabía nada, pues “son más viejas que él”.

El Balrog asumió el control de Khazad-dûm, pero unos 500 ó 600 años después Sauron envió Orcos y Trolls para ocupar la ciudad, posiblemente con el consentimiento del Balrog. Desde aquel momento, Khazad-dûm se convirtió en una fortaleza y refugio para los Orcos, y se la

conocía únicamente por su antiguo nombre élfico, Moria, “Agujero Negro”. El ejército Orco de Moria fue destruido en la batalla de Nanduhirion en el 2799, pero los Enanos carecían de efectivos tras sus 7 años de guerra con los Orcos para reconquistar la ciudad (y posiblemente tampoco podrían haberlo conseguido aunque hubiesen atacado Moria con todo su ejército en primer lugar).

Las crías de Orcos fueron dejados en la retaguardia, y las malvadas criaturas de Moria recuperaban su número lentamente, pero tal vez nunca llegaron a igualar el número de Orcos que encontraron los Enanos en el 2799. Muchos de los Orcos de las Montañas Nubladas perecieron 142 años más tarde, en la Batalla de los Cinco Ejércitos, y cuando la colonia de Balin se estableció en el 2989 (apenas 47 años después) se habían quedado sólo unos pocos Orcos atrás, para guardar la ciudadela. Debieron retroceder hacia cavernas más profundas, hasta que el Balrog los condujo al ataque contra los Enanos, quizás con refuerzos provenientes de otras guarniciones de Orcos.

Del 2994 al 3018 Khazad-dûm permaneció imperturbable, hasta que Gollum entró en el fuerte para escapar de los espías de Sauron y de los Elfos del Bosque Negro y de Lórien. Puede que los Orcos le permitieran entrar, o tal vez ni se enteraron de que estaba allí. Pero fueron soliviantados poco después por la Comunidad del Anillo. El Balrog debió sentir al Anillo Único cuando entro por los salones del este, si no antes. Los Orcos persiguieron a la Compañía hasta Lórien, pero fueron destruidos o dispersados, y Gandalf fue capaz de derrotar al Balrog en un combate singular que duró 11 días. En el curso de la batalla, parte de las montañas y de Khazad-dûm fueron destruidas.

En algún momento de la Cuarta Edad (probablemente alrededor del año 200), los Enanos del Linaje de Durin regresaron a Khazad-dûm, muy probablemente para consumir allí la última de sus generaciones. Durin VII fue el último rey que llevó ese nombre, y tal vez el último de su orgullosa y antigua raza. O tal vez no. En LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA, Christopher Tolkien advierte que la vida de Durin VII está pobremente documentada, y que aparentemente tuvo descendientes.

Maravillas de la Segunda Edad

Las Estatuas de Sagrario

Uno de los pasajes más asombrosos de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ocurre en el capítulo titulado “El Acantonamiento de Rohan”. Tolkien presenta uno de sus numerosos enigmas, permitiendo al lector a seguir Merry a través de Rohan, hacia el refugio de Sagrario (Dunharrow, es decir, Dun-harug, “la colina del santuario”). Esta escena contiene una de las escasas visiones que se nos provee de los Rohirrim en su tierra natal, aparte de Jinetes en la guerra. Pero Tolkien utiliza las imágenes para dirigir la atención del lector fuera de los Rohirrim, hacia esta gran montaña donde Théoden acaba de ordenar a Éowyn que dirija el Acantonamiento de Rohan:

El camino corría ahora directamente hacia el este, a través del valle, y en este punto tenía apenas una milla de ancho. Llanos y praderas de hierbas espesas, grises ahora a la penumbra del anochecer, se extendían alrededor, pero al frente, al otro lado del valle, Merry vio una hosca pared, una última ramificación de las grandes raíces del Pico Afilado, hendido por el río en tiempos ya pasados

La atención de Merry se desvía brevemente hacia el ejército de Jinetes, pero como no puede ver gran cosa en su desesperanza, se vuelve de nuevo hacia el camino ante él:

... Mientras miraba de un lado a otro, la escolta del rey llegó al pie del amenazador risco en la parte este del valle; y allí de pronto el sendero comenzaba a ascender, y Merry levantó la vista estupefacto. Estaba en un camino que no se parecía a ninguno que antes hubiera visto, un trabajo magistral realizado por los hombres en otras épocas que ya no recordaban las canciones. Hacia arriba se doblaba, doblándose como una serpiente, abriéndose paso a través de la roca escarpada. Abrupto como una escalera, trepaba hacia delante y hacia atrás arrollándose. Los caballos podían subir por él, y podían tirar lentamente de las carretas; pero ningún enemigo podría venir por aquel camino, salvo por el aire, si fuese defendida desde arriba. En cada recodo del camino se alzaban grandes piedras que habían sido talladas con forma de hombres grandes y desmembrados, acuclillados y con las piernas cruzadas con sus brazos rechonchos cruzados sobre sus gordas barrigas. Con el paso de los años, algunos habían perdido todos sus rasgos salvo los oscuros hoyos de sus ojos, que aún observaban tristemente a los viajeros. Los Jinetes rara vez los echaban un vistazo. Los llamaban los hombres *Púkel*, y les prestaban poca atención: no había poder ni terror en ellos; pero Merry los contemplaba maravillado y sentía incluso algo de compasión, mientras surgían melancólicamente en las sombras del crepúsculo.

Al cabo de un rato miró atrás y halló que había ascendido ya varios cientos de pies sobre el valle, pero aún podía distinguir levemente abajo y en la lejanía una serpenteante columna de Jinetes cruzando el vado y alineándose a lo largo del camino, hacia el campamento preparado para ellos. Solamente el rey y su guardia estaban ascendiendo hacia el Baluarte.

Al fin, la comitiva del rey llegó a un afilado borde, y el camino ascendente pasó por entre una grieta entre paredes de roca, y entonces subió un pequeño desnivel y en seguida llegaron a una vasta altiplanicie. Firienfeld la llamaban los hombres, una meseta verde, cubierta de hierba y matorrales, arriba sobre los profundamente hundidos lechos del Río Nevado, asentada sobre el regazo de las grandes montañas que había detrás: el sur del Pico Afilado, y hacia el norte la mole de dientes aserrados del Irensaga, entre ambos, de frente a los jinetes, el muro negro y siniestro

del Dwimor, el Monte de los Espectros, que se elevaba entre empinadas pendientes de pinos sombríos. Dividiendo en dos la meseta se hallaba una doble hilera de piedras erectas e informes que se menguaban en la oscuridad y se desvanecían entre los árboles. Aquellos que osaban seguir aquel camino llegarían pronto al tenebroso Bosque Sombrío, bajo el Dwimor y los amenazantes pilares de piedra, y la sombra bostezante de la puerta prohibida.

Tal era el oscuro refugio que llamaban el Baluarte del Sagrario, la obra de hombres olvidados hacía mucho. Su nombre se había perdido, y ninguna canción ni leyenda lo recordaba. Con qué propósito habían construido este lugar, si como ciudad o templo secreto o tumba de reyes, nadie podía decirlo. Aquí trabajaron en los Años Oscuros, antes de que ningún navío llegase a las costas occidentales, o que la propia Gondor de los Dúnedain fuese construido; y ahora se habían desvanecido, y allí sólo quedaban los hombres Púkel, sentados aún en los recodos del camino.

Merry clavaba los ojos en el desfile de las hileras de piedras: estaban desgastadas y ennegrecidas; algunas estaban ladeadas, otras caídas, algunas agrietadas o rotas; parecían hileras de dientes viejos y hambrientos. Se preguntó qué podían ser, y esperaba que el rey no tuviese la intención de seguir las hacia la oscuridad que había más allá. Entonces observó que había agrupaciones de tiendas y barracas a los lados del camino pedregoso; pero éstas no estaban asentadas cerca de los árboles, y parecía más bien que las habían amontonado lejos de ellos, aproximándose al borde del precipicio. La mayoría estaba en el lado derecho, donde el Firienfeld era más ancho; y a la izquierda se encontraba un campamento menor, en medio del cual se elevaba un gran pabellón...

Podemos seguir el camino que no recorrió Merry atendiendo al paso de Aragorn a través de Sagrario en “El Paso de la Compañía Gris”:

La luz era aún gris cuando cabalgaban, pues el sol aún no se había elevado sobre las oscuras crestas del Monte de los Espectros que se elevaba ante ellos. Un gran temor cayó sobre ellos, incluso mientras pasaban entre las hileras de piedras ancestrales que los llevaron hasta el Dimholt. Allí, entre aquella oscuridad de árboles negros que ni siquiera Legolas pudo soportar mucho tiempo, encontraron una hondonada que se abría en la misma raíz de la montaña, y en medio de su camino se erguía una gran piedra solitaria, como un dedo del destino.

-Me hieló la sangre -dijo Gimli-, pero los demás permanecieron en silencio, y su voz cayó muerta en las húmedas agujas de pino a sus pies. Los caballos se negaban a pasar junto a la piedra amenazante, hasta que los jinetes se apearon y los guiaron. Y de este modo entraron al fondo de la cañada; y allí se elevaba un muro de piedra vertical, y en el muro la Puerta Oscura se abrió ante ellos, como las fauces de la noche. Signos y figuras habían sido tallados sobre su amplia arcada, demasiado borrosos para leerlos, y el miedo fluyó de ella como un vapor gris.

Algunos suponen que Sagrario es una construcción de los Drúedain, que se encuentran descritos en los CUENTOS INCONCLUSOS, y otros creen que se trata de una construcción de los hombres que condujeron a los Drúedain desde las Montañas Blancas, los hombres que más tarde habitarían Enedwaith y Minhiriath. Estos hombres eran los Gwathuirrim, los ancestros de los Dunlendinos, los Hombres de Bree, y también de otras gentes de Gondor. Pero la verdad posiblemente descansa sobre una sucesión de habitantes y constructores.

Los Hombres-Púkel fueron esculpidos indudablemente por los primeros Drúedain, quizás incluso en la Primera Edad del Sol, aunque eso parece poco probable. Como las estatuas están situadas en una carretera cuidadosamente construida, puede ser que su intención fuese la de guardar el

camino a una fortaleza de los Drúedain. Tal protección podría haber sido requerida únicamente si hubiese enemigos, o enemigos potenciales, que viviesen al norte del Ered Nimrais. Y aún así, Tolkien escribe que Sagrario fue construido “antes de que ningún barco llegara a los puertos del oeste”, una referencia (probablemente) al regreso de los Dúnedain a la Tierra Media, aunque también puede referirse a la gran flota de Valinor.

Sabemos que los Dúnedain regresaron por primera vez a la Tierra Media en el año 600 de la Segunda Edad, y que por la época de Aldarion había Gwathuirrim afines a la raza de los Dunlendinos que vivían a lo largo de las orillas del Gwathlo (esto podría ser en el noveno siglo, menos de 300 años después de la llegada de Vëantur a Lindon). Por consiguiente, es posible que un único enclave de Drúedain siguiese sobreviviendo en el Ered Nimrais después de que las tribus de Dunlendinos expulsaran a los otros Drúedain de las montañas.

Pero puede que los Drúedain de Sagrario no se hubiesen mantenido por siempre en aquel gran refugio. Debieron perecer (asesinados o de hambre), o huyeron al fin para unirse a los de su raza tanto al oeste (Druwaith Iaur en la punta del Andrast), al norte (los pantanos a lo largo de las orillas del Enedwaith) o al este (el Bosque Drúadan del Anorien). Existen pruebas de que los Gwathuirrim vivieron en Sagrario, y probablemente eran miembros de la tribu que más tarde fueron conocidos como Los Muertos. Las piedras erguidas que ven Merry y Aragorn, que no están esculpidas, parecen representar un trabajo en piedra menos desarrollado. Aún así sabemos por las historias sobre los primeros Drúedain que éstos siempre fueron muy hábiles con la piedra, así que probablemente no hicieron estos monumentos parecidos a los menhires. En su lugar, posiblemente fueron situados ahí por los Gwathuirrim.

La inscripción sobre la Puerta Oscura implica también que alguien más, aparte de los Drúedain, tuvo algo que ver en la construcción de Sagrario. Podría ser que los de la tribu de los Gwathuirrim tuviesen la habilidad de escribir, y que tallaran algo sobre la puerta. Pero también puede ser que una mano Númenóreana tuviese algo que ver con las inscripciones que Aragorn y sus compañeros no fueron capaces de leer. La más reciente indica que es poco probable que los Gwathuirrim hiciesen estas inscripciones, pero Théoden parece describir a un hombre de descendencia Númenóreana cuando le cuenta a Merry la leyenda de la Puerta Oscura:

...Se dice que cuando los Eorlingas descendieron del Norte en tiempo de necesidad, Brego y su hijo Baldor subieron por la Escalera del Baluarte y así llegaron ante la Puerta. En el umbral se sentaba un anciano de edad incontable y decrepito como la piedra. De hecho, por piedra lo tomaron, pues no se movió, y no pronunció palabra alguna, hasta que pretendieron dejarlo atrás y entrar. Y entonces salió una voz de él, como si surgiera de las mismas entrañas de la tierra, y para su asombro habló en la lengua del oeste: El camino está cerrado.

Así que se nos deja con muchas preguntas y enigmas. El antiguo legado de Sagrario fue enterrado en guerras olvidadas y por las gentes en la época en la que los Rohirrim se asentaron en la región. Uno sólo puede imaginarse qué terribles tragedias tuvieron lugar aquí, y qué días de gloria o deleite experimentaron los Drúedain, Gwathuirrim y quizás otras gentes aquí, en las anteriores edades.

Maravillas de la Tercera Edad

Los Argonath

Uno de los pasajes más impresionantes y majestuosos de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ocurre cuando la Compañía del Anillo desciende por el Anduin. Han estado en el río varios días y al fin llegan a "valles pedregosos entre altos páramos" (tal como había descrito Celeborn la región). En su descenso pasan junto a acantilados cada vez más pronunciados que se aproximan a las orillas del río, casi como queriendo hundir su pie en el agua y así compartir su gloriosa aventura y urgirlos hacia su destino. Tolkien escribe:

La lluvia, sin embargo, no duró mucho. El cielo fue aclarándose lentamente y luego las nubes se abrieron, y arrastrando unos flecos desaliñados se alejaron hacia el norte. Las nieblas y brumas habían desaparecido. Delante de los viajeros se extendía una amplia hondonada, de grandes paredes rocosas, de donde colgaban unos pocos arbustos retorcidos, aferrados a las salientes y las grietas. El cauce se hizo más estrecho y el río más rápido. Las aguas corrían con las barcas y parecía difícil que pudieran detenerse o cambiar el rumbo, cualquiera fuese el obstáculo que se les presentara delante. Sobre ellos el cielo era un prado azul; alrededor se extendía el río oscurecido, y delante, negras, las colinas de los Eryn Muil al sol, y en ellas no se veía ninguna abertura.

"Frodo miraba hacia adelante y de pronto vio dos rocas que se acercaban desde lejos: parecían dos grandes pináculos o pilares de piedra. Altas, verticales, amenazadoras, se erguían a ambos lados del río. Una estrecha abertura apareció entre ellas, y el río arrastró hacia allí las barcas.

Pasan muchas cosas en estos dos párrafos. El terreno ha cambiado y se ha vuelto peligroso, casi amenazador. Los viajeros han entrado en un camino en el que virtualmente no hay vuelta atrás. Han entrado en una región en la que una vez un gran poder puso su mano sobre el mundo, y donde el poder de Gondor de otro tiempo se hubo extendido tan hasta el norte. Se nos lleva con los viajeros por este asombroso camino hacia un destino que intimidaría a cualquier observador que no hubiese sido advertido, pero que invita a entrar en casa a Aragorn, heredero de Isildur.

¡Mirad los Argonath, los Pilares de los Reyes! -gritó Aragorn-. Los cruzaremos pronto. ¡Mantened las barcas en fila y tan apartadas como sea posible! ¡Siempre por el medio de la corriente!

De un modo sutil, Tolkien parece estar revelándonos algo de la verdadera majestad y autoridad de Aragorn. Él es un Montaraz y un guerrero, pero también es hijo de reyes, que vuelve para reclamar lo que es suyo, para defender su reinado en el sur contra los ejércitos de Sauron. En la misma frontera del antiguo reino de Gondor, Aragorn asume una autoridad que Boromir, el primogénito del Senescal Regente, nunca intenta expresar.

Este es el momento de la entrada de Aragorn en Gondor como algo más que un aventurero o un viajero. No deja lugar a dudas de quién piensa que es, mientras que Frodo y los otros hobbits están demasiado asombrados e intimidados con su primera percepción del poder y la majestad de los Dúnedain en la Tierra Media:

Frodo, arrastrado por las aguas, sintió que las dos torres se adelantaban a recibirlo. Eran unas formas gigantescas, vastas figuras grises, mudas pero peligrosas. En seguida vio que los pilares eran en verdad unas tallas enormes, que el arte y los antiguos poderes habían trabajado en ellos y que a pesar de los soles y las lluvias de años olvidados todavía seguían siendo unas poderosas imágenes. Sobre unos grandes pedestales apoyados en el fondo de las aguas se levantaban dos grandes reyes de piedra: los ojos velados bajo unas cejas hendidas aún miraban ceñudamente al norte. Los dos adelantaban la mano izquierda, mostrando la palma en un ademán de advertencia: en la mano derecha tenían una hacha y sobre la cabeza llevaban un casco y una corona desmoronados. Aún daban impresión de poder y majestad, guardianes silenciosos de un reino desaparecido hacía tiempo. Frodo se sintió invadido por un temor reverente y se encogió cerrando los ojos, sin atreverse a mirar mientras la barca se acercaba. Hasta Boromir inclinó la cabeza cuando las embarcaciones pasaron en un torbellino, como hojitas frágiles y voladizas, a la sombra permanente de los centinelas de Númenor. Así cruzaron la abertura oscura de las Puertas.

Los terribles acantilados se alzaban ahora a cada lado a alturas inescrutables. El cielo pálido parecía estar muy lejos. Las aguas negras rugían y resonaban, y un viento chillaba sobre ellas. Frodo, la cabeza entre las rodillas, oyó a Sam que gruñía y murmuraba adelante. '¡Qué sitio! ¡Qué sitio horrible! ¡Que pueda yo salir de este bote y nunca volveré a mojarme los pies en un charco y menos en un río!.'

Tal vez Sam expresa aquí los sentimientos de todos los Hobbits y da al lector un momento para detenerse y considerar cuál sería probablemente nuestra propia reacción. El esplendor y el terror de los Argonath es pobremente expresado con la palabra escrita, aunque Tolkien tiene algo más que contarnos de estas grandes obras de los antiguos Gondorianos en una de sus cartas, escrita en octubre de 1958, a Rhona Beare:

Los Númenóreanos de Gondor eran orgullosos, peculiares y arcaicos, y creo que la mejor manera de tener una imagen de ellos es (digamos) en términos 'Egipcios' -- su amor por lo gigantesco y lo macizo, y la capacidad para construirlo. Y por su gran interés en los antepasados y las tumbas.... Creo que la corona de Gondor (el reino S.) era muy alta, como la egipcia, pero alada, no perfectamente vertical sino siguiendo un cierto ángulo.

En realidad, los Egipcios sí crearon estas enormes e imponentes estatuas. La estatua de Ramsés II en Karnak aún hoy se tiene en pie, y otra estatua, un gigantesco busto de Ramsés, fue recuperada de Abu Simbel. El inmenso tamaño de estos trabajos, aunque nunca los llegó a ver en persona, parecen haber causado una gran impresión a Tolkien, quien podía acceder cuando lo deseara a grandes cantidades de información sobre el antiguo Egipto en Oxford.

Al igual que los Egipcios, los Númenóreanos construyeron "otras obras fuertes y maravillosas... en los días de su poder, en los Argonath, en Aglarond, en Erech; y en el círculo de Angrenost, al que los hombres llamaron Isengard, construyeron el Pináculo de Orthanc de piedra inquebrantable".

Los Argonath no fueron creados originalmente por Isildur y Anárion, sino que más probablemente fueron contruidos por Minalcar (que reinó del 1240 al 1304) poco después de su guerra contra los Hombres del Este en el 1248. Tolkien escribe que Minalcar "fortificó la orilla oeste del Anduin allá donde llegaba la influencia del Limclaro, y prohibió a todo extranjero descender por el río más allá del Emyn Muil". Este comentario puede parecer algo áspero, pero

al hablar de "extranjeros" no parecía incluir a hombres de sangre Edain. De hecho, en LOS PUEBLOS DE LA TIERRA MEDIA, aprendemos que otros hombres se habían asentado hacía mucho en los valles del Anduin:

Las vagas tradiciones conservadas por los Hobbits de la Comarca señalan que en otro tiempo habitaron en los márgenes de un gran río, pero que hacía tiempo que lo habían abandonado, y hallaron un camino que los condujo a través de las montañas o alrededor de ellas, cuando ya no se sintieron a gusto en sus hogares a causa de la multiplicación de la Gente Grande y de una sombra de temor que había invadido el bosque. Evidentemente, esto refleja los problemas de Gondor en la primera parte de la Tercera Edad. El incremento de los hombres no era el incremento normal de población de aquellos pueblos que viven en amistad, sino del constante crecimiento de los invasores del Este, que más al sur estaban controlados por Gondor, pero que al Norte, más allá de los límites del Reino, acosaban a los otros pueblos 'Atánicos', e incluso en algunos lugares ocuparon el Bosque, y llegaron por tanto hasta el valle del Anduin.

Los primeros Hobbits entraron en Eriador sobre el 1050, y hasta 200 años después Gondor no tuvo trato alguno con los Hombres del Este, empujándolos hacia Rhûn. Esto implica que ni siquiera Minalcar pudo erradicar completamente a los Hombres del Este entre el Anduin y Rhunaer. Parece que algunos debieron sobrevivir al sur del Bosque Negro, cerca del Dol Guldur, que no era lo suficientemente poderoso como para amenazar Gondor, pero al menos pudo ofrecer refugio para algunas fuerzas de Hombres del Este que pudieran viajar por el Río. Así tienen sentido las fortificaciones en la orilla oeste del Anduin, aunque Tolkien originalmente imaginó algunos problemas con los propios Hombres del Norte, que aún vivían en los valles del Anduin.

Pero situadas como estaban las fortalezas al sur del Anduin, la intención de los Argonath no podía ser la de detener a los viajeros. Más bien, simbolizaban el gran poder que cualquier viajero del Norte podría despertar de llegar tan al sur sin invitación o permiso. Mientras los fuertes de la orilla oeste fuesen mantenidos, la oportunidad de conseguir tal permiso estaba fácilmente disponible.

De hecho, no es extraño que, cuando el propio Aragorn cruza por entre los Argonath, no siente el miedo ni el asombro que exudan los demás. Aunque el poder del antiguo Gondor ha pasado ya, su recuerdo no lo ha hecho, y ese poder es una parte de su herencia. El Argonath es, por tanto, parte de esta herencia, y Aragorn pasa "orgullosa y erguida...; se había echado atrás la capucha, los cabellos negros le flotaban al viento, y tenía una luz en los ojos: un rey que vuelve del exilio".

El Puente de Osgiliath

Sabemos muy poco sobre este gran puente, pero parece haber sido enormemente amplio, un típico trabajo "Númenóreano" de Gondor. Cuando Isildur y Anárion establecieron el Reino de Gondor, construyeron tres ciudades: Minas Anor, Minas Ithil, y Osgiliath. Osgiliath fue la capital del reino, "y los Númenóreanos construyeron allí un gran puente, sobre el que asentaron maravillosas torres y casas de piedra para su deleite, y altos barcos venían del mar hasta los embarcaderos de la ciudad."

Estas "torres y casas de piedra" no son descritas por Tolkien, y raramente las nombra. Pero se pueden hallar algunas pocas referencias en los textos. En los CUENTOS INCONCLUSOS, Menendil dice adiós a Isildur y sus hijos en la puerta Este del Puente. Uno casi tiene la impresión de que toda la ciudad de Osgiliath debe estar contenida sobre el puente, pero tal vez no sea así. Isildur y Anárion tenían sus tronos "uno junto al otro en el Gran Salón de Osgiliath". No se nos habla del emplazamiento ni de la estructura del salón, pero podría ser una parte de la Casa de los Reyes (ver más abajo), y tal vez una de las principales estructuras del Puente.

La Torre de la Piedra fue destruida en la Lucha entre Parientes, y así la Palantir maestra, que requería de más de un hombre para moverla, se perdió en las rápidas y profundas aguas del Anduin. Gandalf se refiere a la Cúpula de las Estrellas de Osgiliath, donde descansaba la piedra, y presumiblemente esta era la porción de la torre donde era guardada la Palantir, lo que quizás implica que la torre era realmente grande. Cuando Isildur abandona Gondor, los CUENTOS INCONCLUSOS dicen que había pocos caballos en Osgiliath, pero no hay mención de la existencia de establo alguno en el propio Puente. Podría parecer, de todos modos, que si había grandes torres y casas, los habitantes también habrían guardado sus animales allí, para tenerlos consigo.

En los días de Tarannon Falastur, su reina, Beruthiel, vivió en la Casa del Rey en Osgiliath. No se manifiesta que la casa hubiera estado en el puente, pero contenía "jardines... repletos de atormentadas esculturas bajo los cipreses y tejos". Sería realmente interesante que el Puente de Osgiliath hubiera sido tan grande que hubiera contenido un palacio con jardines lo suficientemente amplios como para contener árboles.

El ataque de Minas Morgul sobre Osgiliath en 2475 terminó con la destrucción final del gran Puente. La ciudad había sido durante largo tiempo sólo una sombra de sí misma. Mucha de esta gente pereció en la Gran Peste de 1636, y como consecuencia, el Rey Tarondor trasladó el trono de los Reyes a Minas Anor. Los Senescales mantuvieron guarniciones en Osgiliath para proteger el puente, pero tras 2475 se hizo menos necesario defender la ciudad de lo que era defender los puentes y vados.

No cabe duda de que Osgiliath experimentó un período de crecimiento al menos en los primeros siglos de existencia de Gondor, y la ciudad, incluso si estaba originalmente confinada al Puente, debió extenderse por las dos orillas del Anduin. El río era tremendamente ancho, tal vez de más de un kilómetro de amplitud allí donde estaba la ciudad, y el Puente podría haber sostenido casas y torres. Su población se contaría por miles, y tal vez flotas o barcos navegaban bajo él hacia el norte hasta el Cair Andros. De todos los trabajos de los Númenóreanos en la Tierra Media, el Puente de Osgiliath debió ser el mayor de todos ellos.

Las Fortalezas Gemelas de Aglarond y Angrenost

Se ha debatido mucho acerca del propósito y orígenes de estas dos fortalezas. Sabemos, en el mejor de los casos, que fueron construidos por hombres de la raza de los Númenóreanos y que figuran prominentemente en las guerras del final de la Tercera Edad. Poco hay escrito que nos sea útil sobre las fortalezas. En "De los Anillos del Poder y de la Tercera Edad", Tolkien dice:

... La principal ciudad del reino austral [de Gondor] era Osgiliath, a través de la cual fluía el Río Grande; y los Númenóreanos levantaron allí un gran puente sobre el que había torres y casas de piedra de admirable aspecto, y altas naves venían del mar a los muelles de la ciudad. Otras fortalezas construyeron también sobre ambas márgenes: Minas Ithil, la Torre de la Luna Naciente, al este, sobre un risco de las Montañas de la Sombra, como amenaza a Mordor; y hacia el oeste, Minas Anor, la Torre del Sol Poniente, al pie del Monte Mindolluin, como escudo contra los hombres salvajes de los valles. En Minas Ithil se alzaba la casa de Isildur, y en Minas Anor la casa de Anárion, pero compartían entre ambos el reino, y sus tronos estaban juntos en el Gran Recinto de Osgiliath. Esas eran las principales moradas de los Númenóreanos en Gondor, pero otras obras maravillosas y fuertes construyeron en la tierra durante los días de poder, en las Argonath y en Aglarond, y en Erech; y en el círculo de Angrenost, que los Hombres llamaron Isengard, levantaron el Pináculo de Orthanc de piedra inquebrantable.

"Los días de poder" podría significar unas cuantas cosas. Los Númenóreanos reunieron sus grandes ejércitos, nos cuenta Elrond, durante los días de la Última Alianza de los Elfos y los Hombres. Y Gondor alcanzaría la cima de su poder durante los días de Atanatar Alcarin, quién vivió más de 1.000 años tras el derrocamiento de Sauron por la Última Alianza. Es improbable que Tolkien visionara los "días de poder" más allá de la retirada de los Gondorianos de Mordor en 1636. La Gran Peste devastó tanto su reino que no fueron capaces de mantener la vigilancia sobre el reino de Sauron a partir de entonces. Y aún así, Gondor continuó debilitándose durante la disputa por el Reino que había ocurrido unos 200 años atrás.

Sabemos que Tarannon Falastur extendió el control de Gondor hacia el oeste, a lo largo de las costas de la Tierra Media. Debió conquistar Anfalas, probablemente Andrast, y quizás incluso Enedwaith. Angrenost y Aglarond podrían haberle supuesto dos grandes bases en aquel tiempo, pero también pudieron haber sido construidos para ayudar a controlar la Grieta del Calenardhon. Así pues, es probable que los fuertes no fuesen construidos hasta cerca del 913 de la Tercera Edad (al final del reinado de Falastur). Llegado el día, los Reyes del Mar se concentraron en conquistar Umbar y otras partes del Harad, así que es improbable que hubiesen necesitado algún fuerte en las Tierras del Norte. En realidad, como el propio Falastur fue el primero de estos Reyes del Mar, podemos imaginar que condujo más frecuentemente sus conquistas desde el mar que desde la tierra.

Así pues, ¿qué valor estratégico poseían Angrenost y Aglarond para los Númenóreanos en "los días de poder"? Desde la fundación de Gondor hasta la expulsión de Sauron, Mordor supuso una auténtica amenaza para las tierras del oeste, pero en el Apéndice A de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS se dice que Elendil y sus hijos creyeron que "Sauron realmente había perecido" en la ruina de Númenor, así que la amenaza que pudieran percibir no era la del regreso de Sauron, sino la de la presencia de aquellos de entre sus servidores que pudieron sobrevivir a la muerte en Númenor.

De cualquier modo, si la intención de Angrenost y Aglarond era la de defender Calenardhon de Mordor, estaban muy pobremente situados para hacerlo. Un ejército enemigo podía atravesar la provincia entera sin alcanzar estas fortalezas. El Anduin podría haber sido un mejor lugar para defender la región de los ataques del este, y en la Tercera Edad el río estaba realmente fortificado para este propósito. Es muy improbable que los Gondorianos poseyeran una ciencia militar superior a la de los Númenóreanos.

Pero Calenardhon era parte de Gondor en el principio. Sabemos esto gracias al reordenamiento del reino que se cuenta que Isildur realizó en "La Tradición de Isildur", que se encuentra en el capítulo "Cirion y Eorl" en los CUENTOS INCONCLUSOS:

Se dice que cuando Isildur volvió de la Guerra de la Última Alianza, permaneció un tiempo en Gondor poniendo orden en el reino y dando instrucciones a Meneldil, su sobrino, antes de partir a hacerse cargo del reinado de Arnor. Con Melendil y un grupo de amigos de confianza hizo un viaje por las fronteras de todas las tierras que Gondor reivindicaba; y cuando volvían de la frontera septentrional a Anórien, se acercaron a la alta colina que se llamaba entonces Eilenaer, pero que se llamó después Amon Anwar, "Montaña del Temor Reverente". Se encontraba cerca del punto central de las tierras de Gondor...

Isildur debió haber estado en Calenardhon si regresó a Anorien desde el norte. También sabemos que hubo un tiempo en que Sauron tuvo un ejército situado en las tierras al este de Calenardhon, pues se cuenta que expulsó a los Ents-mujeres de aquellas regiones, creando las Tierras Pardas, en un esfuerzo por refrenar el avance de las huestes de Gil-galad y Elendil. ¿Pudo ser que Anárion construyera esas fortalezas en aquel tiempo? No parece probable, pues aún así no podrían haber servido de gran ayuda y la construcción pudo requerir muchos hombres durante mucho tiempo, en el cual se dice que Anárion tenía muy pocas tropas para enfrentarse a Sauron en caso de necesidad.

Parece pues lógico que los Gwathuirim of Enedwaith fueron la verdadera razón de la construcción de estas fortalezas. Estas gentes estaban relacionadas con los Hombres de Sagrario, los "hombres salvajes de los valles" en las tierras del sur, y con otros hombres que habían aceptado el reinado de Elendil en Arnor. Por cualquier razón Enedwaith no fue incorporada ni al Reino de Arnor ni al Reino de Gondor y sus gentes, hostiles con los Númenóreanos durante siglos, fueron probablemente enemigos de ambos reinos.

Así pues, sería lógico que Isildur y Anárion construyeran las fortalezas durante el primer siglo en que existió su reino. La presencia de una fuerza Númenóreana en Aglarond pudo ayudar a defender Calenardhon contra los Hombres de Sagrario (aunque únicamente representara una amenaza por su flanco) y tal vez fue una de las razones por las que Isildur consiguió llegar a un acuerdo de paz con ellos. Cuando rompieron su juramento de marchar con Gondor a la guerra, el fuerte pudo haberles disuadido de atacar a los Númenóreanos por la retaguardia.

Pero ¿qué había de maravilloso en estos dos fuertes? Las fortificaciones en sí mismas no eran demasiado extensas. Angrenost tenía su círculo, pero la gran muralla de Aglarond fue construida tardíamente en la Tercera Edad por los Rohirrim. Orthanc era una maravilla en su construcción, siendo como era alta y tan bien construida que incluso el terrible poder de derrumbamiento de los Ents no pudo dañarla. Isildur y Anárion (o sus herederos) situaron un Palantir en Orthanc, usando los fuertes para vigilar por sobre las fronteras más al norte de su reino.

En realidad Aglarond sólo tenía las cavernas centelleantes para remarcarlo como algo especial. Pero tal vez es significativo que Gondor (y Rohan) nunca excavaran en las cuevas a pesar de, obviamente, el mineral tan rico que se encontraba depositado allí. La belleza natural de las cavernas pudo no representar un santuario, pero de todos modos debió inspirar un sentimiento de

asombro semejante al que Gimli y Legolas expresaron cuando vieron las cuevas por primera vez. Los Númenóreanos realmente pudieron apreciar la belleza especial de las cavernas y eligieron no alterarlas nunca por miedo a destruir una de las grandes maravillas de la Tierra Media.

Tomados en conjunto, Angrenost y Aglarond representaban un recuerdo vívido del poder de Númenor. Incluso al final de la Tercera Edad proporcionaron a sus visitantes una majestad y una imagen sensacional incluso cuando el gran poder que los había elevado hacía tiempo que había retrocedido al sur, más allá de las Montañas Blancas.

Capítulo 12:

Una Cronología de las Cuatro Edades de Tolkien

La mayor parte de las fechas de la Primera Edad se han tomado de LA GUERRA DE LAS JOYAS, el octavo volumen de la HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA (*para la edición española, ver nota del traductor al final*). Muchos de los sucesos son inciertos, y para los últimos 100 años más o menos, los eventos son muy complejos y están muy enmarañados. He tomado dos fechas para algunos sucesos (como la destrucción de Arvernien por los Fëanorianos -- 534 y 538).

Se puede encontrar una cronología mucho más completa para la Primera Edad en el [Parma Ambarnatsë](http://www.unet.univie.ac.at/~a9001168/WebBook/) (<http://www.unet.univie.ac.at/~a9001168/WebBook/>). La siguiente cronología se ha mantenido del Parma Endorion original con la intención de completarla. En esta edición se han incluido algunas cosas nuevas.

La Primera Edad duró alrededor de 590 años. Hay al menos un lugar donde se cita, de forma explícita, que tuvo esa duración. La Guerra de la Cólera duró desde el año 545 hasta el 587, y los Elfos invirtieron tres años en la construcción de los barcos en los que viajarían a Valinor. Sabemos que Elros murió en 442 SE, a la edad de 500 años, luego él y su hermano gemelo Elros nacieron en 532 PE.

Abreviaturas utilizadas:

PE -- Primera Edad
SE -- Segunda Edad
TE -- Tercera Edad
CE -- Cuarta Edad
ATS -- Años Totales del Sol

Fecha por Edad	ATS	
-----	---	-----
PE 11		Fingolfin entra en Hithlum.
PE 77		Fingolfin se convierte en el Rey Supremo de los Noldor en el Exilio en Hithlum.
PE 20	20	Mereth Aderthad, la "Fiesta de la Reunión".
c.PE 51	51	Alrededor de esta fecha Finrod funda el Reino de Nargothrond.
PE 60	60	Dagor Aglareb, la "Batalla Gloriosa".
PE 65	65	Finrod reconstruye Eglarest y Brithombar.
PE 104	104	Turgon se asienta en Gondolin.
PE 260	260	Glaurung aparece por primera vez y es herido por Fingon y sus arqueros.

Parma Endorion

Fecha por Edad	ATS	
-----	---	-----
PE 310	310	Finrod encuentra a Bëor y a la Primera Casa de los Edain. El Pueblo de Bëor se establece en Estolad.
PE 311	311	Los Haladin entran en Ossiriand, pero se Dirigen al norte y se establecen en Dor Caranthir.
PE 314	314	El Pueblo de Marach entra en Beleriand y se asienta en Estolad.
c.PE 315	315	Fingolfin manda mensajeros para dar la bienvenida a Beleriand a los Edain.
PE 365	365	Se celebra el Consejo de los Edain en Estolad. Muchos del Pueblo de Marach regresan a Eriador. Muchos del Pueblo de Bëor emigran al sur.
PE 375	375	Los Haladin casi son destruidos por los Orcos. Haleth los conduce a Estolad.
c.PE 380	380	Alrededor de esta fecha los Haladin se asientan en el bosque de Brethil.
PE 410	410	Finrod nombra a Boromir, biznieto de Bëor, Señor de Ladros.
c.PE 420	420	Fingolfin nombra a Hador Señor de Dor-lomin, y muchos del Pueblo de Marach se asientan allí.
PE 455	455	Dagor Bragollach, la "Batalla de la Llama Súbita". Fingon se convierte en el Rey Supremo de los Noldor en el Exilio. Muchos del Pueblo de Marach y de Bëor huyen de Estolad y regresan a Eriador. Barahir se convierte en Señor de Ladros. La mayoría del Pueblo de Bëor huye de Dor-Lomin.
c.PE 457	457	Alrededor de esta fecha los últimos del Pueblo de Bëor huyen de Ladros y Barahir se convierte en un proscrito.
c.PE 460	460	Alrededor de esta fecha llegan por primera vez a Beleriand los Hombres Cetrinos. Los Hombres de Bór se asientan al norte de Himring y los Hombres de Ulfang lo hacen en Thargelion.
PE 473	473	Nirnaeth Arnoediad, la "Batalla de las Lágrimas Innumerables". Turgon se convierte en el Rey Supremo de los Noldor en el Exilio.

Fecha por Edad	ATS	
-----	---	-----
PE 474	474	Son tomadas Brithombar y Eglarest.
PE 484	484	Círdan y Ereinion se refugian en Balar.
PE 495	495	Túrin huye de Doriath.
PE 499	495	Batalla de Tumhalad. Nargothrond es destruido por Glaurung.
PE 500	499	Túrin mata a Glaurung y luego a sí mismo.
PE 504	500	Morgoth libera a Húrin. Húrin visita Brethil.
PE 506	504	Muerte de Beren y Luthien.
c.PE 510	506	Los hijos de Fëanor destruyen Doriath.
PE 510	510	Destrucción de Gondolin. Ereinion Gil-galad se convierte en el Rey Supremo de los Noldor en el Exilio.
PE 532	532	Nacen Elrond y Elros en Arvernien.
c.PE 538	538	Los hijos de Fëanor destruyen Arvernien. Elrond y Elros son adoptados por Maglor.
PE 545	545	Comienza la Guerra de la Cólera.
PE 587	587	Se quiebran las torres de Thangorodrim. Elrond (¿y Elros?) participan en la batalla.
PE 590	590	Muchos Eldar abandonan la Tierra Media.
SE 1	591	Círdan funda Mithlond. Gil-galad funda Forlond. ¿Celeborn funda Harlond?
SE 32	622	Los marinos de Círdan llevan a los Edain a la isla de Elessa (Númenor).
SE 40	630	La fecha más probable de la fundación de Edhellond.
SE 442	1032	Elros Tar-Minyatur muere en Númenor.
SE 500	1090	En este tiempo muchos Sindar y Noldor emigran hacia el este y, probablemente, Oropher y Amdir fundan sus reinos entre los Elfos Silvanos.
SE 600	1190	Vëantur el Númenóreano embarca hacia la Tierra Media. Gil-galad se dispone a reunirse con los Edain de Eriador.
SE 700	1290	Muchos Noldor y algunos Sindar se establecen en Eregion.
SE 725	1315	Vëantur lleva a Aldarion a la Tierra Media.
c.SE 750	1340	Se funda Ost-in-Edhil.

Parma Endorion

Fecha por Edad	ATS	
-----	---	-----
c.SE 750- 790	1340- 1380	En algún momento de estos años, Aldarion construye el puerto de Vinyalondë, que más de mil años después será conocido como Lond Daer Enedh.
SE 882	1472	Gil-galad escribe a Tar-Meneldur para pedirle ayuda contra la creciente oscuridad.
c.SE 1000	1590	Alrededor de esta fecha Sauron se establece en Mordor y comienza la construcción de Barad-dûr.
SE 1075	1665	Númenor abandona los trabajos de Tar-Aldarion en la Tierra Media.
c.SE 1200	1790	Alrededor de esta fecha Gil-galad impide que Annatar entre en Lindon. Manda emisarios a otras tierras élficas para prevenir a los Elfos contra el amistoso Annatar. Annatar se establece en Eregion. Númenor cambia su política en la Tierra Media y empieza a colonizarla.
c.SE 1300	1890	Durante los siguientes doscientos años, más o menos, algunos Eldar abandonan Eregion.
SE 1500	2090	Sauron abandona Eregion y regresa a Mordor. Los Gwaith-i-Mirdain comienzan la forja de los Anillos del Poder.
SE 1590	2180	Celebrimbor forja Vilya, Narya y Nenyà.
SE 1600	2190	Sauron forja el Único y los Elfos descubren su verdadera identidad. Númenor comienza a enviar refuerzos y sumunistros a Lindon. Se fortifica el río Gwathlo.
SE 1695	2285	Sauron invade Eriador. Gil-galad envía a Elrond a Eregion con un ejército.
SE 1697	2287	Sauron destruye Eregion. Elrond se retira al norte y funda Imladris. Se cierra la puerta occidental de Khazad-dûm.
c.SE 1698	2288	Sauron se apodera de Eriador y Rhovanion.
c.SE 1700	2290	Una gran armada Númenóreana bajo el mando de Ciryatur llega a Lindon y Sauron es expulsado de Lhûn.

Fecha por Edad	ATS	
-----	---	-----
SE 1701	2291	Con la ayuda de Númenor, Gil-galad derrota a Sauron y le expulsa de Eriador.
c.SE 1702	2292	Gil-galad convoca el primer Concilio Blanco y nombra a Elrond su vicerregente en Eriador.
c.SE 1800	2390	Alrededor de esta fecha los Númenóreanos comienzan sus conquistas en la Tierra Media. Puede que también fuese en estos años cuando tres señores Númenóreanos recibieron anillos de poder de Sauron.
c.SE 1869	2459	Tar-Ciryatan se convierte en Rey de Númenor y comienza a subyugar a los hombres de la Tierra Media.
c.SE 2280	2870	Los Númenóreanos fortifican Umbar.
c.SE 2350	2940	Se funda Pelargir.
c.SE 2540-	3130-	
2737	3327	Calmacil conquista grandes zonas de la Tierra Media.
c.SE 3145-	3735-	
3243	3833	Pharazôn declara la guerra a Sauron en la Tierra Media.
SE 3262	3852	Sauron es llevado a Númenor. Gil-galad empieza a extender su poder al este de Lindon.
SE 3320	3910	Caída de Númenor. Elendil y sus hijos fundan Arnor y Gondor.
SE 3429	4019	Sauron ataca Gondor. Gil-galad y Elendil forman la Última Alianza de Elfos y Hombres.
SE 3434	4024	Batalla de Dagorlad.
SE 3441	4031	Sauron lucha con Gil-galad y Elendil. Acaba la Guerra. Mordor es destruido.
TE 1	4032	Círdan se convierte en Señor de Mithlond y Lindon. Isildur se convierte en Rey de Gondor. Amroth se convierte en Rey de Lothlorien. Thranduil se convierte en Rey del Gran Bosque Verde.
TE 2	4033	Isildur es muerto por los Orcos cerca de Amon Lanc.
TE 3	4034	Ohtar llega a Imladris.
TE 10	4041	Valandil se convierte en Rey de Arnor.
TE 109	4150	Elrond se casa con Celebrían.
TE 130	4171	Nacen Elladan y Elrohir.

Parma Endorion

Fecha por Edad	ATS	
-----	---	-----
TE 241	4282	Nace Arwen.
TE 249	4290	Muere Valandil.
TE 490	4521	Los primeros Hombres del Este atacan Gondor.
TE 652	4893	Valandur, Rey de Arnor, muere en batalla (el único Rey después de Isildur que tuvo una muerte violenta).
TE 830	5071	Tarannon Falastur comienza a extender el poder de Gondor a lo largo de las tierras costeras.
TE 863	5104	Arnor se divide en Arthedain, Cardolan y Rhudaur. No se proclaman más Reyes de los Dúnedain. Amlaith, Rey de Arthedain, se traslada a Fornost Erain.
c.TE 1000	5031	Una sombra desciende sobre el Bosque Verde, que desde entonces empezará a llamarse Bosque Negro.
c.TE 1050	5081	Alrededor de esta fecha los Istari llegan a la Tierra Media, desembarcando en Mithlond. En este tiempo Thranduil debió de conducir a su pueblo hacia el norte, lejos de Dol Guldur. Los Pelosos comienzan a cruzar las Hithaeglr.
c.TE 1150	5181	Los Albos y los Fuertes entran en Eriador. Los Fuertes se establecen en el Ángulo.
c.TE 1200	5231	Gondor alcanza la cima de su poder.
c.TE 1300	5331	Se funda Angmar. Los Orcos comienzan a aparecer en las Hithaeglr, atacando a los Enanos. Muchos Fuertes huyen a las Tierras Brunas o al Anduin.
TE 1356	5387	Rhudaur ataca Cardolan y Arthedain. Círdan conduce o envía un ejército a Arthedain.
TE 1409	5440	Angmar invade Arthedain. Círdan y Elrond ayudan a acabar con la invasión. Rhudaur deja de existir. Muere el último príncipe de Cardolan. Arthedain absorbe lo que queda de Cardolan.
TE 1600	5631	Marcho y Blanco fundan la Comarca.
TE 1636	5667	La Gran Peste devasta Eriador y Gondor.

Fecha por Edad	ATS	
-----	---	-----
c.TE 1850	5881	Los Aurigas esclavizan a los Hombres del Norte. Algunos escapan a los Valles del Anduin y con el tiempo se convertirán en los Éothéod.
TE 1899	5930	Batalla del Campamento.
TE 1974	6005	Angmar destruye Arthedain. Muere Arvedui.
TE 1975	6006	Batalla de Fornost Erain. Fin de Angmar.
TE 1977	6008	Frumgar conduce a los Éothéod al norte.
TE 1980	6011	Los Enanos de Khazad-dûm liberan al Balrog de su prisión.
TE 1981	6012	Los Enanos abandonan Khazad-dûm y muchos Elfos huyen de Lothlórien. Muere Amroth y Nimrodel desaparece. Finalmente, Edhellond es abandonado por los Elfos.
c.TE 1985	6016	Alrededor de esta fecha Celeborn and Galadriel empiezan a gobernar en Lórien. Mithrellas se casa con Imrazôr el Númenóreano en Belfalas.
TE 1999	6030	Los Enanos de la línea de Durin se establecen en Erebor (bajo el gobierno de Thráin I).
TE 2060	6091	Comienza la Paz Vigilante cuando Sauron se retira de Dol Guldur a Rhûn.
TE 2210	6241	Los Enanos abandonan Erebor.
TE 2460	6491	Sauron regresa a Dol Guldur y la Paz Vigilante llega a su fin.
TE 2463	6494	Galadriel convoca el segundo Concilio Blanco.
TE 2510	6541	Batalla del Campo de Celebrant. Eorl conduce a los Éothéod al sur para ayudar a Gondor. Se funda Rohan.
TE 2590	6621	Thrór lleva de nuevo a su gente a Erebor. Grór se asienta en Eryn Engrin.
TE 2758	6789	Comienza el Largo Invierno. Rohan es invadido. Gondor es atacado.
TE 2770	6801	Smaug ataca Erebor y Valle. Thrór huye con su familia. Muchos del Pueblo de Durin se asientan en Eryn Engrin. La esposa de Girion del valle y su hijo pequeño escapan de Esgaroth.
TE 2799	6830	Batalla de Nanduhirion. Azog es muerto.
TE 2851	6882	Se reúne el Concilio Blanco. Saruman pide cautela.

Parma Endorion

Fecha por Edad	ATS	
-----	---	-----
TE 2931	6962	Nacimiento de Aragorn II.
TE 2941	6972	Thorin y Compañía regresan a Erebor. Batalla de los Cinco Ejércitos. Muerte de Bolgo. El Concilio Blanco expulsa a Sauron de Dol Guldur. Erebor es refundado por Dáin.
TE 2944	6975	Bardo reconstruye el reino de Valle.
TE 2951	6985	Elrond revela a Aragorn su verdadera identidad. Aragorn conoce a Arwen y se enamora de ella.
TE 3017	7048	Aragorn lleva a Gollum a Thranduill.
TE 3019	7050	La Guerra del Anillo. Sauron es derrotado. Aragorn establece el Reino Unido y se casa con Arwen. Celeborn funda el Reino de Lórien Oriental.
TE 3021	7052	Elrond, Galadriel y Gandalf abandonan la Tierra Media, llevando consigo a Frodo y Bilbo.
c.CE 1	7053	¿Alrededor de esta fecha Legolas y Gimli conducen a parte de sus pueblos a Gondor?
CE 6	7058	Aragorn convierte la Comarca en un País Libre.
CE 11	7063	Meriadoc se convierte en Señor de los Gamos.
CE 13	7065	Peregrin se convierte en Thain de la Comarca.
CE 15	7067	Aragorn visita Annuminas.
CE 21	7073	Samsagaz, Rosa, y Elanor visitan Gondor.
CE 31	7083	Aragorn añade la Frontera Occidental a la Comarca.
CE 34	7087	Fastred de Encinaverde se convierte en el primer Guardian de la Frontera Occidental.
CE 61	7113	Samsagaz se hace a la Mar.
CE 63	7115	Muerte de Éomer.
CE 120	7172	Muerte de Aragorn. Arwen regresa a Lórien. Legolas y Gimli se hacen a la Mar.
CE 121	7173	Muerte de Arwen en Lórien.
CE 172	7224	Últimas anotaciones hechas en el Libro del Thain por Findegil.
c.CE 220	7272	Muerte de Eldarion, hijo de Aragorn y Arwen.

NOTA DEL TRADUCTOR SOBRE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Las ediciones de Minotauro han dividido *THE HISTORY OF MIDDLE-EARTH* en dos series diferentes: *LA HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA* y *LA HISTORIA DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"*.

El libro "de más" de la edición española se debe a que el volumen IX de *THE HISTORY OF MIDDLE-EARTH, SAURON DEFEATED* se ha dividido en dos: *LA CAÍDA DE NÚMENOR* y *EL FIN DE LA TERCERA EDAD*.

Capítulo 13:

Fuentes utilizadas para la investigación

A continuación figuran las fuentes principales que he utilizado en mi investigación. De ningún modo dependo de una única fuente para mi investigación en cuestiones históricas o arqueológicas (aunque tenga una gran reputación escribiendo libros que agraden a las masas).

Los libros como los de Fonstad y Foster son realmente fuentes secundarias y contienen errores, pero no obstante son unos buenos volúmenes de referencia sin los cuales habría estado totalmente perdido en algunos asuntos.

Carpenter, Humphrey

--ed., J.R.R. *TOLKIEN: CARTAS*, Ediciones Minotauro, 1993.
ISBN 84-450-7121-1

Fonstad, Karen Wynn

--*TOLKIEN: ATLAS DE LA TIERRA MEDIA*, Edición revisada, Editorial Timun Mas S.A., 1993. ISBN 84-480-4900-4

Foster, Robert

--*GUÍA COMPLETA DE LA TIERRA MEDIA*, Ediciones Minotauro, 1999.
ISBN 84-450-7110-6

Hammond, Wayne G., and Christina Scull

--*J.R.R. TOLKIEN: ARTISTA E ILUSTRADOR*, Ediciones Minotauro, 1996.
ISBN 84-450-7249-8

Todd, Malcolm

--*EVERYDAY LIFE OF THE BARBARIANS: GOTHs, FRANKS, AND VANDALS*, Dorset Press, 1972. ISBN 0-88029-176-1

Tolkien, Christopher, ed., *LA HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA*

--Vol. I, *El Libro de los Cuentos Perdidos*, primera parte, Ediciones Minotauro, 1990.

ISBN 84-450-7138-6

--Vol. II, *El Libro de los Cuentos Perdidos*, segunda parte, Ediciones Minotauro, 1991.

ISBN 84-450-7152-1

--Vol. III, *Las Baladas de Beleriand*, Ediciones Minotauro, 1997. ISBN 84-450-7173-4

--Vol. IV, *La Formación de la Tierra Media*, Ediciones Minotauro, 1998.

ISBN 84-450-7174-2

--Vol. V, *El Camino Perdido*, Ediciones Minotauro, 1999. ISBN 84-450-7175-0

--Vol. VI, *La Caída de Númenor*, Ediciones Minotauro, 2000. ISBN 84-450-7312-5

--Vol. VII, *El Anillo de Morgoth*, Ediciones Minotauro, 2000. ISBN 84-450-7290-0

--Vol. VIII, *La Guerra de las Joyas*, Ediciones Minotauro, 2002. ISBN 84-450-7304-4

--Vol. IX, *The Peoples of Middle-earth*, Houghton Mifflin Company, 1996.

ISBN 0-395-82760-4

Tolkien, Christopher, ed., *LA HISTORIA DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"*

- Vol. I, *El Retorno de la Sombra*, Ediciones Minotauro, 1993, ISBN 84-450-7155-6
- Vol. II, *La Traición de Isengard*, Ediciones Minotauro, 1994, ISBN 84-450-7156-4
- Vol. III, *La Guerra del Anillo*, Ediciones Minotauro, 1996, ISBN 84-450-7172-6
- Vol. IV, *El Fin de la Tercera Edad*, Ediciones Minotauro, 1997, ISBN 84-450-7245-5

Tolkien, John Ronald Reuel

- EL HOBBIT ANOTADO*, Douglas Anderson, ed., Ediciones Minotauro, 1990.
ISBN 84-450-7153-X
- LA COMUNIDAD DEL ANILLO*, Ediciones Minotauro, 1977. ISBN 84-350-0202-0
- LAS DOS TORRES*, Ediciones Minotauro, 1979. ISBN 84-350-0260-8
- THE TOLKIEN READER, Ballantine Books, 1966.
- THE ROAD GOES EVER ON, with Donald Swan, Ballantine, 1967.
- EL RETORNO DEL REY*, Ediciones Minotauro, 1980.
ISBN 84-350-0278-0
- EL SILMARILLION*, Christopher Tolkien, ed., Ediciones Minotauro, 1984.
ISBN 84-450-7038-X
- LOS CUENTOS INCONCLUSOS DE NÚMENOR Y LA TIERRA MEDIA*, Christopher Tolkien, ed., Ediciones Minotauro, 1995. ISBN 84-450-7164-5

Shippey, T.A.

- EL CAMINO DE LA TIERRA MEDIA*, T.A. Shippey, Ediciones Minotauro, 1999.
ISBN 84-450-7102-5

Apéndice A: Nueva Información

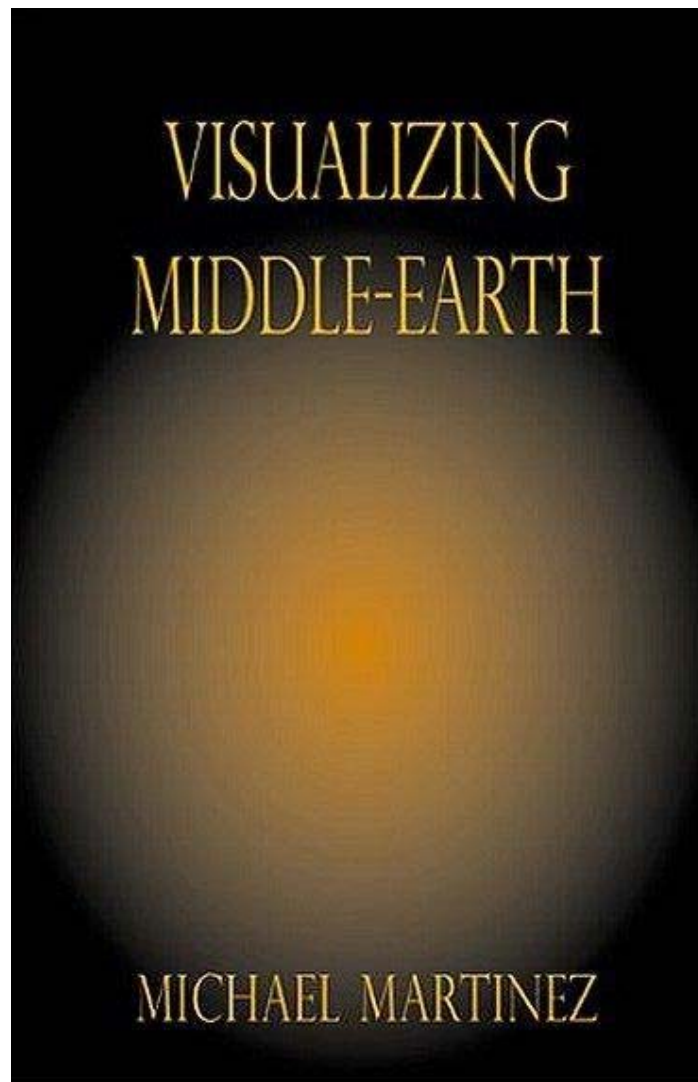
Orcos

Desde que publiqué la primera versión revisada de Parma Endorion, mucha gente ha contactado conmigo para hacerme ver un gran error cometido en lo concerniente al aspecto de los Orcos. No lo hice intencionadamente, pero omití lo que es posiblemente el mejor dato conocido y a la vez, ciertamente, la descripción más controvertida que jamás escribió J.R.R. Tolkien sobre los Orcos. ¿Cómo es posible que yo haya hecho algo así? Bueno, todos cometemos errores. En el momento en que escribí por primera vez los ensayos para Parma Endorion, mi conocimiento sobre el mundo de Tolkien era mucho menor del que es hoy. Aún no he comprado el libro de las “Cartas” de Tolkien, y asimismo tampoco he tenido acceso a una gran cantidad de material. Cuando revisé los ensayos hace casi dos años, me encontraba en un momento de transición en mi vida personal y enfrentándome a bastantes conflictos. Así que obvié mucha información importante. (También podría ser, por alguna razón ahora largo tiempo olvidada, que pude sentir que el pasaje era demasiado controvertido para incluirlo. Esta decisión, si acaso la tomé alguna vez, pudo ser incorrecta.)

En 1958, J.R.R. Tolkien revisó un guión preliminar para una propuesta de adaptación cinematográfica de El Señor de los Anillos. Basándonos en la exacerbada respuesta a este guión, la mayoría de los fans nos complacemos sabiendo que esta película nunca llegó a realizarse. Tolkien escribió una carta a Forrest J. Ackerman en la que le proporciona muchas correcciones y quejas. El punto concerniente a los orcos ha entrado a formar parte de la documentación esencial de Tolkien y su exclusión incluso de la edición revisada de Parma Endorion es inexcusable. Por otra parte, una vez publicado en el sitio web, alterarlo era del todo inviable. Al final he decidido incluir esta cita aquí, en un nuevo apéndice, lo cual causará los mínimos trastornos deseados al diseño de Parma Endorion.

En su carta número 210, Tolkien escribe: “19. ¿Por qué pone Z picos y plumas a los Orcos!?” (la “Z” hace referencia a Morton Grady Zimmerman, la primera persona que escribió un guión basado en el trabajo de Tolkien). “Los orcos”, continúa Tolkien un poco más adelante, “son la corrupción de la forma ‘humana’ que se ve en los Elfos y los Hombres. Son (o eran) bajos, anchos, de nariz aplastada, piel amarillenta, con la boca grade y los ojos oblicuos: de hecho, versiones degradadas y repulsivas (para los europeos) del tipo mongoloide menos agradable”.

Se ha hablado mucho de esta cita. Algunos han llegado tan lejos que han llamado racista a Tolkien, alegando que estaba implícito que los Orcos eran equivalentes a las gentes asiáticas. En realidad, fue lo suficientemente cauteloso para decir que los orcos eran “versiones degradadas y repulsivas” de esas gentes mongoloides que podrían resultar menos atractivas para la sensibilidad europea. Mucha gente ha sugerido que Tolkien podría estar refiriéndose a los Hunos, quienes dejaron una marca indeleble en la psique europea más occidental. Si los Orcos eran intencionadamente “versiones degradadas y repulsivas” de los Hunos es un misterio que no podemos resolver, pero está claro que Tolkien sintió que una base mongoloide era necesaria para el aspecto de los Orcos. No porque hiciera equivalente a los asiáticos con el mal, o pensara que son feos. En realidad, necesitaba un modelo de humanos que, distorsionado más allá de su apariencia realista, podría aparentar ser monstruoso y corrupto. En realidad, muchas culturas asiáticas representan demonios y dioses malvados de forma similar. Creo que la elección de Tolkien estuvo basada en su amplio conocimiento de la mitología, y no en el racismo.



EVERYONE HAS QUESTIONS ABOUT J.R.R. TOLKIEN'S MIDDLE-EARTH

Where did Aragorn's people live? What was life like in Bree? Did Balrogs have wings? Did Balrogs fly? What is the nature of magic in Tolkien's Middle-earth?

Some researchers just make up their facts and tell you what they think Middle-earth should be like. Tolkien fans on the Web know that Michael Martinez takes the time to read all the books.

Turgon at TheOneRing.net says: "He has a chatty, opinionated and engaging style that makes you feel like you've pulled up a chair to his table at a pub...."

Another review writes: "if you...are fascinated by Middle-earth['s...] incredibly detailed pseudo-history, ...this book is a must have."

ISBN: 0-7388-3408-4
Available through most booksellers
PUBLISHED BY XLIBRIS